

50 个最伟大的 游戏设计创新

文/Ernest Adams 译/网易互动娱乐 姚晰

无论是在游戏性、表现力，还是在输入设备方面，视频游戏都算得上是孕育创新萌芽的温床。Ernest Adams 统计出了近年来最伟大的 50 个游戏设计创新，其中的一些已经产生了非常重大且深远的影响，而有些则很可能会改变未来的游戏设计理念。

在 50 年前，William Higinbotham 用示波器和模拟电路创作出了第一款视频游戏。从那以后，游戏界不断发生着翻天覆地的变化。在本文中，笔者罗列了 50 个自己认为十分重要或者将会被证明是十分重要的设计创新，其中的大多数都是对传统游戏形式的改进，比如体育运动、赛车运动、射击，甚至是古老的投币式机械游戏等。另外，很多其它类型的游戏也都是从桌面游戏衍生并发展而来的，例如回合制策略、逻辑解谜以及角色扮演游戏等。现在，我们可以通过各种各样的方式对这些早期的游戏加以改进，而且电脑的出现也非常有利于我们创造全新的游戏类型。

不幸的是，人们通常只记得一款应用创新并且获得了成功的游戏，却遗忘了该项设计创新的真正起源。例如，大多数人都记得最早的游戏是《乒乓球》(Pong)，却不知道 Ralph Baer 的《奥德赛》(Magnavox Odyssey) 是最早的游戏机。为了可以强化大家对伟大的设计创新的认知，笔者将同时列出每一项设计创新的最早应用者（如果能找到的话）和最成功的应用者。也许其中会存在一些偏差，欢迎朋友们提出并指正。

一、玩法创新 (Gameplay Innovations)

这里所说的玩法是指游戏给玩家带来的挑战以及玩家面对挑战时所能采取的行动。其中，绝大多数玩法都是具有鲜明特色的，比如跳跃、驾驶、战斗、建造、交易等，但是也有一些玩法被提升到了艺术的高度，为玩家们带来了全新的游戏体验。

1. 探索 (Exploration)

最早的电脑游戏并不具有探索性，而且基本上都只对一个地方进行操作或仅提供一些无关紧要的空间，例如 1972 年的《怪兽猎杀》(Hunt the Wumpus) 游戏。后



图 01

来，游戏设计者们终于对桌面角色扮演游戏中的探索加以借鉴，并且将其引入了一些优秀的游戏作品中，如 2007 年发行的《生化奇兵》(BioShock) 等。事实上，真正的探索意味着在进入到一个不熟悉的区域后，游戏可以不断给予玩家新奇的体验，并且让他们可以根据环境中的各种线索来对接下来的游戏内容进行选择和判断。探索与战斗是截然不同的挑战类型，它对那些喜欢虚拟冒险的玩家有着十足的吸引力。最早应用探索的游戏可能是 1975 年的《洞穴深处的探险》(Colossal Cave) 游戏，也叫《探险》(Adventure)。

2. 故事叙述 (Storytelling)

对于故事叙述的讨论总是比其它游戏设计更加激烈，其中甚至包括存档的问题，游戏应该进行故事叙述吗？如果需要，那么应该怎样进行？它究竟意味着什么？它能够获得成功吗？——诸如此类。

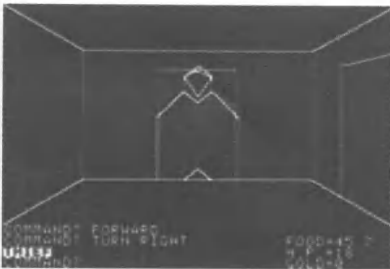


图 02

其实,并不是所有游戏都需要故事叙述,但故事叙述的确也有它存在的必要性。没有故事,那么一款游戏仅仅只是一个抽象概念——它可能会吸引玩家,但并不会一直吸引住玩家。很多人认为最早应用故事叙述的游戏是《洞穴深处的探险》(Colossal Cave),但那其实只是一个毫无情节的寻宝游戏。笔者认为最早的应用故事叙述的游戏应该是《厄运世界》(Akalabeth),也就是《创世纪》(Ultima)系列的前身,或者是《神秘屋》(Mystery House),这两者均是在1980年发行的。

3. 潜行 (Stealth)

坦白说,大多数动作游戏都有暴力倾向,因为即使遇到了异常强大的敌人,玩家的选择也只能是

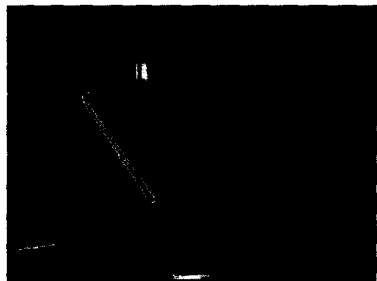


图03

拼命躲闪其攻击,同时寻找它的软肋所在。而潜人类游戏追求的则是永远不被敌人发现——这和蓝伯式蜜干(蓝伯是史泰龙主演的电影主角名,身为一越战退伍军人,他独来独往、英勇善战)有着彻底的区别。

最出名的应用应该是1998年推出的《神偷:黑暗计划》(Thief: The Dark Project)。

4. 有个性的主角 (Avatars with their own personalities)

如果你并不熟悉早期的游戏,那么这可能会使你感到惊奇,事实上,在最早的冒险游戏及同时期的大多数电脑游戏里,玩家所操控角色的各项资料都是自身实际资料的真实反映——游戏中的角色不是替身,而是玩家自己,这也意味着NPC和主角的交互将会十分平淡无奇。早期的视频游戏也是一样,基本上只是显示一辆驾驶工具,比如《陨石大战》



