

# 游戏叙事初探

简单聊聊 在游戏中如何讲故事

---

引进评估中心 李瑶瑶

2019.6.15

# 举个例子：上周六的一个小故事



看话剧



参加酒会



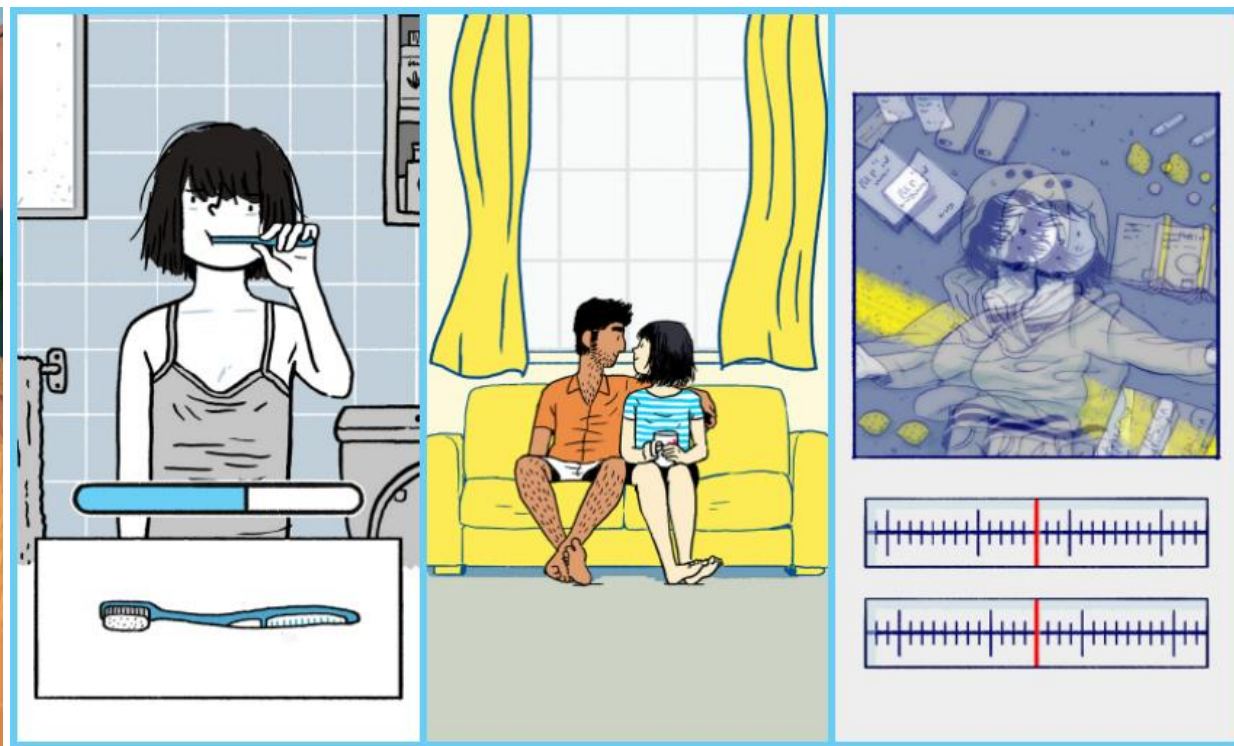
看马球比赛



# 玩家与游戏交互，玩家+故事带来游戏叙事

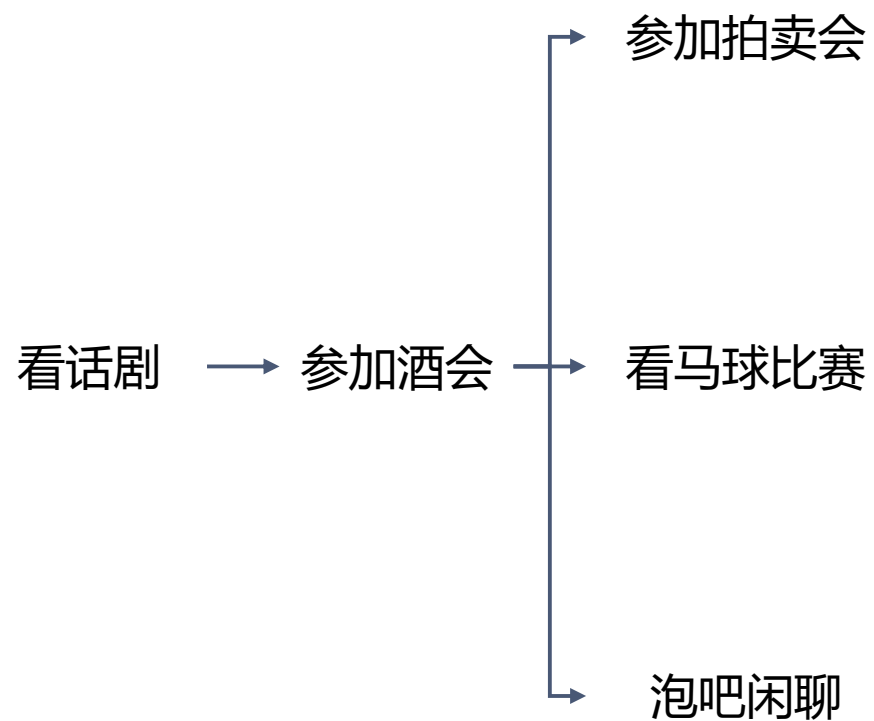


玩家始终扮演主人公



玩家用不同视角与故事交互

# 玩家与游戏交互后，获得的反馈来自叙事和玩法的总和



→ 声誉+10



→ 知识+10



→ 体重+10





# 如果比起微观情节，更重视宏观设定...





# 如果由玩家交互主导叙事...



NPCs

功能设施

交通系统

重大事件

天气系统

经济系统

.....

