

游戏情感设计方法论

| | | |
|---|------|---|
| 文档状态 | 文档编号 | E0002V10 |
| <input type="checkbox"/> 编辑中 | 当前版本 | Ver 1.0 |
| <input type="checkbox"/> 修改中 | 作者 | 于陈浩然 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 发布中 | 完成日期 | 20250918 |
| <input type="checkbox"/> 已过期 | 备注 | 旨在于提高下限，而非提升上限。Done is better than perfect, then polish it. |
| <input type="checkbox"/> 已注销 | | |

！ 虽然本文偶尔会提到通过战斗节奏等方法进行情感设计，受制于篇幅原因本文讨论的核心还是叙事相关的情感设计。

情感设计的底层逻辑

区别于电影、小说等传统叙事载体，游戏的情感体验大程度依托于**交互**这一底层逻辑。无论是电影、小说、乃至舞台剧，其本身与观众（玩家）之间的交互基本为 0，而游戏其对玩家情感的建立除了传统叙事载体本身具备的以外，还多了一项交互。

但是是不是因为多了一项交互，游戏这一叙事载体就优于传统叙事载体呢？实则不然，当没有具象化的时候，好的文字可以带给读者无限遐想，调动格式塔效应（人类在感知信息时倾向于将其视为一个整体而非孤立元素，例如看到虚线三角形会自发补全为完整图形），就像下面这段话：

她看着我，伸手掀开一块布，里面盖着两块白生生的面团。她抓住我的手放在上面，轻轻按了一下，那白面团被我摸上了指印。

她在我耳边说，你没吃饭吗？

揉面是这样的，在此之前你想了一百八十种办法，用到多少水，多少面，如何旋转，如何用力，怎么拿捏，最后你真上手了，你便会知道，这只有一种揉法。

电影因为其信息的浓缩度，也可以通过画面快速的带给观众海量的关键信息，通过画面中过量的细节信息和快节奏的剧情转变来填满观众的认知负荷，把观众拖着跟剧情一起走。例如下面这个片段：



而到了游戏，节奏上不如电影快速，具象化的表现又不如文字容易让人浮想联翩，多出来的交互又要大量的给玩法让步。

那么，这个文档就是告诉你，为什么要进行情感设计，怎么构建情感，怎么设计情绪。

游戏情感设计的核心价值

那么为什么我们要来进行情感设计，一个简单的故事同样可以得到认可，而大部分的玩法向游戏，完全没有狭义上的情感设计，那为什么我们要做？我们从这么几个唯独来琢磨琢磨这个事：

用户维度

一个商业化的剧情作品的剧情，并不一定需要立足于用户需求之上，比方说黑暗之魂、鬼泣。哪怕鬼泣删除了全部的剧情，大家依旧会玩鬼泣。但是为了这些，我们还是要做情感设计：

- 吸引更广受众：考据党、剧情向玩家等等，他们会为了一个有趣的剧情，甚至是一个有趣的剧情片段来游玩你的游戏，而一个出圈的剧情片段也能带来不可估量的宣传资源。
- 激发自发传播：大多数人都有分享欲，分享一个好的点子、最近遇到的好事坏事、对事物的看法，一个好的情绪设计，可以激发这种欲望，让人对你的作品具有分享欲。**当然了，指的不是分享你这个剧情有多愚蠢。**
- 提升品牌忠诚度：一个好的设计，不论是在世界观还是在剧情细节上，都能够提高用户对你的信任度和忠诚度，比方说黑暗之魂（碎片化叙事），Key社（刀社）。

商业维度

一个商业化的作品，它首先得是一个商品，其次才能是一个作品，除非我们第一做赚了十个亿，留下一个亿——人——千万后半辈子不愁，剩下的全放飞自我想怎么表达怎么表达赚不赚钱无所谓。所以，为了这些我们需要做情感设计：

- 防止潜在的利润损耗：一个通用世界观，如果前期没有一个很好的框架，那么第二作第三作可能就需要回头修改世界观框架，花更多的时间和精力去扩展；一个错误的情绪构建，就会像“嗷呜团长”之于鸣潮内测，带来不可估量的用户流失。
- 构建竞争优势：玩法堪称“平平无奇”的《重返未来：1999》为什么能活下来？为什么排行榜跟着剧情质量上下蹦？（这里是不是举FGO例子会更好？）其核心在于，叙事的情感设计很成功的带给了其几乎不可替代的竞争优势，哪怕可以去看剧情流程视频，但是其少量的“碎片化”叙事又可以在一定程度上解决这个问题。
- 避免产品落伍：情绪构建的过程需要你不断的去理解观众、理解潜在客户、理解世代、理解作者自己，而这种理解可以比基于数字的了解，做的更好。

品质维度

哈哈，终于来到了品质，中国的玩家和制作者以及KOL们，非常喜欢给作品打上一大堆的标签——神作、村里第一个大学生、高质量，然后在这些作品犯了一点问题的时候就“跌下神坛”、“多半差评”。对于玩家来说，什么发言都无所谓，因为他们只负责玩游戏、收获情绪，无论是快乐的情绪，还是悲伤的情绪，无论他们喜欢这个作品，抑或是不喜欢这个作品，在品质这个角度，无关紧要。但是对于策划，你需要擦亮眼睛看看，什么是品质，而不是学着玩家一样，土、平庸、差劲、无聊概括一切。所以，我们需要为了这些，进行情感设计：

- 提升游戏的专业度：通过系统的、精细的和有意识的构建情绪，跟模板一样，不能提高你的上限，3Act不行、英雄之路也不行，策划案的模板更不行，但是他们能让你做的不是那么的差，提高下限。下限上去了才有可能追求灵光乍现时的上限。
- 激励团队士气：一个好的情感设计，会体现在方方面面：设计稿、文案、大纲、线索、任务和关卡等一系列地方，而这些可以很好的提升团队的士气，一个有趣的设计和一个无聊的设计，任谁来都会选择前者的对吧？不过对于策划而言，一个有趣的设计，通常是由无数个无聊的设计培养出来的，哪怕一个设计一经提出就被人喜欢也是基于其未来的潜力，而非“真正的有趣”。很多时候不是人想不出来有趣的东西，而是可能“做不出来”比方说帕特里克的箱子，没出之前一定有人想到过递归推箱子这一概念。就像我们之前也一定有人想过要构建一个完整的世界观，只是他们可能没做出来。
- 提高游戏沉浸感：最后一点，但却是最重要的一点，精心设计的情感就像底层框架一样，未必能直接创造传奇级的体验，但至少能确保玩家不会轻易“出戏”。就像开放世界的密度填充、关卡节奏的张力控制、甚至UI音效的微设计——这些未必能让游戏封神，但它们构成了沉浸感的基础防线。防线稳固了，那些偶然诞生的、让人屏息的奇迹时刻才有了发生的土壤。

影视载体与游戏载体的本质差异

影视载体怎么做的

前面有说过影视载体的叙事主要由——高度浓缩的信息、海量的待处理信息和节奏变化带来的紧张感组成，是一场精心设计过的“认知绑架”，同时电影的第三人称情感设计又与游戏的第一人称情感设计有极大的区别，从而使观众情绪被构建、提升叙事内容的沉浸感。与小说载体依赖于文字描述、戏剧载体受限于舞台状况不同，电影叙事的一个镜头可以在瞬间传达例如：

- 雨天、墓地、悲伤的情绪底调



环境信息（当前发生的事件、环境、情绪底调等）

- 穿针织衫的男性角色与穿职业制服的女性，非职场人士与职场人士的社会身份差别



人物特征（外貌、穿着、引出的社会身份等）

- 左一男性扶着左二女性的肩膀，观察并表现出预备沟通的样子，左三女性像是要对左四男性表达关切，左四男性眼光震惊像是刚经过什么事情。



人物关系（眼神交流、人物链接、对话欲望等）



隐喻/隐晦表达（例如此处衔接的羊群和上班的人群）

而这些画面主体之外又可以放入的海量信息，快速的构建一个“真实世界”，



银翼杀手开篇场景，在画面主体信息之外又加入了大量的“真实性信息源”

同时吸引观众们主动探索、重复观看、尝试解构，例如一些影评作品，



[25格] 硬核解读《南方车站的聚会》背后惊世骇俗的人性内核

2021-06-08



[25格] 纯爱？你可能从未看懂它！超细节解析新海诚《言叶之庭》的秘密

2021-12-15



当爱情过了保质期，我们该如何说再见？深度解读《花束般的恋爱》

01-03



恋爱避雷手册！教你避开90%恋爱误区！|婚恋Q&A

04-01

虽然我们说解读是对作品的破坏，一千个读者理应有一千个哈姆雷特，但是实际上策划们恰恰需要通过解读去试着了解，为什么他们的叙事做得更好。

而这些大量铺开的信息，又可以烘托出一种整体性的氛围，例如：



一个冷色调为主、物品摆放密集散乱、每个人都在忙碌的中枢房间奠定的压抑、紧张的氛围

同时有节奏的剧情设计又可以让观众跟着影视作品情节裹挟着向前走，例如快速的镜头切换、摇晃、接连不断的冲突事件、惊悚片中一定要小心走着去开门的主角。使得观众情绪与叙事内容协调，一起紧张、一起放松、一起积攒、一起释放。就像在看英雄之旅时会随着英雄的死亡揪心，又会随着英雄的重生而兴奋，有节奏的叙事设计可以维持紧张感、制造悬念、制造惊喜，带给观众情感冲击。很多影视作品即是如此，利用快速的剧情发展不给观众预留理性思考的时间，使得观众更容易被叙事内容裹挟，更容易被角色的情绪直接感染，从而实现共情（紧张、惊恐、大笑、流泪……）。

在这些设计中，设计师就像一位技巧高超的魔术师，通过控制视觉元素与听觉元素的组合提供给观众，精确的占用观众的**感官处理能力**，让观众的大脑忙于处理源源不断的画面、声音、情节信息，从而没有多余的认知资源（Cognitive Resources）去跳脱的、理性的，甚至于批判的思考，情节的合理性、情绪的合理性。结果就是观众们**自愿地**暂时的放弃了“自我”，达到沉浸式的体验，与角色共感。

游戏载体面临的难题

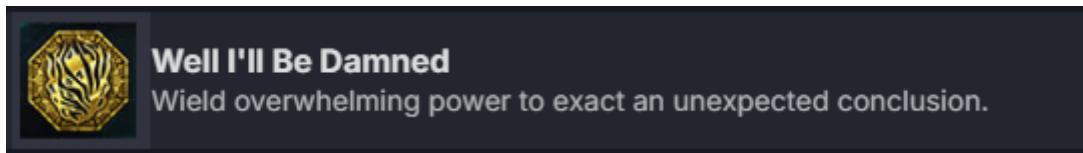
对比影视载体，游戏载体会面临什么问题呢？

- 玩家行为的不可控
- 玩家本身对交互的高度期待会让他们对“开局动画”没有太大的耐心
- 游戏本身通常非线性，主线、支线、地图探索的连贯度基本不可知
- 每个叙事元素背后都代表着不可转让的制作成本

我们一点点来讲。

游戏的叙事节奏

玩家的行为不可控，导致游戏的叙事节奏很难 100% 跟着设计师的路线走。同时游戏的叙事往往是非线性、不可控、碎片化的，哪怕是鬼泣，叙事内容会被玩法内容打断、困难体现会被玩家技术挑战，比方说经典的见鬼了：



在序章击败BOSS "Urizen" 触发隐藏结局

剧情点中也经常会穿插非剧情关卡，剧情与剧情之间也经常会插入战斗内容，道具的描述、技能的描述又会打断原本流畅的剧情体验。

但是这是不是意味着我们无法有效的控制我们的叙事节奏？

当然不是。游戏的互动特质恰恰为叙事节奏的控制提供了不同于影视的独特手段，甚至能达成更深刻的情感锚定和沉浸感。关键在于游戏的叙事节奏并非完全失控，而是设计者们将游戏叙事节奏的控制权，从创作者的单向灌输，部分让渡给了玩家与系统的**互动过程**。以灌输作为基底，玩家探索与互动反馈作为延伸，二者协力达成最终的游戏情感设计的一部分。

1. 玩法内容本身也可以是情绪设计的一部分：

在《只狼》中，玩法内容，也就是战斗，并非是叙事节奏的“中断”。其本身就是叙事节奏和情绪设计的核心组成部分。一场高难度的 Boss 战，通过敌人的攻击模式、玩家的应对策略，自然构建起“紧张-应对-失败/成功-释放”的情绪循环。在半个小时的重复挑战中，玩家操作失败带来的挫败感，会持续积累压力，而最终通过苦战获胜的瞬间，所带来的成就感和情绪释放，远比被动观看一场半个小时的过场动画**更强烈、更私人**。碎片化叙事在只狼中就如同一块块拼图，衔接一场场由战斗“精心设计”的情绪。

2. 玩家成为节奏的直接参与者：与影视载体中观众被迫接受固定节奏不同，玩家拥有一定的自主权来控制自身的“接收”节奏。例如在一段紧张的剧情后，玩家可以选择进入安全屋稍作休整，查看道具描述和技能升级，这看似打断了剧情，实则提供了一个宝贵的大幅度认知释放时间，俗称减速带。让玩家自主地消化之前的剧情信息，并为接下来的挑战做好准备。这种可被掌握的节奏，反而能增强玩家的掌控感和代入感。

3. 碎片化叙事也能构建叙事情绪：如魂类游戏，依托于道具描述和大量的场景叙事并非缺陷，而是一种高度定向的叙事节奏设计。它迫使希望感受叙事的玩家从被动的接受者转变为主动的探索者。发现一个关键道具，阅读其描述并尝试拼凑出世界观，本身就是一个“积攒-顿悟-释放”的长跨度节奏循环。这种节奏不同于连贯叙事裹挟着玩家，而是像学习数学一样，一次顿悟发现所有的线索都能够关联上。

游戏的叙事节奏并非失控，而是从“作者预设的单一节奏”转变为“设计师与玩家共同演绎的多种节奏”。设计师依旧可以通过关卡难度曲线、资源投放、敌人配置、信息解锁条件等设计，搭建起一个基本的玩家节奏框架。而玩家则通过自己的操作、选择、探索和失败，在这个框架内感受经由游戏叙事节奏所构建的情感设计。

