

# 梦境的表达手法

## 一、表达手法

去表现一个主题，游戏中需要很多个元素共同作用，包括音乐、场景、镜头、画面滤镜、对话、粒子特效等，更复杂的，还会涉及到人物的操控、特殊玩法、叙事手法之类，是一个蛮综合的呈现效果，所以此处权当列举，如何组合仅作适当延申。

### 1.1 画面滤镜

直接给画面上加一个滤镜是最常见的作法，这个滤镜一般会有如下特征：

- 使得画面【色调】显著区别于正常场景
- 使得场景【模糊化】
- 场景本身【形变扭曲】，使得能见度降低
- 这种滤镜往往涉及到：
  - 形变：即画面进行各种形态地拉伸和扭曲。
  - 模糊：对画面进行虚化处理，类似于相机失焦的画面，一般会采取浓雾、曝光等方法调整。
  - 色彩：色彩往往整体偏向于某个色调，这种色调需要和游戏大多数场景中的色调有明显的区别。
  - 镜头摇晃（严格来说不算是滤镜，但不好归类就放这里吧）

典型例子如【古墓丽影：崛起】中探索芭芭雅噶时初进丛林出现的幻象；【荒野大镖客】中亚瑟醉酒的情景；以及【GTA5】里面一个打外星人的小任务。

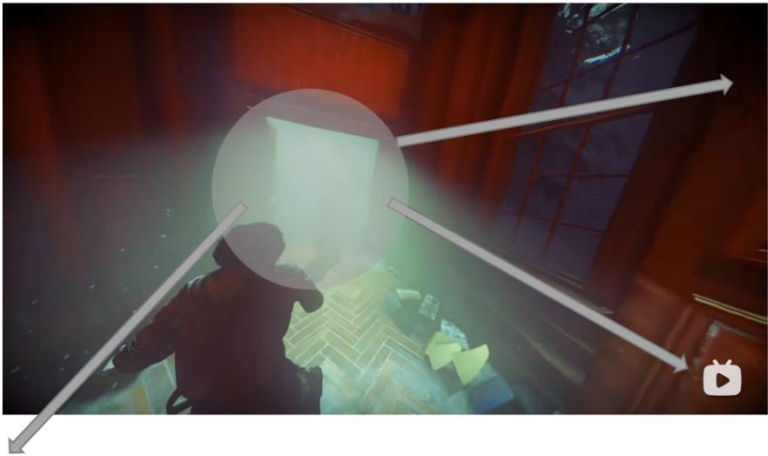


图 1：明显的画面形变

上图为古墓丽影探索中，劳拉在幻象里场景穿越的样子，其中有明显的画面形变，以【入口处为中心向外】增大广角倍数，同时对前方进行模糊化处理，增强了红色和绿色色调。

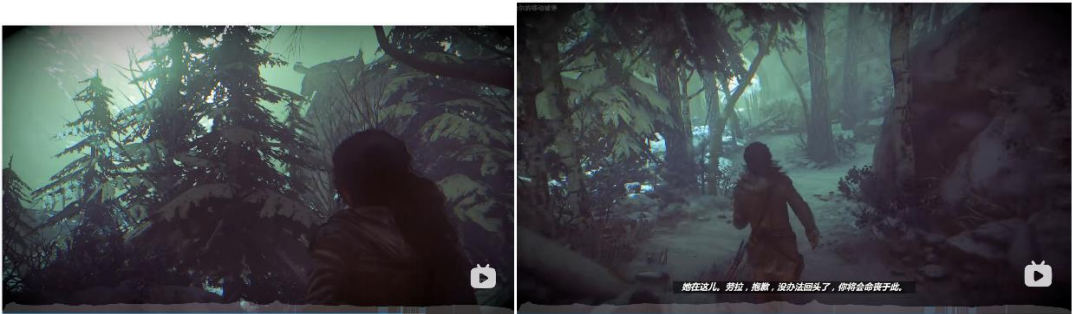




图 2：在正常的幻象探索中，增加了绿色调的色彩

古墓丽影仍然以色彩和部分【通过曝光度】进行的模糊为主，其中形变主要是为了突出某物，如入口和女巫的房子，以突出物为中心进行形变，而荒野大镖客 2 则是另外一种更一以贯之的形变——