# CONTENTS

使玩家通过交互

1. 体 验 故 事

2. 发 掘 故 事

3. 创 造 故 事

/01

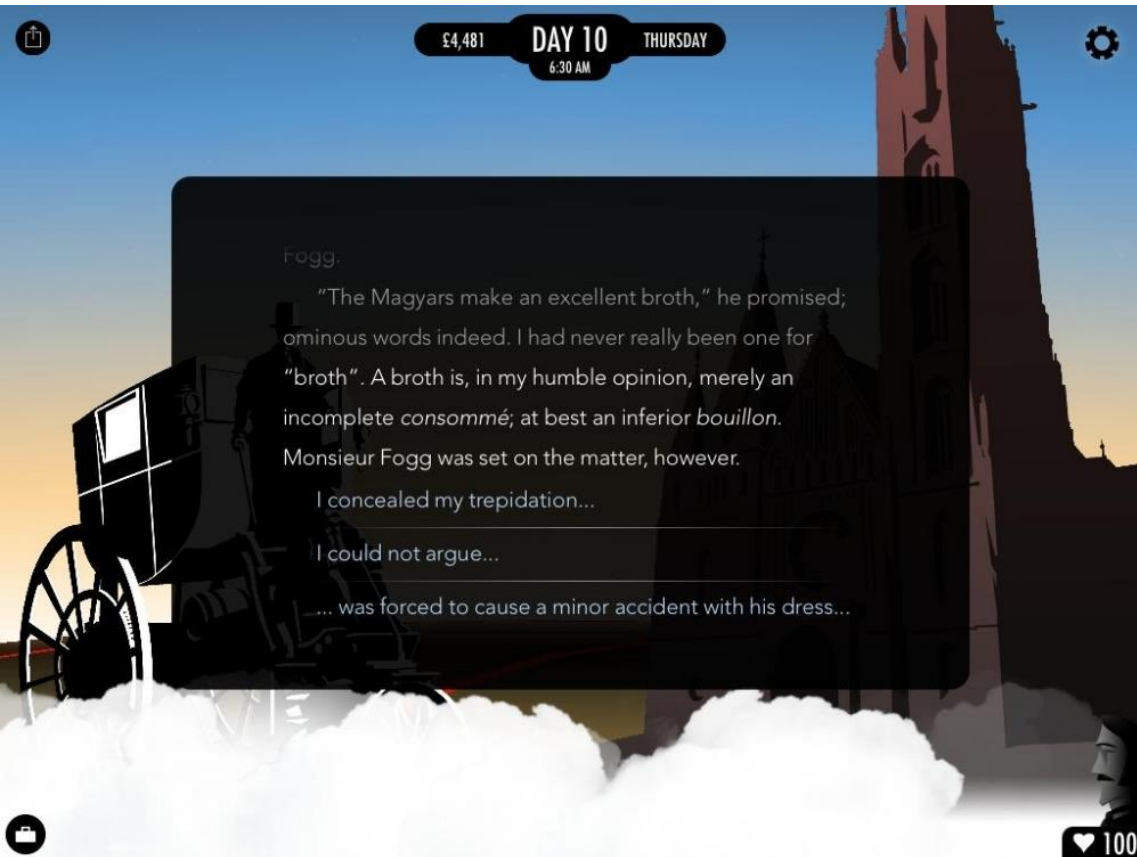
## 体验故事

讲一段故事，让玩家来体验





# 游戏叙事演出随着技术进步而进步，与其他流行叙事媒介相互影响



# 游戏叙事演出随着技术进步而进步，与其他流行叙事媒介相互影响





# 演出体验+玩法体验=玩家最终体验

---

- 电影化叙事已成为3A游戏标配。
- 除剧情和演出效果之外，播片和gameplay能否形成统一的游戏体验，是考量游戏叙事品质的重要指标。





# 技术升级带来了玩法升级，可惜叙事升级还没找到捷径

- 就算找到有亮点的剧本，做到顶级的演出，为玩家扮演的主角量身打造核心玩法，还是很可能做出一款“罐头味”游戏。
- 被注水、拉长、打碎的叙事不能有效提供沉浸感。没有被剧情完全包裹的任务容易成为陈词滥调。





/02

## 挖掘故事

写一段历史，让玩家来挖掘



# 玩家随着故事挖掘，逐渐沉浸到游戏世界

- 好的故事挖掘体验基于游戏叙事的内在一致性。
- 这对虚构题材游戏尤为重要。





# 玩家随着故事挖掘，逐渐沉浸到游戏世界

- 好的故事挖掘体验基于游戏叙事的内在一致性。
- 这对虚构题材游戏尤为重要。





# 电影化叙事有瓶颈，那世界叙事呢？

---





/03

## 创造故事

搭一个世界，让玩家进来创造自己的故事



# 程序编写的玩法，Handmade的叙事





 推荐

总时数 129.1 小时



发布于：5月29日