由此可得成功的游戏叙事节奏设计，不在于让玩家“无暇思考”，而在于让玩家的思考、操作与情感反应同频，让每一次战斗的胜利、每一次谜题的解开、每一次故事的揭秘，都成为玩家自身行动的结果。当然了，这也是为什么剧情向游戏通常只是剧情就十几个小时往上，但是你没怎么见过有十几个小时的电影。

游戏的叙事成本

说到成本，电影中轻松实现的压力源例如千军万马的大战场、战斗模式飘忽不定的战斗对象，在游戏里大多都是成本的无形杀手。要很好的了解什么叫叙事成本，我们得先来了解，为了达到游戏叙事我们要做哪些：

一个角色，我们需要有建模、材质、动画、AI、属性等等一系列的东西，如果我们要做一个类似于刺客信条那样的场面呢？



大革命时期的大街上人山人海共同围着火炉取暖（？

上百个AI需要独立运算，上百个模型需要同时加载，每一帧的视锥内要计算上百个模型。那，人少呢？一段很简单的对白脚本，例如：

特写 01“黑屏”

我做了一个梦。▼

特写 02“房间（夜晚）”

我抱臂坐在枕边。▼

被窝里仰面躺着一个女人。▼

特写 03“躺着的女人”

她平静地说。▼

女：“我▼

就要死了。"▼

BGM01 开始

女人一头长发铺散在枕上，轮廓柔婉的瓜子脸卧于其中。▼

雪白的脸颊中恰到好处地透着温温血色，嘴唇自然也是鲜红。▼

怎么看都不像将死之人。▼

然而，她刚刚却用平静的语调断然说着自己死期将至。▼

我也对此毫不怀疑。▼

于是我探过身子，低头俯视着她，问：▼

特写 04"女人闭着眼躺着"

男：是吗，就要死了吗？▼

动画：特写 04"女人闭着眼躺着"中的女人睁开眼睛

女：当然。▼

那是一双莹润的大眼睛，两排长睫毛之间一团漆黑。▼

漆黑的眸子中鲜明地映出了我的样貌。▼

我们需要做哪些内容呢？

- 女人的模型
- 男人的模型
- 女人躺下的动作
- 男人抱臂坐在枕边的动作
- 女人口部的动作（对口型/非对口型）
- 女人睁眼的动作
- 3 句台词
- 3 句台词的配音
- 3 句台词的本地化
- 一段 BGM
- 一段 Sequencer
- （Optional）几段音效
- （Optional）男人口部的动作（对口型/非对口型）

如果是一段更长的过场动画呢？需要制作的内容还会更多、更多……

那是不是意味着我们应该减少关于叙事的需求呢？比方说用已有的动作，或者用尽可能短的对白等等。实则不然，看资源配给，**资源给的多，可以做更多更好更精致的；资源给的少，可以做适当的削**

减少提点需求；没有资源，就全用已有内容套嘛。所以说，在提需求的时候，多提几份，既有助于应对不同的资源配给，又能够增加对面否决时的“愧疚感”，何乐而不为呢？

游戏叙事的让步

在讨论让步这个问题之前，我们先来看看游戏是怎么吸引他的玩家的。除非你是一个叙事核心的游戏，例如极乐迪斯科。不然大多数玩家都是被画风吸引，被玩法打动，之后才打开游戏开始接触到剧情。至于详细介绍？我觉得没几个人想要自己剧透自己的剧情吧。

Story

Arriving in a scenic town filled with flowers, Sho and Ren encounters Haru and the others working at a café.
Taking up residence on the second floor, Sho begins working alongside them.
But one day, he spots Haru sneaking out alone in the dead of night and decides to follow her.
Far from town, beneath a pale moonlit tree on a hill surrounded by flowers as far as the eye can see,
Sho witnesses the moment a small girl in Haru's arms turns into a flower.
Noticing Sho, Haru smiles sadly at the magnificently blooming flowers.
“This is how I've managed to survive in this world. But I want to keep on living. Even if that means exchanging another's life.”
Looking up at the falling petals with Haru, Sho declares:
“No matter what this world forces upon you... No matter how much others will condemn
you...”
“I'll wish for this world to end.”

《永恒世界与凋零之花-花雨后彩虹现》的故事详细介绍

因为有这个顺序在，大多数游戏即使是 Story Rich 的，大多数的玩家也不会是以剧情为第一目标来接触你的游戏，在剧情之前玩家大概率是被画风、音乐风格、简短介绍、玩法展示所打动（就像很多人玩 GALGAME 第一个看的是角色顺不顺眼，压根不去看剧情简介）。所以在这些玩家打开你的游戏时看到了长达数分钟的过场动画，会发生什么？SKIP！



同时作为第一人称的游戏玩家其实未必会理解、共情、喜欢预设的角色，这就导致偶尔需要通过给予玩家足够的自由度，比如增加自由选择分支，加入可选的角色剧情。以此引导用户更多的投入、愿意去扮演你预设好的角色。这个过程同样会严重增加游戏的非线性程度与“冗余”（这里指“玩家玩不到的部分”，而非真的“冗余”）内容设计。

那么作为策划，要如何在这种近乎于“必然”的让步中保证情感设计的质量呢？一个 Well Designed 的场景？还是融合在对白中的名词表？

可以，但是让步不代表不存在，就好像 A 和 B 两名策划提出了对同一个内容的不同设计，他们中必然有一个人需要让步，但是让步方的内容全部都不可取吗？最优解往往不是一方完全压倒另一方，而是在碰撞中找到那个“**最大公约数**”——即一个既能保留 A、B 方案核心，又能融入 A、B 方案想法的新方案 C。让步方的设计理念并非被抛弃，而是被转化和融合了。

让步不是不存在，而是换一种形式继续参与。真正优秀的叙事设计，往往不是固执地坚持单一的表达，而是在理解玩家行为模式的基础上，进行巧妙的“伪装”和“渗透”，以此来达成想要的表现。

就拿那段大概率被 SKIP 掉的数分钟过场动画为例子，强行按头只会引发逆反心理（米哈游除外，你不能跟搞邪教的一起玩），而直接删除又不利于高效导入世界观。更好的解决方案是：将最核心、最震撼的信息碎片放在不可跳过的前 5~15 秒，作为 Hook 牢牢抓住玩家的好奇心。然后让玩家快速获得游戏的交互权，在一段时间的交互后，再补充对于这些剧情碎片的更长的、可跳过的、更具补充性质的剧情展示。这样，即便玩家没有被 Hook 吸引，选择跳过了后续的一些剧情内容，他至少也带走了最核心叙事的种子。

你永远不可能让每个玩你做的游戏的人都去感受你设计的叙事。——ElectricArc

同样的，在面对玩家可能不喜欢设计师们预设好的角色时，给予自由度也可以不仅仅是“A or B”的二元选择，也可以选择将角色的核心情感与玩家行为进行绑定。例如：与其告诉玩家背景故事让玩家选择“是否同情某个角色”，不如让玩家再“为了自身利益”或“达成某个目标”的过程中，**不得不与该角色共同经历一段旅程**，在旅程中通过**对话或行动产生情感链接**，之后再自然的引发情感层面的共鸣。玩家看似“自由”的导向了**体验这段关系、深入了解这个角色**的必然，同时叙事内容的核心情感中心，比如说失去、背叛、忠诚、惋惜等，依旧得以完整的保留和传达。

就像旅人与山，一切的最初，让旅人到达山巅的不是山顶的美景，而是路径。但是让出路径的选择权并不会影响山峰的高度和山顶的美景。——ElectricArc

所以说，这种游戏叙事做出的让步，在某种程度上就是在平衡“不可控的玩家自由意志”、“类型必须的玩法体现”、“项目能够分配出来的资源量”、“需要确保的作者叙事意图”等一系列内容。**而聪明的叙事设计师，懂得如何有策略的让步，将叙事内容像味精云面大壳一样化在游戏这碗汤中，让玩家在不知不觉中喝下，而后回味无穷。**

游戏叙事的合作性

游戏与一般影视作品不一样，66%的电影通常只有一名编剧，全部的叙事由一人提供，而游戏的叙事是团队协作的结果，剧本、世界观、玩法、系统……一堆策划都可能过来讨论，脚本团队可能有几人到几十人不等，剧情也多为并行设计而非单线设计。

这种写作模式虽然加快了开发进度，丰富了叙事的可能性，但是也带来了新的挑战：如何在不同专业背景、不同创意倾向的团队成员之间，保持叙事的一致性和情感的连贯性？当战斗策划需求更流畅的战斗体验而压缩探索内容时，当玩法策划需求与世界观不搭的玩法时，当叙事策划需要更多的空间深度塑造角色，构造角色弧光（Character Arc）时，当世界观策划需要更多深度展现世界观的信息点

时，当动画美术资源不足以制作符合脚本的角色动作时，当程序无法完成（Implement）叙事内容所需的表现时，又要如何做出取舍达成配合？

所以我们才需要基于游戏各个层面的需要，如：Pillars，USP，Vision，Scope等，制作“世界观框架”、“角色设计案”和“游戏流程大纲”。这些框架，可以不只有这些，作为每一位策划的“底线”，保证每一个设计的一致性，降低成果合并时的开销。而这些文档的本质则是发给每一个策划参考的“说明书”，通过一份份明确的、红线性质的说明书，让看到这些文档的人，知道怎么去使用，了解如何去合作。

那么我们来简单介绍一下这些“说明书”工具：

世界观框架

世界观框架，其存在就像是叙事设计的“法典”一样，法无禁止皆可为，详细、明确、全面，涵盖游戏所需的世界观的方方面面。例如一个发生在唐朝的故事，世界观框架里可能就会分门别类的罗列出一堆“定义”和“禁止事项”，建议大家参考一下法条，虽然不建议每个都按法条来写，自己把握度哈。

举个例子：

一切危害国家主权、领土完整和安全，分裂国家、颠覆人民民主专政的政权和推翻社会主义制度，破坏社会秩序和经济秩序，侵犯国有财产或者劳动群众集体所有的财产，侵犯公民私人所有的财产，侵犯公民的人身权利、民主权利和其他权利，以及其他危害社会的行为，依照法律应当受刑罚处罚的，都是犯罪，但是情节显著轻微危害不大的，不认为是犯罪。

明知自己的行为会发生危害社会的结果，并且希望或者放任这种结果发生，因而构成犯罪的，是故意犯罪。故意犯罪，应当负刑事责任。

——《中华人民共和国刑法 第十三、十四条》

这里明确了什么是犯罪，什么是故意犯罪，红线在哪，学习一下，运用在世界观框架中则像这样：

被裹挟的神识会为歌姬种个体塑造对于世界和自身最基本的认知，抹去所有与本源之力相关的知识，以及净化杂音、保护世人的潜意识使命，并形成灵魂与自由意志，这之后神识脱离个体的躯体回到世界中，构建躯体以外的神力也会回到世界中。

当然了，因为这是摘录所以里面有非常多的用专有名词解释专有名词的行为，所以有些“世界观框架”为了方便观看和快速理解，会设计像下面一样的表格：

| 专有名词 | 详细文档 | 一句话释义 |
|------|------|---|
| 故意犯罪 | 刑法 | 明知自己的行为会发生危害社会的结果，并且希望或者放任这种结果发生，因而构成犯罪的。 |

角色设计案

角色设计案，更像是一个角色的“说明书”，是告诉其他的策划，他应该怎么使用这个角色的工具。它里面会有非常多“有用”的信息，告诉其他的人我可以怎么用你这个角色，例如：

原名●●，在因天生白发、腿部残疾父母无法继续保护，在 6 岁时被●●一族放逐时从●●联合王国东北部传送到了●●王国自生自灭，被传送时仅有 6 岁，被释放了长达四年的失语魔法，只能咿咿呀呀。被●●孤儿院收留时以为是后天哑巴（实际是语言不通+不能说话）故起名为静。之后被称呼为静静。直到被●●的父亲收养，拥有了完整名字●●。

这段信息看过去就能想到，这个角色有这些用法：

- 玩家可以通过任务解锁她的过去，揭示她被放逐的原因，并推动主线剧情发展。
- 某个角色在遭遇重大挫折后，可能可以听取她克服困难的过程，并以此为契机逐渐变得自信和强大，在叙事中作为激励性人物。
- 她的悲惨背景（被父母抛弃、残疾）可以唤起玩家的同情和情感投入，增强叙事深度。
- 失语魔法的来源和她的原生种族可能是一个很好的深化世界观的引子。
- 她的背景可以用来触发特定任务，如调查●●一族。
- 她的故事可以暴露游戏世界的歧视、魔法滥用或社会不公。这有助于引起玩家对于现实的思考，比如包容性与正义。
- 如果以她作为同伴或可玩角色，她的残疾可能影响 gameplay。例如腿部残疾可能限制移动方式改用使用魔法漂浮、失语经历可能使她在沉默中更擅长非语言沟通或无吟唱魔法。
-

不仅如此，一篇好的说明书应该是详略得当的，毕竟没有人希望在吃药前先花 10 分钟找到用法用量，然后再在用法用量里找 10 分钟的正确用量。就像下面这样：

【用法用量】

一般为口服片剂或胶囊，有不同的品牌和规格。
一般来说，成人剂量通常为一次 250-500mg（2 粒）或 500-1000mg（4 粒），每日 3 次，口服。

【用法用量】

药物剂型与规格是临床用药的基础信息，也是确保治疗效果与安全性的首要参考。一般而言，这类药物常见为[口服](#)固体制剂，比如片剂或胶囊，其设计初衷在于提升患者用药的便捷性与依从性。市面上的产品往往存在多个生产厂商，因此会出现不同的品牌和规格，以适应多样化的临床需求及个体差异。在选择具体产品时，除了注意有效成分的一致性，也需关注辅料组成及工艺差异可能对药效产生的潜在影响。就剂量而言，成人使用时需特别注意个体化用药原则。一般来说，[成人剂量通常为一次 250-500mg（约相当于 2 粒常见规格制剂）](#)，这一范围适用于多数常规情况，可依据具体病情及患者耐受性进行初步选择。在实际治疗过程中，医师还可能根据疗效反应与不良反应的出现情况进一步调整用量，部分患者可能需要更高的剂量以实现理想疗效，例如在某些感染或炎症较重的情况下，[或可采用一次](#)

