

【GDC 2022】《電馭叛客2077》：第一人稱視角下的沉浸式敘事與角色扮演的互動場景

FPP, Storytelling, and Player-as-an-Actor: Interactive Scenes in 'Cyberpunk 2077'

《電馭叛客2077》：第一人稱視角下的沉浸式敘事與角色扮演的互動場景

<https://gdcvault.com/play/1027889/FPP-Storytelling-and-Player-as>

重點概要

開場與介紹 (Introduction)

原始影片：00:00:00 - 00:01:31

- **演講主題:** 探討《電馭叛客2077》(Cyberpunk 2077) 中以玩家為驅動的電影式敘事方法，旨在打造情感豐富且具衝擊力的故事。
- **講者:**
 - Kajetan Kapuszczycki (Lead Cinematic Designer, CD Projekt RED)
 - Pawe Ochocki (Senior Cinematic Designer and Coordinator, CD Projekt RED)
- **過往專案:** 參與過《巫師3》(The Witcher 3) 本体及其擴展包《石之心》(Hearts of Stone) 和《血與酒》(Blood and Wine)。
- **致謝:** 感謝 QA、電影設計師、故事編劇、任務設計師、製作人及各類程式設計師等眾多團隊的貢獻。
- **內容警告:** 演講包含《電馭叛客2077》及《巫師3》的劇透，以及可能令人不安的敏感內容。

《巫師3》與《電馭叛客2077》的敘事差異比較 (Narrative Differences: Witcher 3 vs. Cyberpunk 2077)

原始影片：00:01:55 - 00:05:53

- **展示場景:**
 - 《巫師3》：將嬰兒丟入烤箱的場景。
 - 《電馭叛客2077》：將約書亞釘上十字架的場景。
- **核心差異:** 這兩個場景突顯了《電馭叛客2077》在電影式設計上採取的不同方法。
- **探討問題:** 這些場景引發了關於玩家在遊戲中經歷的選擇和面臨的敘事問題的思考。

電影式設計的核心與玩家角色 (Core of Cinematic Design & Player's Role)

原始影片：00:05:53 - 00:11:43

- **電影式設計 (Cinematic Design) 定義:**
 - 負責設計和創作遊戲中的互動內容。
 - 關注內容的視覺呈現、時機掌握、節奏控制和傳達效果。
 - 使用視覺化腳本語言 (Visual Scripting Language) 進行場景製作。
 - 與演員在動態捕捉 (Motion Capture, mocap) 階段合作，以獲取用於場景的表演。
- **《巫師3》的電影式設計:**
 - 經典電影般的敘事結構，包含鏡頭、剪輯等元素。
 - 互動性主要體現在玩家的選擇上 (例如是否將嬰兒丟入烤箱)。
 - 可利用遊戲過程中收集的變數來深化內容分支。
 - 在這些高度聚焦的特定時刻，整個遊戲世界基本暫停。
 - 場景是高度指導性、客製化的解決方案和時刻。
 - 場景製作範例：使用稱為 "sections" 的節點，包含時間軸 (timeline) 及動畫等事件。
- **《電馭叛客2077》的目標:**
 - 推動電影式設計的界限。
 - 給予玩家更多在場景中進行角色扮演 (Role-Playing) 的機會。
 - 讓玩家有更多方式在電影式內容中表達自我。
- **故事 vs. 玩法 (Story vs. Gameplay):**
 - 傳統觀點：一方為王，另一方為僕。
 - CDPR 觀點：兩者同等重要，應尋求合作的平衡點。設計師的任務是實現這種平衡。
- **玩家的角色 (Player's Role):**
 - 電影導演 (Movie Director): 控制事件發展，觀眾在旁觀看。
 - 演員 (Actor): 親身體驗劇本，觀眾能與之共情。
 - 《巫師3》中玩家更像導演，通過選擇觀看劇情如何展開。

- 《電馭叛客2077》中玩家更像演員，親身處於第一線體驗並在預設舞台上表演。

實現玩家作為演員的方法 (Methods to Make Players Actors)

原始影片：[00:11:43 - 00:22:40](#)

