

Level Design

Concept to Gameplay 業界流程淺談

xpec

RAYARK
GAMES
JETZEN

網銀國際
WANIN INTERNATIONAL
JERA
GAME STUDIO

遊戲企劃設計師 Grey



About Me, Grey

2017

[Mobile]
Final Fantasy 15 Pocket Edition

2019

2020

加入 酉由閃町團隊
未來作品請多支持!



A Simple Suggestion

先說結論：提案階段就要落實 1~3 關設計



提案階段就要落實 1~3 關設計

★ 廣義的定義

- 清楚關卡制:1~3 關設計。
- 其他:5~15 分鐘體驗設計 / 特製的精華版設計。
- 可任取前、中、後體驗。

★ 更深層的意義

- 初步檢視設計(主題、合理性與可玩性、樂趣、耐玩度)。
- 有例有真相, 讓自己與別人快速了解。
- 作為下一階段 **prototype** 的規格。

What is Level Design ?

讓我們從一個遊戲的誕生談起



遊戲設計師在做什麼？

- 讓玩家在不需要解釋說明的情況下進行遊戲，且還能感受到樂趣。
- 遊戲發想是瘋狂且令人愉快的。
- 遊戲設計卻是讓人又愛又恨。
 - 要注意的事情很多。
 - 會面臨的挑戰很多。
 - 能隨時接受批評。
 - 不厭其煩地調整或重做。
 - 要不斷地更新相關知識與技能。

Game Big Bang 構思提案

★ 提案的要件

- Idea 有趣的想法
- Genra 遊戲類型
- Mechanisms 遊戲機制
- Rules 遊戲規則
- Story 故事
- Characters 角色
- World 世界觀
- Level Design 關卡設計



[PSVR] O! My Genesis VR

Level Design 性質上容易在一開始被忽略

★ Level Design 要件

- Tutorial 教學
- Experience 體驗
- Game Flow 流程
- Learning Curve 學習曲線
- Traffic Flow 動線引導
- Camera 鏡頭引導
- Hints 視線引導
- Views 絕景
- Level Layouts 一關至多關



[Switch] 薩爾達 曠野之息

Level Design 讓提案更踏實，更快邁入下一階段

★ 設計師要自問...