图 3：荒野大镖客 2 中和兰尼喝酒的样子

这是个很优秀的例子，整个喝醉找兰尼的过程，画面形变一直持续，但同时，画面拉伸之外，仍然对通过曝光、饱和度和色彩的调整产生了【喝醉】的感觉。

另外一个更极端的例子，则是【GTA5】里面一个打外星人的小支线，主人公在喝下一个奇怪的液体后进入幻境，开始一个和外星人射击的玩法：



图 4：GTA5 中射击外星人的任务

三个图片分别为射击外星人、梦境切换瞬间（一道极强的白光覆盖屏幕）、梦醒伊始、刚开始战斗的情景，画面整体以黄色、粉色和绿色为主要色调，同时【拉伸】和【模糊化】都是以画面中心为原点，向四周逐渐增强。

另一个例子是原神鹤观岛，浓雾有和没有对于叙事的作用很大，雾蒙蒙的幻境降低能见度的同时，使得周遭环境【不太真实】，也正是剧情所需要的效果；这在胡桃传说任务的秘境——或者说璃月那几个秘境中就做的不错了，【底部和远景】添加了浓雾的模糊效果，整体色调偏暖，同时添加了诸多虚拟人物、场景风格也有所转变（后面会谈），就都是梦境在视觉效果上营造的很好的方法。



图 4.5：胡桃传说任务秘境

## 1.2 天空盒

应该说效果类似于更换天空盒，一般来说，很多游戏在类似梦境的画面渲染上，都会增强曝光，所以导致视角上方的【天空】一般因为过曝而模糊，但有些场景则不同。

- 纹理有浓稠感：且这些纹理大多数呈现动态地流动方式。
- 纯色 | 颜色异常：整个天空盒呈现出单一色调，而这个色调应该同游戏中原有的天空颜色有显著差别。



最近的一个例子，是艾尔登法环中，死眠少女线最后进入少女梦境需要挑战的【死龙】，场景类似于原神中雷电将军【一心净土】的封闭式平台，四周以障碍物封闭。

这两个都是由于【战斗】需要，从而无法在画面色彩和视觉上加入过多复杂的修正，从而以天空盒、远景的修饰，可以显示出梦境。

依照我个人的经验，两个典型的用于在天空中表现梦境的意向有：星星和月亮，前者在艾尔登法环中以【梵高】的星空画表现，后者给我印象较深的应当是【火影】的无限月读，和雷神主线的场景很像。

而雷神周本则是大面积地采用了和地面颜色一致的天空色调，两个色彩相互搭配，会有一种无边际的辽阔之感，可能这是没用原本主线场景的一个原因吧，也就不失为一个很好的设计。



图 5：艾尔登法环死眠少女线中挑战死龙的场景

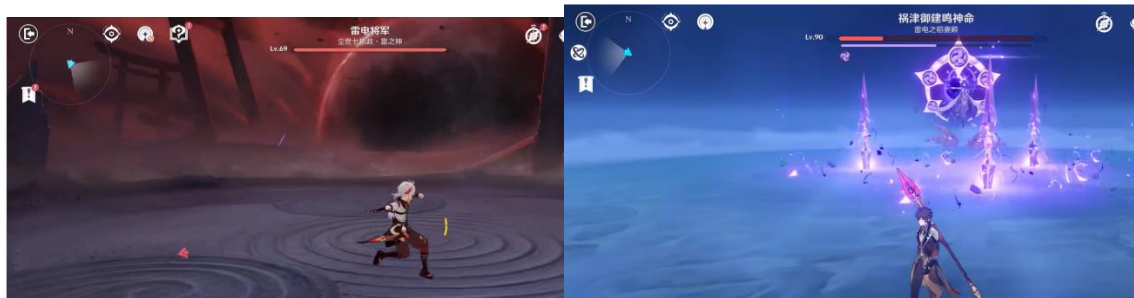


图 6：原神中两次和雷电将军/雷电影对战的场景

值得注意的是，天空盒的颜色和场景所需要给玩家传达的心绪、感情是高度相关的，比如战胜雷神后的场景：



图 7：主线任务中雷神一心净土的变化

幻塔一个梦境小游戏的天空盒则是挺有创意的，是固定视角射击的形式，但每个方向（4 个）的天空背景均不相同，彼此之间以场景里的视觉遮挡物过渡，可惜的是和游戏玩法、背景故事、场景设计有些割裂，但这种想法我会觉得挺有新意的。



