# **从心流体验时空间设计角度阐述《塞尔达：旷野之息》**

作者：[鱼骨头](http://gad.qq.com/user/index?id=75967)

链接：<http://gad.qq.com/article/detail/44815>

**前言**

这是一个极好的时代，我们看到了电子游戏的蓬勃发展，也能感受到电子游戏带给我们的快乐。从早期简单的像素游戏到现在的3A大作，游戏发展如此迅速，琳琅满目应接不暇。随着设计思路和硬件水平的提高，越来越多的制作者尝试制作自由的大世界。然而就算同为大作，我们在体验具体游戏时，也只会觉得某些游戏的世界充满了乐趣，那么他们的奥秘在哪呢。如果要从所有细节去分析，那可能需要写一整本书。因而本文将从最基本的心流体验的时空间设计角度，去分析如何构建一个有趣自由的大世界。

**第一部分—简述心流体验**

在此，我先需要表明一个观点。做游戏，就是做体验，也就是做心流体验（心流曲线）。心流是游戏设计常常用到的一个名词，此处简述只为小白读者解疑。

当你在做某件事的时候，有可能三心二意也可能全神贯注，我们将全神贯注的状态称之为心流状态，那么你三心二意的时候就是心流状态极低（甚至为0）的时候了。

在生活中也可以有一些例子，比如你看某部电影，有时候一些尴尬的场面会让你出戏，那这时候的心流体验就很低迷；但是某些经典镜头也会让你沉醉其中，那这时候的心流体验就比较高涨。这种高涨并不一定全是快乐的，有可能是恐惧（比如看恐怖片）、紧张（比如枪林弹雨的战斗场面）或是其他的情感。总结一句话就是，你越全神贯注，那么你心流体验就越高。

但是这里要重点说明一个基本的设计思想，因为全神贯注持续太久是很累的，所以没人愿意一直处于高度集中的心流体验之中。这个观点也是游戏设计常说到的“体验节奏”。设计者在设计游戏时，为了避免玩家一直高度紧张，会穿插很多降低心流体验的过程，目的是让玩家休息一会，并且为下一个更加紧张的场面做一下铺垫。

以上就是对心流体验的简述，接下来开始阐述如何利用心流时空间的设计思路来构建一个有趣自由的大世界。

**第二部分—单线游戏心流体验**

首先，我想先从一个儿时的街机游戏《三国志：吞食天地》（以下简称《三》）开始讲起。这是一个很有名的单线游戏，这里说的单线就是指整个流程没有支线，通俗点讲就是一条路走到黑，终点即是游戏结束。当你多次通关之后，体验会变得重复，因为单线游戏普遍缺乏变数。这是它的缺点，很明显这个游戏不是靠这个缺点火遍大江南北的。

那它依靠的是什么呢，没错，心流体验。我简单的分析《三》的第一关，以游戏区域划分步骤（就不上图了，这个流程是考证过的），流程如下：

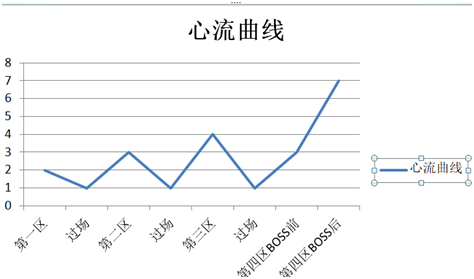
①   出场时游戏区域一屏大小，你骑马，有几个最弱的小喽啰，以及2个箱子，这里玩家将对游戏基本的操作内容移动、攻击、拾取有一定的了解，这里的心流体验不会太高，但也不低（纯移动是最低的，因为根本没事做嘛）。

②   第一个区域战斗结束，移动到第二个区域。这区域有两三个屏幕的宽度，零零散散拖拖拉拉的来了一些小喽啰（有之前没见过的弓箭手，也有看起来更厉害的长枪兵）。很明显，这里的心流体验会高过第一区的体验。

③   经过稍微长一点的移动之后到达第三区，这是长板桥，敌军小喽啰密密麻麻把长板桥挤得水泄不通，第一次看到的时候会有一种黑云压城城欲摧的感觉，这体验比第二区更是上了一个台阶。

④   从长板桥杀出之后，经过一小段移动到达第四区。这里会先进行一些小的相对简单的战斗，然后就会遇到BOSS。相比第三区，这里的心流体验会先有一个降低，再在BOSS处达到此关的顶峰状态。

综上步骤，我们简单绘制一个心流曲线图，如下：



       很明显，这些都是游戏设计者事先设计好的流程，目的是让玩家在体验的过程中心流体验也有一个跌宕起伏逐渐上升的趋势。也就是第一部分所说的内容。

这里值得一提的是，玩家在经历过场时，心流体验是很低的。因为这时候的玩家几乎无事可做，而且游戏本身也没提供什么有趣的内容给予玩家。在《三》中，玩家可以加速这些过场，让过场耗时相当短。