- 自己的想像有多清晰？
- 聽眾 / 讀者了解這個遊戲嗎？
- 核心是？
- TA 是誰？
- 樂趣與耐玩度？
- 製作難度為何？
- 如何驗證？

★ 下一階段 → **Prototype** 規劃

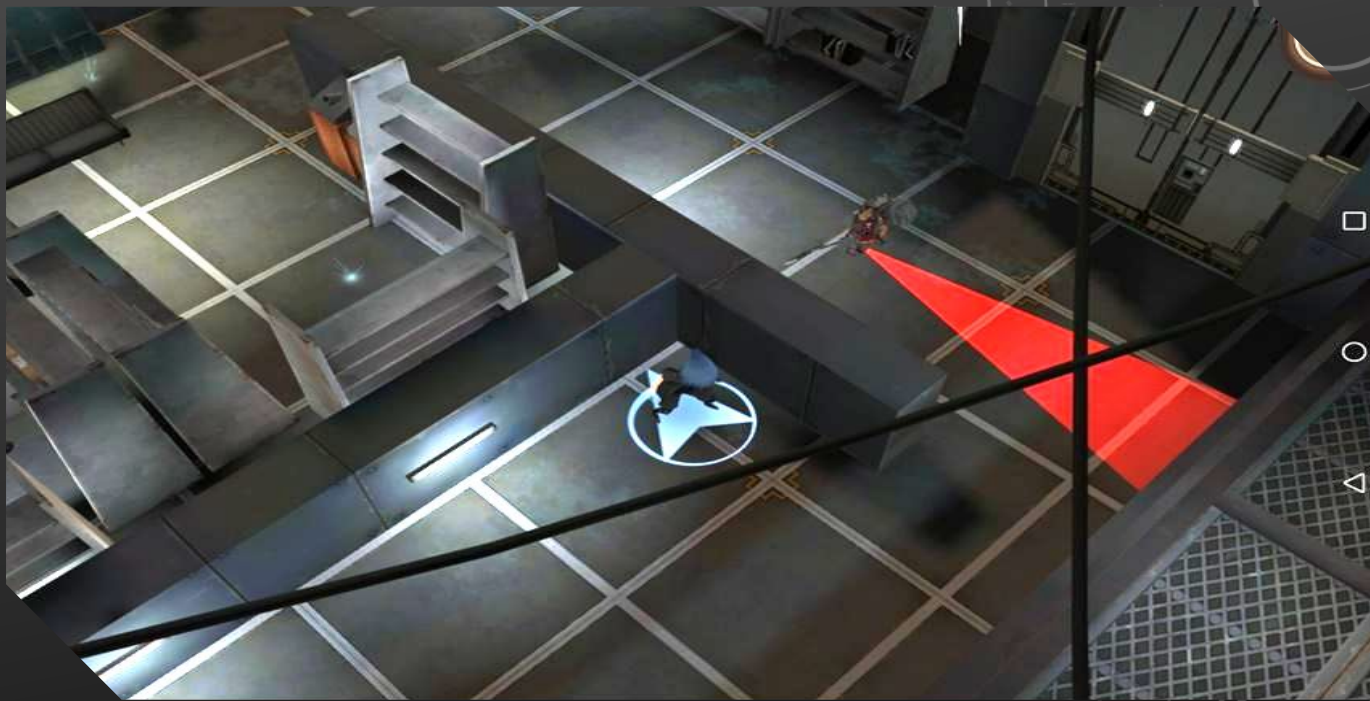


[PS4] 秘境探險4

Level Design = 加入所有要件的 Playable 遊戲體驗

★ 提案的要件

- Genra 遊戲類型
- Story 故事
- Characters 角色
- World 世界觀
- Mechanisms 遊戲機制
- Rules 遊戲規則
- + 1~3 Level Design <關卡>設計



[Mobile] FF15 Pocket Edition

王道題材，更需 **Level Deisgn** 來確保與眾不同



[Mobile] FF15 Pocket Edition

- ★ 主題類型要怎麼獨特？
- ★ 遊戲玩法要怎麼獨特？
- ★ 故事進展要怎麼獨特？
- ★ 角色發揮要怎麼獨特？
- ★ 世界構成要怎麼獨特？
- ★ **關卡體驗**要怎麼獨特？

In concept phase, Level Design would be...

