# **游戏文案：命名的另一种思维方式**

作者：[司马援琴](http://gad.qq.com/user/index?id=1038429)

链接：<http://gad.qq.com/article/detail/287756>

游戏为什么要给技能、道具等元素命名？因为它们最好有一个名字，以方便玩家称呼。于是命名成了一项任务，有一天，你突然想到一个炫酷的名字，而你的游戏中恰好有一个新道具需要命名，于是，你将这个名字填进了表格。现在，我们可以换一种思维，游戏世界是真实存在的，在开发之前就已经存在，开发者只是先玩家一步发现了这个世界，然后将这个世界的每一个存在都介绍给玩家。于是，对于每一个新诞生的物品，开发者要研究在这样一个世界里，特定的人或物应该或者可能会有什么样的名字。

当我们为游戏命名的时候，需要有一些自己的原则。**命名一个人物的称号，尽量不要使用动词，最好使用名词性的偏正短语**。动词是在描绘一个动作，而偏正短语才是设定一种特征。比如《王者荣耀》对甄姬的描述“洛神降临”，东皇太一的“噬灭日蚀”，廉颇的“正义爆轰”，这些短语给人的感觉是在描绘事件而非人物。相比之下，刘备的“仁德义枪”，孙尚香的“千金重弩”则要好得多。在《英雄联盟》中，所有英雄的称号几乎全是以“者、神、王、兽、魔”等表示人的字结尾，先不论在语言上的造诣，至少听起来更像是一种称号。

游戏中的技能命名，选词范围可以更广，词性要求更宽松。技能通常表现为抽象的光线，几何图案或者是具体的物品。**在命名技能时，最好使用具象的描述，使名称具有辨识度与属性特征，让技能成为人物的符号与象征，尤其是针对表现为具体物品的技能**。比如《王者荣耀》鲁班七号的三技能“空中支援”，技能表现为召唤河豚飞艇。在这里，使用“河豚飞艇”作为技能名称，比使用“空中支援”更具有辨识度，更能成为鲁班七号这个英雄的象征，而“空中支援”几乎可以属于任何具有射击元素的人物，就如同《风暴英雄》中鲁班七号的原型雷诺的R技能是“休伯利安号”。相比之下，一二技能“河豚手雷”、“鲨嘴炮”则更能体现人物形象。还比如《王者荣耀》老夫子的三技能“圣人之威”，技能表现为以一盏长明灯拴住敌人，圣人之威这样的短语太过于抽象，可以考虑以灯来命名技能，结合背景故事，可以叫做长夜明灯，或者发挥一下，叫做锁妖灯。抽象也可以自成一派，就像古龙小说的语言风格一样，但这样的风格很容易陷入中二的泥潭。如果一定要追求抽象的风格，圣人训诫、圣人之威改为圣诫、圣威也可以减少几分中二。

再比如张飞的三技能召唤出了一只魔怪兽，却命名为“狂兽血性”。血性这样的词适用于任何硬派的英雄，如何给技能一个具有属性特征的名字？最简单的方法是给这个怪兽一个名字，比如刑天，又比如穷奇，又或者穷奇之灵，再以怪兽名字去命名技能。比如《风暴英雄》的泰凯斯，R技能是奥丁降临和德拉肯激光钻机。

**这样命名的意义在于，技能也成为了世界观的一部分，向玩家透露出了更多的关于设定的信息，让玩家看到了英雄属于游戏世界的标志，而不仅仅是技能背后的数值，或者攻击、防御、增益、衰减这些属性的载体**。从知识产权来看，就像商品名称和商标一样，商标才在知识产权法的保护范围之内，“河豚飞艇”有可能成为IP的一部分，而“空中支援”绝对不会。