500-1000mg (约合 4 粒单位) 的较高剂量方案，以确保药物在体内达到有效的治疗浓度。此外，用药频率也是影响治疗效果的关键。该类药物通常建议每日 3 次，以维持稳定的血药浓度，避免因药物浓度波动过大导致疗效下降或毒副作用增加。患者应注意尽量均匀安排服药间隔，例如每 8 小时一次，以符合药物代谢动力学特点。需要特别强调的是，具体用药方案务必严格遵循医嘱，不可自行增减剂量或改变用药频次，以免造成治疗效果不佳或不良反应风险上升。最后，剂型设计与规格选择不仅关乎疗效，也直接影响患者的用药体验。良好的服药顺应性是治疗成功的重要保障，因此制药企业也在不断优化制剂工艺，以提高药物的稳定性、口感和生物利用度。总之，合理用药是一个综合过程，需在专业医疗人员指导下，结合药品说明书及个体情况全面权衡。

我相信没有人愿意看到一个说明书上关于用法用量的描述是右边这样的。所以，你的角色设定按也应该不要出现右边这种。就像下面的内容，对于角色设计案的角色经历这一部分来说，左边大多数时候比右边好，因为右边已经出现了明显的**越位行为**，角色设定中插入了大量的“**叙事细节**”，大幅缩小了文案策划在后期剧本编写时的**可能性**。

【角色经历】

9 岁时遭遇杂音袭击时，被调音师拯救，从而励志成为调音师来拯救其他被杂音袭击的人。

15 岁考入了国立音乐学院，18 岁以第一名的成绩通过第三学年的测验，但在仪式中没有诞生歌姬而失落。

为了缓解心情绕了远路去了偏远的公园，在途中遇到被人追赶的少女，在危机时与少女进行了契约。

【角色经历】

9 岁时与伙伴们玩捉迷藏时突然被杂音袭击，在杂音攻击伙伴的时候勇敢的冲出去要保护伙伴，在即将被杂音的攻击命中时被路过的调音师所拯救，埃米尔在目睹奏者的战斗与聆听歌姬的歌声后对调音师这个职业充满了憧憬。事后奏者对埃米尔冲出去保护伙伴的勇气进行了赞扬，但同时也警告了埃米尔无谋的勇气只会白白送了性命，做事要三思而后行。

在奏者与歌姬即将离去的时候，埃米尔向奏者询问如何成为像他一样的调音师时，奏者在看到埃米尔认真的眼神后告诉埃米尔要成为调音师就要进入国立音乐学院进行学习，他期待着未来有一天能与艾尔米在调音师协会相遇，并在走前向埃米尔赠送了一把短剑和以前用过的练习用奏具。

经过了 6 年 15 岁的埃米尔成功的考入国立音乐学院，进行奏者的学习

三年后埃米尔以首席的成绩通过了第三学年的测验，只要成功与歌姬契约就能升入第四学年去调音师协会进行实习。但在仪式时出了意外，没有诞生出歌姬。虽然还有第二次仪式的机会但埃米尔还是很沮丧，为了调节心情绕了远路去僻静的公园，但在途中遇到了一名被人追赶的少女，处于内心的正义感以及在观察后确定自己能战胜追赶上少女的众人后，出手帮助了少女。但在击败了追赶上少女的人后发生了意外，凭空出现的杂音附在了被击倒的人身上因还没与歌姬契约无法对杂音造成有效伤害而逐渐处于下风，在危机时少女冲了过来握住了埃米尔的手完成了契约，随后彻底击败了追赶上少女的众人。之后跟少女的交流中得知少女失去了记忆，也不记得自己的名字后以咏叹调为少女取了亚里亚这个名字。

游戏流程大纲

游戏流程大纲，其本身作用在于明确两件事情——“引入和主要教程的流程设计”以及“各个主要剧情段的内容”。

例如笔者自制的大纲流程框架模板：

| 部分 | 剧情部分 | 表现形式 | 现有想法 |
|-------|-------------|--------|------------------------------------|
| 引入 | 介绍什么是盘古开天辟地 | 多张静态图片 | 一张盘古撕开天地，一张盘古血肉化山河 |
| 教学 | 玩家移动教学 | 弹窗式教学 | 玩家操作 4 秒后，镜头被扩大至一个盘古体细胞 |
| C1 | | | 本章节主要内容为：体细胞寻找需要的地方填充山河死亡后特写到新的体细胞 |
| C1 | 自由移动 | 玩家操作 | 玩家自由移动 10 秒后体细胞死亡化作山河一部分 |
| | | | |
| CN | 游戏结束 | | |

这个游戏流程大纲虽然说也是红线，但其本身又是经常容易被修改的，远不如前两个文档稳定性高，可能项目开始是 Ver1.0，项目结束还是 Ver1.0，这个可能项目开始时是 Ver1.0，项目结束统计一下修改次数再同步进去的时候变成了 Ver50.0，但是能够被修改并不会改变其重要性：恰恰相反，正是它的

动态与包容，记录了从创意到落地过程中最真实的迭代与成长。虽笔墨常新，但大纲的存在却像“**指南针**”，始终指引着团队跨越迷雾、凝聚共识，确保每个叙事设计均朝着统一的愿景推进。

游戏的情感设计组成

众所周知，游戏是一个具有交互功能的多媒体内容载体，虽然我们说了很多叙事相关的内容，但是对于游戏的情感设计而言，叙事只是其组成的一部分（虽然是很重要的一部分）。想明白游戏的情感设计，我们可能需要先来思考一下，作为一个人类个体，你会有哪些**情感**呢？比方说：

- 快乐 (Happiness)：喜悦、满足、愉悦、兴奋、狂喜、骄傲、平静。
- 悲伤 (Sadness)：忧伤、忧郁、失望、绝望、悲痛 (grief)、孤独。
- 愤怒 (Anger)：恼怒、挫败、愤慨、暴怒、仇恨、烦躁。
- 恐惧 (Fear)：焦虑、惊恐、紧张、忧虑、警惕、恐慌。
- 厌恶 (Disgust)：轻视、不屑、厌恶、反感、嫌弃。
- 惊讶 (Surprise)：吃惊、诧异、震惊、惊叹（积极或消极的）。

基于这些，以及经历，还可能会产生一些更为复杂的、基于过往的情绪：

- 爱 (Love)：这是一个非常复杂的情感集合，基于过往的种种，可能包含快乐、信任、安全感等多种基本情感。它又细分为：
 - 浪漫之爱 (Romantic Love)
 - 亲情 (Familial Love)
 - 友情 (Platonic Love)
 - 博爱 (Compassionate Love)
- 嫉妒 (Jealousy)：通常由恐惧（失去所爱）、愤怒（对被嫉妒对象）和悲伤混合而成。
- 羡慕 (Envy)：渴望他人拥有的东西，可能与悲伤（为自己没有）和愤怒混合。
- 愧疚 (Guilt)：因为自己的行为或疏忽而感到懊悔，涉及悲伤和恐惧。
- 羞耻 (Shame)：对自身感到极度的失望和厌恶，认为自身有缺陷。
- 骄傲 (Pride)：对自身成就或属性的积极评价，是快乐的升华。
- 尴尬 (Embarrassment)：在社交中因失态或出错而感到轻微的不安和羞耻。
- 感恩 (Gratitude)：因得到好处而产生的感谢之情，混合了快乐和认可。
- 希望 (Hope)：对美好未来的期待，即使当下可能处于恐惧或悲伤中。
- 轻蔑 (Contempt)：认为某人或某事低劣、不值一提，与厌恶相关。

当然，这些情绪我们可以非常“非黑即白”的将其归纳为：

- 积极情感 (Positive Sentiment)：让人感到愉悦，想要接近。
- 消极情感 (Negative Sentiment)：让人感到不适，想要逃避。

消极情感并非都是"坏"的，它们具有重要的进化意义，如恐惧帮助我们避开危险，愧疚帮助我们维护社会关系。

当然了，也会有一个情绪垃圾桶叫：

- 中性情感（Neutral Sentiment）：既不让人感到亲近又不让人想要逃避的情绪，就像一种漠然。

这两种情感类别，直观的可以与两种反馈形式关联：

- 正反馈（Positive Feedback）：指系统输出信号增强输入信号，导致系统偏离原有状态并强化变化趋势的调节机制。
- 负反馈（Negative Feedback）：将输出信号以相反方向反馈至输入端，从而抑制系统波动、维持稳定状态。

为什么这地方用的是生物学层面上的正负反馈的解释而非更像是游戏设计师们所描述的呢？例如：

正反馈指玩家的成功会进一步增强后续成功的可能性，负反馈指玩家的失败会限制后续成功的可能性。

因为我们在设计情感，在小学时的作文课中，老师通常都说过：

要发扬、要放开，先控制、压抑这叫欲扬先抑

那么在情感设计中，当我们希望传达给玩家积极情感，提供给玩家正反馈的时候，不妨先合理的给玩家提供一些消极情感，调动玩家大脑对负反馈的感知，累计压力。然后在爆发之前通过引发积极情感的设计，一次性释放积累的压力，达成一次完美的情感锚点。而这个**情感锚点**，就是游戏情感设计的重要组成部分之一。**但这不代表所有的情感锚点都应该这样设计，也不代表所有的情感锚点都一定要是正向的。**

在笔者的认知中，对于游戏和一般文学作品中，好的正反馈设计，应当是在观者爽到大吼出声，但是想与别人传达之时却只能说出"形容不了，你得自己体验过才知道"的设计。

终究人是靠回忆活下去的一种生物，能够活在未来的人类基本不存在。所以一个情感锚点的重要性非常明确，但是只有情感锚点可以吗？拿下面这段剧情举例：



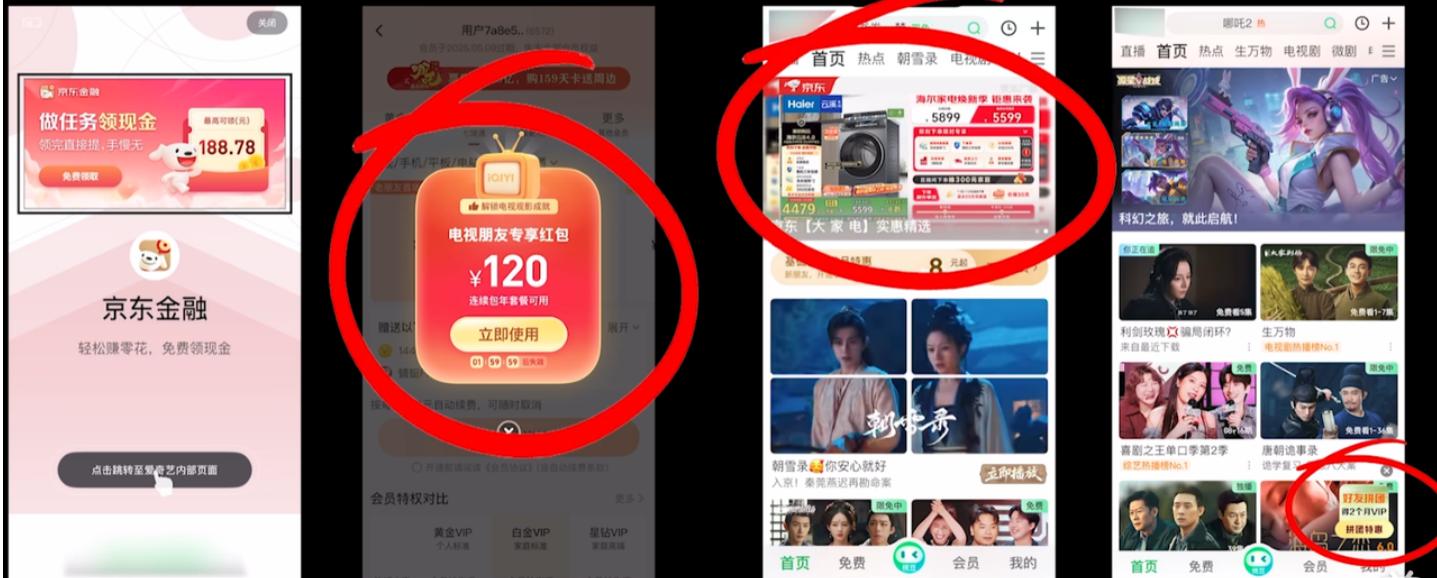
对于认真完成过前面一系列堪称"无聊"的通马桶任务的玩家，和完全没有玩过，甚至只是知道有这个角色的人物而言，其带给玩家的情感是完全不同的。不信的话看这篇文章的玩过 FF14 且认真看过剧情的人对这段话的留言和完全没玩过 FF14 的人的留言肯定是不一样的：

就那个突然冲出来帮我挡刀然后挂了的 NPC？剧情跳不过去有点烦。好像挺壮烈的，但说实话，我没什么感觉。这游戏这种突然牺牲的桥段见多了吧？反正主角又不会死。他死了对我有什么影响吗？没有啊，任务照做，装备照拿。

所以情感锚点之所以能够成为情感锚点，需要前面有足够的**情绪引导**，这种引导可以是压抑的，可以是隐晦的，可以是各种各样的，只要能够深化情感锚点即可。

而情绪引导则需要依靠我们前面一直在说的**叙事设计**，不过，只是叙事设计吗？能够引导情绪的只有剧情吗？交互、角色行为、场景氛围，都可以用来引导情绪。甚至是：

开屏广告 弹窗广告 banner广告浮标广告



当你看到各种广告时候的情绪



砍一刀骗局

是不是很好奇为什么突然放了两个令人深恶痛绝的东西？因为这恰恰是情感设计中的"极度功利主义"。他成功了吗？其实成功了，令人讨厌的弹窗广告一次两次三次的将你引流至新的软件，砍一刀则利用"损失厌恶"的理论让每一个用户成为"免费地推"。当然了，真别在游戏设计中运用哈（手游除外，开屏关不完的广告和一年四季不停顿的活动是手游不得不品的一环），毕竟都要操纵用户心理了，还不做全套那真不如最早就别做。