提案

故事、角色
世界觀

機制、規則

遊戲類型

1 ~ 3
Level
Design

想法驗證

Prototype
規格

實質設計

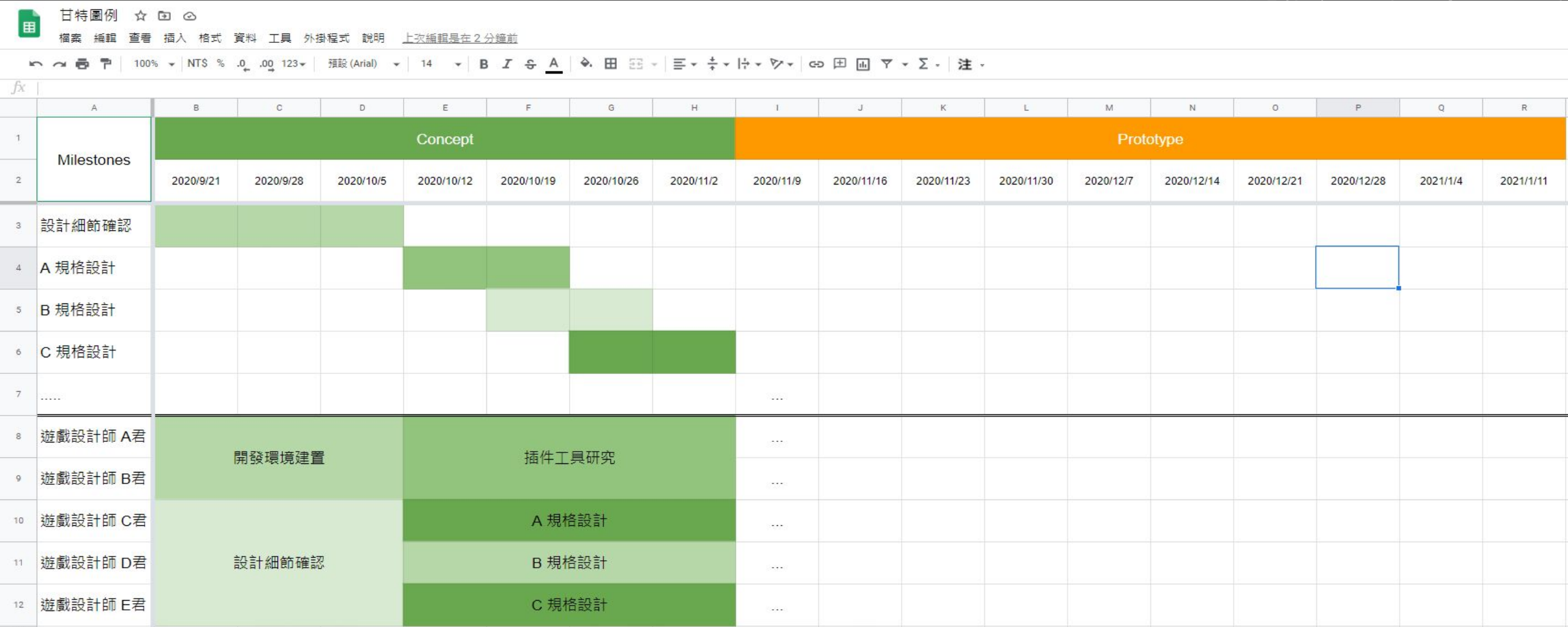
The background of the slide features a dark gray field with several light gray circular elements. On the left, a large circular scale with degree markings from 140 to 260 is visible. Other smaller circles with arrows and dashed lines are scattered across the background, creating a technical or design-oriented aesthetic.

Go through Level Design

淺談業界流程與溝通形式



Tatung University
Media Design



Game Design Document (GDD)

- ★ 確認後提案或規格文件將蛻變為GDD。
- ★ GDD是邊開發邊寫的。
- ★ 本作品的核心是什麼？不能多。
 - 是賽車還是節奏？
 - 是射擊還是恐怖？
 - 是動作還是解謎？
 - 讓團隊成員簡單好理解的產品描述 / 行銷介紹。
- ★ 三本柱：
 - 夠專業的音Game, 能吸引各方好手 (例)。
 - 真實賽道體驗 (例)。
 - 速度感 (例)。

GDD - 關卡設計

- ★ 類似寫遊戲攻略。
- ★ 根據核心體驗設計流程、地圖、配置。
- ★ 先有設計再實作 → Blockout。
- ★ 別忘記 level design 的要件。
- ★ 文件與 Blockout 是一起出的。
 - 可以玩的討論素材。
 - 比紙上談兵有效太多。
 - Blockout要快，工具要熟。
 - 要方便調整。