在《战神》团队策划斯科特·罗杰斯（Scott Rogers）所著《通关！游戏设计之道》一书中，有提到关于过场的观点—“在他的设计里，不允许出现让奎托斯从这里走到那里的方案，因为纯粹的走是很无聊的！”

因为他做得是如此的出色以至于我们很容易就能想到他的处理办法。简单总结就是：爬墙、跳河、躲避陷阱或者攻破一些小的谜题，不论如何，主角就是不好好走路。



由此我们可以还原思考一下一个很经典的游戏--《超级马里奥》，是不是也是类似的思路。马里奥的基础体验就是左右移动、奔跑和跳跃，根据这些操作设置了一系列的惊喜和困难，合理安排这些惊喜和困难，就能达到调整心流体验的目的。此设计在大神大野功二所著的《游戏设计的236个技巧》一书有比较详尽的描述，有兴趣的童鞋可以去看一下。

这个在《塞尔达：旷野之息》之中也有体现，在此就不多赘述了。

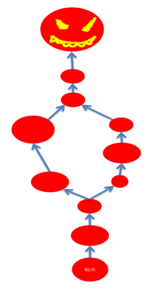
可见大神的设计思路都是差不多的，可谓英雄所见略同。

**第三部分—多支线游戏心流体验**

接下来，我们要说多支线游戏心流体验设计。这里说的多支线游戏是指单线游戏的基础上，路线变得没那么单一，玩家可能走着走着出现了分岔路，分岔之后还有分岔等等，可能殊途同归，也可能完全走去了另外一条线路。

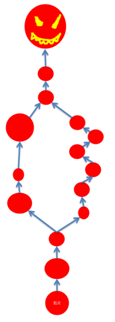
因为是第二部分的补充内容，就不具体举游戏的例子了，直接开始阐述内容。

假设我们用红圈表示心流，圈的大小表示心流程度的话，这种多分支游戏会变成如下图所示：



从图中可以看出，虽说流程有分岔，玩家有一些选择上的自由，但是不管玩家如何选择，心流体验曲线差别是不大的。任何分岔路线的心流体验都应该和其他分岔心流体验并行思考，以免玩家某个选择会导致心流体验曲线的崩溃。

简单的说，玩家任何选择都会是一个合理设计过的单线游戏心流体验。如果像下图一样设计，就是考虑不够周全了。

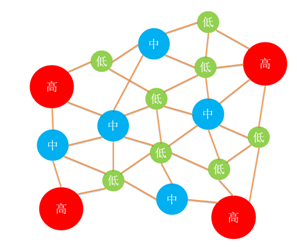


如上图右边路线，心流体验差别不大，而且过于冗长，很明显这种体验将会是崩溃的。

这部分只是想说明，当游戏线路变得不再单一时，心流体验的设计也不再单一，需要并行思考。

**第四部分—自由世界游戏心流体验**

那么，我们脑洞再继续打开，假设这个分岔非常非常多，多到你几乎不知道起点在哪了，这样一个世界里的心流体验又将如何构建呢？我们基于本文第三部分所描述的多线流程拓展得出下图：



*图解：*

***直线****：纯粹的移动，不建议太长；*

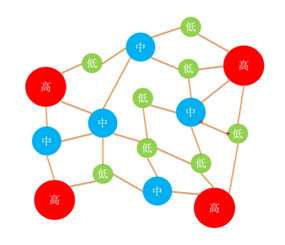
***低心流****：一些诸如采集、攀爬之类的需要简单参与的玩法；*

***中心流****：一些怪物堆，普通宝箱之类的需要一定注意力或是引起一定兴奋的玩法；*

***高心流****：需要高度集中注意力的强压力战斗，或者很能让人兴奋的大宝箱等。*

从图中可以看出，我们只要按照一定合理的布局，就能产生一个心流体验网，我们希望玩家自己任意探索都能有合理的心流曲线。这是一个已经有一些规模的世界了，这个世界虽然不大，但心流体验网已经有一些复杂。

    不过聪明的童鞋一定会注意到，可是这样在极限情况下，玩家依然会走出一条全是低心流曲线的路线不是吗？这位童鞋说得没错，那么怎么做呢？其实很简单，我们将一些路线堵住就可以了。这也就是我文首提到的，玩家要的自由并不是真正的自由。



如上图，心流曲线是不是就变得简单明了多了。玩家依然会有自由的感觉，但是我们也能保证他们一直有着很棒的游戏体验。

如果世界继续扩充，扩充到非常大甚至无穷大怎么处理呢？其实就是把一个大的世界拆分成很多图中这些中（小）型世界就可以啦。世界分区块，控制一下进入各个区块的条件（并不一定是硬性条件）就可以啦。

