# **怎样的创新才是有意义的？**

作者：千水

链接：<http://gad.qq.com/article/detail/222007>

写在前面的话：这两天去看了成都的GAMEJAM，四十八小时的极限开发出现了一些有趣的作品，创意非常。然后在和一位朋友聊天的时候想到了这个话题，究竟怎样的创新是真正有意义的。

**以我的游戏观，从游戏体验的角度来说，游戏业是一个发现问题，解决问题的行业。**

**一、什么是发现问题呢？**

虽然电子游戏业只有短短几十年历史，但随着机能的快速提升，设计也在逐步产生变化，世代与世代之间的开发重心产生了越来越多的偏移。游戏性的争霸，到画面的军备竞赛，再到现在的轻量化。必定会产生很多糟粕。而这就是问题的由来。

比如举一个简单的例子，远古的日式rpg经常会有很多的加血道具，加10点血的，加20点血的，加30点血的，加50%血的，加70%血的。对于玩家而言，这未免过于单调而乏味，哪怕他们都有有趣的物品介绍，融入了世界观，但是在游戏体验上，他们便是多余的部分。

在游戏中，进行选择时，10金币和100金币的选项，玩家都会选择100金币，损失10金币和获得10金币，玩家必然会选择获得10金币，这些都并不是有趣的选项，因为最优解是可以轻松得出。而在选择加血时，损失了20点血，就拿回20点血的道具，损失了1%的血，相信玩家也不会愣愣地拿回满血的道具。

那一个玩家可以轻易得出最优解，并还需要玩家每次选择都要判断的，在游戏中经常要用到的道具类别，数量的增加其实并没有必要。黑魂在这方面就用了减法设计，原素瓶一种，其实足矣。

而现如今，游戏业界越来越追求更大的地图，更多的道具，发展成了夸张数量的剧情碎片，无数的支线剧情。而这些真的应该是游戏业追求的方向么？我一直持有怀疑。

更大的地图，更多的任务，却同质化严重，甚至在维度上都没有变换。只是数值上的成长，技能的获取，以及一部分的金钱。玩家经历的，也是杀1只怪物，杀10只怪物，杀100只怪物的区别。

**二、过去游戏人所做的解决问题的案例**

如何去解决问题，是做减法去除这些糟粕，还是改良加以新的设计，便是游戏人应该去思考的。

那么游戏业曾经有哪些问题呢？因为我是个纯粹的策划，那便从策划的角度聊起吧。

**游戏是否该有个快进键？**

我们都知道，在家看电影的时候，我们经常会发现，其中有一些部分是我们不感兴趣的，因为人的审美有差异，喜好有区别。就比如我在观看泰坦尼克号的时候，便对女主角和她的订婚对象的争执毫无兴趣，我可能更喜欢马车里的激情，遇到冰山时的紧张，以及结尾的深情。那我在看电影的时候就会跳过我不感兴趣的部分。

而在游戏中，我们是否应该有个快捷键，或者选项，来让玩家有选择地跳过这段呢。

那这个问题就必然牵扯到了剧情的圆融，哪怕跳过，也要有合理的解释。跳过这个键本身，也要赋予其一定的合理性，不能直白地摆在那里，让玩家点一下就结束掉。

在这方面，小岛秀夫在mgs3食蛇者的boss战中就有类似的设计，虽然我们无法判断他的初衷是否是解决快进的问题，但事实上，他提供了一个解决的思路。

在游戏中，the end 是一名年迈的狙击手，我觉得在boss战设计上，可以算是极其优秀的，超巨大的地图，两位狙击手的较量，隐藏自己，找到对手，然后击杀掉对方。而这个boss的对战思路多种多样，定向麦克风也好，寻找the end的狙击枪的反光也罢，都是很有趣的。