GDD - 其他要件

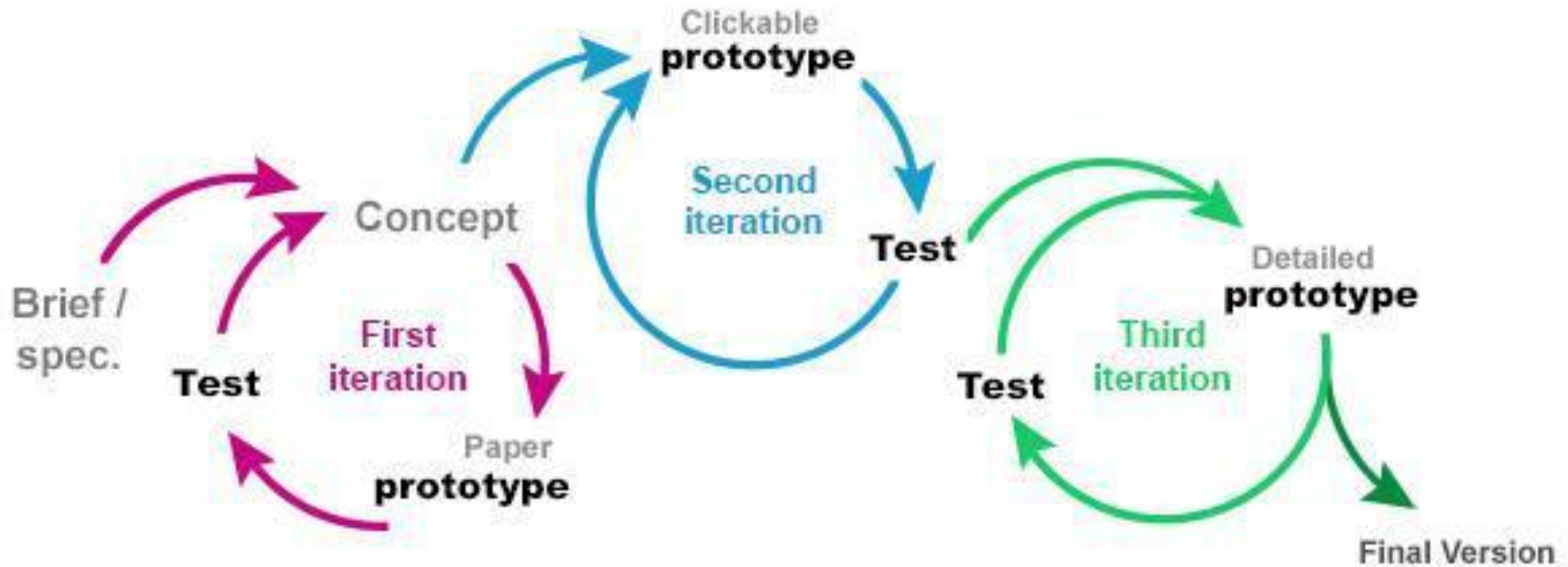
- ★ 設計規格說明。
- ★ 風格參考 / 2D Concept
- ★ 制作清單
 - 2D / 3D 美術物件清單。
 - 程式功能清單。
 - 動作清單。
 - Cutscene 清單。
 - 其他特效、UI、音效清單。