那么游戏呢？

比如说交互：有一种方式是 QTE，你猜猜 QTE 按不好能给人多大的情绪冲击吗？

<https://www.bilibili.com/video/BV1GV4y167Ps> <https://www.bilibili.com/video/BV1MU4y1F7H/>

交互当然不止是 QTE，可以是玩家的选择，可以是玩家的战斗，可以是难以抗衡的对手，可以是苦战得胜，可以是休息的余地，可以是其他各种各样的东西。总结一下，这些东西的本质是什么呢？

- 限制控制：剥夺玩家自由控制权或选择权，增加无力感。例如：在选择放弃某个角色的时候必须要选择放弃好感度不足的那一个。
- 挑战增加：提高交互难度或增加交互障碍，使玩家受到挫折或产生应对压力。例如：战神 2 奎托斯打宙斯的 QTE。
- 时间压力：设置短期/长期的时间限制，营造紧迫感和焦虑。这个其实也是一种挑战增加，但是其实又不止于挑战增加。例如：如果 3 分钟内完成战斗能救下某个角色，超过了角色就会退场。（真有游戏会这么设计吗）
- 给予认可：当玩家完成一个挑战时，给予对应的，甚至更高规格的回报，本身是情绪操控的一种方式。例如：《空洞骑士丝之歌》你的 BOSS 奖励呢？
- 给予安全感：让玩家在一个相对较安全的区域内自由探索，或者让玩家失误承担的损失不那么重。例如：《空洞骑士丝之歌》你的篝火点呢？
- 给予休息：让玩家在紧张的战斗过程或其他的过程中获得一些休息的时间。例如：一场冗长的 BOSS 战中"冗长"的过场动画。
-

同理可得，角色行为操控玩家情绪的本质行为可以被归纳为：

- 内向表达：角色通过沉默、回避或内部独白表现压抑，让玩家短暂的处于"这什么谜语人？"的困惑之中。
- 矛盾行为：角色行动与真实情感相反，显示内心冲突。
- 情感抑制：角色刻意压抑情感，避免直接表达。
- 情感爆发：在角色足够铺垫之后通过某一个剧情点的引导下，展现角色本质/角色真相。 (补充读物：

<https://www.bilibili.com/video/BV1Cx411T7FF>

- 自我接纳：角色对自身处境或情感的接受，并以此接受将这种接受的底层情感传达至观者。
-

同理又可得，场景氛围操控玩家情绪的本质行为可以被归纳为：

- 情绪色调：场景使用情绪对应的色彩作为主色调。[补充读物](#)

- 空间关系：场景的空间带来的情绪低调。例如狭窄空间天然会带来拘束感，较低的空间天然带来压迫感。
- 布景方式：场景内的物件的状态本身也能带来情绪。比方说，带血的家具和整齐的家具。
-

当然不止这些，也可以有别的：

- 压抑的 BGM 带来的紧张感
- 忽明忽暗的灯光带来的诡异感
-

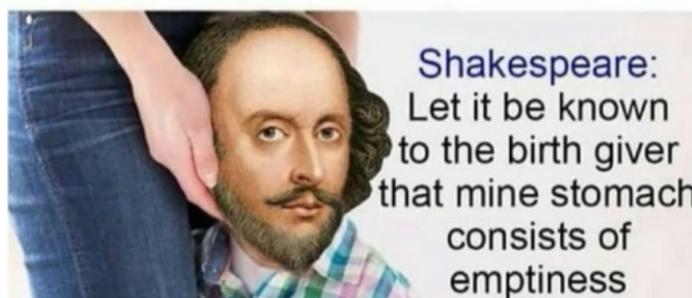
所以，对于游戏情感设计，我们可以大胆的归纳为由以下三个部分组成：

1. 情感
2. 情感引导
3. 情感锚点

而游戏的情感设计，既是由此而来。

游戏的体验边界

游戏的体验边界远广阔于无交互的传统载体，极高自由度的游戏内容、更长的体验时间，可以承载量更多、种类更丰富的情感设计点，这一点是电影、文学几乎无法复制的优势。在这个背景之下，"对白"仅仅只是游戏情感设计的一块非常非常小的部分。更多的情感则通过提到情感引导，经由情感爆发制造情绪锚点。同时，更长的体验时间又允许游戏本身的情感传递可以更"潜移默化"，避免出现"强行煽情"之类的负面行为，或者成为新的"小莎士比亚"。



然而，更广的体验边界本身也带来了最核心的设计挑战：**如何带给玩家"虚假的"自由，为玩家建立一条条看似可选实则必然的道路。**

这绝非易事，电影可以通过精确到帧的剪辑和配乐来控制观众的情绪曲线，小说也可以通过细腻的描写跳过眼睛直接将画面呈现在读者的脑海中。而游戏，则是布置了一个广阔的舞台，供玩家"随意"游玩。所以玩家的自由必须给予设计师的引导之下，才能变为"有意义的"情感体验，而非漫无目的的闲逛。

综上所述

游戏载体与影视载体的核心差异在于它能通过**交互、玩法系统和流程时间**，创造出一种**专属于互动体验的、高度私人化的情感**。

游戏情感设计的工具

那么聊完了基础知识，我们可以开始看看有没有什么工具可以帮助我们又快又好的把一个底子打出来，或者有没有什么工具能够把我们认为"惊天地泣鬼神"的设计，方便快速的传达出去的方法呢？那么我们一起来看看。

注意！这些方法并不能保证你能设计出让人眼前一亮的角色，你的创意是更重要的！

角色篇

角色是情感传递的核心载体之一，一个立体的角色会更容易打动玩家。那么设计一个"立体的"角色可以有哪些方向去思考呢？

角色特质（Character Traits）

角色特质设计有一个很好用的工具——Character Diamond。

As a writer, there will always be times when the muse seems to have ghosted you. At times like these, it's helpful to have a bag of tricks that allow you to continue writing with no inspiration, creativity, or talent whatsoever. One of these tricks is known as the Character Diamond.

I have found this trick so useful over the years, and in so many different contexts, that it's actually worthy of more than one post. This first post is going to focus on how to distill an existing character into a diamond, which works essentially as a "cheat sheet" to allow you to write that character with the perfect blend of consistency and complexity even if you aren't "feeling it" at all when you sit down to work.

First, credit where credit is due. The term "Character Diamond," and the basic application of the technique, comes from the screenwriting workshops of David S. Freeman. I, however, am happy to teach you this technique without subsequently posting bouncers at every exit and segueing into a lecture on Scientology. Other aspects of my take on this technique come from

Jack M. Bickham's *Writing the Short Story*. Reading that book twenty years ago vaulted my writing game to the next level, so I will always remember it fondly.

—Cobalt Company

Character Diamond，或者直译过来角色钻石，其本身更多是用于，你需要一个角色，但是你又没有什么灵感的时候。做这个就像是投个骰子，投 50 次 1D100 说不定有一次会是 1，但是 COC 里看到 1 会很开心，DND 里看到 1 就会想骂娘（为啥 DND 会骰 1D100）。可能有那么一个正巧对你心意，你就用了。其核心思想在于用 **4 个核心特质控制角色三观、言行、决策**，避免角色扁平不立体。

角色钻石中特质的数量应该是四个，对于主角来说可能会有六个，甚至八个。四个非常有趣，四个以下令人乏味，四个以上又太过复杂不好展示，只有主角这种占极大篇幅的角色才适合有四个以上的特质。

Fewer than four traits, and the character may not be complex enough. More than four, and you may be trying to do too much or edging into "Mary Sue" territory. Real people have more than four traits, but fictional characters are not real people and do not serve the same purpose.

—Cobalt Company

一些可用的特质的列表：

| | | | | | | | |
|-------|-------|-------|------|-------|-------|------|-------|
| 积极的 | 爱冒险的 | 深情的 | 有抱负的 | 和蔼的 | 活泼的 | 好辩的 | 傲慢的 |
| 专心的 | 很棒的 | 美丽的 | 专横的 | 勇敢的 | 杰出的 | 忙碌的 | 冷静的 |
| 坦率的 | 有能力的 | 细心的 | 谨慎的 | 有魅力的 | 迷人的 | 快乐的 | 聪明的 |
| 有同情心的 | 自信的 | 尽责的 | 体贴的 | 合作的 | 勇敢的 | 狡猾的 | 挑剔的 |
| 有教养的 | 好奇的 | 大胆的 | 果断的 | 可靠的 | 细致的 | 坚决的 | 勤奋的 |
| 谨慎的 | 尽职的 | 热切的 | 随和的 | 有教养的 | 高效的 | 善辩的 | 鼓励人的 |
| 精力充沛的 | 热情的 | 兴奋的 | 熟练的 | 热情洋溢的 | 公平的 | 忠诚的 | 幻想的 |
| 无畏的 | 凶猛的 | 正式的 | 坦率的 | 友好的 | 风趣的 | 滑稽的 | 慷慨的 |
| 温和的 | 奉献的 | 迷人的 | 感激的 | 快乐的 | 吃苦耐劳的 | 严厉的 | 乐于助人的 |
| 诚实的 | 抱有希望的 | 好客的 | 谦逊的 | 幽默的 | 有想象力的 | 整洁的 | 公正的 |
| 冲动的 | 独立的 | 勤奋的 | 博学的 | 坚持的 | 聪明的 | 快活的 | 敏锐的 |
| 活泼的 | 有逻辑的 | 外向的 | 充满爱的 | 忠诚的 | 幸运的 | 成熟的 | 一丝不苟的 |
| 调皮的 | 神秘的 | 怀旧的 | 听话的 | 乐于助人的 | 善于观察的 | 古怪的 | 固执己见的 |
| 乐观的 | 平和的 | 坚持不懈的 | 执着的 | 挑剔的 | 令人愉快的 | 有礼貌的 | 受欢迎的 |

| | | | | | | | |
|-------|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 积极的 | 精确的 | 骄傲的 | 谨慎的 | 高素质的 | 安静的 | 理性的 | 文雅的 |
| 放松的 | 可靠的 | 虔诚的 | 足智多谋的 | 恭敬的 | 负责任的 | 反应敏捷的 | 敢于冒险的 |
| 吵闹的 | 稳妥的 | 安心的 | 自立的 | 敏感的 | 精明的 | 愚蠢的 | 真诚的 |
| 熟练的 | 狡猾的 | 聪明的 | 鬼鬼祟祟的 | 好交际的 | 稳重的 | 奇怪的 | 严格的 |
| 好学的 | 迷信的 | 亲切的 | 圆滑的 | 有天赋的 | 健谈的 | 有品位的 | 坚韧的 |
| 紧张的 | 感激的 | 体贴的 | 节俭的 | 宽容的 | 信任他人的 | 值得信赖的 | 独特的 |
| 无私的 | 有用的 | 勇敢的 | 多才多艺的 | 活泼的 | 热情的 | 热心的 | 异想天开的 |
| 完美主义的 | 假正经的 | 马屁精的 | 善良的 | 慷慨的 | 敏感的 | 体贴的 | 女性化的 |
| 有灵性的 | 爱评判的 | 谦逊的 | 顺从的 | 自我惩罚的 | 有学识的 | 高度专注的 | 天真的 |
| 讨好的 | 自律的 | 自控的 | 刻板的 | 专横的 | 脆弱的 | 正直的 | 笨拙的 |
| 受庇护的 | 纯洁的 | 坚定的 | 成就过高的 | 万事通的 | 平衡的 | 有逻辑的 | 迟缓的 |

制作一个角色钻石有以下四步：

1. 确定角色定位，从特质列表里选取一个你认为达成这个定位所需的最基本的特质。
2. 掷骰子，随机选取其他三个特质。
3. 对于每个特质，各用一句话说明其程度。
4. 测试你做的角色钻石。
 - a. 一个人可以是__而不__吗？
 - b. 一个人可以既__又__吗？
 - c. 角色特质的长处与短处有被好好平衡吗？

然后我们来看每一步：

 假设我要制作一个用来推动主角团得罪人的角色，其定位是一位讲义气的战士。

第一步：我选择了冲动的作为这个角色能够达成定位所需的最基本的特质。

第二步：我随机选取了鬼鬼祟祟的、好客的、狡猾的。

第三步：我做出了以下解释

- 冲动的：这个角色就是热血青年，遇到跟自己的三观不合的就会上去理论，理论不了就打架
- 鬼鬼祟祟的：做事情鬼鬼祟祟一点不光明磊落，哪怕是在干正确的事情也会偷偷摸摸的生怕别人发现

- 好客的：非常喜欢邀请熟人去他家做客，会做好吃的好喝的招待人家，但是不让客人去客厅之外的地方
- 狡猾的：赌博从来没输过，玩牌也好、骰子也好，永远是他赢

第四步：我做出了一些自我质疑，这是其中一部分

- 一个人可以是一位讲义气的战士而不光明磊落吗？
可以，鬼鬼祟祟做事是其狡猾一面的体现，不给别人留下把柄。
- 一个人可以既是冲动的又是鬼鬼祟祟的吗？
好像不行，冲动的人大多是在人前做事，不会是鬼鬼祟祟的，那我估计得改一下鬼鬼祟祟的说明，就像这样：做事总是背着人，不让人知道他的目的与当前的状态，哪怕冲动也会把目标带到没什么人的地方再进行理论。
- 角色特质的长处与短处有被好好平衡吗？
好像这个角色只有正面特质或是中性特质没有负面特质，那我可能需要在根本上对其进行一些改变，就像这样：把好客的换成专横的，以此作为这个角色的特质缺陷，或是把狡猾的这一相对中性的评价变得更负面一些，变成阴险的。

判断特质是否应该保留有三个原则：

- 有效性：能够作为**三观、言行、决策**中的**至少两项的明确指导**的特质才是有效的特质。

"遇到跟自己的三观不合的就会上去理论，理论不了就打架"可以指导言行与决策，而"这个角色做事不过脑子"则不够明确，也无法真正的指导三观或者言行，只能少量的指导决策。