- **沉浸感 (Immersion):**
 - 核心在於允許玩家參與場景，從基礎層面吸引玩家。
 - 影響場景、成為場景中的演員是設計核心。
 - 良好的沉浸感能減少敘事與玩法之間的自然摩擦。
 - 沉浸感是雙面刃：優秀的場景因沉浸感而更佳，但瑕疵也會被放大。
- **情境化敘事 (Diegetic Narration):**
 - 玩家需要理解遊戲規則和場景中的限制。
 - 限制的理由必須是可理解的，玩家需明白角色在場景中的遭遇。
 - **核心原則:** 玩家應始終處於掌控之中 (Players should be controlled at all times)。
- **即時世界 (Real-time World):**
 - 放棄《巫師3》中場景發生時世界暫停的概念。
 - 為了讓玩家能在場景中行動（無論是敘事驅動還是玩法驅動），所有場景都必須是即時的。
 - 範例：與傑克 (Jackie) 對話時，背景世界依然流動。
- **表演即行動 (Acting is Doing):**
 - 動態捕捉階段的原則：演員不僅僅是靜態呈現，需要通過動作表達情感。
 - 提升場景互動性，給予玩家更多行動指令 (Action Verbs) 以便表演。
- **行動指令 (Action Verbs):**
 - **交談 (Talk):**
 - 選擇對話選項，決定角色說什麼，有時甚至選擇與誰對話。
 - 藍色選項 (Flaps): 提供更多世界觀、NPC 背景信息，可引導至額外內容。
 - 黃色選項 (Emphases): 關鍵選擇，推動故事向新方向發展。
 - **沉默 (Silence):** 《電馭叛客2077》中新增的行動指令。玩家的沉默也可能導致特定後果 (例如克萊兒 (Claire) 殺死山普森 (Samson))。
 - **移動 (Move):**
 - 《巫師3》中限制於 UI 選擇，本作中利用自然移動作為敘事工具。
 - 範例：玩家靠近 NPC 被推開；被警告不要靠近否則 NPC 自殺，玩家行動導致後果。
 - 玩家位置可被敘事性地解讀 (例如進入或離開特定區域)。
 - **觀看 (Look Around):**
 - 利用玩家的視角驅動場景。
 - 可檢測玩家是否觀看特定物體、觀看時長、是否在螢幕範圍內等。
 - 範例：店主要求玩家看鏡頭進行掃描，推動劇情。
 - **行動 (Act - Custom Narrative Actions):**
 - 執行特定的敘事動作。
 - 範例：被普拉西德 (Placide) 背叛後，可選擇揍他。
 - 提供有意義的客製化互動 (例如擁抱、親吻)。
 - UI 擴展：在對話選項基礎上增加動作標籤 (Action Tags) 和圖示，清晰描述動作後果。
 - **執行 (Do - Gameplay Actions):**
 - 包含所有遊戲玩法相關動作 (射擊、駕駛、跳躍)。
 - 可作為玩家的表達媒介，並在場景中被敘事性地解讀。
 - 範例：玩家決定亞當碎骨 (Adam Smasher) 的命運，可以走開或直接射殺。
- **行動即反應 (Acting is Reacting):**
 - 演員的行動會引發其他演員的反應，產生張力。
 - **互動性 (Interactivity):** 玩家明確選擇的行動。
 - **反應性 (Reactivity):** 系統識別玩家的行為並作出回應。
 - 範例：與寇克 (Kirk) 對話時，若玩家看向一旁的巨漢喬 (Big Joe)，喬會做出威脅動作，玩家之後可以嘲諷回應。
 - 目的是鼓勵玩家探索，對非主線的行為給予獎勵 (例如額外動畫或對話)。

第一人稱視角的挑戰與機遇 (First-Person Perspective: Challenges & Opportunities)

原始影片：[00:23:00 - 00:32:43](#)

- **無過場動畫 (No Cutscenes):**
 - E3 2018 後的藝術決策。
 - V 的故事 (垂死的傭兵，腦中兩種人格衝突) 非常個人化和私密，第一人稱視角最適合。
 - 遊戲中仍使用畫面內剪輯 (In-frame Cuts)、蒙太奇 (Montages)。
 - **例外:** 遊戲結局採用第三人稱過場，讓玩家看到自己完整塑造的角色。
- **身體存在感 (Body Presence):**
 - 玩家身體始終可見 (低頭可見軀幹和腿)。
 - 可敘事性地運用：準備大量客製化姿勢，展現情感、張力和意圖。
 - **玩家姿態 (Player Gestures):** 玩家說話時，有時會播放相應手勢 (例如與竹村 (Takamura) 在餐館的場景)。效果好壞參半，在選擇選項後立即觸發效果最佳。

