“纪念碑谷”成功背后的故事

距2014年“纪念碑谷”最初发售至今已有3年之久，如今这款游戏迎来了它的续作“纪念碑谷2”。据2016年统计，该游戏两年内为其制作公司Ustwo创下了14,40万美元的收入。至“纪念碑谷2”发售前夕，该游戏已经创下3千多万次的下载。为何让这款游戏如此火爆，如此令广大玩家喜爱。咖啡罐与大家一起分享“纪念碑谷”成功背后的故事。

“纪念碑谷”的故事中没有敌人、没有杀戮、没有死亡。它的故事意在传递着美好理想和对宽恕的追求。这种于残酷现实想对立的游戏却吸引了成千上万男女老少，以及骨灰级的游戏玩家。“纪念碑谷”的首席设计师Ken Wong带领着Ustwo完成了这部简约、华丽、富有禅意的作品。同时也证明了游戏不仅仅只属于没日没夜蹲在角落里打电子游戏的青少年。Ken指出，游戏不仅仅只是展现视觉暴力，游戏的适应群体非常之广。无论男女老少，文化背景，游戏都对用户有着不同凡响的吸引力。Ken认为一款优秀的游戏作品应该是满怀关爱与爱护。任何一个人在生活中的经历都可以做成游戏，并且通过游戏阐释那些在书本和电影中无法呈现的内容。这就是Ken一直在内心中奉行的理念以及他认为做游戏最快乐的一面。

“纪念碑谷”的灵感启发自Ken对建筑艺术，以及对荷兰艺术家M.C.Escher作品的喜爱。Ken想将电子游戏引领至一个新的方向，他的作品可以面向大多数玩家传统意义上只关心打怪练级，斩杀巨龙的电子游戏玩家。但是在Ken的心中游戏作品应该适用于更广义的玩家。让哪些关心故事内容、人物角色、游戏画质、音乐感官，甚至是追求体验奇异世界的玩家也能喜爱他的作品。

简约，含蓄，优雅 ——打破传统游戏设计理念的“纪念碑谷”。

艾达公主漫游在一个只有禅意音乐的世界里；

没有刻意的奖励回馈玩家；

让玩家通过想象和感性想象艾达公主的性格；

少则是多的哲理贯穿整个游戏。“一个精短的体验对游戏来说也许更好，可能还没有一部电影的时间长。并在游戏的最后让人有一种宣泄的感受。”——Ken

一个优雅的新玩家引导流程是“纪念碑谷”另一个成功原因。华丽的插画会在视觉上吸引新玩家，而对于哪些一开始就怀疑自己的玩家，Ken说：“他们需要一些鼓励，稍加摸索就可以深入下去。”

谈到“纪念碑谷”在设计和开发的过程，Ken表示他在最初将基于建筑的游戏原型勾画了出来，整个团队在不断地失败中迭代前行，整个过程不仅仅只是让视觉效果更华丽那么简单。当时只有8人的开发团队在艺术表现与他们想要讲述的故事中不断寻找平衡点，意在阐述“艺术与程序的紧密结合”。与此同时，他的团队从未忽视用户是如何与游戏互动的，以及用户是怎样被游戏中富含奇异建筑和浮动阵列的“小世界”所吸引的。

用灵魂去设计游戏

Ken提议：“想做出一个优秀的游戏作品，不要害怕去挑战传统——也不要担心传统的玩家。” Ustwo常常提醒设计师们很多人虽然不玩游戏，但他们不反对游戏，这样的群体手中很可能还会有一部智能移动设备。设计师们常常会想，是不是游戏对于这些潜在用户看上去太难了？或者游戏针对性太强？如太男性向或女性向。然后要有一个有趣故事，但不要开头就是那种“在很久很久以前，在那个被人遗忘的土地上······之类的用词”Ken提出。相反，创作一个看上去更像是音乐视频一样的故事，然后逐渐地构建起游戏的场景，引入游戏角色和独特的游戏目标。不要认为玩家的想法很简单，用一堆无聊重复的关卡搪塞玩家。引领玩家体验令人兴奋的视觉效果——为此设计者可能需要开发独特的字体，使用诱人的色彩，甚至创造一个与众不同的游戏特色。Ken还提出，尝试寻找到游戏的灵魂。游戏是一种高级的互动体验，更有人认为“纪念碑谷”反而更像是一个互动艺术品。因此设计师们就要更关注用户体验的重要性。“用户在使用应用程序、浏览网站和学习如何玩游戏之间有着很多类似之处。”Ken说。“一个以用户体验为导向的方法能够使团队构建更高级别的目标：如我们可以在移动设备上创建怎样令人兴奋的用户体验？”

游戏设计师会坚定不移地说什么是游戏，玩游戏的群体是谁，他们真正的目的是什么。但是Ken认为，游戏产业并没有足够的把握认定游戏到底是什么。游戏则是新兴的艺术，将“游戏一样的事物”和人们的兴趣点紧密地结合，最后构成数字互动体验。已经有成千上万的游戏试图融入令人兴奋的视觉效果，更个性化的体验，并摸索如何从建筑，舞蹈，以及摄影中带来改进。Ken指出“让我们尝试做出文化更多样，更融合，更适合所有人的游戏吧。”

制作高品质游戏的技巧：

游戏的更高层次不仅仅是针对骨灰级的铁杆玩家，游戏的受众群体应该是所有人；

灵感其实来自于你的兴趣，热情，以及令你着迷的事情；

创建独特的角色，叙述令人信服的故事，引领玩家进入一个新颖，陌生，但又振奋人心的世界里；

突破传统的游戏模式——游戏可以安逸优雅，用户不会喜欢重复无聊的关卡，以及受挫感。不要以为用户的想法那么简单，容易搪塞；

牢记游戏是数字用户体验的一种形式，以用户体验为导向，将会引导你创作出非同凡响的作品。