游戏分析——套娃大冒险

游戏是现代文化中不可缺少的重要载体，每一款游戏都是文化与互动的结合体。我所讨论的游戏是“套娃大冒险”。这款游戏不仅故事内容诙谐幽默，互动方式更是独特有趣。充分反映了我们课上讨论的Narrative & Ludology theory。“套娃大冒险” 以套娃的形式构建了新颖的游戏环境与系统，在特定游戏系统之内，利用玩家对未知的探索与好奇传递设计者的故事。

游戏在人类文明中已有很久的历史，它们用来竞技，博弈，模拟战争等，大多以board game，card game，board wargame等为主，例如Go，Chess，Poker等。电子游戏的发展，离不开电脑技术的进步。最初的电子游戏诞生于计算机实验室内，如Spacewar!。这些游戏并不在叙述故事，而是以指定的规则让人们互动，在有约束的条件下行动。在1970年代之前，人们并不将电子游戏与故事描述相关联，直到1975年Colossal Cave的出现，人们称之为互动小说（Interactive Fiction），突破了电子游戏与故事叙述间的隔阂，开创了新的游戏种类——Adventure。随着计算机图形能力的增强，故事的叙述不再仅仅是文字。生动的图形，可探索的虚拟环境，将游戏故事的叙述变得更加有趣。如今VR平台的诞生，将游戏玩家由现实世界融入到虚拟世界之中，沉浸式体验游戏世界将游戏故事的叙述推向了更高的层次，并引入更丰富的互动元素。在我的游戏经历中看来，当代游戏设计多已一个特定的故事作为背景，而故事本则在游戏中支撑游戏的主题，指引玩家探索的方向；游戏的交互则将原本单一的故事情节引入丰富的互动元素，让玩家在游戏中以一个特定的约束环境，自由探索。当今游戏的故事情节，有些并不是线性的，故事的发展决定与玩家的选择，或是与NPC的交互所关联，游戏故事最终结局也变得不再单一。如今游戏如同电视，广播，书籍报刊一样，是叙述故事的媒体。但它不再像纸质媒体那样，单一线性地展现剧情，而是可以非线性地叙述故事，令玩家沉浸其中。

套娃大冒险是一个冒险解谜游戏。游戏以俄罗斯套娃为角色，以玩家与NPC之间的对话营造游戏特定的环境气氛，以无声电影的样式串联剧情发展，以及可探索的环境使游戏故事的叙述丰富多彩。游戏讲述了主人公Charlie Blackmore，从大魔头Baron中营救家人的故事。游戏中，玩家扮演Charlie Blackmore，是最小的套娃（doll），通过套入或套出更大的doll来获得他们的能力，解决游戏中的谜题或是与其他套娃互动。游戏中充满了谜题与挑战，也许一个谜题有不同种的解决办法，或是一个谜题嵌套着更进一步的谜题。玩家扮演的套娃角色，不仅可以根据主线剧情，也可以随意在游戏世界中探索，参与挑战，收集物品，进化能力。

游戏的故事设置在工业时代。一个叫Baron的邪恶industrialist雇佣童工为其工作。Blackmore一家的父亲突然消失，欠下的债款逼迫除了最小的Charlie外的其他孩子去工作。Charlie突然意识到他的兄弟姐妹被迫作为奴隶，失去了自由。因此Charlie踏上解救兄弟们的道路。玩家在游戏中控制最小的套娃Charlie Blackmore。如果比他大一号的doll没有看着他，他便可以套入这个doll来控制他并获得他的特殊技能，如开锁，唱歌，呕吐，拉小提琴，大吼大叫，驱赶人群等等。在控制stack of dolls的时候，可以跳入更大一号的doll，来获得新的技能。游戏中可以随时套入或套出dolls，获得不同的特殊能力，以解决游戏剧情中的谜题。

游戏win的条件有多种，可以根据主线剧情解救所有Charlie的兄弟姐妹；或是找到所有谜题的不同解决办法，以及完成游戏所设置的挑战任务等。游戏谜题有多重解决办法，例如剧情中需要驱赶餐厅中的rich people，Charlie可以跳入厨师doll往毁掉厨房的食物，或是扮演成海盗doll在餐厅中大喊大叫。在支线任务中完成挑战可以获得更多的奖励。探索环境可以获得更多特殊技能的套娃。