Blockout

- ★ Unreal Geometry
- ★ Unity Probuilder



迭代 Iteration



Level Design Tips

實作心得分享



Tatung University
Media Design

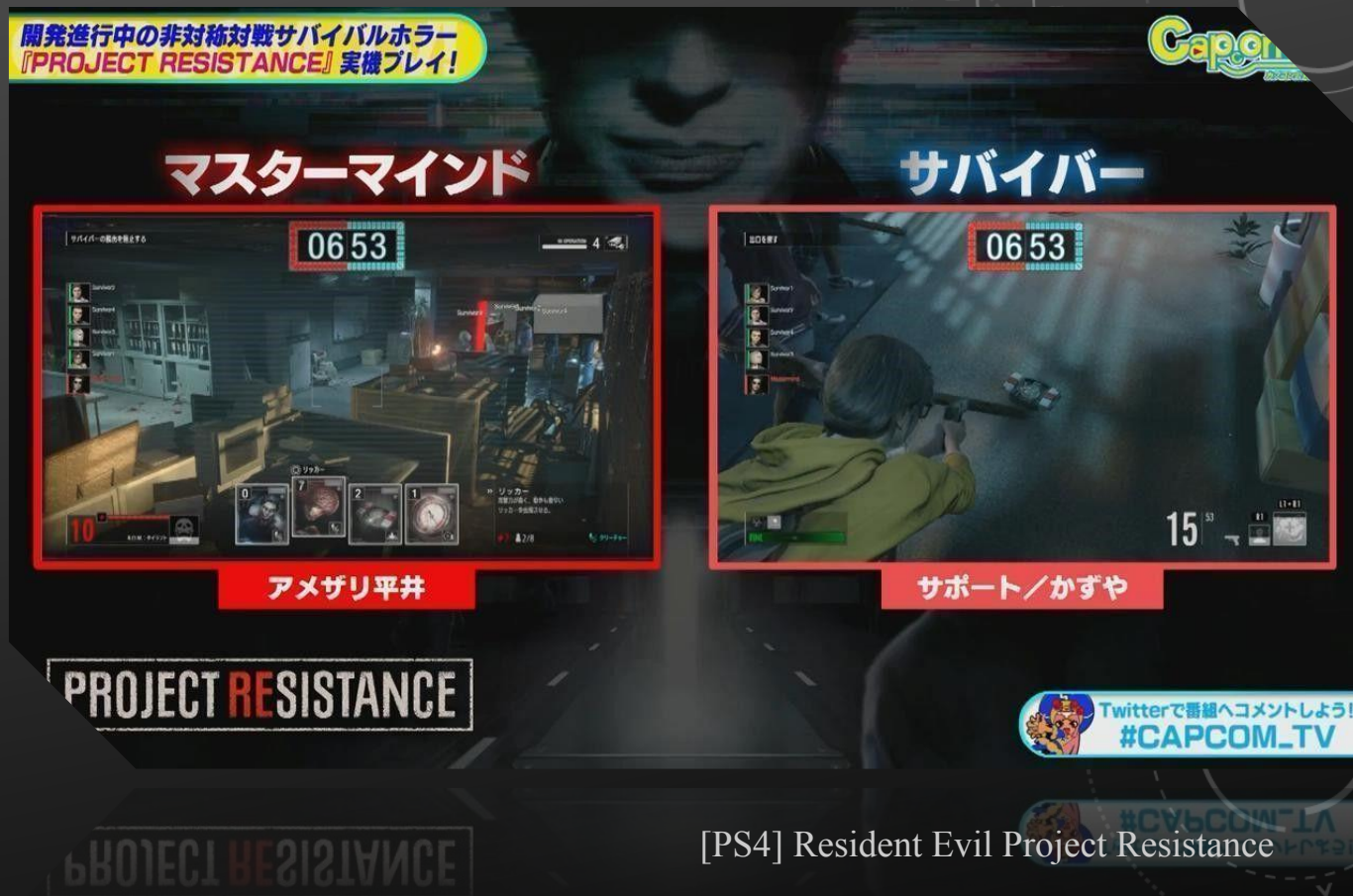
GDD - 關卡設計 (實例)

- ★ 類似寫遊戲攻略。
- ★ 根據核心體驗設計流程、地圖、配置。
- ★ 先有設計再實作 → Blockout。
- ★ 別忘記 level design 的要件。
- ★ 文件與 Blockout 是一起出的。
 - 可以玩的討論素材。
 - 比紙上談兵有效太多。
 - Blockout要快, 工具要熟。
 - 要好調整。
- ★ <https://www.youtube.com/watch?v=N1CUfqG0Jso&feature=youtu.be>



業界常聽見的練功法：拆解遊戲

- ★ 系統上：
 - 有多少？規則是什麼？為何要？
- ★ 體驗上：
 - 為何順？魔力為何？玩得順？看得順？
- ★ 教學上：
 - 怎麼學會規則的？
- ★ 情感上：
 - 社會議題？中心思想？流行趨勢？
 - 讚什麼？罵什麼？
- ★ 時間上：
 - 設計上想要的生命週期？
 - 實際玩家的生命週期？玩多久？



[PS4] Resident Evil Project Resistance

論文方法中的文獻回顧，也適用於遊戲設計

- ★ 文獻回顧的精神是讓整個學界 / 產業進步。
- ★ 文獻回顧 = 市場競品。
- ★ 要品質，要創新，文獻回顧反而更重要。
 - 市場現在的設計品質在哪裡？
 - 有沒有為滿足的需求或待解決的問題？
 - 你對這類遊戲的貢獻是什麼？你的獨特點在哪裡？
- ★ 快速將團隊眼界拉至目前市場標準。