The end和其他的boss对比，其设计更加大胆，而这就会导致评价更容易两极分化，觉得有趣的会认为是神来之笔，觉得没意思的便会愤愤找不到乐趣。而小岛秀夫用了一个很优秀的设计向玩家提供了快捷键——你只需要将ps2的时间往未来调个一年半载，这位年迈的boss便会自然死亡！

叙事上圆融，跳过也有合理性，并且对症下药，只对设计大胆的boss采用了这种形式。小岛秀夫无愧大师称号。而这样的设计便是有意义的创新。

**而该如何处理风火雷电这些元素，也是长久以来的问题。**

曾经的旧世代游戏，水克火，火克风，风克地，地克水。但是对玩家而言，去掉名字，他们在本质上是没有区别的，有的只是相克的关系。而一款游戏的主角往往可以学会各类属性的技能，这也就在面对敌人时，加入了判断属性的决策。

但我们发现，这种决策廉价且劣质，因为玩家并没有思考的过程，他们只需要挑选合适的属性，选择攻击力最高的技能释放就是。

而神界原罪2的思路便值得称赞。水克火，表现在了地图上，熊熊的烈焰被倾盆的雨水浇灭，雷电皆由着水的传导，对敌人造成不俗的伤害与麻痹。既符合我们的认知，又处理得到位，没有了旧世代的僵硬，而且增添了策略时要思考的维度。这便也是优秀的创新。

Checklist game，清单式的任务系统，无聊且乏味，一股脑地将任务直白展现显然不是很好的做法，而本来公式化贯彻始终的阿育面对玩家的反馈也做到了相应的调整，在孤岛惊魂5里，那些任务目标不再直接呈现，而是随着地图的探索慢慢出现，虽然称不上是优秀的设计，但也在做新的尝试。

这些解决旧问题的设计，便是我认为的有意义的创新。

但创新不仅是这一个层面。光是解决问题是不足以含括所有的创新的。游戏的大厦是否已经建成，所剩的是否又真的只是修饰工作呢？

新的技术，新的硬件必定带来新的革新。

**人们认为不可能的事情有90%其实都是可能的, 剩下的10%只是需要时间和科技的进步——小岛秀夫**

我们的太阳这款作品，模糊了游戏与现实的边界，利用阳光传感器的装置，便打造了新奇的体验。在现实中，日光强烈的时候，游戏变成了爽快战斗，在夜晚没有阳光的时刻，游戏便变成了潜行鬼祟。

运算能力的提升使得游戏可以用3D来展现，当游戏第一次有了Z轴，便一发不可收拾。在魂斗罗里，躲避子弹的方式只有趴下或跳跃，但在3D的游戏里，我们也可以选择横向的移动，这就导致了在进行游玩时，多了一种选择的方式，蜘蛛侠可以在高楼间荡起秋千，gta5可以随时搭上飞机展开冒险。摄像机的应用也更加考究，我们有了更多的视角来观察游戏世界。从固定视角到自由视角，老实讲，我无法想象固定视角的黑魂是何种模样。

既然谈到3D，我便想起了ps2的一款游戏，《蚊》，你要扮演的是一只蚊子，去吸人类的血，你需要把握好飞行的速度，选择精准的落点。在某种程度上，我认为它是最能表现3D的游戏之一，Z轴的增加对它来说，是必不可少的一环。

是英雄造就了世代，还是世代成就了英雄。至今我们都无法探讨出准确的答案，但在今天，2018年，科技的爆炸也影响着游戏业，VR、AR、区块链、3D打印、精确体感、视网膜识别，它们或许有些就会成为在过去改变游戏业的陀螺仪、存储设备、背光板、触摸屏、十字键。我相信，现在即是最好的世代，但也愿这个时代，不会成为中国游戏业最坏的世代。

写在后面的话：我一直在思考如何在《众生相》（https://indienova.com/g/1000water）中尽可能地去公式化，得到一个叙事合理、游戏节奏紧凑的开放世界，大概明年年初、今年年底便会向玩家交上我的答卷，兴奋并煎熬，愿我能做的更好。