图04

(Asteroids)和《宇宙侵略者》(Space Invaders),或者游戏中根本就没有主角,例如《乒乓球》(Pong)和《午夜驾车》(Night Driver)等。有着独立个性的主角不仅可以与其他角色明显区分开来,而且还能大大增强游戏的戏剧趣味性。早期比较著名的游戏包括1980年发行的《吃豆人》(Pac-Man)和1981年的《跳跃人》(Jumpman)(即《马里奥大金刚》(Mario in Donkey Kong)),而最早的应用可能是

1975年Midway的街机游戏——《枪战》(Gun Fight)。

5. 领导力 (Leadership)

在大多数以团队为基础的角色扮演或射击类游戏中,玩家可以单独控制团队中的任何一个角色,但那并不等同于领导力,比如2006年的《幽灵行动》(Ghost Recon)。领导力的真正含义在于委派任务给那些可能不服从你的人,

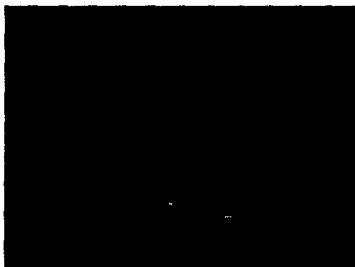


图05

特别是当你接管了一个已经成立的团队,但却对队内成员没有选择权的时候。玩家所操控的角色能力和弱点决定了他们对分配任务的完成情况,所以,分析人物及其能力便成为游戏中最重要的一个环节。一个也许并不知名,但却非常棒的游戏是1999年推出的《国王荣耀》(King of Dragon Pass),而早期最著名的游戏作品是1996年发行的《近距离作战》(Close Combat)。

6. 外交 (Diplomacy)

外交并不是电脑游戏的首创——棋盘游戏《强权外交》(Diplomacy)早在1959年就已经发行了,在电脑方面的最大问题在于如何制定可靠的AI,不过这现在几乎已经不成问题了。和领导力一样,外交更

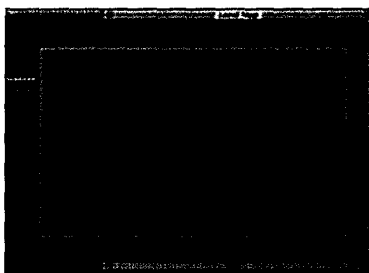


图06

多的是体现在对人物属性的分析上,而不是机械的计算生命点数。早期最出名的游戏有1991年发行的《文明》(Civilization),而最早的应用可能是在1986年的《权力平衡》(Balance of Power)中。

7. 支持修改 (Mod support)

修改游戏其实也是一种玩法,而且非常富有创意。事实上,最早的游戏不仅可以修改,甚至还是开源的,因为它们的代码会被发表在诸如《创意计算》(Creative Computing)等杂志上。但是,当电脑游戏开始出售时,代码自然就变成了商业机密。允许一个商业游戏被修改是一个非常明智的举措,因为这样可以令玩家突破游戏本身的内容限制,并且最大限度的发挥游戏引擎的能力。



图07

FEATURE 专题·专题企划

早期的著名游戏有1993年推出的《毁灭战士》(Doom)等,而最早的应用应该是出现在1982年的“街机”(The Arcade Machine)中——一个可以做类街机游戏的工具包。或许有些纯粹主义者会反对,工具包怎么能当作一个可修改的游戏呢?但关键在于,它允许玩家们在其中创建自己需要的内容。

8. 有智商和感官的NPC (Smart NPCs with brains and senses)



图08

在早期的一款叫做《追逐》(Chase)的2D回合制游戏中,主角被关在一个设有电栅栏笼子里,有一些机器人会不停向主角逼近,这时候,如果玩家可以操纵角色跑到电栅栏的后面,那么机器人就会因为撞到栅栏而触电——那时的NPC总共就这

么点智商。这样的情况大概持续了10年左右,之后,我们才创作出具有视觉和听觉限制的角色,比如用有限状态机来实现一些最基本的思考能力以及最终的合作能力,还有一些NPC AI现在被应用到体育游戏中,在游戏里,运动员必须团结一致才能获得团队的最终胜利。

9. 对白树(脚本化)的对话(Dialog tree (scripted) conversations)



图09

在早期,把互动对话系统引入电脑游戏是一件难以想象的事情。用语法分析器分析“将甜甜圈交给警察”这样的简单命令也许还可以,但它却无法应付一般的对话,比如“嘿,先生,你知道在哪里可以买到一件属性+5的护

身符吗?”而使用对白树,游戏可以提供一些已经准备好的台词,谈话对象也会根据玩家的发言作出恰当的回答,这样,玩家便可以通过选择那些最符合或最接近自身性格的台词来进行自己的角色扮演了。创作得当的脚本化对话看起来非常自然,它既可以是有趣的、精彩的,也可以是动人的。在《猴岛小英雄》(Monkey Island)中就对这种形式进行了实实在在的应用。

10. 多层次游戏(Multi-level gameplay)

在棋盘类游戏中,所有的操作都是在一个棋盘上进行的,例如《垄断》(Monopoly)或《风险》(Risk)。电脑游戏(以及桌面RPG)经常会使玩家在两种层次间转换——宏观的战略层和微观的战术层,事实上,也只有电脑才可以令人在各个层次之间转换自如,

比如《孢子》(Spore)。究竟你是一个微观管理者还是一个不拘小节的战略大师呢?不同的游戏需要使用不同的方法。1983年推出的《巫术对弈》(Archon: The Light and the Dark)算得上是早期对这方面的最佳应用了。



图10

11. 迷你游戏(Mini-games)

这里指的是是一些大游戏中的小游戏,和多层次游戏不同,迷你游戏和其父游戏的感受是完全不同的,比如在《瓦利奥制造》(WarioWare)里,除了迷你游戏几乎没有其它的了。不过,虽然迷你游戏常常会破坏玩家的带入感,但也不失为一种完全不同的挑战,有时候一个迷你游戏甚至比一个完整的游戏还要出色。