**技能应该成为背景设定的延伸，包括技能名称与技能形式**。在游戏的背景故事中，一般都会将人物设定得丰满与独特一些，但在命名时却习惯于忽视这些设定。**命名应该将人物的特征，人物之间的师徒、恋人、父子等关系，尽量体现到他们的技能上。让设定进入游戏，而不是永远停留在游戏之外**。体现出人物设定的技能名称，不需要修改技能本身，只需作文学包装上的修改。比如《王者荣耀》项羽的“无畏冲锋”技能，是一个突进扰乱对方的技能，它的名称与牛魔的“横冲直撞”几乎可以互换，太不具有辨识度。如果考虑到项羽本身的设定，与突进有关的典故，可以改为“狂骓”，在这里，骓是项羽的一个符号。

考虑到背景设定，也应该考虑设定与技能形式匹配的合理性，谨慎命名。**技能名称应该与技能形式效果相一致，而不仅仅是设定的堆砌**。像“斩”最好命名伤害技能，而“跃”最好命名移动技能。后羿的三技能“灼日之矢”，这样的命名可以说很标准，关联了射日的设定，也很简洁。但如果更进一步，考虑到技能形式中飞翔的火鸟，可以改为“金乌之矢”。再比如关羽的二技能“青龙偃月”，是一个骑马前冲的移动技能。青龙偃月的确是关羽的设定，但问题在于青龙偃月与位移毫无联系，基本可以推测名称只是典故的任意排列组合，正好存在一个典故，而游戏正好需要一个命名，于是有了青龙偃月的名字。如果细究一下，寻找关于关羽的移动的设定，可以改为“赤兔追风”。

如果是CP设定，要延伸到技能上，操作起来很难，但也正是策划的价值所在。**人物关系的设定应用到命名中，最好使用具有关联性的名称**。可以看一下OW中的岛田兄弟，技能名称分别是“风、音、岚、跃、竜”与“镖、闪、影、斩”，这样的名称并没有体现出兄弟关系，但开发者退了一步，尽己所能地让玩家知道他们是存在关系的，都采用了一个字的忍术形象体系，让玩家能感觉到两个英雄是**同属于一个体系**的。同时在视觉效果上，竜与斩都有竜形象的效果，这是他们与其他人物的明显不同。还比如《王者荣耀》中的弈星，他的一二技能具有阴阳相吸引爆的设定，这样效果上的联系延伸到了名称上，于是它们的名字分别是“定式·镇神、定式·倚盖”，这类似于武侠小说中各门派同一辈的弟子名字中总有一个相同的字的设定，这属于同一人物关联技能的名称命名。

而像项羽虞姬这样的法定CP，在技能的名称上可以不必追求这样的关联，因为在玩家的固有印象里，他们已经是CP了。如果是原创的CP组合，加入这样的关联，对玩家也是一种暗示，是开发者表现世界观的另一种途径，当玩家发现了你的良苦用心时，甚至可以成为一个彩蛋。比如露娜与铠这对兄妹，其技能是“月光之舞、弦月斩、炙热剑芒、新月突击”与“修罗之魂、回旋之刃、极刃风暴、不灭魔躯”，可以尝试修改他们的技能。在官方故事中，他们都是魔种，于是可以考虑被动技能都叫做“修罗之魂”。其次，露娜的技能显示出她与月的关系，于是可以考虑将铠与日联系，或者与月的不同形态联系。于是一技能分别叫“弦月斩、旭日斩”，二技能分别叫“晕·月华、晕·日曜”，三技能分别叫“魔·虚日、魔·危月”。