在此可以拿《塞尔达：旷野之息》举例。该游戏的玩家可以有很大的探索自由，但为了保证体验不那么单调，游戏很明显对怪物、植被、神庙、谜题、主线、支线等游戏元素的排布进行了很好的规划。让玩家在游玩时，时不时战斗、摘苹果、开宝箱、获得新属性等，总是有事情可以做而且体验不会那么重复。

由于游戏世界非常庞大，游戏中还设置了很多游戏区域，区域内部以及相邻区域之间的心流曲线都能很好的联系在一起。并且为了防止玩家到处乱跑导致游戏体验难以控制，游戏会通过剧情、主角能力不达标、需要特殊的工具等手段，将玩家的行动区域控制住，以便于控制玩家的心流体验。

**第五部分—心流体验时间分布设计**

在一般的游戏进程里，时间和空间是可以有一种转换关系的，比如主角跑1公里需要10分钟，那么这1公里游戏距离就能约等于10分钟的游戏时间。我们于是针对这1公里设计了10分钟的游戏体验。但是很多情况是，玩家并不能熟练掌握游戏诀窍，1公里的路程他可能跑了20分钟甚至更长。

前面第二至第四部分，都是讲述的心流体验的空间分布设计，这个空间分布可以转换成一个预想的游戏时间，但当实际游戏时间与预想游戏时间不符时，我们应该如何处理。

首先我们需要明确，这多出来的游戏时间通常是比较乏味的，体验也会是相当重复的（很好理解，因为设计者并没有去设计这部分的游戏内容）。至于解决办法，因游戏而异，但是目标都是让重复的体验本身变成一个不那么乏味的点。

在《塞尔达：旷野之息》中体现得尤为明显的就是体力值的设定，他们的奔跑、攀爬、滑翔等一系列移动方式都跟体力值有关，整个移动过程的设计就是一个体力值消耗速度和恢复速度的数值上的设计。你在攀爬、游泳、滑翔等过程中，都需要时刻关注你的体力值，而你一旦关注着游戏内容，你就处于心流的状态，这就是该游戏一直爬山都不会觉得疲劳的秘诀啊！

在另一个游戏《暗黑破坏神》系列中也有关于心流体验时间上的设计，那就是他们的掉落装备的时候，是有考虑到游戏（刷怪）时间的。玩家在游戏时，因为一直刷怪体验有点重复，精神集中力越来越低，这时候突然“叮!”的一声，一件极品装备出现了，于是玩家的心流体验又被迅速抬了上来。

相信读者看了以上两款游戏的案例，都会有一些明白心流体验时间设计是怎么一回事了。

**第六部分—反例**

这里需要举个反例就是《尼尔：机械纪元》的世界。首先我要声明，这是一款很棒的ACT游戏，单论战斗方面难有匹敌，剧情也引人入胜，但是美中不足的是世界显得有些空洞。玩家相当长的时间都在无意义的奔跑；世界里的小怪在后期连跟它一起战斗的欲望都没有，任务很多但是普遍也没啥吸引人的地方；除了跑剧情其他事情意义都不是很大。这样的世界和《塞尔达：旷野之息》比起来，不论时间上还是空间上的设计，都逊色不少了。

在《古墓丽影：崛起》这部作品中，世界其实也有一定规模。制作者的处理办法是根据剧情逐步开放世界。虽然游戏主要还是推剧情，但谜题和收集类道具会间接提升主角的实力，这个可以作为玩家重复体验已探索世界的原动力。也许《尼尔：机械纪元》更适合采用这种思路。

**结语**

心流曲线也可以理解成游戏节奏的的调整，关于节奏，有兴趣的童鞋可以去看一下大神吉泽秀雄写的《大师谈游戏设计-创意与节奏》。有机会的话我们可以分享一些具体的设计方法。

从**单线游戏**到**多支线游戏**再到**自由世界游戏**，虽然这三个游戏表面上看没有直接的联系。但我想说的还是游戏设计不是独立的，更不是突然出现的，游戏世界在扩展，游戏本身就是一种传承。游戏是一件作品，作品需要带给受众以感受。设计游戏其实就是设计心流体验，从第一款游戏的诞生到现代形形色色的游戏，有成功的也有失败的，究其根源，我们都能总结出心流体验在时空间上的设计。

最后再发一段呼吁性质的鸡汤。在游戏设计这片大陆上，有些数不清的称之为游戏设计者的溪流湖泊，他们以思维为源泉，以带来欢乐为动力，都朝着同一个目标细水长流。古人云不积小流无以成江海，当他们思想碰撞与融合，势必形成一条浩荡的江河，惊涛拍岸，奔腾不息。最终，游戏将融入更加浩瀚的大洋，我们称之为生活。所以，在这之前，请不要干涸了你的思想，请不要扼杀了你的动力，应博采众长，厚积而薄发，毕竟，站在巨人的肩膀上才能看到更远的宝藏。

最后，之后打算写一段时间策划类的文章，不会特别频繁的更新吧，希望大家支持，多提提意见。