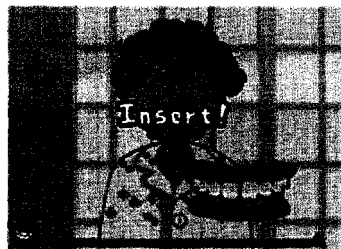


图11

12. 多层难度级别(Multiple difficulty levels)

设计师John Harris观察过一些老游戏,尤其是街机游戏,它们的设计意图多是倾向于考量玩家的游戏技巧,但是现在的游戏更多倾向于为玩家提供游戏体验,而忽略玩家技巧带来的影响。老式游戏的设计思路大多是将玩家作为设计者的对抗方,而新思路则是将玩家作为观众,通过提供不同的难度级别,游戏可以吸引到更多的观众群。

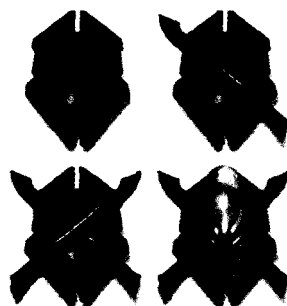


图12

13. 时间可倒转(Reversible time)

除了存档和读档外,有时候,能够真正满足玩家的却是一个很童真的想法,我们叫做“再来一次”——一个可以不用读档或者直接从头开始的机会。对此项创新的最佳应用当属2003年发行的《波斯王子:时之沙》(Prince of Persia: The Sands of Time)。在这款游戏中,当玩家认为不够满意的时候,可以倒回10秒钟的时间重新来过。为了避免太过频繁的使用此项设定,游戏规定玩家每使用一次都会消耗一定的沙子,而沙子是可以击败敌人获得的。这款游戏同时也可以让玩家看到未来,并以此来帮助他们理解其所面对的谜题,这也算得上是另一个



图 13

聪明的设计创新了。最早应用此项设计的游戏可能是2002年发行的《霹雳酷炫猫》(Blinx: The Time Sweeper),在这款游戏中,收集不同的水晶组合可以让玩家拥有更多控制时间的指令。

14. 双主角 (Coupled avatars)



图 14

这是个稍微有些奇怪的创新,游戏可以让玩家控制两个拥有互补能力的角色进行动作冒险。有时他们会共同合作,有时玩家则需要选择或者只能选择其中一个进行游戏,需要注意的是,这与《索尼克和泰尔斯》(Sonic and

Tails)是完全不同的。最早的这类游戏应该是1998推出的《班滋熊》(Banjo-Kazooie)。

15. 沙盒模式 (Sandbox modes)



图 15

沙盒模式是一种新的玩法模式,一般是指玩家可以在游戏里随意进行活动,而没有特定的目标要求。迄今为止,最为出名的沙盒模式游戏就是最近推出的《侠盗飞车》(Grand Theft Auto)。沙盒模式通常是指在一个面向目标类游戏

游戏中的特别模式,而不是那些开放式的游戏,如《模拟城市》(SimCity)等。沙盒模式有时也会在游戏世界里提供即时的行为和事件,但是这些行为和事件的发生比较具有随机性,并不为设计者所计划。

16. 物理谜题 (Physics puzzles)



图 16

在真实世界中,有许多游戏或活动都涉及物理特性,它们常常表现为对技能的测试。电脑让我们可以创造出更多的物理谜题,而玩家也可以尝试通过运用游戏中物件的物理特性来完成一项项的任务。这是一个

脑力活动,但并不是要考验眼手的协调能力。最早的应用可能出现在1992年的《不可思议的机器》(The Incredible Machine)这款游戏中。

17. 互动剧情 (Interactive drama)

虽然目前这种类型的游戏只有一款,但是相信终有一天它的后代产品会改变整个游戏世界。《消逝》(Facade)是一款在2005年发布的第一人称3D游戏,在游戏中,玩家将扮演一对夫妻的朋友,可是他



图 17

们的婚姻出现了问题,于是玩家在一天夜里造访他们。玩家可以在游戏中输入真正的英语语句来和她们进行对话,而这对夫妻的回复则是录制好的音频。玩家所说的话将会影响到他们的夫妻关系——和解、其中一个离开,甚至激怒他们以至于将你扔出门外。这才是真正意义的角色扮演游戏,没有属性、没有战斗、没有宝藏,只有戏剧性的交互——以一对夫妻未来的幸福为赌注。如果说,许多游戏设计师都奉《星际迷航:下一代》(Star Trek: The Next Generation)中的“全息剧(holonovels)”(全息剧是指故事中的角色可以用读者来替换或出演,而电脑系统会自动给该人物加上相应的衣饰以适合剧情)是交互式故事叙述的“圣杯”,那么《消逝》(Facade)就是在这个方向上向前迈进了一大步。

二、操控创新 (Input Innovations)

互动是游戏的本质。在一款视频游戏中,有一些设备可以将玩家的意图转换成实际动作,比如我们熟知的按钮、把手(即转盘或桨)、游戏杆、滑动器、触发器、转向轮和踏板等,尽管我们现在可以选择的种类越来越多,但是一位优秀的设计者在进行操控方式的选择时是会非常谨慎的。

18. 独立的移动和瞄准

(Independent movement and aiming)

早期的游戏会对角色的射击方向做出限制,通常只允许其向自己所面对的方向射击,比如《陨石大战》(Asteroids),一般情况下,还会将移动和瞄准动作分离,需要第二根游戏杆支持

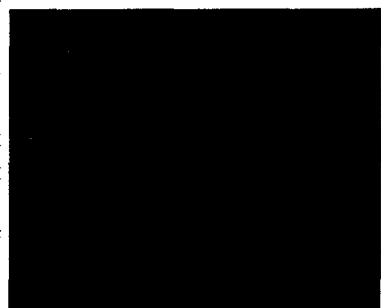


图 18

FEATURE 专题·专题企划

游戏。这样不仅在本质上提高了游戏对玩家操控协调性的要求,同时也给予了玩家和设计者更大的自由空间。最早的这类游戏应该算是1982年推出的《机器人大战:2084》(Robotron: 2084)。