图 8：幻塔某个射击小游戏的场景搭建

另外一些值得注意的天空盒设计，不一定来自于游戏，比如《异度入侵》开头和《火影忍者》中带土神威空间的设计，都采用了纯黑、纯白的设计，都是某种程度的幻境——其实唯一的要点都是反常，但越是简洁的天空盒设计，反倒越需要适当的场景来搭配。

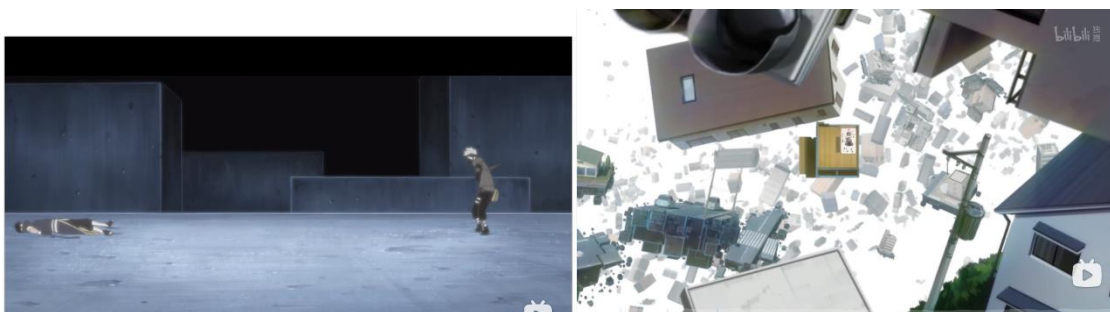


图 9：同样是纯色，省经费和不省经费都能做出不错的效果。

## 1.3 声音

音频在【梦境】氛围的营造中挺重要的。

- 画外音：按照听觉传播理论，人在听到某个声音、却无法辨别音源的时候，会产生不自然的恐惧和紧张感、以及最重要的一一不真实感，画外音更像是直奔人物内心的对话。
- 回声：这在早期的游戏应用广泛，类似于原神里纯水精灵说话的风格，但不应该用力过猛。
- 内心独白：有无音频均可。

这里就以原神我印象最深的一段类似梦境的片段为例吧，就是刚刚击败女士，走出天守阁的那一段——



图 10：击杀女士后离开天守阁

这里有一个小细节我感觉很棒，除了画面滤镜、人物操纵逻辑（后面会谈）外，此处派蒙的画外音很重要，如果【派蒙出现在画面里】，那么这一段的效果会大打折扣；而其中主人公自言自语的淡入淡出效果也很好，自言自语以营造梦境、幻境的不真实感，EVA 应该是一个很好的示例。

## 1.4 场景 (重要!)

一般来说，梦境或幻境中的场景，会在游戏原有的场景搭建的基础下进行一些修改，这是凸显【梦境】相关主题最重要的因素（没有之一）。梦境最重要的就是要突出不真实感，而这种不真实的抽离感，往往场景的搭建非常重



要。

一般来说有几种场景搭建的思路：

- **逼仄感**：整体空间较为狭小、狭窄，为条形或环形封闭的空间
- **极端的辽阔感**：需要空间至少在视觉上显得辽阔，且一般会增加地面面积、地面和天空盒颜色相近、减少视觉遮挡物等方式进行。