现行游戏内的命名更注重名称之间的内在完满，追求名称在字数与结构上的一致性，而较少考虑角色之间的联系，本文的思维方式可以作为工作开展的另一种途径。

对于技能的形式，应用背景设定，最大的好处是避免同质化。玩家应该有过体会，在背景设定中，每个人物各不相同，但在游戏体验中，却又显得大同小异。因为游戏人物是这样诞生的：首先考虑可以提供的游戏体验，比如伤害、防御、移速、攻速、治疗、控制、沉默等元素，然后以排列组合的方式分配给每个英雄，于是玩家总觉得某些英雄似曾相识。为了改变这样同质化的体验，技能的形式可以直接参考英雄的背景设定，从玩家的角度思考，考虑人物可以做到什么，而不是我想让他做到什么。比如在OW中，破环球的钩爪，源氏的反弹，以及末日铁拳这个射击元素几乎可以忽略的英雄等等，带来的都是人物设定的体验，而不仅仅是数值属性的体验。以及《王者荣耀》荆轲的背后暴击的被动技能，加上隐身的三技能，这让她体验起来真的像是一名刺客。这种将人物设定应用于技能的做法也有负面影响，它会带来许多无法量化的因素，进一步带来平衡上的困难，同时也存在技术实现上的困难，这也是没有被广泛接受的原因。

除了人物与技能，道具也在命名的范围之内。在每一个武侠世界、魔幻世界里，总有一个或者多个让所有人都垂涎的神器。所以在游戏里，最好也有这样的神器，它是所有英雄都想得到的。如果不想让这样的神器破坏数值的平衡，那最好从道具名称上入手。**现行游戏似乎很少考虑为一件道具创作背景**，但如果只是给它一个名称，那花不了多少时间。当给一个道具命名的时候，应该想到它来自于游戏世界的哪个地区，这个地区的风土是如何的。这样做可以让玩家相信道具是存在于游戏世界里的，而不是仅仅存在于商城中，它的名称同样应该有其设定。**这样做的理由很简单，当你想做一个关于道具的手办时，你会希望玩家称呼它为“屠龙刀”，而不只是“金毛狮王的刀”这样的描述**。窃以为，《王者荣耀》中应该有一件叫做“莫邪剑”或者“青龙偃月刀”的道具。

场景同样如此，在MOBA中，游戏将防御工事简单的命名为塔，而地图只是峡谷、野区与三路。这其实是一种很标准的做法，因为地图只是玩家战斗的物理环境。但是，你也可以给它们一个专属的名字，两者之间的区别还是很明显的。场景本质上是可以看见的游戏世界，所以存在于背景中的设定最好出现在地图上。**场景名称最好是一个真实的或者虚构的地名，而不仅仅是竞技场这样的描述。这样做是为了向玩家展现更多的关于游戏世界的信息，营造一种沉浸感与真实感**。“德玛西亚”四个字已经成为了LOL的标志，在《王者荣耀》中，长城开始具有这样的意味了，但一个真实存在的地名，可能需要考虑知识产权的问题。对于一张地图，甚至只需要改变一下场景的配色，再添加一个独具风格的地标性建筑，就可以为它换一个名字，从而向玩家展现更多的背景信息。为一个地图增加辨识度的最好方法，是在地图的中立地区增加一尊雕像，峡谷的战斗持续了千百年，难道从来没有留下任何传奇吗？让设定中的存在，变成场景中的建筑。

如果场景是一个具体的地方，那防御工事与野区最好也随这个地方的风土有相应的名称。在《风暴英雄》中，一二级塔有了不同的称呼：堡垒和要塞。这样的称呼给玩家一种重要性上的递进敢，类似于真实世界里的防御布置，营造的是战争的体验。除了防御塔，还包括中立的野区与机制点，它们作为场景的一部分，更能体现出背景世界的风格。《风暴英雄》的激活机制涉及的场景有鳄鱼殿、太阳殿、囚营等，你也可以简单地命名为AB点或者占领区域，但这样带来的沉浸感远不及一个具体的命名。当玩家谈及地图时，永远是战斗或者“这里那里”这样的描述，他能清晰地意识到自己是在玩游戏，而游戏是假的。所以，如果有一张以长城命名的地图，最好加上一个叫做山海关或者镇北台的区域。最后是野区，以往MOBA将线路之外的地方统称为野区，但在时空枢纽，野怪有了攻城巨人、爆破兵、穿刺者、骑士、法师这样的称呼，而玩家也需要这样的称呼来区分这些野怪。

以上是关于游戏命名的一些看法，这样命名的原则，仅供开发者拓宽思路，在此不讨论孰优孰劣。