19. 点击 (Point-and-click)

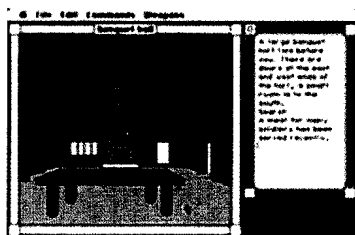


图19

鼠标的出现改变了玩家与空间和立体物之间的交互方式。尽管现在看来有点过时,但鼠标的点击的确使得冒险游戏更容易被玩家所接受,这比起那些老式的通过语法分析器来分析玩家所猜测的动词要好得多。早期比较著名的游戏有1987年发行的《疯狂豪宅》(Maniac Mansion),苹果应该是第一个推出带有鼠标的个人电脑的公司。

20. 3D 第一人称的鼠标+WASD (Mouse+WASD keys for 3D first-person movement)



图20

这大概是第一人称主角在3D空间中的最佳移动方式了,在真正的虚拟现实操控装置发明之前,我们根本没有理由考虑其它的方式,毕竟连双游戏杆也无法做到如此精确的操控。

21. 语音识别(及麦克风支持)(Speech recognition (and other microphone support).)



图21

是大喊“A连!冲啊”,还是用鼠标对A连进行选定,然后点击“冲锋”的标签,哪一个会更令人兴奋呢?笔者认为对着自己的部队(或敌人)大声下达指令或是和他们一起歌唱都是非常有趣的部分。关于语音识别的最早应用可能出现在

22. 为音乐游戏特制的I/O设备(不包括MIDI键盘)(Specialized I/O devices for music (not counting MIDI keyboards))

一部分技术,一部分设计,I/O设备的进步已经

改变了我们的娱乐方式,特别是在音乐游戏中。对于音乐和舞蹈这种对物理动作要求比较高的活动,用游戏杆和键盘是无法准确转换操作的,《砂槌》(Maracas)、《康佳鼓》(Conga Drums)

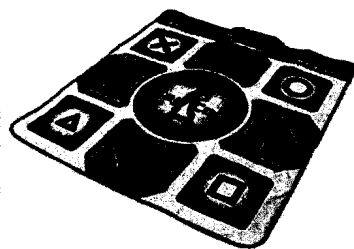


图22

以及《吉他英雄》(Guitar Hero Controller)都是很有趣的游戏。最早的这类游戏当属1998年推出的《热舞革命》(Dance Dance Revolution)跳舞毯。

23. 手势交互 (Gestural interfaces)

很多文化都鼓吹手势的超自然或象征力量,从天主教的十字到印度的魔多拉,再到佛教的造像。其实,魔法也经常和手势相关,不过现在大部分视频游戏的魔法都存在一个缺点——类似点击图标或者按下按钮的方式并不能很好的体现出

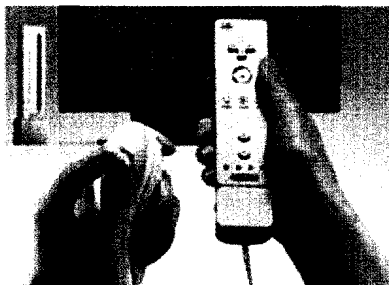


图23

“魔法”的感觉。手势交互是最近才出现的一种创新方式,它向我们提供了一种不需要文字和技术就可以表达自我的方式。最有名的例子当属Wii遥控器,而最早的应用或许出现在2001年的《黑与白》(Black & White)中。

24. 可重组操作和其它易用特性 (Reconfigurable controls and other accessibility features)

当玩家习惯于某一种操控或者键盘键位组合时,他们就会希望这种操控方式被应用于所有类似的游戏。现在的PC游戏通常允许玩家重新设置自己的键位,但却还没有达到视频游戏机那般稀松平常。其实,这对于手部有缺陷的人来说是至关重要的。不幸的是,游戏开发者几乎完全忽略了残障人士的需求——这也是永恒的遗憾。好在这一情况现在终于有所改善了,体贴残障人士的设计创新陆续推出,针对听力有障碍的人而设的字幕、分开音乐和环境音效的音量控制、可调控的亮度和对比度、可帮助色盲的色调调控、可设置的游戏速度等。易用游戏设计的口号就是“从来没有‘太慢’这回事”。



图24

三、表现的创新

(Presentational Innovations)

在视听方面的创新可能比较依赖于相关技术的进步,但笔者仍然把它们归纳到设计创新领域中,因为只有设计者才能选择是否将其应用到游戏中,比如静态和滚动的2D屏幕就是如此,它们其实早已存在于街机中。

25. 等角投影视角 (Isometric perspective, also sometimes called "three-quarters perspective")

在经历过多年的侧面视角和顶部视角的视频游戏后,等角投影的出现令人们震惊,它有时也叫做

“四分之三视角”。等角投影视角创造了一种其它游戏严重缺乏的三维空间感觉。使得玩家第一次可以以一种很自然的方式同时看到物件的顶部和侧面,而不必使用尴尬的作弊方式,同时,它

使玩家甚至可以移动到另一个方向观看这个物件。最有名的早期应用出现在1989年推出的《上帝也疯狂》(Populous)中,而最早的这类游戏应该是1982年的街机游戏《立体空战》(Zaxxon)。

26. 第一人称视角 (First person perspective)

没有什么可以比第一人称视角带来的感觉更直接了。当一个敌人用枪指着你的时候,他真的是指着你——枪正对着你的脸。不过使用此种视角要付

出的最大代价就是玩家无法看到自己所操控的角色,相应的,一些可视的戏剧性细节就没有那么大的影响力了,比如手在电话线上来回移动等。第一人称并不一定意味着真3D,比如在最早的这类游戏中,主角并不能进行自由的3D