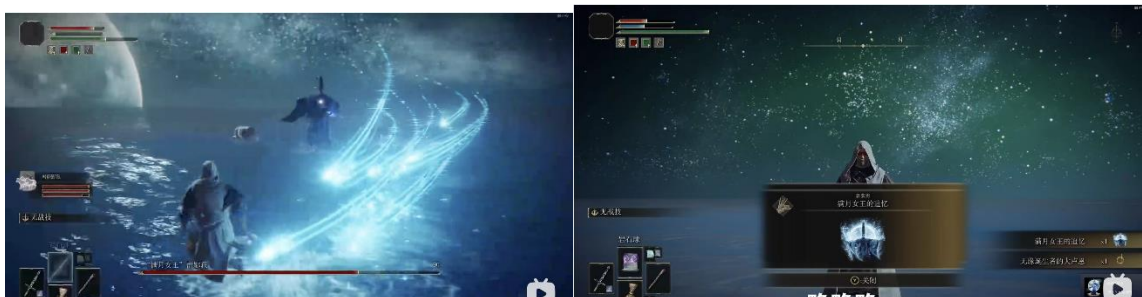


图 11：艾尔登法环中对战满月女王二阶段

辽阔感。比如满月女王，相较于原神雷电将军周本时（应该是出于手机端性能考虑）尽管视觉上显得开阔，但实际上仍然有个粒子特效形成的栅栏。辽阔场景一般需要搭配相对来说合适的天空盒，艾尔登法环给出基本就是【星空】，是个很标准很普遍的答案，



图 12：EVA 对于【梦境的感觉】的营造非常成功

我们可以对比黑暗弃子和黑暗繁星两个 boss 在场景大小以及天空盒改变后的画面效果：



图 13：黑暗弃子和黑暗繁星 boss 战视觉效果对比

前者当然更像是梦境，除了天空盒的更改外，还按照之前所分析的，在场景空间扩大的基础上，前者没有后者背后的（岩石）形成的视觉遮挡，而且位置拉远加上虚化效果，同样的模型在不同场景中效果差很大。

逼仄感也是一个思路，也是用虚化远景，限制玩家行动的方式进行的，但往往会是在迷宫和特定关卡中使用，典型案例如古墓丽影崛起那段，不多赘述了。

## 1.5 游戏逻辑和场景特征

梦境的不真实感一定需要体现在游戏的玩法以及场景的逻辑上，比如 EVA 旧剧场版最后那段，红色的海洋是什

么大多数观众自然无心关注，但重点是其颜色本身带来的诡异感，让观众能明显区别出这是个梦境般的空间。这里并不能做出什么普遍适用的分类，因为游戏和场景逻辑的改写方法极多，此处只做列举：

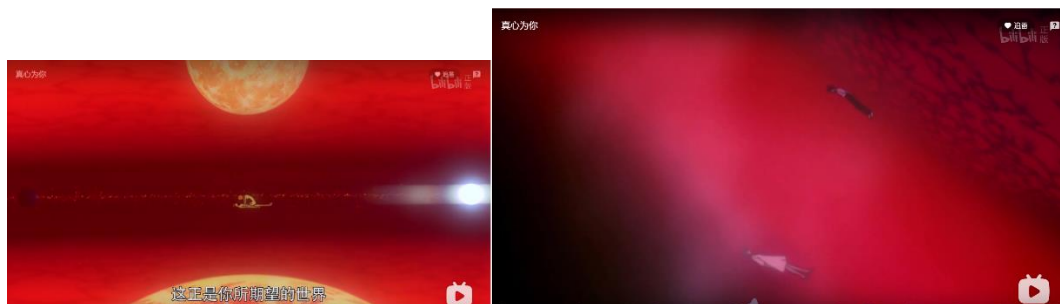


图 14：EVA 部分意识流表现手法

- **人物操纵逻辑**的更改：如原神击杀女士离开天守阁那段只能行走，如荒野大镖客 2 里醉酒后控制人物行动的输入和动画状态机参数应该是有所更改的。
- **NPC 逻辑**：NPC 的逻辑是能给玩家造成很强的心理冲击的，比如荒野大镖客 2 中醉酒那一段，每喊一次兰尼都会使得 NPC 以诡异的目光向你看来；而 EVA 则更是将人物内心（可能算是某种内心空间吧），夹杂了大量的真嗣和其他人的对白，其他人对话的逻辑则和现实中完全不同（如无限月读中每个人的梦境，无任何附加手法，仅仅是人物逻辑与设定不同），观感也会随之变化许多。
- **游戏场景逻辑**：最常见的就是幻象，往往将某个物品，在梦境中显示为另一个东西，不那么恐怖的就是荒野大镖客喝酒场景中，亚瑟视角会把很多人看成是兰尼；另外一种则是原神在鹤观任务里来回来的乐器发现消失了，也有种【幻象】之感；火影中围绕【写轮眼】制造的各种幻术场景都很有借鉴意义。
- **游戏时空逻辑**：游戏的时间和空间的形态发生变化，比如异度入侵开头对于空间破碎感的体现，实际上可以参考制作作为一个很有趣的关卡——像是泰坦陨落 2 最后时空裂变的关卡中就有类似的设计；而时间逻辑，则可能涉及到时间倒流、时间循环等剧情结构，就更为复杂了，略过不表。



