

# 迈阿密热线 2：空号自制关卡作品说明

## 【游戏简介】

《迈阿密热线 2：空号》是由 Dennaton Games 开发、Devolver Digital 发行的一款动作射击游戏。其与众不同之处在于游玩过程始终采用上帝视角(俯视全局)，并以 8-bit 复古画风，现代电子乐伴奏以及一击必死的高难度设定被玩家熟知。

该游戏关卡是我在 2018 年创作的，近期对其进行了复盘和整理。作品已投稿至哔哩哔哩，链接：<https://www.bilibili.com/video/av19657156> 或请扫描二维码：



哔哩哔哩

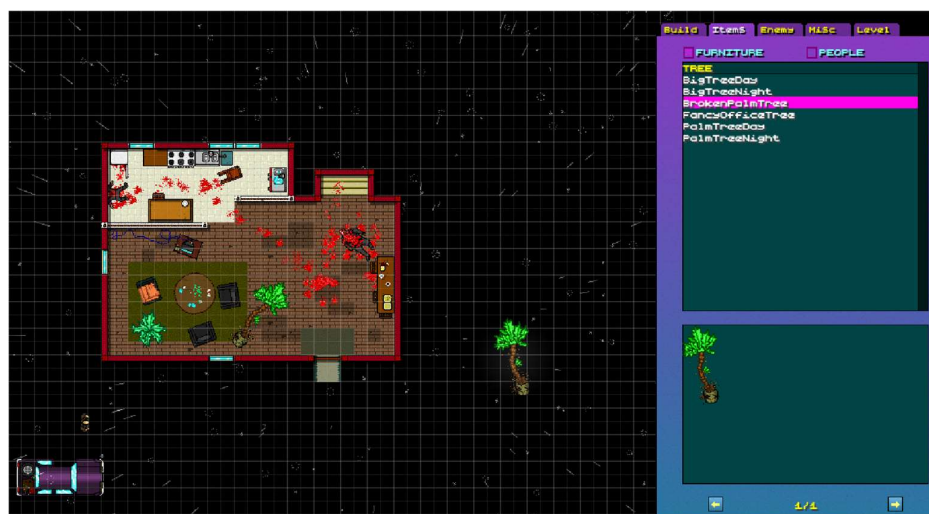
The Dying Swan\_END 1982



\*原版游戏主线剧情实机画面

## 【关卡编辑器主要功能介绍】

### 一、关卡内场景建筑和物品的搭建



上图是关卡制作完成后的效果。如上图所示，该游戏自带的关卡编辑器内置了大部分主线剧情关卡内的道具和 NPC，所以可以“一砖一瓦”地完成基础的场景建筑和物品的搭建。

### 二、关卡内剧情“过场”的制作

由于本作品更多是以游戏内的对话和互动完成剧情演出，所以“过场”功能（编辑器内称该功能为“cutscene”，直译为“过场”）的使用占了关卡制作的大部分时间和精力。因为该编辑器主要是用于设计一些战斗为主、剧情为辅的关卡，所以在剧情演出上需要做出大量的妥协和“曲线救国”的设计。



如上图所示，编辑器的“过场”功能主要由三部分组成，分别为：触发器（Trigger）、帧（Frame）、效果（Action）。**由于官方至今仍没有更新关卡编辑器（现属于Beta版本）并附上相应的开发指南，所以以下关于三大部分的说明主要来自于我个人一次次实际测试后的理解和各论坛上玩家们的讨论。**

简单来说可以把三者之间的关系设想成迪士尼公园排队的情形：门口服务员（触发器）收到通知开始放人入场，如果轮到我了（帧），那我就能入场去玩我想玩的项目（效果）。

### （一）触发器

编辑器内仅提供了区域触发器，即玩家操控的角色进入划分区域后才可触发。一个帧内可添加多个触发器，但仍会被系统视为仅有一个触发器。例如划分的两个正方形区域触发器在同一帧内会被视为一个“两个正方形组成的”区域触发器。当然这点也与不同触发器之间无先后次序有关。