- 独特性：能够与其他三个不重叠但可能有关联的特质才是独特的特质。

"可靠的"、"尽职的"、"稳重的"、"挑剔的"这四者中，特质"尽职的"可以作为特质"可靠的"的推导结果，所以这两个特质重叠了，所以应该只保留二者之一。

- 持久的：能够不为情绪化环境所改变的、不由临时起意影响的特质才是持久的特质。

一般市民在进入教堂时会自然的表现出庄重、虔诚的态度，这是环境的情绪化所影响的合理反应，而非"虔诚的"特质。

记住，不是每一个弱点都应该通过后面介绍的"角色弧光"被克服。好的角色多多少少会有一些"永久性缺陷"——这些缺陷就是他们不可分割的一部分，读者接受也好、不接受也罢，它们始终都会存在。

对白和肢体语言（Dialogue&Body language）

角色特质之后，我们要确认的就是这个角色的对白以及肢体语言的风格。一个角色可能有几十句到几千句话不等的对白量，为了满足这些对白需求，可能会有几个到几十个肢体行为动画。而这些对话如果全部都是"味同嚼蜡"的对白，玩家对游戏剧情的兴趣就会急转直下，然后直接导致大部分的情绪设计失效。

那么什么叫"味同嚼蜡"的对白呢？我们来看这个例子，我们先假设这个村长是一个**老骥伏枥志在千里的人物设定，但是由于身体原因又没有办法真正解决什么事情，终日借酒消愁**。：

玩家：村长，有什么需要帮忙的吗？（接受任务）

村长：“勇士，你来得正好！我们村的西边有狼群肆虐，威胁着村民的安全。请你替我们消灭它们吧。”

玩家：“具体要我怎么做？”

村长：“请你前往西边的黑森林，杀死 10 只野狼，然后回来向我复命。我会给你一些金币作为报酬。”

玩家：好的，我接受了。

村长：“太好了，愿原力与你同在。我在这里等你回来。”

为什么这段对白让人感觉“味同嚼蜡”呢？

1. 纯粹的功能性，不像在与人沟通：在这段对白中，村长的形象唯一体现的价值就是发布任务不要只是一个 UI 解决，与其说是对白不如说是在纯粹的下达指令。村长没有任何的“情感”和“背景”，玩家无法感觉这是一个生动的人物形象。
2. 陈词滥调，毫无新意：无论是那个等待 30 年只要玩家前来就一定会说的“来得正好”，还是杀死“10 只”野狼这种明显不正常的数字，都会让玩家瞬间出戏。
3. 只有信息堆砌，流程描述：对话的目的只是为了告诉玩家，去“西边的黑森林”做“杀死 10 只野狼”这件事“获得”一些金币，就像是策划在描述 OCR 循环一样，生硬、纯粹的信息。没有起伏，没有背景，没有记忆点。

最重要的是，这段对白实际上**与玩家无关**。这段对白完全没有试图与玩家的角色建立任何联系，而联系是第一人称叙事情感设计的重要组成部分。

那如何让这段对白活起来呢？我们可以这样去改造这段对白：

1. 让村长有性格：让村长不再是个推动玩家养成线的工具人，它可以焦虑、可以无奈、可以悲伤，可以有很多深层次的性格/特质。
2. 展现世界观，埋藏兴趣点：比方说我们可不可以看看引入一些地区传说，引入一些其他的角色深化事件的危险程度和村子的无奈？
3. 创造更多的悬念：我们有没有可能不是只做 Yes or No 的抉择，为任务接取做出一些新的可能性？增加后续的层次感和张力？
4. 说人话：可不可能我们能让角色说点人话？

就像下面这样

玩家：“老爷子，您这儿看起来有点不安宁？”

村长：“不安宁？哈！再这样下去，我们连村子都保不住了。都是西边黑森林里那群天杀的野狼闹的！它们吓跑了我们的牲畜，现在连孩子晚上都不敢出门哭了。”

玩家：“听起来很棘手。没人去处理一下吗？”

村长：“老猎人巴克斯试过，第二天我们只找回了他的帽子…上面都是牙印。我看你装备精良，不像本地人。怎么样，帮我们个忙？我们凑不出多少钱，但地窖里还有几瓶我私藏的好酒——反正现在也

没人有心情喝了。"

玩家："好吧，交给我。要解决多少只？"

村长："越多越好！不过……如果你看到一匹左耳缺了个口子的老狼，千万别动手。那是狼王'断耳'，邪门得很。把它惹毛了，整个狼群都会发疯似的报复我们。把它们赶跑就行，求你了。"

不仅如此，如果两个人只是一直面对面说话而没有任何动作，那怕是真要吓死人，所以我们还应该适当加入一些肢体语言，就像这样：

玩家："老爷子，您这儿看起来有点不安宁？"

(村长没有回头，缓慢的拿锤头敲打加固着篱笆)

村长："不安宁？哈！"（声音干涸、苦涩，转过身来，眼里全是红血丝，双手脱力的提溜着锤子）"再这样下去，我们连村子都保不住了。都是西边黑森林里那群天杀的野狼闹的！"（村长举着锤子向西边指着）"它们吓跑了我们的牲畜，现在连孩子晚上都不敢出门哭了。"

玩家："听起来很棘手。没人去处理一下吗？"

村长："老猎人巴克斯试过，"（他摸了摸自己头上虚拟的帽子，眼神飘忽）"第二天我们只找回了他的帽子…上面都是牙印。"（说着村长的目光开始上下打量玩家，最终停留在玩家的武器上）"我看你装备精良，不像本地人。怎么样，帮我们个忙？我们凑不出多少钱，但地窖里还有几瓶我私藏的好酒——反正现在也没人有心情喝了。"

玩家："好吧，交给我。要解决多少只？"

村长：（村长一把抓住玩家的胳膊，又赶紧松开）"越多越好！不过……"（村长眼神突然看向西边，而后目光回到玩家身上，闭起了眼睛）"如果你看到一匹左耳缺了个口子的老狼，千万别动手。那是狼王'断耳'，邪门得很。把它惹毛了，整个狼群都会发疯似的报复我们。把它们赶跑就行，求你了。"

角色弧光 (Character Arc)

那么对白有了，紧接着就是事件了，对于角色而言，充分参与游戏剧情的角色我们通常希望它能够随着剧情的推进逐步成长，无论这种成长是向着更好的一面，还是向着更坏的一面。

那么什么是角色弧光？角色弧光指的是一个角色在整个故事中所经历的**内在变化、成长或蜕变**的轨迹。它不仅仅是角色在外部世界做了什么，比如打败了反派、找到了宝藏，更是角色的内心世界、信念、价值观或人格所发生的根本性转变。

完整的角色弧光通常由五个部分组成

1. 初始状态 (Starting Point)：角色的初始状态。这时的角色通常持有一种有缺陷的、片面的或未经考验的世界观。这通常源于角色的过去，比如说创伤、恐惧、欲望等。这些缺陷限制了角色的潜能和状态。
2. 催化剂 (Catalyst)：故事中的核心冲突突然打破了角色的常态化生活，迫使角色离开其舒适区，并且开始挑战其固有观念。
3. 挣扎 (Struggle)：在追求目标的过程中，角色不断遭遇失败和挫折。这些经历迫使角色质疑自己最初的理念，并开始学习新的技能、获得新的认知、建立新的关系。

4. 转折点 (Apex) : 角色面临一个关键抉择：是退回旧有的、舒适但有害的模式，还是拥抱新的、困难但正确的信念？这个选择通常是角色弧光的转折点。
5. 最终状态 (Ended Point) : 事件结束了，角色进入了最终状态，且已经发生了深层次的变化。其克服了，或者彻底屈从于最初的缺陷，形成了一个更成熟、更完整抑或是更堕落的人格。

很多时候我们会把中间三个部分合并一下，变成初始状态（Starting Point）、挑战历程（Challenges and Growth）、最终状态（Ended Point）这三个部分，来快速的明确一个角色弧光的“需求”。

正如我们前面提到的，角色弧光可能会导向一个更肮脏、更堕落、更悲惨的人格，所以我们的角色弧光是要注明状态的：

1. 正向弧光 (Positive Arc) : 角色从一个有缺陷的状态，通过学习、成长和克服内心冲突，最终成为一个更好、更完整的“正面人物”。这种弧光通常带有英雄主义色彩。

【《POI》的 Reese】

- 初始状态：一个顶尖的 CIA 黑色行动特工，但失去至爱之人后，他信念崩塌，认为自己的生命毫无价值，世界非黑即白，只有任务和目标。他变得酗酒、自暴自弃，在纽约街头流浪，像一个死人一样活着。他的核心缺陷是对生命的漠然，只为过去的阴影而活。
 - 催化剂：被芬奇找到。芬奇给了他一个新的目标：利用那台机器提供的无关号码去拯救普通人的生命。
 - 挣扎：在机械的、与世界保持距离的执行任务的过程中，他与卡特、芬奇、肖、根姐、豆豆、以利亚以及各种被其帮助过的“无关号码”们建立信任，重新与世界开始链接。在这个过程中他重新学习到了信任、同情、归属，重新找到自身价值。
 - 转折点：剧中多次出现他的转折点，但最核心的是他对自我身份的重新认同。当卡特警官因他而死时，他本可以再次陷入复仇和自我毁灭的状态，但他最终选择了继承卡特的遗志，去守护这座城市。他选择拥抱新的信念，而不是退回旧的模式。
 - 最终状态：他成为了一个保护者、导师和忠诚的朋友，就像那条狗（?），他重新找回了生命的意义（其实挺早就找回了），也认可了那句“The government considered these people irrelevant, We don't.”。剧情的最后，为了掩护芬奇和机器的安全，他做出了牺牲自己的选择。这个选择并非出于自毁，而是出于爱、责任和崇高的目的，这是他在初始状态时完全无法理解的。他的死亡是他角色弧光的圆满，标志着他从一个寻求死亡的人，变成了一个为他人生命而慷慨赴死的英雄。
2. 负向弧光 (Negative Arc) : 角色从一个可能中立或甚至善良的状态，由于自身的缺陷、错误的抉择或外部环境的腐蚀，最终堕落、崩溃或走向毁灭。这种弧光通常带有悲剧色彩。
- #### 【《绝命毒师》的 Heisenberg】
- 初始状态：一个默默无闻、怀才不遇、身患绝症的高中化学老师。他的缺陷是极度的骄傲和被压抑的野心，他认为世界亏欠他太多。
 - 催化剂：被诊断出肺癌，为了给家人留下财产，他决定利用自己的化学知识制造毒品。

- 挣扎：在犯罪世界中，他发现自己极具天赋，并逐渐沉迷于“海森堡”这个身份所带来的权力和认可。他开始欺骗自己，声称“一切都是为了家庭”，但实际上是为了满足自我的 Ego。
- 转折点：多次有机会收手或接受帮助（如接受格雷琴和埃利奥特的资助），但他都选择了继续堕落，甚至不惜牺牲伙伴、制造更多悲剧。
- 最终状态：他成为了一个冷酷无情、操纵一切的毒枭巨头，众叛亲离。在结局中，他最终承认：“我做这些是为了我自己。我喜欢它。我很擅长它。”他的弧光是一个典型的从“普通人”滑向“恶魔”的负向过程。

3. 扁平弧光（Flat Arc）：角色本身几乎不发生变化，但角色在这一过程中会坚定自身的信念，甚至将这种信念传递给其他角色。扁平弧光通常不会有转折点，或者说，甚至不会有催化剂和挣扎，唯一可能的就是因为中间发生的一些事情动摇了其信念。

【《铃芽户缔》的宗像草太】

- 初始状态：其本身即为一位专业的“闭门师”，其清楚的知晓自己的使命、职责和世界的运行规则。其信念简单且明确：关闭门，防止灾难发生，保护无辜之人。他的主要作用并非自身发生巨大变化，而是引导铃芽进入“闭门师”的世界，作为理想形象的化身。即使变成了椅子，他担心的依然是门没关好会出事，而不是自己的命运。他最大的内心冲突可能是对铃芽产生的感情与他肩负的使命之间的短暂纠结，但这并未改变他的核心本质。
- 最终状态：故事结尾，草太被铃芽拯救，恢复了原状。他的身份和信念与开头完全一致：他依然是一位闭门师，将继续他的使命。他没有变成另一个人，他的不变反而衬托出了铃芽的巨大变化。

其实这不是一个好的例子，但是说实话，我不太想得到有哪些正儿八经的平弧剧情。

然后，我们就要来说说用角色弧光的注意事项了：

- 来之不易的成长才显得真实，请一定记得不要轻易“加弧”。
- 不要让一个角色有一堆弧，哪怕在游戏里，一部游戏中最好也是一个角色只有1~2个弧。
- 一个起起伏伏的弧胜过十个一蹴而就的弧，人都是改了错又犯错，犯了错又改错的，进两步退一步是人，进十步不退步的是爽文小说男主角。
- 用言行表现，而非旁白告诉，Show me don't tell me。

那么我们来依靠这样一个公用的设定举一个例子：

在一个被战火摧残或灾难蹂躏的废土世界里，哥哥（凯）和体弱多病的妹妹（雅）相依为命。凯的核心信念是：我必须不惜一切代价保护小雅，因为我是她唯一的依靠。这个信念既是他的优点，也是他最初的缺陷偏执、禁锢、不信任和冷酷。

E1. 极差的角色弧光

- 初始状态：凯很爱妹妹，性格比较开朗。
- 催化剂：妹妹生病了，需要一种稀有草药。
- 挣扎：凯出门去找草药。路上打倒了几个小混混，拿到了草药。
- 转折点：无。他很简单就拿到了。

- 最终状态：凯把草药带回来治好了妹妹，他还是那个很爱妹妹、性格开朗的凯。他经历了事件，莫名其妙的就不偏执了，可能是草药导致的吧。

E2. 一般的角色弧光

- 初始状态：凯深爱妹妹，但因为过去的创伤，他对所有外人都极度不信任，认为只有把自己和妹妹封闭起来才能安全。（缺陷：偏执与不信任）
- 催化剂：妹妹患上重病，所需的药品只有一个神秘的流浪者商人有，但对方要求凯帮他完成一个危险的任务来交换。
- 挣扎：凯不情愿地与商人同行。在执行任务中，他固有的独狼作风多次导致团队陷入危机，商人的智慧和队友的牺牲精神让他开始动摇。
- 转折点：任务最后，商人为了救凯而受伤。凯面临选择：是拿着药品立刻回去救妹妹，还是先救这个外人？他挣扎后选择了先救治商人。
- 最终状态：凯成功拿到了药品，治好了妹妹。他变得不再那么偏执，明白了合作与信任有时比病态的保护更有效。他和商人成为了朋友，团队里多了个靠谱的哥哥。