- **鏡頭視差 (Camera Parallax):** 鏡頭移動不僅是旋轉，而是沿自訂曲線移動，模擬頭部轉動，增強場景的真實感。
- **呼吸動畫 (Breathing Animations):** 角色有呼吸動畫，可根據情緒 (如疲憊、緊張) 加強。
- **角色配音 (Fully Voiced Character):** 為了最大化沉浸感和故事驅動。
- **音效 (Sounds):** 力求聽覺上的真實感。
- **鏡子 (Mirrors):** 重要元素，因為角色風格對賽博龐克而言至關重要。用於建立玩家與可玩角色之間的連結，每個遊戲開局都有鏡子場景。
- **取景 (Framing):**
 - 取景來自玩家的身體，玩家即攝影師。
 - 鏡頭通常以中心構圖為主，因為玩家傾向於將角色置於螢幕中心。
 - 有限的鏡頭調整能力：微調視野 (Field of View, FOV) 或景深 (Depth of Field, DOF) 以聚焦特定畫面部分，但調整幅度小且僅用於狀態過渡。
 - **玩家視角鎖定 (Player Lookouts):** 僅在極端情況下且有充分理由時才控制玩家視角。
- **場面調度 (Staging):**
 - 由於玩家可以自由移動，場面調度需考慮玩家可能出現的各種位置。
 - 類似劇場舞台 (Future Stage) 的設計，玩家是舞台上的另一位演員。
 - **最佳觀看點 (Sweet Spots):** 場景看起來效果最佳的特定位置。
 - 引導玩家到最佳觀看點的方法：
 - 光影運用。
 - 關卡設計與環境佈置 (例如家具擺放)。
 - 其他 NPC 的場面調度 (例如花子 (Hanako) 從鋼琴旁起身轉向玩家)。
 - 放置互動點，通過控制互動範圍和角度引導玩家位置。
 - 出乎意料的是，玩家通常會主動尋求最佳體驗，配合設計師的引導。
- **表演 (Acting - Animations):**
 - 無法再像第三人稱那樣通過鏡頭和剪輯隱藏瑕疵。
 - 動畫需要在任何角度看起來都很好。
 - 對動態捕捉提出更高要求：需更真實地還原場景環境，而非在抽象空間錄製。

互動參與層級框架 (Tiers of Engagement Framework)

原始影片：[00:32:44 - 00:45:38](#)

- **目的:** 解決遊戲複雜性擴展問題，應對第一人稱、即時場景、多種行動指令帶來的挑戰，並在完全遊戲性與完全過場動畫之間取得平衡。
- **功能:**
 - 作為設計師創建體驗的基礎模塊。
 - 作為製作工具，用於追蹤進度。
- **核心概念:** 限制玩家控制程度、可用行動指令數量，並引導玩家體驗。大部分為第一人稱，部分互動，部分非互動。
- **訊號與噪音 (Signal and Noise):**
 - **訊號 (Signal):** 場景中重要的、設計師想傳達給玩家的核心故事內容。
 - **噪音 (Noise):** 玩家的自主性 (Agency)，他們可以自行探索和享受的部分。
 - CDPR 認為兩者皆有價值，其間的互動和摩擦是產生有趣玩家時刻的關鍵。
- **互動參與層級 (Tiers of Engagement):**
 - **第一層：完全遊戲性 (Tier 1: Full Gameplay)**
 - 玩家擁有完全的鏡頭、移動和能力控制。
 - 用於傳達簡單的選擇和故事內容。
 - 賦予玩家對自身體驗的擁有感。
 - 範例：被邀請進入場景，但玩家可以自由離開或攻擊周圍的人。
 - **第二層：引導式遊戲性 (Tier 2: Staged Gameplay)**
 - 首次引入對玩家的限制 (例如減慢移動速度、改變動作組合、關閉某些能力)。
 - 限制必須有情境合理性 (例如沙塵暴中移動受限)。
 - 目標是讓設計師引導玩家參與場景的意圖與玩家的自主性達成一致。
 - 需謹慎控制限制程度，避免過度限制。
 - 範例：初遇傑克時移動減慢；沙塵暴中移動受限。
 - **第三層：受限互動 (Tier 3: Limited Interaction / Seated Gameplay)**
 - 玩家行動受較大限制 (例如被按倒在地、坐在椅子上)。
 - 用於傳達強烈的情感時刻。
 - 設計師對玩家位置和可感知角度有較強控制。
 - 選擇可以非常具有代入感。
 - 需避免濫用，防止遊戲變成「坐著模擬器」。
 - 範例：被警察按倒在地；坐在冰浴中。
 - **第四層：第一人稱過場動畫 (Tier 4: FPP Cutscene)**
 - 可玩角色移動，鏡頭跟隨。
 - 設計師完全控制玩家所見。
 - **使用規則:**
 - 必須有情境合理性 (通常在互動後觸發，或由外部事件如爆炸引發)。
 - 必須簡短 (幾秒鐘，包含一到三個節奏點)。
 - 用於講述情感豐富的故事。
 - 範例：從荒坂塔 (Arasaka Tower) 跳下；親吻心愛角色。
 - **第五層：完全過場動畫 (Tier 5: Full Cutscene / TPP Cutscene)**