（Readings:*, Storytelling, and Breaking the String* 这两个reading与key idea相关）游戏作为故事叙述的媒体之所以吸引玩家更多是因为游戏激发了玩家自身的兴趣，而不是被动的根据作者的思路了解整个故事。Henry Jenkins 在*Game Design as Narrative Architecture*中提到Interactivity is almost the opposite of narrative; narrative flows under the direction of the author, while interactivity depends on the player for motive power. (Adams 1999)。套娃大冒险中玩家可以随时脱离主线剧情，探索周边环境，获得新的物品，沉浸在游戏世界中；甚至可以在在剧情发展的过程，随时回到曾经的plot（At train station，at port and so on）中继续探索。探索这种机制的设置，在游戏环境的约束下，给玩家自由的空间。Games must provide at least the illusion of free will to the player; players must feel that they have freedom of action – not absolute freedom, but freedom within the structure of the system.（Greg Costikyan，2007，Games, Storytelling, and Breaking the String）Greg Costikyan在理论上证明了玩家自由在游戏中的重要性。Adams提到了“Motive Power”，这种Power是需要在游戏中不断的积累才能使玩家不失去继续游戏的动力。而积累Motive Power最有效的手段就是游戏中设置有趣的互动和自由的探索机制，玩家由被动地跟着设计者的思路变为主动探寻故事的发展，这不仅给玩家自由的空间，也让设计者的故事更欣然地被玩家所接受。

从人类心理本能上看，没有人喜欢被动做事。游戏叙事的过程可以利用人类主动探寻的意识，通过互动不断激发玩家的好奇，主动探寻未知才是有效传递设计者思想的方法。游戏的故事本身是设定好的，这根电视报刊书籍等并没有区别，但游戏不同的地方在于它通过计算机技术使游戏故事融入了互动，并通过美学设计实时地传递给玩家特定的反馈。在套娃大冒险这种冒险游戏里，游戏的主线故事是整个游戏的骨架，它支撑着整个游戏的框架，在这个框架下融合了谜题，成就，收集的物品，角色能力等等使游戏不再紧紧围绕着设计者的思路进行，而是在特定环境的约束下，在游戏系统的范围内，给玩家自主的选择与自由的空间，这种自由是游戏能够继续玩下去的动力。因此玩家由被动接受故事，变为主动探寻故事。所以，游戏具备互动元素，是不同于其他媒介的最大特点。

Video game终归是游戏，无论它的故事有多精彩，互动给玩家带来了多少自由，它终归是有一定rules的。电子游戏与传统游戏都是在rules的限定下才能继续进行，电子游戏的rules构建出游戏系统，所有的互动元素，所有的故事剧情，以及作者想通过游戏所阐述的思想。Huizinga对游戏的定义在电子游戏的范畴内仍然适用。电子游戏是自主的活动，在互动元素的驱使下，激发玩家探寻未知的动力。电子游戏是有别且独立于现实生活的，它可有可无，不会对现实生活带来影响；游戏世界是在游戏系统之内的，玩家在特定的时间内，沉浸于游戏世界里。

游戏与故事之间的关系更适用于冒险游戏的范畴（Adventure Game），并不代表说一些Genre的游戏没有故事就没有传递设计者的思想。很多游戏是不具备故事叙述的，但也非常吸引玩家，例如Bejeweled 2 Deluxe, Tetris，temple run等。它注重的是游戏的体验，而不是在阐述一个故事。本文的观点更适用于Adventure Game，对于其他的游戏范畴也许应该另加别论。

根据上述的讨论我们很容易得出结论，游戏的故事不再是线性结构。互动使游戏的故事更有趣，更吸引玩家，同时也更有效地传递了设计者所要在游戏中阐述的故事。电子游戏并没有脱离Huizinga对于play的定义，而是在其基础之上提高到了更高的层次。套娃大冒险正是利用了游戏这样的特性，在游戏系统之内通过互动给予玩家探索的自由，基于美学与视觉构建了独特新颖的游戏环境。Puzzle solving的多重解决方案以及各种挑战任务激励玩家继续进行游戏并不断探索，作者所要阐述的故事也随着玩家探索的脚步逐渐地浮现在玩家的眼前。