### （二）帧

与触发器和效果不同的是，不同的帧之间存在严格的先后次序，即完成第一帧后才可以继续实现第二帧，不完成第一帧之后的所有帧都不能实现，就像排队，前面一个人不进场堵在门口，后面所有人都不能进场。后续的帧能实现时会重置之前帧的触发器（但不会影响前帧成功触发的持续效果），所以帧可以使同一触发器下的不同效果能根据帧的时间次序，有序地自行发动。

### （三）效果

必须由触发器启动，若无触发器不可设置效果。主要有产生对话、变化音效、激活道具（高亮箭头指示并使道具可互动）和结束分镜（Stop Sequence）。游戏的“过场”中玩家不能操控角色，所有被触发的效果完成后也不会自动结束“过场”，所以这时就需要结束分镜功能作为落幕。

值得注意的是：效果没有先后次序，所以同一帧内的不同效果在被触发后会同时发动，所以要使用结束“过场”时一定要新建帧，在后帧里使用结束分镜。

## 【关卡剧情设计】

### 时间地点：

1982 年跨年夜，正在下雷暴雨，奥杰塔家中。

### 主要人物：

奥杰塔（Odette）：玩家操控的主角，与妹妹奥吉莉亚关系亲密，并知道奥吉莉亚的杀手身份，最近一个月与其失去联系。

奥吉莉娅（Odile）：奥杰塔的妹妹，某帮派杀手，后加入特殊组织取代号为黑天鹅，特征是执行任务时戴天鹅头套。背叛帮派后被帮派追杀，隐匿一个月后得知帮派计划绑架姐姐奥杰特，现身前往救援。

两名黑衣杀手：被帮派指派前往奥杰塔家中埋伏绑架奥杰特，对帮派详细计划并不知情。在奥杰塔家中被奥吉莉亚攻击。

电话那头的男子：帮派核心干部，设计绑架奥杰特并放出风声，诱使奥吉莉亚前来救援。前后派遣两拨人马，第一批制造绑架假象引诱奥吉莉亚，第二批引奥吉莉亚现身后，将其控制。

### 剧情：

奥杰塔回到家中后发现尸体，沿着血迹找到一个受重伤的帮派杀手，询问后得知有人袭击了他们。奥杰塔上楼找电话报警，途中察觉有一条血迹通往卫生间，前往后发现一个头戴天鹅头套的人，并判断出是奥吉莉亚。奥吉莉亚身受重伤但仍保持清醒，交谈几句后走廊的电话响了，奥杰塔听完电话那头男子的威胁后，回来发现奥吉莉亚已经过世。要为妹妹报仇的奥杰塔戴上天鹅头套，拿起武器杀死了之前存活的帮派杀手和第二批来包围她的敌人。奥杰塔最后丢下枪走到电视机前，电视里正在播报 1983 年新年庆典的节目。

### 关卡设计：（箭头指剧情走向，蓝框指触发器范围）

序号也代表了触发器和效果所在帧的先后顺序，不同帧之间已添加结束分镜，所以不同帧下的触发器功能不会同时可以实现。

由于编辑器仅支持长方形形状的触发区域划分，所以在一些需要圆形触发区域的地方只能选择由多个长方形来组成触发区域。由于编辑器不支持设置触发器功能的实现选项，所以在一些需要满足一定条件后进入触发区域才实现触发功能的地方，不得不选择“曲线救国”的解决方法。

经过测试，玩家操控的角色自身触发区域为其角色模型中心的一点，所以在触发器的触发区域划分上应当适度放大，以防止角色自身的面积阻止其接触到触发区域。



\*一楼游戏场景

- 1.调查尸体，进入 1 号蓝框触发，为了触发时玩家控制的角色视线尽可能地朝向尸体，将触发区域划分为“圆形”。触发后生成对话，主角自言自语被 2 号箭头所指的杀手插话，游戏机制内对话时画面视角会集中在说话的一方，借此也可以将画面拉向 2 号箭头所指处，引导玩家前往。
- 2.以血迹作为路标，引导玩家前往 2 号箭头所指处，进入 2 号蓝框触发，生成对话，黑衣杀手介绍是第三人攻击了他们。
- 3.进入 3 号蓝框触发，生成对话，黑衣杀手询问 “戴天鹅头套的人是谁？”，为之后剧情铺垫。
- 4.以游戏机制内的“GO!” 前进标志作为路标，引导玩家上楼。