图 15：时间静止、空间逻辑重置，营造出很强的不真实感，却会很有趣

1.6 反物理的意识流表现手法

最直观的特征就是反物理，且场景空间与现实差异极大。意识流现在看来还是 EVA 开发得较为全面，尽管部分场景——如病房那里并非梦境，但通过色彩调整，显得极为不真实，倒还是有种类类似的感觉；

而异度入侵开头的那段，没有什么意识流的表达，反而是纯粹的反物理【无重力】的场景搭建——两个方向的核心都是与现实、或是游戏、动漫中大多数时间展现的逻辑不同，便有了很强的割裂感。

这种意识流的表达手法，事实上是可以和游戏玩法进行结合的：



图 16: 《烟火》中一个很简单的玩法，站在女儿视角讲故事

这一块放在最后讲，是确实没什么好分析的，因为这个创作的自由性太高，往往成本也极高、翻车概率也很高，一般游戏不应该乱用，用也是放 PV 里头会较好。

1.7 小结

我个人觉得最主要的梦境营造方法，最主要的是【差异】，需要和游戏正常逻辑有所差异，便就是梦境了——同样适用于比如中毒出现幻觉、喝醉、受到某种力量影响心智、角色背景故事介绍、角色回忆等等。

实际上上面举的很多例子都不是出自于梦境，但大多和梦境也有异曲同工之处。

二、玩家体验流程模拟

应该分为战斗和非战斗两个方面讨论。

含战斗、或以战斗为主的梦境、幻觉，在视觉上应当给予玩家充分的信息，比如拉伸形变确实可以形成梦境，但没有那个游戏会在极其需要操作的战斗中，添加些不切实际的滤镜、拉伸形变和模糊的音效来去营造氛围的；