Level Design Tips

3 x 3 三思再三思



Tatung University
Media Design

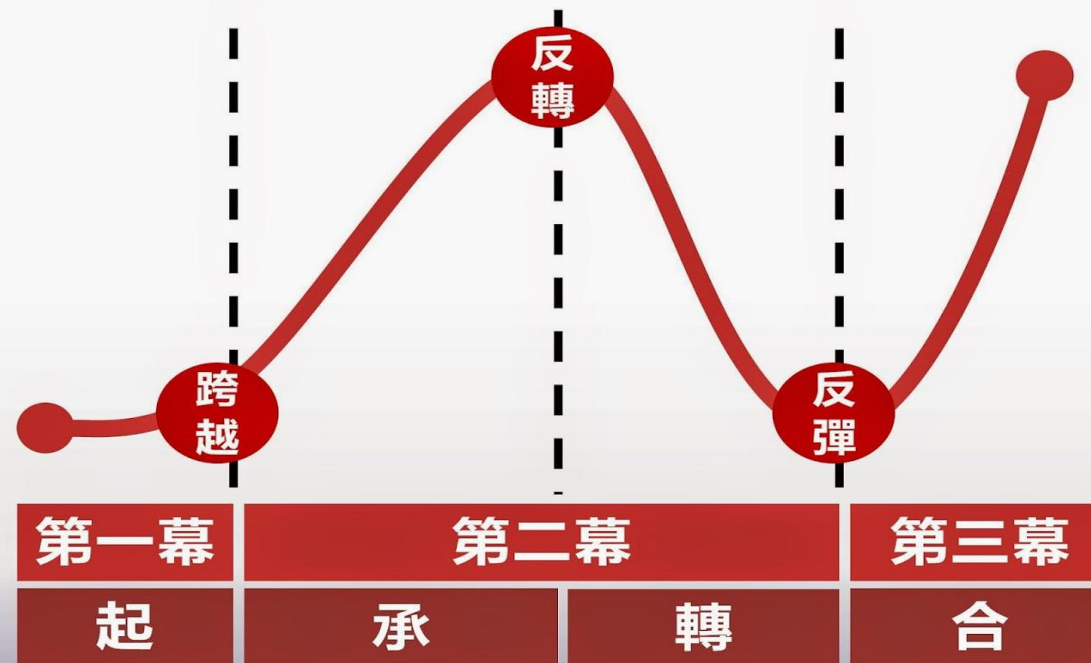
三人成虎原則，假的(想像)也會變真的(設計)了

- ★ 解謎為核心，就試著設計3個謎題。
- ★ 恐怖為核心，就試著設計3個嚇人的橋段。
- ★ 爆炸為核心，就試著設計3種不同的爆炸互動(關卡)。
- ★ 格鬥為核心，就試著設計3種反射神經應對(AI)。
- ★ 新 / 特殊機制為核心，就試著設計3種變化。
- ★ _____為核心，就試著設計3個_____。
- ★ 驗證玩法層次(樂趣、遊戲生命週期)。

三幕劇的概念，也適用遊戲設計

- ★ 隨關卡進展，所有要件應有層次上的成長或變化。
- ★ 要考慮學習曲線。
- ★ 要考量玩家的心境變化：
 - 好奇！
 - 不膩！
 - 上癮！
 - 學習！
 - 創造！