\*二楼游戏场景

1.以血迹作为路标，引导玩家前往1号箭头所指处，进入1号蓝框触发，生成对话，游戏机制内对话框上会有人物头像，刚开始对话时1号箭头所指处人物头像戴着天鹅头套，说明是她攻击了楼下黑衣杀手，随后的剧情摘下头套介绍新角色奥吉莉亚。

2.进入2号蓝框触发，播放电话铃声音效，停止背景音乐。这时由于没有了原先的背景英语，玩家能更清楚地听到雨声和雷声的场景音效（外部环境一直在下雷暴雨）用突然的背景音变化体现不安的气氛。同时高亮表示3号箭头所指的电话，引导玩家触发电话。

3.由于有了明确的指引，电话处的触发区域可以收紧些，以免出现隔空拿电话。进入3号蓝框触发，生成对话，电话那头的男子交代奥吉莉亚活不过今晚，同时播放紧张气氛的背景音乐，引导玩家去查看奥吉莉亚。

4.由于编辑器限制，为使1号触发后不直接触发4号，且1号触发后同位置附近还可触发4号，故将4号触发区域缩在1号触发区域内，进入4号蓝框后触发，停止背景音乐，同时静止画面，1秒后播放教堂钟声一响，停顿，再一响，共连续5次，来表现奥吉莉亚离世的剧情。最后生成对话，玩家操控的角色戴上奥吉莉亚的天鹅头套并说要向帮派复仇，同时再现电话交流时的紧张气氛背景音乐表现愤怒，沿途捡起地上的武器，以游戏机制内的“GO!”前进标志作为路标，引导玩家下楼。