移动。最有名的早期游戏是街机的《战争地带》(Battlezone),另外,最早的应用可能出现在1973年使用美国宇航局的IMLAC小型计算机开发的《迷宫战争》(Maze Wars)中。

27. 第三人称视角 (Third person perspective)

以摄像机始终从背面或肩部的角度来跟踪游戏角色的视角称为第三人称视角。和第一人称一样,

第三人称视角也并不一定需要真3D空间,但它一定要看上去像一个3D。这项设计创新十分重要,因为它允许玩家从一个自然的角度看到自己操控的人物在行动,而老式的横向、纵向滚动视角则做不到。不过代价是

主角的身影会挡住玩家的一部分视线,这在射击游戏中会尤其别扭。早期最有名的游戏是1996年发行的《古墓丽影》(Tomb Raider)。另外,一些跟随交通工具的视角方式其实定义成追随视角更合适,比如1982的游戏《杆位》(Pole Position)。

28. 动画 (Cut scenes)

喜欢也好,厌恶也好,动画始终是游戏的一部分。它让玩家在游戏期间可以得到休息,也使他们可以从一个不需要操控的视角来体验这个游戏世界(并且往往更加吸引人),当然,它还可以讲述一个故事。早期最有名的游戏当属1987年推出的《疯狂豪宅》(Maniac Mansion),而最早的应用可能出现在1979的游戏《吃豆人》(Pac-Man)中。

29. 真3D (True 3D)

我们曾经使用假的视角,这通常是因为没有足够强大的CPU来支持真实的3D视角。《毁灭战士》(Doom)就是一个非常聪明的假3D类游戏。其实,3D并不总是能增强游戏的玩法——例如《疯狂小旅鼠》(Lemmings)和《疯狂小旅鼠3D版》(Lemmings 3D)——但它对游戏体验的影响却是巨大的,现在,甚至连手机都开始支持3D加速器了。最有名的早期应用出现在1982年的《微软模拟飞行》(Microsoft Flight Simulator) v1.0中,而最早的应用可能是在1974年的《太空战》(Spasim)中——一个以星际迷航为主题的多人游戏。



图25

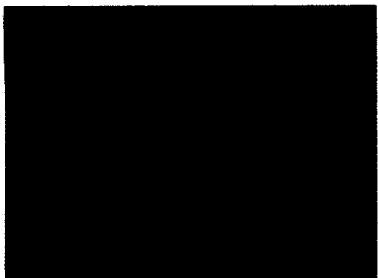


图26



图27

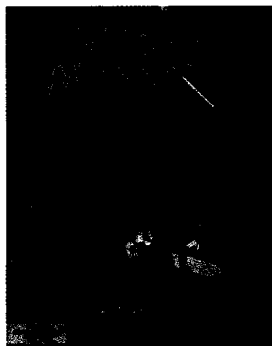


图28



图29



图 30

30. 环境敏感的摄像机 (Context-sensitive camera)

第三人称视角的一大进步便是一台环境敏感的摄像机会智能地跟随主角的行动,这使得设计者可以运用电影摄影的技巧,将游戏的

各个时刻均以最佳角度展现出来。环境敏感摄像机对于冒险游戏或者慢节奏的动作冒险游戏非常有用,而在快节奏的游戏里,摄像机的突然移动容易使人失去方向感——为了方便操控,玩家需要一个可以预见且相对固定的视点。最有名的游戏是发行于2001年的《古堡谜踪》(ICO)。另外,选用预渲染的背景(如鼠标点击式的冒险游戏)以及玩家可控制的视角(如《狩魔猎人3》(Gabriel Knight 3))等类似的游戏都并没采用环境敏感摄像机。

31. 程序化的场景生成

(Procedural landscape generation)



图 31

这项技术使得设计者不再需要手工地设计一个大型场景,而且如果生成速度快的话,游戏甚至可以不用保存。这对于早期的电脑游戏设计有着非常的意义。早期的知名游戏有1984年的发行的《七座金城》

(Seven Cities of Gold),而最早的应用可能出现在1982年的《河上反击》(River Raid)游戏中。

32. 可更改的对话录音(即“缝合”)

(Interchangeable dialog playback (aka “stitching”))



图 32

这是音频融合技术的实践,通过它可以创造出有内容变化的无缝的对话。我们利用它来做体育游戏里的详细播报,因为不同运动员的名字可以被插入到播报中,所以使得游戏极具真实电视播报的效果。早期最有名游戏是1992年推出的《硬派棒球3》(Hardball III),而最早的应用可能是在CD-i播放器上的《第三度》(3rd Degree)。

33. 自适应音乐 (Adaptive music)

所有人都知道音乐对情绪的影响力量不容小觑。在视频游戏里,配合不同的游戏事件并变换音乐是很关键的一个环节,当然,作曲家是

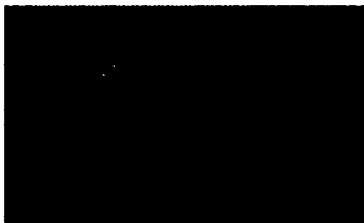


图 33

无法确切的知道音乐会何时播放的。关于音乐的使用方法方面,有一种方法是在需要的时候播放一首新的乐曲,但是如果衔接不好的话,很可能显得音乐与整体游戏的和谐度不够;另一种方法则是融合多层协调的音乐,然后改变其不同的音量以响应游戏的需要。早期最有名的游戏是1990年推出的《银河飞将》(Wing Commander),而最早的这类应用可能存在于1982年雅达利800上的《出路》(Way Out)。

34. 子弹时间 (Bullet time)

可调的时间在飞行模拟类游戏中的应用早已成为经典,它令玩家可以

选择加快游戏世界的时间,以便快速的度过一些枯燥的阶段。子弹时间是后来的一个创新,它允许时间变慢,这样玩家就可以快速的进行游戏操控,从而产生出一种超速度的感觉,有别