而如果说梦境环境的营造重在叙事、探索、玩家代入模拟，则是另外一回事了。

需要考虑的流程大致有三个大阶段：开始——进行中——结束，以及三者的过渡，其中梦境状态可以分为很多种阶段。

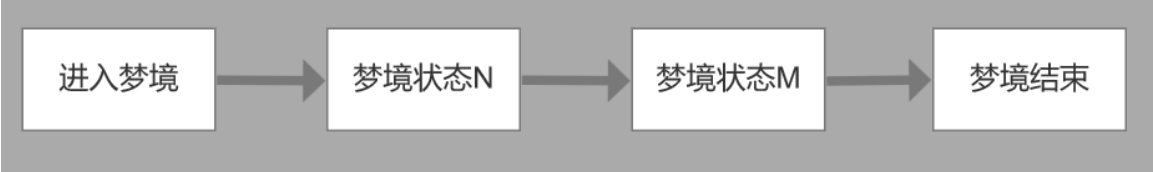


图 17: 最简单的流程图

先聊一下进入梦境的流程，需要明确进入梦境的【触发条件】。一般来说会有如下几种：

主动切换：玩家可以选择是否进入梦境，比如死眠少女线中选择进入梦境的选项，由于是魂系游戏的 boss 战，给予玩家充分的心理准备是一种照顾。

**被动切换：**往往伴随着任务引导玩家进行某个行为、战斗或探索至某种程度开启，这个自然会更有趣些。

- 战斗至某一状态
- 玩家探索行进至某一个点位
- 触发剧情

**切换手法**

- 播放过场动画

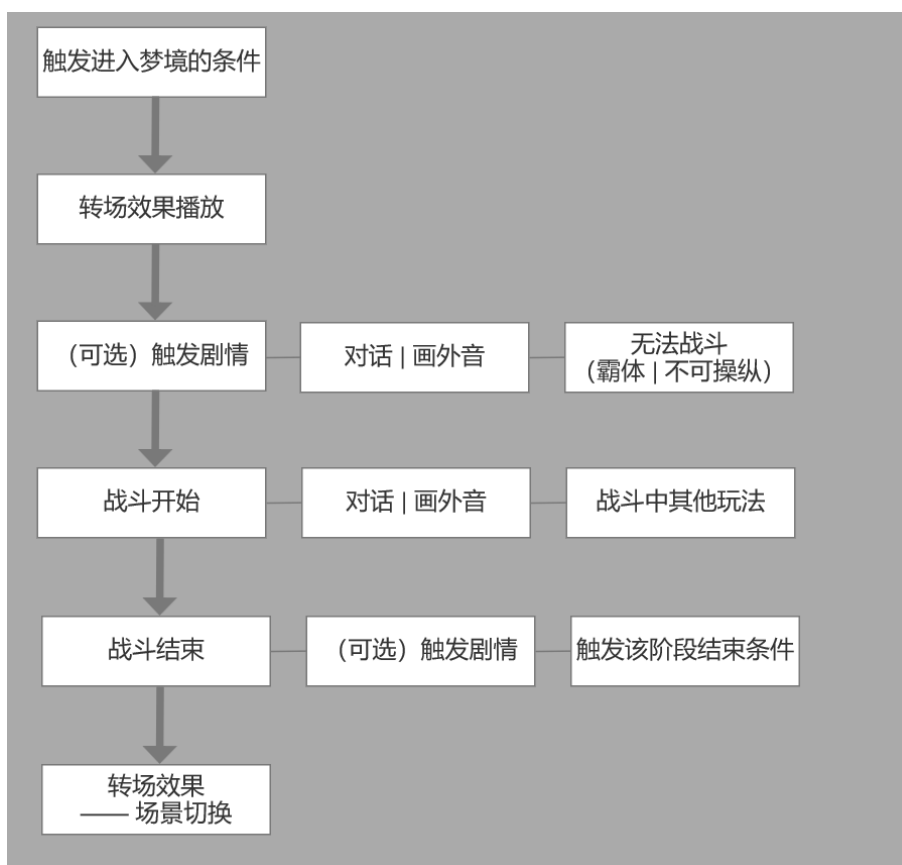


- 玩家视角不受控制地摇晃
- 场景切换：最简单也最常用的，类似于拍视频中常用的遮罩手法来进行过渡

而梦境中，玩家需要完成某些事情来解除梦境，或是推进下阶段，都需要给出明确的目标和指引，否则观感会很差，因为大多数梦境营造的本身就容易给玩家一种不适感，而消除这种不适感成为梦境挑战的一个激励——一般来说梦境结束或状态切换有如下几个触发条件：

- 玩家战斗胜利：如雷神一心净土、死眠少女
- 完成某项挑战、解谜：如 GTA5 外星人、芭芭雅噶一阶段
- 沿着相对线性的路线探索、行进至某个节点：如离开天守阁、芭芭雅噶二阶段
- 完成剧情流程：荒野大镖客 2 醉酒片段

梦境结束的切换手法实际上同进入的手法差不多，就不赘述了。  
举例来说，战斗向的流程，细化如此：



注：战斗本身可以分为多阶段，中间穿插剧情或特殊玩法

图 18：稍加细化的流程图

多说一句，梦境中自然会有些特殊玩法，但这些玩法本身不见得和【梦境】主题强行关联，大多数梦境都延续了游戏本身的战斗机制，如果想加还需要根据具体剧情和环境来调配——比如克制幻觉可以通过触碰某个神像点，可以在梦境战斗中收集掉落物以强化攻击等，都可以在梦境外的场景中使用，不过同样的玩法换一个包装罢了。

探索向的流程则很不一，只是将战斗流程更改为了探索流程，这就和关卡设计与玩法高度相关了。

最后总结一下吧，其实梦境本身作为一个载体，能够表达这一主题的手法大致罗列如上，但实际上最关键的还是需要弄清楚【梦境】在游戏剧情的具体语境，从而设计解谜、探索和战斗设计本身——比如胡桃任务中幻境的逻辑、就和稻妻那几个幻境的表现手法、玩法和游戏逻辑不同。

具体问题具体分析吧。