- 鏡頭脫離玩家身體，使用客觀鏡頭講述特定故事。
- 玩家沒有互動性。
- 僅用於遊戲結局 (Outros)。
- **層級的應用與影響:**
 - 層級框架在整個遊戲體驗中頻繁切換，力求無縫過渡。
 - 《巫師3》的敘事結構是較大塊的遊戲性與互動場景/過場動畫交錯。
 - 《電馭叛客2077》的敘事結構更碎片化和有機，層級切換頻繁。
 - 目標是讓層級切換像優秀的電影剪輯一樣「隱形」，讓玩家專注於故事本身。
 - 層級框架有助於成本和時間預估，不同層級的製作成本對不同團隊 (設計師、動畫師) 而言是不同的。
 - 賦予了潛意識層面的可理解的「語法」，幫助玩家學習遊戲規則。

總結與啟示 (Conclusion & Takeaways)

原始影片：[00:45:38 - 00:50:54](#)

- **第一人稱不等於沉浸感:** 需要精心設計才能達到良好的沉浸體驗。
- **沉浸感是雙面刃:** 放大優點的同時也放大缺點。
- **有機結構與可預測性使拼接隱形:** 即使頻繁切換層級，只要做得好且玩家理解原因，過渡就會很自然。
- **框架的重要性:** 好的想法需要合適的計劃和框架來實現，有助於規模化和保持體驗一致性。對 CDPR 而言，這就是「互動參與層級」。
- **第一人稱視角製作困難:** 在設計、生產工具、實施等各個層面都充滿挑戰，成本高昂。
- **玩法與故事的融合:** 僅僅期望兩者融合是不夠的，需要明確的理念和決策來定義如何實現，以及這對玩家意味著什麼。對 CDPR 而言，是讓玩家成為場景中的演員。
- **成功案例:** 演唱會場景，玩家自發地跟隨音樂搖擺身體，真正成為了舞台上的搖滾明星。

問答環節 (Q&A)

原始影片：[00:50:54 - 01:02:03](#)

- **問題1: 如何平衡 V 的角色個性與玩家賦予的個性？**
 - 答：更適合問故事編劇和任務設計師。為了故事深度需要設限，但在限制內給予玩家塑造角色和選擇路徑的空間。
- **問題2: 如何處理玩家在對話中途走開或走回的情況？**
 - 答：玩家自由度很重要。如果「噪音」過高無法允許玩家隨意離開，則會限制。某些情況下允許玩家離開，NPC 會有等待動畫和台詞；玩家回來時也會有相應回應。有時會中斷對話，後續再續。系統化處理，但也有針對特定情況的手動客製化方案。NPC 會有打斷和戰鬥台詞。
- **問題3: 是否考慮過讓玩家能持續使用行動指令來表達個性，即使在某些情境下不合邏輯 (例如隨時可以打人或親吻)？**
 - 答：誘人的想法，但規模和潛在問題巨大。這更像一個小規模的沉浸式模擬，而《電馭叛客2077》仍是敘事驅動的。雖然曾考慮過，但最終選擇了半引導半自由的方式。
- **問題4: 由於行動指令並非持續可用，如何讓玩家知道何時可以使用？**
 - 答：承認這方面可以做得更好。例如大喬的場景互動較隱晦，或許應該更明確，或在遊戲初期更好地引導玩家。
- **問題5: 如何指導第一人稱電影式場景的製作？迭代周期是怎樣的？**
 - 答：互動參與層級很有用。第五層 (完全過場) 可用傳統故事板。其他層級，先設想主要路徑並視覺化 (故事板、俯視圖動畫路徑)。第三層 (受限互動) 較易預測玩家視角，而玩家可自由移動的場景則不同。這是一個學習過程，混合了電影製作和遊戲設計的方法 (原型混合故事板)。
- **問題6: 場景中不同節奏點之間切換互動層級的頻率？調整節點系統的難易度？(以 Mikoshi 場景為例)**
 - 答：(關於節點系統調整) 作為設計師，處理複雜性是困難的，需要改進編輯器以支持預覽不同情境。互動式預覽功能非常重要。(關於層級切換) 遊戲開發是迭代過程，常有推翻重做。在玩家自由度與引導式敘事間不斷權衡，互動層級是切換的工具。有時因信息傳達需要從第二層切換到更受限的層級，有時因避免玩家疲勞而增加自由度。