图 34

于一般超力量的游戏感觉。早期最负盛名的游戏当属2001年发行的《马克思佩恩》(Max Payne),而最早的应用或许是在1999年的推出《安魂曲:堕落天使》(Requiem: Avenging Angel)当中。

35. 可变形的环境 (Deformable environments)

游戏界一个经典的荒谬现象就是一次爆炸可以摧毁一辆坦克,但周围的墙壁和窗户却毫发无伤。在可变形的环境中,绝对不会出现这种现象,因为可变形的环境设计可以让玩家更加真实的改变游戏世界。事实上,这个特性对游戏关卡设计而言,的确是个挑战,因为玩家可能因此进入到

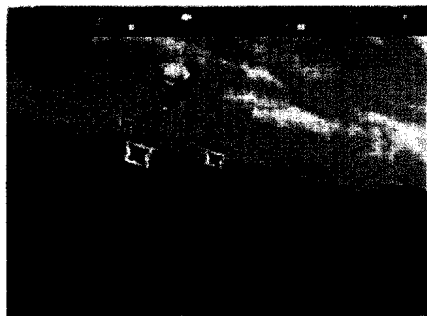


图 35

游戏设计者不希望他们进入的地方,不过不可否认,它真的使游戏世界更加真实,同时也让玩家接受挑战的方式更加自由。最早应用可变形环境的游戏可能是1994年推出的《魔毯》(Magic Carpet)。

36. 非平常属性的巧妙显示 (Clever indicators for unusual attributes)

生命、速度、魔法、生命、弹药、燃料等,诸如此类的属性都会使用标准的显示方法,比如能量条、数字、量表、重复的小图像等,其中的很多也

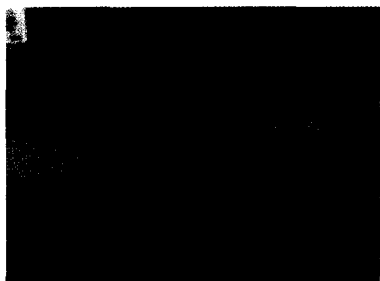


图36

都是从真实世界的设备中借鉴而来的。但是,那些不是特别明显的属性呢?这些年来,游戏设计者们已经总结出了许多种巧妙的显示方式——实在是太多了,在此就不逐一列举了。以下这些是笔者个人比较

欣赏的方法:《神偷》——黑暗中一闪一闪的灯表明了玩家被发现的可能性;在射击游戏中,当角色进行移动时,准星的扩大表明了枪械精准度的减少;屏幕的朦胧特效和控制的不稳定则意味着主角意识的模糊。

四、类别 (Genres)

其实,现在的很多视频游戏类别是从其它游戏形式中衍生出来的,而且还有一些类别需要等到电脑技术发展了之后才有可能实现并获得发展,这也代表着真正意义上的设计创新

37. 建设和管理模拟 (Construction and management simulations)

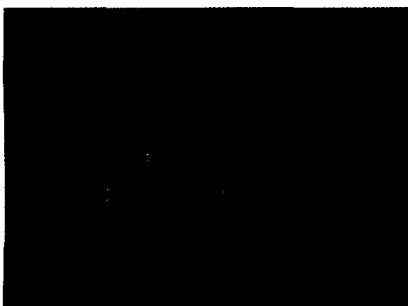


图37

乐高玩具和商业管理游戏都先于电脑出现,但是直到视频游戏出现,才把这两个概念第一次真正的合为一体。早期的著名游戏是1989年发行的《模拟城市》(SimCity),而对

此最早的应用可能出现在1982年美泰 Intellivision 主机上的《乌托邦》(Utopia) 游戏中。

38. 即时战略游戏 (Real-time strategy games)

回合制电脑战争游戏的根源要追溯到类似《阿

瓦隆之丘》(Avalon Hill) 这类的棋盘游戏中,而且这些电脑战争游戏现在看来也依然很像棋盘游戏,即时玩法的增加使得战略游戏更容易被大众接受,尽管有些纯粹主义者

会抱怨 RTS 游戏将真正的战略变成了快速的鼠标点击和资源管理。早期最著名的游戏是发行于1984年的《古代战争艺术》(The Ancient Art of War),而最早的可能要算是1983年 ZX Spectrum 平台上的《英杰》(Stonkers)。另一个相关的类别是即时战术游戏,该类别只专注于独立的战场,取消了 RTS 游戏的资源制造的部分,例如《全面战争》(Total War) 系列等。

39. 格斗游戏 (Fighting games)

除了真实世界的体育以及1960年生产的一种名为《机器人格斗》(Rock'em Sock'em Robots) 的玩具,笔者几乎找不到任何先于视频游戏而产生



图38



图39

的格斗游戏了。其实,很多游戏都包含了格斗元素,但是真正的格斗游戏是只专注于近身战斗,并不需要探险和解谜元素的存在。事实上,格斗游戏已经距离真实生活中的武术越来越远了,它现在更多的体现为合成的魔法力量、假想的武器以及非真实的物理特性等,而且其自身也已逐步建立起了一套设计创新方法。另外,现在的格斗游戏已经衍生出了越来越多的子类别,但是通常包含的元素是不使用远程武器的徒手格斗。最早的格斗游戏应该是在1976年推出的街机《重量级冠军》(Heavyweight Champ),而早期最著名的游戏非1987年的《街头霸王》(Street Fighter) 莫属。

40. 节奏、舞蹈和音乐游戏 (Rhythm, dance and music games)

关于时机协调的内容,早在《乒乓球》(Pong) 游戏中便有所涉及,但是专门基于节奏的游戏却在近期才开始涌现,而且大有越来越流行的趋势。这类游戏没有盲目重复的暴力,因而吸引了大量的女性玩家。早期最出名的游戏是1996年推出的《啪啦啪啦》(PaRappa the Rapper),而最早的这类游戏