E3. 正常的角色弧光

- 初始状态：凯的爱几乎是一种窒息的控制。他用命令和禁锢来**保护**小雅，因为童年时他一次疏忽差点导致小雅丧命，巨大的负罪感让他坚信**只有绝对控制才能绝对安全**。（缺陷：负罪感驱动的控制欲，剥夺了妹妹的自由和成长空间）
- 催化剂：雅病情加重，但这次不是因为旧疾，而是源于对自由和外部世界的极度渴望引发的抑郁，他最大的**保护**竟然成了伤害妹妹的元凶。
- 挣扎：
 - 凯带着小雅离开安全的避难所，踏上寻找能治愈心病的传说之地的旅程。
 - 路上凯屡屡犯错：遇到求助的幸存者，他冷酷拒绝，结果错过了获取关键信息的机会；他强行背着雅过不可能有危险的地方，让其感到屈辱和愤怒。
 - 雅的身体和精神状态时好时坏，凯的挫败感和恐惧达到顶点，他甚至对她大吼，这些经历让凯直视自己的**无能和恐惧**，而非只是**保护者**的身份。
 - 一个老者警告他：坚韧的藤蔓死死缠绕，只会让大树窒息而死。真正的保护，是成为她脚下的土地，支撑她自己去迎接阳光。
- 转折点：他们找到山谷，但入口是一座摇摇欲坠的索桥。小雅想自己走过去，这是她挣脱束缚的第一步。凯面临抉择：是像过去一样，强行把她绑在自己背上过去（退回旧模式），还是允许她自己过去（拥抱新信念）？在思考过后，凯选择慢慢的跟在妹妹的身后。
- 最终状态：雅成功走过索桥二人来到了能够治疗心病的传说之地。凯的核心信念发生了根本转变：他从一个**控制一切的守护者**变成了一个**默默支撑的守望者**。

（话说回来，我好像并不擅长写这个类型的角色，你们凑合着看，意思传达到了就行了）

角色原型 (Character Archetypes)

角色原型是一种帮助你快速找准角色定位、明确大致脉络的工具，原型本身是一种已经形成共识的符号，可以帮助你快速的找到一个思考你的角色的起点，同时，一个角色不一定只有一种原型，说不定，这么多原型你可以塞到一个角色里去呢（？）。

英雄 (The Hero)

英雄，勇敢的道德标杆，可能会过度自信、狂妄自大，一般是主角，直面挑战、拯救世界。这一原型可以具有很多种类，比方说：

- 主动的英雄：从故事的最开始就义无反顾的投身到冒险之中，拥有无需置疑的自信，永远勇敢的冲在最前面，具有高度自驱力。其优势通常来自于其人格魅力，而劣势通常来自于自满和骄傲等由优势的过度没有把握好引出的劣势，通常非其自身缺陷。
- 被动的英雄：起初对周围漠不关心，也不愿意投身于冒险之中，可以说角色从头到脚没有一个地方会让人觉得这可能是个英雄，犹豫不决，处处需要人推着，但是其具有的某项优秀品格又会在某个角色弧光中被激发，成为真正的英雄。其优势通常都是极度隐蔽的特质，而其劣势基本都源于其不情不愿的态度。
- 反英雄：反英雄通常都带有极具人格魅力的特质，他们有极高的专业技能，比方说 GANG，可能是法外狂徒或者是社会观点上的坏人，但是观众又会为他们的处境感到共情，他们最终可能会赢，但是多有悲情的结尾，他们反叛社会，但又最终被社会利用。其优势往往在于能够外化人格魅力、引人共情的人物特质，其劣势一般只有一条——离经叛道法理不容。
- 悲情英雄：具有诸多瑕疵，直到剧情开始前从未能真正战胜他们内心中的魔鬼/梦魇，他们必将在未来的剧情中被他们内心深处的魔鬼/梦魇打倒，但又会因为他的那些缺陷成为最后的赢家、真正的英雄。他们的优势千奇百怪，但是他们的缺点通常至少有一个能救他们于危难之中。
- 草根英雄团：一开始只是一群存在于社会中的普通人，但是因为一些偶然，旅程带着他们到了能够发挥他们长处的共同的地方，而后他们结盟，为了共同的目标冒险、奋斗。他们可能会从团队中分离，但是大多时候他们最终会团聚。这是群像形式的描写，通常这个团体的一员拥有互补的优势与劣势，每个人的个性都很鲜明。虽然我想以迪迦奥特曼的胜利队举例子，但是很明显，哈哈，他们不是。
- 孤胆英雄：在故事的最开始就已经是被社会抛弃的个体，天然隐藏于社会的另一面，他们的故事有时会引导他们重新回到社会中，但是最终他们还是被迫归于孤独。至于这类角色，他的优缺点相对于这个范式，通常不重要。

巫师 (The Wizard)

巫师，记录森严的全知全能之人，可能易被腐蚀或者极度傲慢，通常为强大的个体，为了达成目标愿意尝试一切，通常能够掌握强大的力量/权柄。这一原型可以具有很多种类，比方说：

- 传统巫师：遵循古老法则与知识体系，往往是学院派或秘传知识的守护者。他们理智、冷静，但也可能因过度依赖规则而缺乏灵活性。其优势来自深厚的知识储备与仪式力量，劣势则通常源于对未知的恐惧或对传统的盲目忠诚。

- 堕落巫师：曾经追求光明或真理，但因权力、知识或情感的诱惑而走向黑暗。他们往往具有强烈的悲剧色彩，观众既能理解其堕落的原因，又为其选择感到惋惜。其优势在于对光明与黑暗两面的深刻理解，劣势则是无法摆脱的自我怀疑或道德模糊。
- 隐士巫师：远离尘世，独自研究魔法或真理，对外界漠不关心甚至敌视。他们可能因孤独而变得偏执，但也因独立而保有纯粹的力量。其优势来自不受干扰的专注力，劣势则是与社会脱节导致的判断失误。
- 野心巫师：以权力或知识为最终目标，不惜一切代价向上攀登。他们往往具有极强的个人魅力和说服力，但也容易因贪婪而自我毁灭。其优势是战略头脑与执行力，劣势则是对他人与自我的剥削。
- 工具巫师：本身并非主导者，而是作为某种更高意志或系统的执行者出现。他们可能缺乏自我意识，但拥有惊人的专业能力或魔法技艺。其优势是精准与效率，劣势则是缺乏自主性与道德判断。
- 混沌巫师：拒绝一切既定规则，相信直觉、随机性与创造性。他们可能显得不可靠甚至危险，但也往往能打破僵局、开辟新路。其优势是突破常规的思维方式，劣势则是难以控制的反噬风险。

小丑 (The Jester)

小丑，他们有趣、富有洞察力、没有敌意，但是却可能会看似肤浅或者悲情色彩，抖包袱的人，大多数时候会被安排不经意间透露事实真相，这种小丑性格大概会出于他们看穿一切。这一原型可以具有很多种类，比方说：

- 宫廷小丑：表面上是统治者的娱乐工具，实则往往是唯一敢说真话的人。他们用幽默掩盖尖锐的批评，保护自己的同时也揭露真相。其优势是机智与洞察力，劣势则是地位低下、易被忽视或惩罚。
- 悲剧小丑：外表滑稽，内心却充满孤独与痛苦。他们的笑声背后是未被治愈的创伤，观众在笑的同时也会感受到深层的共情。其优势是情感深度与感染力，劣势则是自我贬低与逃避真实情感。
- 讽刺小丑：以尖锐的社会讽刺或政治隐喻为武器，挑战权威与虚伪。他们往往被边缘化，但也因此更具批判性。其优势是勇气与清醒，劣势则是易被误解或孤立。
- 天真小丑：并非真的愚蠢，而是以一种孩童般的纯粹视角看待世界，常常无意中道出关键真相。他们不具攻击性，但却能瓦解复杂的谎言。其优势是纯粹的直觉，劣势则是缺乏自我保护意识。
- 叛逆小丑：拒绝一切严肃与规范，用混乱与玩笑对抗系统。他们可能是革命者，也可能是破坏者，取决于语境。其优势是自由精神与创造力，劣势则是缺乏责任感与方向。
- 幕后小丑：看似只是配角或搞笑角色，实则暗中推动剧情发展。他们可能故意装傻以隐藏真实目的。其优势是隐蔽性与操控力，劣势则是可能被揭穿或失去信任。

爱人 (The Lover)

爱人，热情的、值得信任的，但是有时会天真、不理性。剧情往往带主角来到爱人的身边，或者反过来。这一原型可以具有很多种类，比方说：

- 奉献爱人：无条件地爱与支持他人，甚至愿意自我牺牲。他们温暖、治愈，但也可能因过度付出而失去自我。其优势是情感力量与忠诚，劣势则是边界模糊与易被利用。

- 禁忌爱人：处于社会、家庭或道德不允许的关系中，充满张力与冲突。他们的爱情往往是悲剧性的，但也因此更具冲击力。其优势是激情与勇气，劣势则是社会压力与自我毁灭倾向。
- 理想爱人：代表主角（或观众）对爱与美好的向往，往往是符号化的存在。他们可能缺乏深度，但具有强烈的象征意义。其优势是纯粹的美与吸引力，劣势则是可能过于虚幻或被动。
- 成长工具人的爱人：通过爱情关系促使主角（或自己）发生改变与成长。他们不仅是情感对象，更是催化剂。其优势是启发性与支持性，劣势则可能是在关系中失去平衡。
- 相爱相杀的爱人：与主角存在竞争、对立或误解，但又在情感上相互吸引。他们的关系充满张力与戏剧性。其优势是冲突带来的成长，劣势则是沟通障碍与信任问题。
- 自我爱者：爱的对象不是他人，而是自己或某种理想化的自我形象。他们可能显得自恋，但也强调自爱的重要性。其优势是自我认同与自信，劣势则是可能陷入自我封闭或虚幻。

护工 (The Caregiver)

护工，通常是无私的、忠诚的，但是因此他们通常也不会有什么野心。剧情中往往会有不断的无私的为了别人的利益奉献着他们自身。这一原型可以具有很多种类，比方说：

- 无私奉献者：这是最纯粹的护工形态，他们的快乐完全建立在所爱之人的幸福与安全之上，近乎本能地提供照顾与支持。其优势在于无与伦比的同理心与牺牲精神，其劣势则在于完全忽视自我需求，可能导致身心枯竭或被他人过度依赖。
- 创伤抚慰者：他们自身的过去充满伤痛，因此能极其敏锐地察觉他人的痛苦，并通过照顾他人来间接治愈自己。其优势是深刻的同情与理解力，其劣势则是可能陷入共情疲劳，或被他人的负面情绪再次拖入自己的旧伤之中。
- 过度保护者：他们的爱意表现为强烈的控制欲，坚信只有我知道什么对你最好。他们提供无微不至的关怀，但同时也扼杀了受照顾者的独立性与选择权。其优势是强大的责任感与行动力，其劣势则是令人窒息的关爱和沟通障碍。
- 殉道者：他们将牺牲与奉献视为一种美德甚至使命，有时会刻意寻求或夸大牺牲的机会，以证明自己的价值。其优势是惊人的坚韧与道德信念，其劣势则是潜在的自我感动和情感绑架倾向。
- 隐秘守护者：他们可能在表面上冷漠、疏离，甚至不被理解，但总是在暗中默默提供最关键的支持与保护，事了拂衣去，深藏身与名。其优势是低调、可靠且不图回报，其劣势则是可能因不擅表达而遭受误解，情感连接薄弱。

执法者 (The Ruler)

执法者，亦或者是标杆，他们的立场、资源和权柄会成为他们最大的优势，但是通常这种人令人生厌而且也不是那么容易接触到的。这类角色通常是规则的制定方（所以偶尔也会成为反派人物），法律站在这类角色的一边，或者这类角色站在法律这一边，情绪对他们来说通常没什么价值。这一原型可以具有很多种类，比方说：

- 正统权威：他们的权力来自世袭、法定程序或广泛认可，视维护现有秩序与稳定为最高职责。他们理性、威严，但可能显得保守和僵化。其优势是合法性、资源与控制力，其劣势则是害怕变革、脱离群众。

- 暴君：权力是他们满足个人欲望、推行个人意志的工具。他们可能才华横溢，但性格中存在致命的缺陷，如多疑、残忍或自大。其优势是绝对的支配力和恐惧威慑，其劣势则是统治基础脆弱，易众叛亲离。
- 改革者：他们身居高位，但锐意革新，试图用手中的权力打破旧体系、建立新秩序。他们通常是理想主义者，但手段可能同样冷酷无情。其优势是远见、魄力与煽动力，其劣势则是易被视为叛逆、树敌过多，可能陷入“为达目的不择手段”的陷阱。
- 官僚主义者：他们并非权力的主人，而是规则的奴隶。极度迷信流程、条文与等级，缺乏变通与人情味。其优势是系统的高效运转（在理想情况下）与稳定性，其劣势则是官僚习气、麻木不仁，是主角冒险路上最常见的体制之墙。
- 仁慈君主：他们是执法者原型中的例外，手握大权却心怀慈悲，懂得权术却选择仁政。他们珍视责任胜过特权。其优势是智慧、仁德与由此获得的真心拥护，其劣势则是可能因仁慈而被视为软弱，或被奸人利用。

创造者 (The Creator)

创造者，毋庸置疑的具有创造力、信念很足、很坚定、很可靠，同时经常会以自我为中心，一根筋。他们的自驱力有的时候可能比主角都强，而且很激进，但是他们忙啊，每天有无数的事情要做，忙着创造、忙着自我展示。这一原型可以具有很多种类，比方说：