怨妇是这个地方的领袖，精通弓箭和采矿，他每天都会比别人早起一两个小时，晚上也比其他人晚睡一两个小时，正当他在进行每天的采矿时，别人还在睡梦中没有醒来，然后，我收到了一个警告，远古威胁。

当我准备去看看的时候已经太晚了（才怪，我当时很好奇里面有些什么东西就没动），怨妇已经把那个建筑物挖开了，里面涌出的机械螳螂瞬间搅碎了他的左肾。他就这样倒在了建筑物门口，看着三个机械螳螂和两个机械蜈蚣踏过他的身体向基地走去。

我连忙叫醒了所有的人员，五个战士和三个弓箭手，我自己也是一个弓箭手，还有一个无法从事暴力的洛丽塔还在宿舍睡觉，当我们全体都在沙包后准备完毕，机械螳螂也已经到了宿舍门口进入了我们的射程。

就在这时宿舍的门打开了，洛丽塔从里面走了出来，瞬间就被砍伤了手，懦弱的他直接躺在了地上，我们拼尽全力，仍是只杀死了三个机械螳螂和一只机械蜈蚣，只剩下最后一只机械蜈蚣时，我们的战士已经全都倒地不起了，短弓射出去的箭无法射穿它的金属外壳，没有了战士吸引注意力我们三个对射不过它，我们三个也被电磁步枪击倒。一个黑衣人不知道从哪里跳出来的，拿着一把左轮手枪，他比我们撑的时间长的多，但运气比我们差的多，直接被电磁步枪击中头部当场毙命。


机械蜈蚣可能觉得倒地的人没有威胁了，于是开始砸墙，所有人都倒在了地上，第一个死亡信息传来，怨妇死亡，在一天时间里其他人的死亡信息先后传来，然后我发现上方的人物还有一个没有死，洛丽塔还活着，可能因为他只是被砍伤了手臂？

天气很配合的下起了暴雨来搭配这个悲剧，唯一——丝希望就是洛丽塔能够自己站起来，一天过去了他还没有死，第二天过去了他还是没有死，第三天，最后一丝希望破灭，洛丽塔死了，雨也停了。