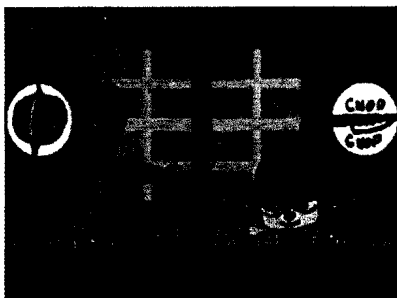


图 40

41. 人造的宠物和模拟人 (Artificial pets and people)

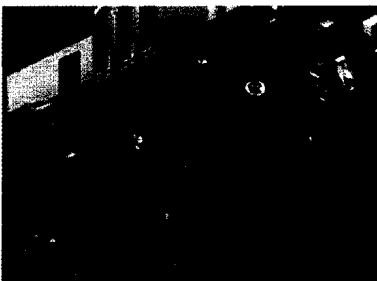


图 41

玩家们喜欢看模拟人过他们自己的日子,而且不需要为其中一些人的死去而感到愧疚。训练并指挥他们、给他们购买各自的必需品等就是这类游戏的乐趣所在。《模拟人生》(The Sims)一直都是畅销游戏,《任天狗》(Nintendogs)也是 NDS 上的大热门。最早的这类游戏应该是在 1985 年推出的《电脑小人》(Little Computer People),而早期最著名的游戏当属 1995 年的《模拟宠物狗》(Dogz)。

可能要算是 1995 年世嘉 32X 机上的《节奏》(Tempo) (1984 年的《音乐创作集合》(Music Construction Set) 不能算是一款游戏)。

玩家们喜欢看模拟人过他们自己的日子,而且不需要为其中一些人的死去而感到愧疚。训练并指挥他们、给他们购买各自的必需品等就是这类游戏的乐趣所在。《模拟人生》(The Sims)一直都是畅销游戏,《任天狗》(Nintendogs)也是 NDS 上的大热门。最早的这类游戏应该是在 1985 年推出的《电脑小人》(Little Computer People),而早期最著名的游戏当属 1995 年的《模拟宠物狗》(Dogz)。

42. 上帝游戏 (God games)

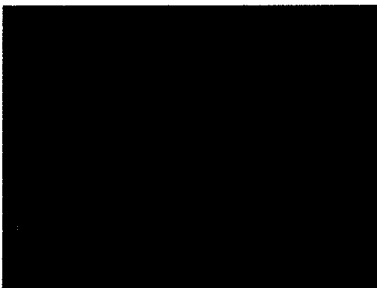


图 42

这类游戏中混搭了建设和管理模拟、即时战略、人造生命以及一些独有的元素。在一款上帝游戏中,玩家将扮演人类的神,主要任务是帮助人类繁荣昌盛的发展下去。此类游戏的关键特性在于间接控制——玩家可以通过自己的行为来影响信仰者们,但却无法直接向他们下达命令。此外,玩家还拥有一些神力,例如改变地貌或引发自然灾害等。上帝游戏让我们可以按照自己的意向制造火山,这还不够有趣吗?最早的这类游戏应该是 1989 年发行的《上帝也疯狂》(Populous),也许有些人认为 1982 年的《乌托邦》是一款上帝游戏,但是笔者将它划分为 CMS (内容管理),因为在这款游戏中,玩家并没有真正的拥有神力。另外, Firaxis PR 也声明过,《文明》不是上帝游戏。

43. 社交和恋爱游戏 (涉及或者不涉及性的) (Social and dating games (with or without sex))

笔者只找到了一款非电脑的恋爱游戏——Milton Bradley 在 1965 年推出的棋盘游戏《神秘约会》(Mystery Date)。电脑化的恋爱模拟游戏在日本算是一种



图 43

主流现象,游戏主要采用对话树,通过选择正确的对白来与心仪对象拉近关系,有些游戏还设有其它复杂的属性系统,用来表现一个角色的浪漫而不是他的战斗力,这一点有别于传统的角色扮演游戏。最早的此类游戏应该是 1992 年发行的《同级生》。

44. 互动电影游戏 (Interactive movies)

这类游戏来了,然后又走了。不可否认,它的确是一个改变世界的设计创新,可它也清楚地反映出了一款创意由生到灭的完整过程。互动电影以反面事例教育我们,游戏性是第一位的。最早 CD-ROM 的出现使得互动电影成为可能,而它们在鼎盛时期也真的获得了很大销量,直到人们对于观看小电影的新奇感完全消退。早期最好的例子是 1993 年的《第七访客》(The 7th Guest),而最早的应用可能是在 1983 年的街机《龙穴历险记》(Dragon's Lair) 中。

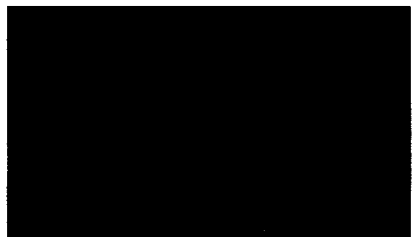


图 44

45. “女孩的游戏” (不是女人) (“Games for girls” (not women))

游戏产业在早期几乎完全忽视了女孩们的存在。虽然在 90 年代中期曾有过一波给女孩们创作游戏的潮流,但那大多数只是为了营销炒作,许多女孩得到的不过是装在粉色盒子中的劣质产品。可是自那以后,这个想法却开始复苏了,例如《贝兹娃娃》(Bratz) 系列。关于女孩游戏,始终存在着一些争议,因为有些人担心满足女孩的消费幻想不如满足男孩的暴力幻想来得更容易些。其它瞄准女孩市场的游戏则不具常规性,例如冒险游戏《神探南茜》(Nancy Drew) 等。尽管 1980 年的两款