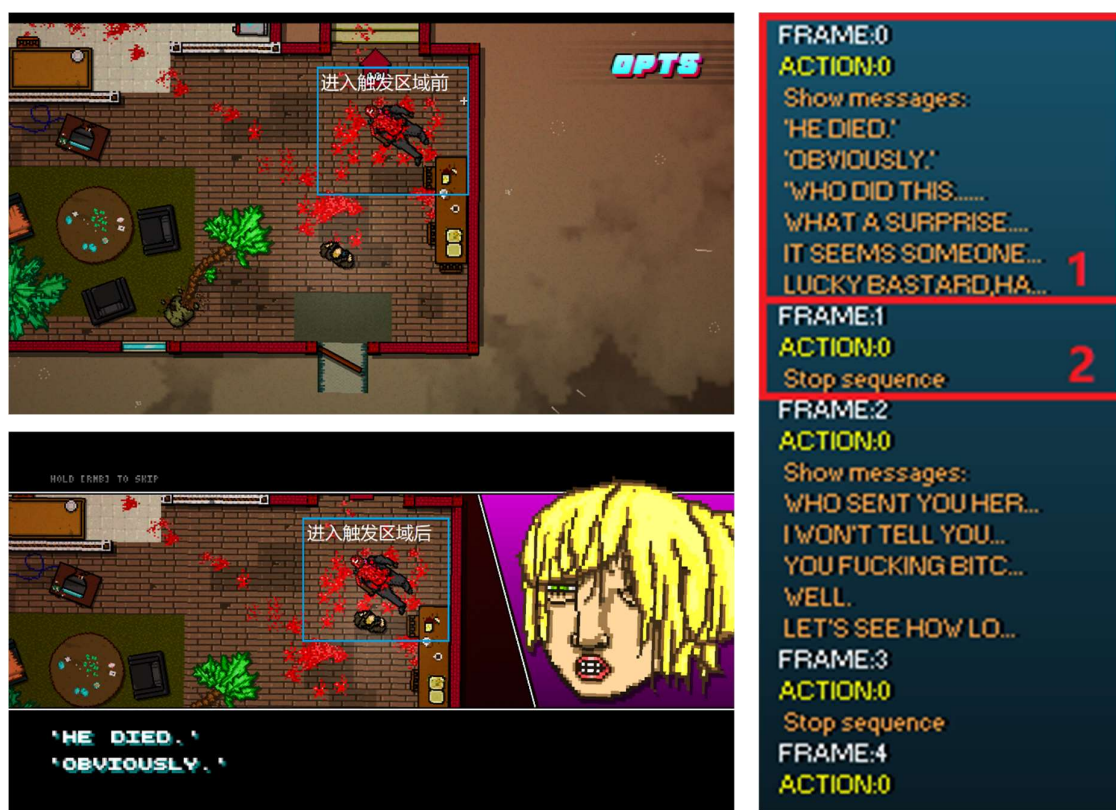
\*一楼游戏场景（重返），场景有变化

- 1.下楼后一楼场景发生变化，以血迹作为路标，引导玩家前往1号箭头所指处。进入1号蓝框触发，生成对话，对话内容主要目的是创造角色的情绪过渡，若作为游戏的教学关卡，可在此处添加射击教学，定点射击该黑衣杀手，为之后的枪战做铺垫。
- 2.触发区域为门前的一小块区域，触发后生成门外杀手“格杀勿论”的对话，提示玩家开门后即进入战斗。在靠门处设置一块玻璃主要是由于游戏主线剧情有射穿玻璃击杀敌人的演出，在这里添加可以增加游戏乐趣，也可以先在室内解决一个敌人，降低部分游戏难度。
- 3.解决完室外敌人后，回到室内进入3号蓝框触发切换背景音乐为平静单调的音乐，体现麻木感。由于众多玩家往往以门作为壁垒不断进出打拉锯战，所以在3号蓝框与2号蓝框间空出一定安全距离。
- 4.最后来到电视前，进入触发区域，生成对话新年倒计时，任务结束。

## 【关卡剧情的一些功能实现】

### 一、生成对话

学习使用生成对话功能是基本的理解触发器，帧和效果的方式。下图中红色框为代码解释。蓝色框为触发框的大致示意，实际情况下玩家操控角色的触发点在接触到触发区域边缘时便会触发，不存在角色在触发区域内触发的情况。



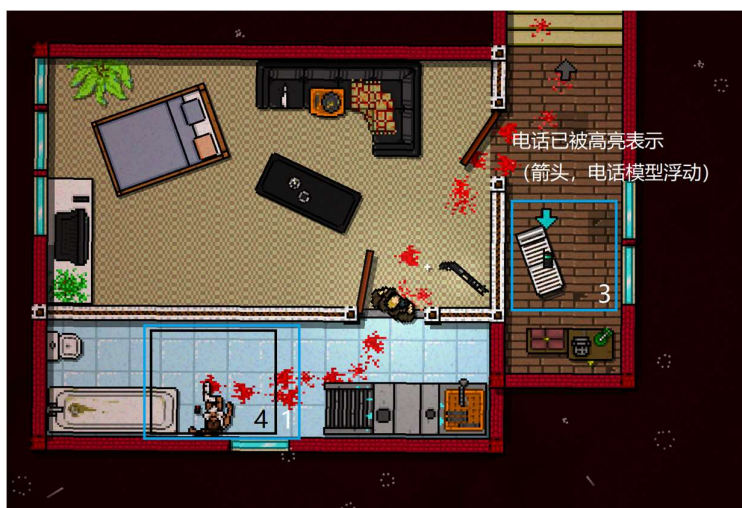
- 1.第0帧，触发区域为蓝框，触发后实现第0帧的效果，生成对话。
- 2.第1帧，因为“过场”未结束，自动按先后次序实现第1帧的效果，结束分镜。由于完成了结束分镜的效果，“过场”结束，玩家可以继续控制角色以触发下一个对话剧情。