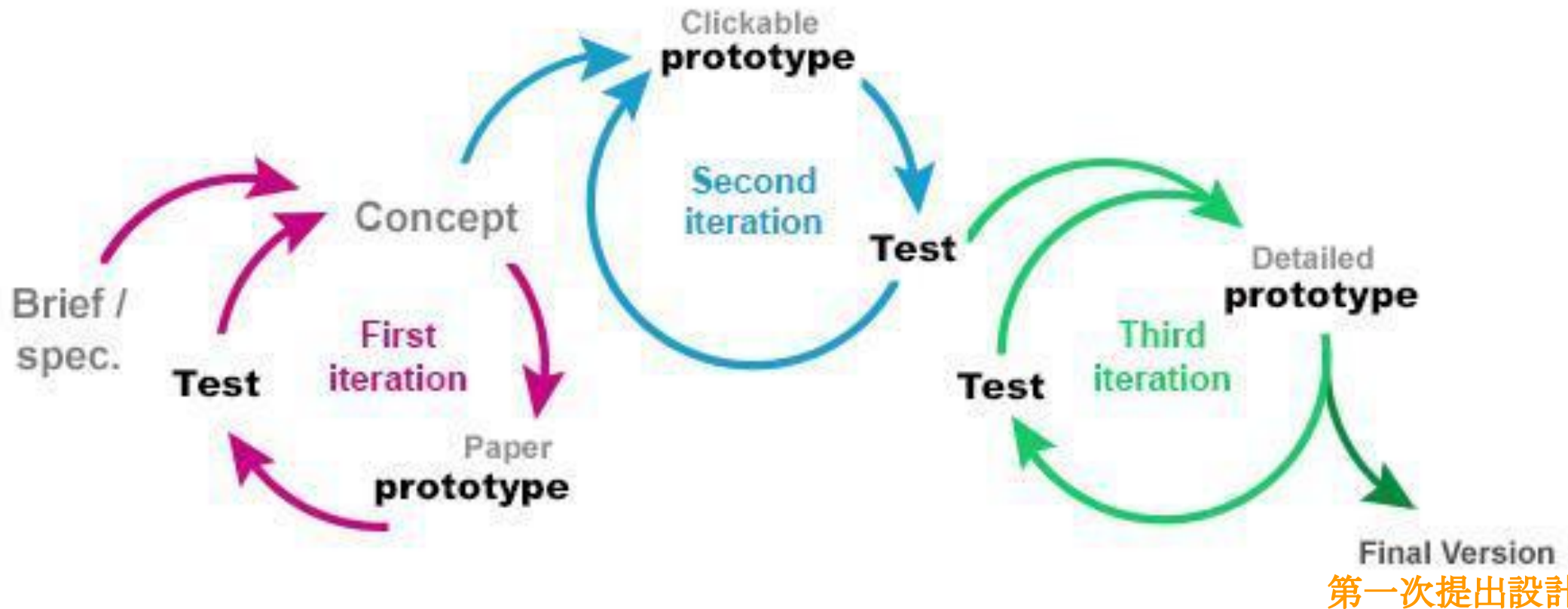
主角心境與三大轉折點



小說界的李洛克

網路截圖

三次迭代 Iteration



附錄：題材切入

- ★ 從市場上現有作品弱點切入。
- ★ 從生活或社會問題 / 議題切入。
 - 記帳都市、發票怪獸。
- ★ 從新科技應用切入。
 - 寶可夢Go。
- ★ 從自身體驗切入。
 - 有自信者 → 你的設計**僅**代表一名玩家，**請多方討論驗證**。
 - 無自信者 → 你的設計**已**代表一名市場玩家，**請勇敢組織想法**。
- ★ 無中生有 - 聯想、結合、類比。





One Simple Suggestion

提案階段就要落實 1~3 關設計



Two Simple Suggestion

出任何設計前迭代 3 次



The background features a dark gray field with several concentric circles and arcs. Some of these circles have degree markings, such as 150, 160, 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 240, 250, and 260. There are also dashed lines and arrows indicating movement or rotation.

Final Simple Suggestion

學做遊戲，不一定只能做遊戲



Tatung University
Media Design



Git

版本控制與團隊共作



Tatung University
Media Design

安裝 Git Source & Git LFS

- Git Source

- <https://git-scm.com/>

- Git Large File Storage (LFS)

Git Large File Storage (LFS) replaces large files such as audio samples, videos, datasets, and graphics with text pointers inside Git,... (協助處理大型檔案)

- <https://git-lfs.github.com/>

- 教學影片 - Using GitHub with Unity effectively! Improve your workflow!

- <https://www.youtube.com/watch?v=WH7qDUYHGK8>

Source Tree

- 安裝及使用教學
 - <https://ithelp.ithome.com.tw/articles/10206852>



同學們的作業 - Concept 早期發表

★ 提案的要件

- Genra 遊戲類型
- Story 故事
- Characters 角色
- World 世界觀
- Mechanisms 遊戲機制
- Rules 遊戲規則
- **+ 1~3 Level Design <關卡>設計 (進度發表)。**

★ 三本柱。

★ 參考遊戲:那些遊戲的那部分體驗。

★ 5 分鐘投影片 (文字、圖片、影片)。

★ 發表人不能是提案人。