图 45

6th

中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会 CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE

2008年7月17-19日
July 17-19, 2008

上海新国际博览中心
Shanghai New International Expo Center



主办单位

中华人民共和国新闻出版总署
中华人民共和国科学技术部
中国国家体育总局
中华人民共和国国务院信息化工作办公室
中国国际贸易促进委员会
中华人民共和国国家版权局
上海市人民政府

承办单位

中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会
上海市新闻出版局
北京汉威信恒展览有限公司

协办单位

上海市浦东新区人民政府
赛迪集团

发送JOY到106650120及时了解最新展会信息

主办单位：北京汉威信恒展览有限公司 地址：北京市朝阳区麦子店街18号顺恒大厦4层A座01室 邮编：100622
联系人：刘俊光 王厚亮 电话：+86-10-57738631 传真：+86-10-57738631 E-mail: www.chinajoy.net

www.chinajoy.net

FEATURE 专题·专题企划

游戏——《吃豆人》(Pac-Man)和《蜈蚣》(Centipede)曾经受到女性玩家的欢迎,但是它们都不是专门面向女孩们销售的游戏。此外,1982的游戏《被俘之心》(Plundered Hearts)的目标受众群是成年女性。所以笔者认为早期最著名的女孩游戏是1996年的《芭比时装设计师》(Barbie Fashion Designer),而最早的应该算是1991年的《芭比娃娃》(Barbie)。

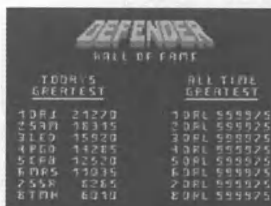
五、游戏方式 (Play Styles)

这里指的是人们进行游戏的不同方式以及设计者们通过改进以提升游戏乐趣的方式。

46. 吹牛榜 (即高分表)

(Brag boards (aka high score tables))

早期的大型游戏并未设有这种榜单。原先,如果是双人游戏,那么即使一方玩家赢得了胜利,也只有参与游戏的两个人知道而已。吹牛榜出现后,可以用其来记录玩家的得分,使看过榜单的人都能知道谁才是该款游戏的“巅峰之王”,直到有其他人可以刷新记录或战胜之前的玩家。这对有竞争意识的玩家而言,绝对是一个无法抗拒的挑战。最早的吹牛榜可能出现在1979年的《陨石大战》(Asteroids)游戏中。



TODAY'S GREATEST		ALL TIME GREATEST	
10001	21270	10001	555575
25000	18315	20001	555575
31000	15520	30001	555575
40000	14285	40001	555575
50000	12520	50001	555575
60000	11035	60001	555575
70000	10285	70001	555575
80000	9210	80001	555575

图46

他人可以刷新记录或战胜之前的玩家。这对有竞争意识的玩家而言,绝对是一个无法抗拒的挑战。最早的吹牛榜可能出现在1979年的《陨石大战》(Asteroids)游戏中。

47. 存档 (Save game)

自从“存档”出现以后,它就一直是“阵营战争”声讨的主要对象。阵营的两边分别是喜欢不使用保险措施来完成一个阶段难度挑战的玩家和喜欢自己安排时间、决定什么时候开始和停止的玩家。无论好坏,根据玩家自身的意愿,存档功能都会对其游戏方式产生深远的影响。进行存档的方式有很多种,可是每一种也都有自己的优点和缺点。笔者将关卡密码(为没有存储介质的机器而设)和记录点也归为这一类。



图47

48. 调制解调器网络互联 (Modem-to-modem and

networked play)

使用调制解调器互联游戏可以让两个玩家一起进行游戏,并且联网后的游戏形式也更加多样化。尽管这是一项重要的进步,但是它最大的缺点在于没有匹配设备——玩家必须知道他人是否拥有调制解调器和同样的游戏,这样才可以顺利进行下去。不过,联网游戏实际上在个人电脑出现之前就已经存在了。早期最著名的例子是1986年海的《杰克兔

俱乐部》(RabbitJack's

Casino),而最早的应用

很可能是在1974年的

《迷宫战争》(Maze

Wars)游戏中。

49. 多人地下城 (Multiplayer dungeons)

把《魔域大冒险》(Zork)的探险乐趣和多人

游戏的乐趣结合起来,就得到了多人地下城。MUD是当今普遍流行的MMORPG的前身,在韩国,它甚至算得上是国粹。其实,最早版本并不是联网的,而是在一个分时主机上运行的。最早的应用大概是1979年埃塞克斯大学的MUD。

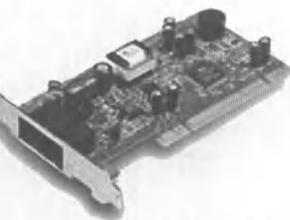


图48



图49

50. 聚会游戏 (Party games)

尽管多人游戏的种类已经很多了,但是聚会游

戏仍然是不同的——它是一个真正提供聚会和娱乐的平台,让一群人可以在此联欢或享乐。聚会游戏中会提供了大量的迷你游戏,而不是单纯的把玩家聚集在一个幻想世界里。最早的这类游戏应该是1998年的《马里奥聚会》(Mario Party)。



图50

以上就是笔者所挑选的50个游戏设计创新,其中,有些是极其重要的,还有一些在将来会逐渐显现其重要性。毫无疑问,关于这个问题肯定会在多种不同的观点,而笔者也可能遗漏了一些其他人认为是非常重要的设计创新。在此,真诚的期待可以和大家进行更深一步的讨论。

作者简介

Ernest Adams是一名自由游戏设计师,他是国际游戏开发者协会的创始人之一,也是国际游戏设计协会的游戏设计顾问。有兴趣的朋友可以发送邮件至ewadams@designersnotebook.com与他进行交流。

译者简介

姚晰,2006年进入游戏行业,现担任网易游戏测试工程师。