### 二、电话剧情的实现

玩家在二楼体验的电话剧情涉及到关卡编辑器“过场”功能的方方面面。其中就包括产生对话、变化音效、激活道具、变化角色动作、等待帧和结束分镜等。

下图中红色框为代码解释。蓝色及黑色框为触发框的大致示意。





1.第 0 帧，触发区域为 1 号蓝框，触发后生成对话，对话完成后自动进入第 1 帧实现结束分镜。

2.第 2 帧，触发区域为 2 号蓝框，触发后播放电话铃声音效，同时停止播放背景音乐，上述完成后自动进入第 3 帧实现 90 帧的等待帧（玩家不可操控角色 1.5 秒），并激活电话道具。此处使用等待帧是为了让玩家听到电话铃声后角色定格，更容易发现电话被高亮，引导玩家。上述完成后自动进入第 4 帧实现结束分镜。

THE MASK IS KILL...  
(TAKE OFF OODLE!...  
OODLE!  
ARE YOU OK?  
NOT BAD...  
JUST LOST A \$70...  
HOLD ON!  
I'LL FIND SOME M.L.

FRAME:1

ACTION:0

Stop sequence

FRAME:2

ACTION:0

Stop song

ACTION:1

SFX sndPhoneCallEcho

FRAME:3

ACTION:0

Wait 90 frames

ACTION:1

Activate NOKIA

FRAME:4

ACTION:0

Stop sequence

FRAME:5

FRAME:6

ACTION:0

Stop sequence

FRAME:7

ACTION:0

Activate NOKIA

FRAME:8

ACTION:0

Player change sprite to

sprCopAnswerPhone

ACTION:1

Player stop animation

FRAME:9

ACTION:0

SFX sndUnPause

FRAME:10

ACTION:0

Show messages:

...

WHO'S THERE?

NICE WORK, SWEETH...

WHO THE FUCKIN...

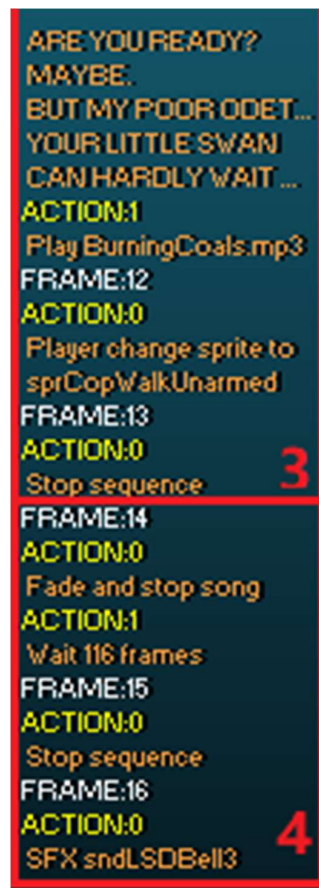
YOU ARE !!!

DON'T WASTE TIME...



3.第 7 帧，进入蓝框触发，激活电话道具使其不可见，完成后自动进入第 8 帧使玩家控制的角色人物动作变为接电话，同时停止角色动画，加快角色拿起电话的速度。完成后自动进入第 9 帧，播放电话接通音效，第 10 帧生成对话。将主体对话切分为第 10 帧和第 11 帧两部分，在第 11 帧的对话中播放紧张情绪的背景音乐。上述完成后自动进入第 12 帧，将角色人物动作切换为原先的行走状态，第 13 帧结束分镜。

4.第 14 帧，进入上二图 4 号黑框触发，背景音乐减弱，插入 116 帧的等待帧，第 15 帧结束分镜（此处设计失误，但不影响全局），第 16 帧播放教堂钟声音效。



感谢您愿意留出时间阅读我的关卡制作作品说明。

如需了解详情，请联系作者：

刘尧顺

电话：15121021183

微信：15121021183