弹出结束窗口时，我点了继续，四五天后，墙已经被砸了一大片，仓库里的食物也烂的差不多了，一支商队路过了这里，轻松的解决掉了那个只剩下一半血量的机械蜈蚣。

我不打算读档，因为，这就是环世界，一个故事生成器

这篇评测是否有价值？


 是

 否

 欢乐

有 34 人觉得这篇评测有价值  
有 9 人觉得这篇评测很欢乐

有 285 人觉得这篇评测有价值  
有 68 人觉得这篇评测很欢乐


 推荐

总时数 224.1 小时

发布于：2018年3月19日

抢先体验版本评测

我的殖民地里最早的三个人：一个老头，什么都会，大哥风格那种；一个少女，一个少男，都夜猫子，这俩人很快结婚了，少女还怀了三次孕，结果每一次都因为各种入侵战斗流产了。早期一次入侵，老头死在敌人枪下，埋在河边最前面的一排坟头里。现在少女已经是三十多岁的少妇了，建设了整个基地。少男也长成了殖民地大哥，什么都会，谁来入侵都带头去干，因此坟头也就越来越多，变成了一个大坟场了。有一天晚上，我看到少女在坟场最前面那排给老头扫墓，扫了很久时间，不知道她都说了些什么。

 Suigintou

帐户内拥有 141 项产品

 13

 推荐


过去 2 周 0.0 小时 / 总时数 195.8 小时

发布于：2017年3月29日下午1:14  
更新于：2018年11月22日上午11:30

经过了春天的劳作和建造，薇薇安一行四个人拥有了自己单独卧室和一个大大的客厅以及一个充满食物的冷库。夏天很快就来了，滚滚的热浪随着刺眼的阳光铺天盖地而来，幸好提前安装了空调，薇薇安一行人没有发生中暑。然而热浪带来的副作用还是影响了四个人的生活，被热浪逼疯老鼠在威廉打猎的时候袭击了他，当安妮发现他的时候，威廉的右手已经软趴趴的躺在一边……没了右手的威廉心情一直很糟，幸好薇薇安一直鼓励着他，可是天有不测风云，就在热浪快要结束的时候，来了一场旱天雷……雷劈中了菜地，大火很快蔓延到了基地，作为队长的薇薇安在救火的时候不幸被大火围困，等到救出来的时候已经没有救了……送走了薇薇安，威廉的精神状态开始急剧下降，安妮尝试安慰他但没有任何效果，德克为了让三人一起活下去拿起枪出门打猎，却碰上海盗再也没有回来，而威廉也在一个风雨交加的夜晚离开人世，曾经热闹的基地只剩下安妮一个人，海盗又来了，拿起最后得枪，关好门，安妮的背影渐行渐远最终消失不见了

-----分割线-----

“队长快撤吧，大门快守不住了”  
阵阵枪炮声中17岁的诺登抱着他心爱的轻机枪连带爬跑到殖民地队长艾瑞克面前，在刚刚机械蜈蚣的打击中，诺登的左臂也中了一发流弹。  
“怎么就只有你回来了，特洛伊和米瑞他们呢？”  
“他们为了掩护我，都……”

 推荐

总时数 38.8 小时

发布于：2017年1月14日  
2019年2月1日更新 我实在看不下去当年的写作风格，部分情节稍微加工了一下，结局和游戏没关系只是个人想法  
-----  
明明没有 剧情，故事性却强过了大多数线性游戏！

蒂萨斯特是一个出生在荒漠殖民区的女孩，她的父母是部族，虽然人并不多日子过得却也开心。从小到大的第一个孩子，大家对她都视如珍宝。  
但是好景不长，在这个只有野性与利益的世界中没有18岁生日的那天部族的家人们永远离开了她。是强冲破天际的火光意味着这个曾在和平中发展的部族来了的人。  
在强盗肆无忌惮的追击之下，蒂萨斯特只能仓皇逃窜，紧追不舍的，是死亡，还有屈辱。一个突然出现的强盗应的时候就把这些强盗送入了地狱。一路穷追猛赶

最后，关于游戏叙事的意义...

---

NOTHING  
WILL BE  
FORGOTTEN





# Thanks

引进评估中心 李瑶瑶

2019.6.15