- 艺术天才：为艺术而活，将内心澎湃的想象力和情感转化为具象的作品。他们情绪化、敏感，时而狂喜时而抑郁。其优势是无与伦比的才华与感染力，其劣势则是极端的情绪波动、自我怀疑和难以相处。
- 偏执愿景家：他们眼中只有一个终极目标或完美蓝图，愿意为此付出任何代价，包括自我牺牲和胁迫他人。他们是伟大的发明家、建筑师或革命家。其优势是超凡的远见、决心与执行力，其劣势则是疯狂、控制欲和对人性的漠视。
- 工匠大师：他们不一定有开天辟地的创意，但追求技艺的极致完美。沉浸在细节中，对自己的作品拥有深厚的感情。其优势是精湛的技艺、耐心与可靠性，其劣势则是可能陷入完美主义，进度缓慢，忽视大局。
- 创新企业家：他们的创造不仅关于产品，更关于商业模式和机遇。敏锐、果敢，善于将想法转化为现实价值。其优势是商业头脑、行动力与冒险精神，其劣势则是功利主义、过于激进可能导致失败。
- 内心世界构建者：他们可能对外部世界漠不关心，将所有精力用于构建一个内在的精神世界、一套复杂的理论或一个旁人无法理解的系统。其优势是极致的专注与深刻的内心世界，其劣势则是与现实脱节，显得孤僻怪异。

贤者 (The Sage)

这里的贤者不会绑定心关哈。贤者，智慧的、经验丰富的、一眼看穿真相的，不过为了不让他们透题透的太厉害，有时候也会让他变得过于谨慎、迟疑，甚至给他们上点诅咒。剧情中通常是一个慈祥的、博学的导师形象。不过反派的贤者那就是另一回事了。这一原型可以具有很多种类，比方说：

- 智慧导师：Classic Pattern。他们拥有丰富的知识和人生经验，乐于指引主角，提供建议和工具，但坚持让主角自己做出选择并承担后果。其优势是深厚的智慧与指引能力，其劣势可能是过于超然，或在关键时刻因"天机不可泄露"而提供过于模糊的提示。
- 隐居学者：他们远离尘嚣，沉浸在知识或冥想中，拥有绝顶智慧但不愿轻易介入世事。请他们出山往往是剧情的关键一步。其优势是纯粹而深刻的洞察力，其劣势则是脱离实践，可能给出不食人间烟火的建议。
- 怀疑论者：他们智慧的核心在于"质疑"。不相信绝对真理，善于从多种角度分析问题，揭示表象下的复杂真相。其优势是批判性思维与避免盲从，其劣势则是可能陷入虚无主义或优柔寡断，缺乏行动力。
- 反派智囊：他们将智慧用于邪恶的目的，是反派最得力的军师或谋划者。他们冷静、狡诈，善于利用规则和人性弱点。其优势是战略谋划与操纵人心，其劣势通常是对自身智慧的过度自信，从而留下可乘之机。
- 悲剧先知：他们能清晰地预见未来（无论是通过推理、魔法或直觉），但往往预见到的是不可避免的灾难或悲剧，而无人相信或无法改变。其优势是预知能力，其劣势则是被诅咒般的孤独、无力感和沉重的心理负担。

探险家 (The Explorer)

探险家，富有好奇心和自驱力的角色，不过众所周知，探险家是 7*24 全年无休的，所以他们不可靠、没有休息也是不可能的。他们的本性会驱动着他们去摸索事务的边界，探索未知的世界。这一原型可以具有很多种类，比方说：

- 地图绘制者：他们对世界的探索带有明确的目的——填补地图上的空白，记录未知的地理、生态或文化。他们是理性的观察者和记录者。其优势是严谨、求知欲和丰富的知识，其劣势则可能为了数据而忽视伦理或人情，显得冷漠。
- 冒险家：Classic Course，他们追求的不是知识，而是刺激本身。攀登无人敢攀的山峰，潜入无人敢下的深海，只为它就在那里的冲动。其优势是无畏的勇气、卓越的体能和应变能力，其劣势则是鲁莽、缺乏规划和责任感，容易将自己和他人置于险境。
- 星际漫游者：他们的探索领域是星辰大海、异星文明或高维空间。他们对家的概念淡薄，宇宙才是他们的归宿。其优势是宏大的视野、适应力和对未知的开放心态，其劣势则是疏离感、难以建立深厚的情感联结。
- 内心朝圣者：他们的探索方向是向内而非向外，致力于探索精神领域、意识边缘或哲学终极问题。他们可能显得神神叨叨、与现实脱节。其优势是深刻的直觉与精神力量，其劣势则是可能迷失在自我的迷宫中，无法回归现实。
- 宝藏猎人：探索对他们而言是手段而非目的，其终极驱动力是财富、神器或某个具体的目标。他们兼具探险家的技能和功利主义的心机。其优势是目标明确、资源丰富、善于破解谜题，其劣势则是贪婪可能蒙蔽双眼，甚至背叛同伴。

叛徒/叛逆者 (The Rebel)

叛徒或者叛逆者他们一般都没有什么明显的优劣势，他们可能善于伪装，也可能仅仅是被现有的规则逼迫反叛者，这个品类还是蛮丰富的，可以具有很多种类，比方说：

- 自由斗士：为了崇高的理想（如自由、解放、平等）而战，公然挑战腐朽或压迫的现有体制。他们极具魅力和煽动力，是天然的领袖。其优势是坚定的信念、勇气和鼓舞人心的领导力，其劣势则是可能为了伟大目标而采取极端手段，最终变得与他们反对的体制一样冷酷。
- 憤世嫉俗者：他们反叛并非为了建立什么，而是出于对一切规则、权威和虚伪的深刻厌恶与不信任。他们的反抗是破坏性的、无政府主义的。其优势是犀利的批判性和不受束缚的自由，其劣势则是虚无主义、缺乏建设性，容易沦为单纯的破坏。
- 被迫反叛者：本是体制内的普通人，甚至既得利益者，但因遭遇不公、背叛或压迫，被逼上梁山。他们的反叛带着挣扎与无奈。其优势是能引起广泛共情，其劣势则是内心的矛盾与犹豫，可能缺乏彻底的决心。
- 混沌本身：他们享受混乱本身，认为秩序是虚伪和压抑的。他们的反叛没有特定政治目的，更像是一场盛大的恶作剧或行为艺术。其优势是创造力、不可预测性和幽默感，其劣势则是缺乏责任感，可能造成无法预料的灾难性后果。
- 双重间谍：游走于两个或多个对立阵营之间，他们的忠诚成谜，反叛是他们的生存方式和武器。其优势是高超的伪装术、洞察力和生存能力，其劣势则是永恒的孤独、信任缺失和自我认同危机。

无辜之人（The Innocent）

无辜之人，他们亲切、他们真诚、他们品行端正，但是众所周知，这就像大家的孩童时期一样，易碎、天真。一个纯真的角色，很多时候会是傻子、儿童或者孩子气的角色，没有目的一般不会安排这类角色。同样的，因为这类角色的易碎和天真，他们可能会一朝变大人。这一原型可以具有很多种类，比方说：

- 天真的理想主义者：他们真心相信世界是美好的，人性是本善的，并以此信念行事，常常让愤世嫉俗的人感到惊讶。其优势是能带来希望、治愈和道德纯洁性，其劣势则是极易被利用、欺骗和幻灭。
- 愚者：看似愚蠢、疯癫，说话不着边际，却常常能道出最深刻的真理，点醒迷途中人。他们的无知是一种超越世俗智慧的状态。其优势是独特的智慧和颠覆常规的视角，其劣势则是易被轻视、迫害，无法保护自己。
- 未经玷污之人：通常因与世隔绝（如生长在桃源、实验室或深宫）而保有绝对的纯洁，对世界的复杂与黑暗一无所知。他们的引入往往是为了见证文明的腐化。其优势是象征意义上的纯粹，其劣势则是极度脆弱，接触现实后容易崩溃或被污染。
- 道德的试金石：他们本身可能不强，但其无辜的存在本身就是对周围人物道德水平的检验。保护还是伤害他们，通常决定了其他角色是英雄还是恶棍。其优势是强大的叙事功能（被压迫者），其劣势则是功能性大于个性，真正的剧情工具人。
- 天选之纯真者：他们的天真是一种强大的力量源泉，可能只有最纯洁的心灵才能驾驭某件神器、通过某项试炼或感化某个怪物。其优势是拥有解锁特定情节的关键能力，其劣势则是一旦失去纯真，力量也会随之消失，带来悲剧性结局。

普通人 (The Regular People)

最后，还有于你于我都一样的，普通人。

关系篇

前文有提到过，创建关系构建链接是游戏情感设计的重要一环，这点与观者视角的传统影视行业不同。带入自身来想一想，什么会让你产生情绪变化，首先需要与你有关。你看到不幸会难过，你看到甜美的爱情会开心（也许会想跳了？），你看到早夭的婴儿会惋惜，你看到无助的老人会心疼。这些是你看到的，也许他与你有关，也许你脑补了他与你有关。但是总之，你们之间产生了联系，而这个联系越紧，你的情感强度会越大。同样是听到有人死了，一个八百里外不相干的人、一个可怜人、一个点头之交的人、一个同事、一个熟人、一个老友、一个亲戚、爷爷奶奶、爸爸妈妈、你自己（？），对你的情绪影响肯定是不一样的。

！ 这里还是要提到一点的，注意身体，工作也好赚钱也好，总还是要考虑自己的，别累垮了，身体最大，祝各位都健健康康快快乐乐的。

那么有什么办法能够让玩家与角色之间产生链接呢？有的兄弟有的，第一点——认知锚点：

认知锚点 (Cognitive Hook)

在游戏叙事中，认知锚点是角色身上那些能够迅速被玩家识别、记忆并产生情感联结的特定特征、行为模式或符号化元素。它们如同心理上的"把手"，让玩家能够快速抓住角色的核心特质，并在持续的互动中强化这种印象，最终形成深厚的情感羁绊。具体有以下五个方向可供考虑：

1. 标志性的外在特征：一个独特且始终如一的外观设计是最直接、最迅速的认知锚点。就像 FF7 的克劳德的巨大的破坏剑、独特的刺猬头以及标志性的摩托车。这种外在特征可以在各种场景中清晰的被玩家识别，如过场动画、战斗、逛街等。
2. 标志性的行为或口头禅：角色习惯性的小动作或口癖能极大地增强真实感和角色辨识度。比方说《碧蓝幻想 Relink》在没玩很久之后，我对它的印象就只剩下一个带着鹦鹉的鉴定师会一直喊"アンービリーバボー"。这种为角色设计的一个微小的、不重要的、可重复的行为，比方说推眼镜、抱胸、踢屁股、口头禅。有时候会达到意想不到的效果。不过切忌过度使用，除了句尾加喵之外，暂时想不到什么口癖是可以每句都用还不惹人烦的。
3. 核心互动机制：让玩家通过 Gameplay 与角色建立更深的链接，这是仅有游戏可以做到的强大认知锚点。比方说生化危机 4 的艾什莉（碍事梨），具体的玩过一定都知道，没玩过建议去体验一下。我不认为那是一种很好的设计方式，但是哪怕过了这么久，还是能想起被艾什莉支配的恐惧。
4. 情感内核与动机：角色的核心驱动力如果能与玩家产生共鸣，可以成为极度深刻的认知锚点。《最后生还者》中乔尔对艾莉的保护，动机强大而纯粹——"保护艾莉，就像保护女儿一样"。在角色设计初期，就明确一个简单、有力的情感核心，例如：守护、复仇、求知等，并通过这一核心发散出其角色的核心驱动力，在之后的每一个节点，文案都会通过角色的选择来强化这一内核。

5. 专属互动：角色如何与玩家操作的角色互动，这种互动不一定是直接的，能够影响角色在玩家心目中的位置。就比方说《BT7274》里那段经典对白"Protocol three protect pilot"，还有拒绝更换铁驭的对白。这个基本不太会嫌多，你可以为每一位重要的桐柏角色定义一种与主角的"专属互动"，并通过对白和互动不断强化这种联系。

我们在设置认知锚点的时候需要注意的核心问题是：

- 一致性：角色的认知锚点应当始终如一，如果一定要更改，更改时的事件应当成为一个小叙事核心。
- 尽可能展示，而不要直接告诉：让玩家通过观察、交互习得认知锚点，而非僵硬的告诉玩家。
- 目的：锚点的最终目的时为了情感设计服务，引导玩家对角色投入更多的感情。所以，设计的时候问问自己：如果（随便一个你的同事）看到这个特征/行动/互动，能让他更关心这个角色的命运吗？
- 功能应当融合于叙事中：其叙事身份、功能、定位应当隐藏、溶解在其叙事内容中，永远不要让其功能赤裸裸的展现在玩家的面前。

核心冲突

有了关系之后，我们就可以着手准备核心冲突了，最简单的方式就是将玩家丢入两难之地，制造矛盾与冲突，这可能是玩家自己的也可能是玩家与世界的。就像这样：

- 能力困境：不得不干一些坏事，帮不上所爱之人
- 视角冲突：通过非主角的视角看待环境，对友方角色产生嫉妒心理或对敌人产生同情心
- 认知重置：发现被骗，因为一件事情发现到底哪一方是友方不再明确，被迫与敌人合作或与友方决裂
- 群体冲突：主角成为了群体的一员但群体的决策与主角的决策可能产生差别
- 氛围逆转：在严肃的情节内插入诙谐的剧情，紧张的 Boss 战进行到一半戛然而止开始坐下喝茶
- 身份反转：关键角色的身份发生反转，比如：导师变成幕后 Boss
- 符号映射改变：用一个符号承载多种信息或某个信息依存的符号发生改变
- 重要情感冲击：有深度关联的角色死亡，胜利的另一面，半好半坏的结局
- 失去：引导玩家经历"拥有-习惯-失去"这一情感循环，改变"我拥有某物"的思维映射

当然了，你可以做一些升华，比方说讲一些宏大叙事，但是记住，只有你在讲宏大叙事前拿到了 80/100，你才可能用宏大叙事挑战最后的 20 分，否则，宏大叙事只会把你打入更深的深渊。

情节结构

单一情节，很多书中有不同的归纳，但是大多是这些：

| 结构类型 | 核心特点 | 示例 |
|------|------|----|
| | | |

| | | |
|-------------|------------------|-------------------------|
| 线性 | 唯一路径，无选择 | 到某地只有一条路，路上有敌人障碍 |
| 非线性 | 路径自由，可不去目标地 | 可朝任意方向走，目标非强制 |
| 线性 + 非线性组合 | 主线固定，支线顺序自由 | 去某地需收集 3 个道具，收集顺序任意 |
| 线性 + 多非线性分支 | 主线固定，支线可选（去不去均可） | 去某地路上有多个可选冒险点 |
| 多方式结构 | 目标固定，解决方式自由 | 去某地可杀过去，也可潜行 |
| 多路径 | 多路径通向同一目标 | 去某地有两条不同的路，终点相同 |
| 线性 + 多结局 | 主线固定，终点可选 | 可选 3 个不同终点 |
| 控制权自选 | 可选择不同角色，叙事视角反转 | 选 A 需打败 B；选 B 需阻止 A |
| 自由组合 | 多个目标独立，无必然联系 | 需到某地 + 打败敌人 + 收集道具，顺序自由 |
| 开放结局 | 无固定目标，仅设定核心规则 | 建设城镇让居民幸福，无明确终点 |

玩家诱入

到此我们有了角色、锚点、冲突、情节了，我们可以实现对玩家的诱入了。若玩家无法感受到代入感，无法沉浸入游戏提供的舞台，这些设计就都没有用了。所以我们要通过"世界观 - 角色 - 情节 - 引燃"四层，逐步诱入玩家，让玩家能够带入游戏提供的舞台。另外，**诱入的方法并不是运用的越多一定越好的，认知负荷下每个玩家个体可以处理的信息点的数量是有限的，提供有效且重要的信息是核心作用。**

世界观诱人

世界观诱人作为四层结构的第一层，其核心目的为——让玩家真正关心世界。通过"丰富性"与"立体感"吸引玩家，用细节和未知来捆住玩家，移送至角色诱人。我们现在说说世界观诱人方法：

- 构建立体的世界，填充历史、文化、细节……
- 埋藏在世界观下的谜题，比如说未知的人物、规则、境遇……，甚至是副标题
- 在尽量不与现实的常规伦理相悖的前提下引入需要遵守的世界规则
- 多提供兴趣点，少在兴趣点里埋雷，引导玩家自然探索世界
- 引入情感共鸣，比如说复仇、拯救、战乱的世界……
-

以巫师 3 为例：

- 北方王国与尼弗迦德帝国的战争背景、非人种族（精灵、矮人）与人类的种族冲突、猎魔人、女术士、教会等组织的明争暗斗……这些宏大的设定被细化到每一个村庄的标语、路人的对话、可阅读的书籍和信件中。你在威伦看到的破败景象和悬挂的尸体，直接诉说着战争的残酷；而在诺维格瑞，则能感受到宗教狂热下的压抑与繁荣商业的并存。
- 狂猎究竟是什么？他们为何追逐希里？这个核心谜题从游戏开始就悬在玩家心头。此外，还有大量支线谜题：某个洞穴里的怪物为何发狂？一个看似普通的村民背后隐藏着什么秘密？这些未知驱动着玩家去探索，去拼凑世界的真相。
- 这个世界遵循着“两害相权取其轻”的黑暗森林法则。没有完美的选择，玩家的决定常常会引发意想不到的、甚至更糟的后果（例如，著名的“老鼠塔”任务）。这种规则与现实的道德观产生碰撞和思考，迫使玩家认真对待每一个抉择，从而更深地代入到杰洛特所处的艰难境地。
- 地图上布满的问号（神秘地点）本身就是强大的兴趣点。开发者确保了绝大多数问号都提供了有价值的回报：一个有趣的怪物巢穴、一个藏有设计图宝藏、一段感人的小故事（如“来自欧菲尔的武士”任务）。这种“探索即有收获”的正反馈循环，鼓励玩家自发地去遍历整个世界，而不是感到被“清问号”的枯燥任务所惩罚。
- 整个世界都弥漫着强烈的情感主题。比如威伦的主题是“绝望与生存”，人们在水深火热中挣扎。史凯利杰群岛的主题是“荣誉、传统与家族”，各个家族为王位而明争暗斗。主线故事的核心情感则是“牺牲与守护”。玩家很容易被这些宏大的、又能落到具体人物身上的情感所触动，从“旁观者”转变为“参与者”，真心想要为这个世界做点什么。

角色诱人

世界观用细节和未知捆住玩家送到了这里，角色应该去与玩家形成浅层链接了，第二层的核心目的也很明确——让玩家产生对角色的兴趣、愿意与其一同冒险、体验未来与角色的情节。其方法在于通过角色的“外貌特点”和“对玩家的态度”让玩家对角色产生兴趣，之后送往情节诱人。那我们来说说角色诱入的方法：

- 重点保证第一印象，角色与玩家的第一次对话的内容、语气、神态、外貌状态……能够直接影响到玩家对角色的兴趣
- 构建有意义的视觉特点，例如角色的服装、发型、武器和整体风格应该具有独特性和辨识度增加玩家的记忆点，同时能反映世界观那就更是上品
- 构建角色对玩家角色的直接态度，不论是友好、怀疑、依赖抑或是挑衅，通过语气、肢体语言等进行体现，让玩家感到自己是被重视抑或是被挑战的
- 嵌入背景故事和动机，角色永远不应该是功能性的，哪怕是一个铁匠他也可以拥有丰富的过往和未解决的谜题，也可有隐藏的创伤、未完成的目标、第二身份。通过碎片化叙事去鼓励玩家挖掘更多，形成探索的动力
- 构建角色关系网，展现角色与角色之间的关系，如友谊、对抗、亲情，这能够显著增加世界观的立体感，同时这也是一个很好的，做这件事的手段：
- 埋一些疑点给玩家但不要过多，为什么角色 A 与角色 B 第一次见面就不对付？为什么角色 A 明明可以做某事却没有做？为什么角色 A 的身上有伤疤？

-

好的，这里是不是有一件事没有做呢？对的，我们需要在这一阶段让玩家认同自己的玩家角色，核心目的同样明确，对玩家角色产生"认同感"与"带入感"，我们可以以下几个方向展开：

- 社会与职业身份认同，让玩家通过角色的玩法习得、周围人对玩家扮演的反馈来引导玩家对其主要控制角色的社会身份、职业产生认同感
- 满足玩家对于自由、领导、受尊重的身份、打破规则的机会、超凡能力的心理需求
- 降低自我映射的难度，例如让玩家控制角色不说话或者少说话可能会更容易让玩家进行自我投影，针对事件的情感反应与玩家基本一致，减少自我行动玩家不操作时不动……
-

例子这块，前面已经举得很多了，我们加快脚步，到第三层

情节诱人

角色勾着玩家的好奇来到了这里，情节就要去让玩家与角色形成深层链接，就像前面说的，就像 FF14 里的悲剧角色为什么能够让玩家痛哭流涕，很多一种层面上就是通马桶的任务太多，能够塞进去的事情和细节太多，所以更能勾起玩家情绪。所以，第三层的核心目标也很明确——让玩家与角色产生羁绊、让玩家与主控角色产生情绪同步、为即将到来的引燃做好情绪上和暗示上的铺垫。简单来说就是"给玩家身上抹汽油"，"汽油"抹的越多、抹的越潜移默化、甚至喂给玩家的食物和水里你都掺杂着汽油。到了第四步，引燃的时候就能一把火点爆玩家的情绪。那我们来说情节诱入的方法：

- 明确玩家主控角色的必经之路，哪些剧情玩家必须要经历，哪些情节玩家经历了会更好，哪些情节玩家经历不经历无所谓。分割好这些情节，为每个情节尝试添加诱因，制造铺垫，增强连贯度，并且通过合适的缓和给予玩家探索非必经之路的时间与空间。
- 凸显玩家责任，在特殊剧情节点，让玩家进行决策，让玩家的剧情与整体剧情走向绑定。
- 叙事融入机制，例如渐渐改变 UI、主控角色能力、声音、特效、甚至 3C（谨慎）……
- 为玩家与角色设计深度互动，比方说当你要设计一个 A 挽留 B 的角色，可以加入一些简单的 QTE 让玩家不是只当观众。



比方说在这里加个QTE (?)

- 注意控制节奏，就像认知有负荷一样，情绪本身也有负荷。你铺垫的内容如果把玩家的耐心耗尽或是让玩家触底反弹，会直接影响到玩家的游戏热情和第四层引燃的效果。FF14 中就在大规模剧情战役后，常常安排玩家返回据点与朋友们进行日常互动，做做通马桶的无聊任务，这绝非无用之功。
- 运用非文字叙事加深叙事张力，玩家进入一个区域后，物品的摆放、建筑的新老、光线明暗变化、音乐音效的转变、痕迹与标志……这些会先于一切文字第一步扎进玩家的潜意识中，所以通过非文字叙事不断的暗示玩家当前所处的区域状态、紧张程度等是一个非常好的方式。
- 回响，又可以叫回旋镖，让早期看似无关紧要的细节在后期情节中产生回响。例如 POI 中 Reese&Finch 在情节早期帮助过的角色在情节末期纷纷回来提供帮助。一个好的回响结构会让玩家感到每一步自己对世界的影响都有被世界记住，其行为的意义得到印证，会极大增加世界与玩家的联系。
- 要让玩家扮演，而非仅仅选择。角色扮演不是只在几个预设的选项中选择一个，而是在于让玩家用自己的方式去与世界交互。这个很麻烦，正常来说别这么搞，成本很可能会远高于回报。比方说提供尽可能多的选项，并记住玩家的选项，然后逐步减少玩家的可选项，让每个玩家体验的都是独一无二的游戏体验。（要是谁真用这种方法做成游戏了，记得跟我说一下，我高低得拜读一下）
-

引燃

汽油已经浸透了玩家全身，此刻只差一颗火星。引燃作为四层结构的最后一层，它不带有诱入二字，因为已经把玩家“骗”进了最底层，该“杀”了。这一层的核心目的极致纯粹——将前期积累的所有情绪、链接、期待瞬间引爆，达到剧情的高潮和玩家情感的巅峰体验，并留下不可磨灭的记忆烙印。引燃是结果，而非过程；是精心设计的爆破点，它必须建立在之前三层坚实铺垫的基础之上。引燃的方法有很多，但是万变不离其宗：兑现（Payoff）。

- 兑现世界的谜题：将世界观中埋藏的核心谜题在此刻揭晓。答案应当足够震撼，足以颠覆玩家部分认知，但又必须符合前期埋下的所有线索，做到逻辑自洽，让玩家有“原来如此！”的顿悟感，而非“这就没了？”的失望感。
- 兑现角色的弧光：让角色在此刻完成他的转变，或做出最符合其性格的、终极的抉择。一个懦弱的角色鼓起勇气赴死，一个固执的角色为了大义而妥协，一个追寻目标的角色在终点前发现目标的虚妄……角色的命运在此刻定格，其弧光得以圆满或悲剧性地破碎。
- 兑现玩家的责任与选择：让玩家之前做出的重大抉择在此刻产生最直接、最猛烈的影响。是盟友的背叛还是千军万马来相援？是世界的毁灭还是涅槃重生？让玩家清晰地看到，世界的走向确实因他而改变，赋予其行动最终极的意义。
-

同时你可能需要在系统上做到极致，这篇文章中笔者很少用这么绝对的词，但是如果都到了 climax 了还不 do 100% 的 effort，那什么时候 do 呢？所以尽可能的调动所有可以调动的资源，来一场最后的演出吧。我们来加入一些：

- 史诗级的场面：宏大的战斗、壮丽的景观、众多角色的命运交汇。
- 巅峰的演出：最出色的运镜、配音、配乐，共同烘托气氛。
- 高强度的互动：让玩家亲自操作最关键的一击、最艰难的逃亡或最痛苦的抉择，而非仅仅旁观。当然了你也可以试试整个新芝士雪豹狠狠在最后时刻 K 玩家的头，玩家一定会深深地记住这个角色的。
- 同时敢于付出代价：比方说伴随真正的失去。这可能是一个深受喜爱的角色的牺牲、一个理想之地的毁灭、或者玩家角色自身的某种永恒改变。玩家付出了难以挽回的代价，胜利会显得更加珍贵，悲剧因此显得深刻，这段记忆会永久地刻在玩家心中。（当然了什么都不失去也可以深深刻在玩家心里）
-

还有最最重要的——不要打断玩家。

总结而言，成功的玩家诱入是一个系统工程：

1. 世界观用细节和未知吸引玩家，让其关心这个舞台。
2. 角色用特点和态度链接玩家，让其愿意与台上角色共行。
3. 情节用经历和羁绊浸染玩家，让其与角色情意相通、情绪同步。
4. 引燃用最终的兑现和爆发升华所有积累，给予玩家一次无与伦比的情感冲击。

四层循序渐进，层层递进，每一层都为下一层打下坚实的基础。忽略任何一层，敷衍任何一层，最终的效果都会大打折扣。笔者认为能够衡量一次玩家诱入成功与否的唯一标准，就是玩家是否愿意相信这个世界，并为之欢笑、愤怒、悲伤、落泪。

结语

游戏情感设计看上去很简单，文案写写的事情。实际上确是对逻辑、笔力、共情、调研、权衡、让步、协作能力的巨大挑战，老实说没有策划知道一个设计对于一个游戏或者一个群体来说是好是坏，如果真的有一个策划过来告诉你他明确的知道某个设计就是最好的设计，那他一定是在骗你。这篇文章写的好吗？我不确定，有人喜欢高度凝练，有人喜欢被引导，有人喜欢讲故事。这和我们做游戏情感设计一样，你永远不知道某个玩家会喜欢亦或是讨厌你的设计。就像我不喜欢 FF14 的剧情，太平了所以我会默认跳过所有没有配音的剧情。另外我其实不应该把标题写这么大，30000 字真的不够写，但是我觉得这 30000 字应该够一个文案获得提升了，这里没讲一段对白怎么写，没讲具体的策划案应该怎么做，因为每个公司的策划案格式都不一样，没有哪个公司的格式真的比所有人都好，也不代表有好的策划案模板就一定能做好游戏，掌握方法远比掌握模板要重要，不论在哪个方向都一样。最后希望大家永远记住，太阳底下无新事，土也好烂俗也罢，你能想到的桥段大部分别人都想到过，并不是烂俗就不好，也不是创新就一定好。