

6月游戏体验报告

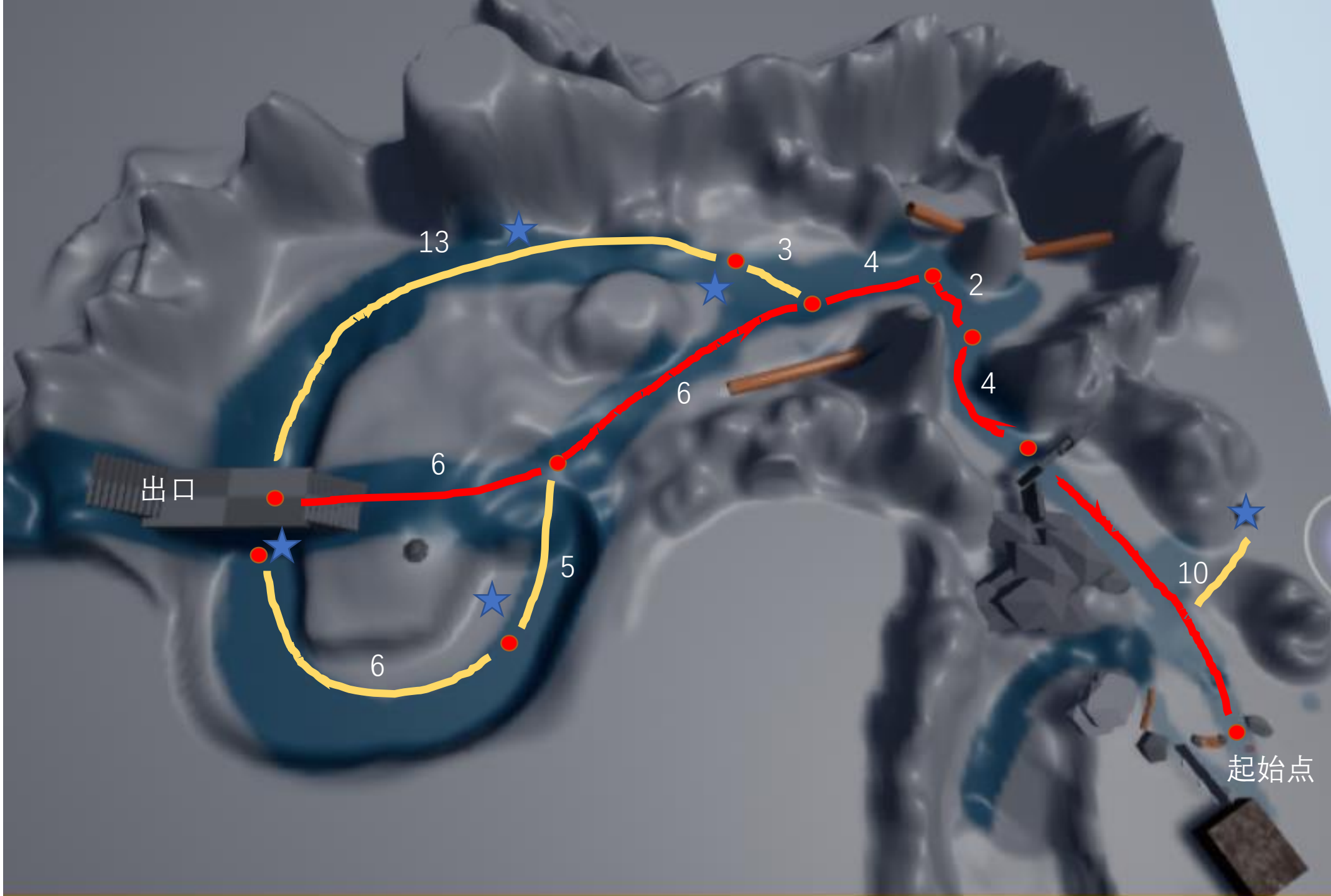
系统策划-史语扬

目录

1, 战神4新手关卡初期的路径，视角构造和引导的复现与分析。

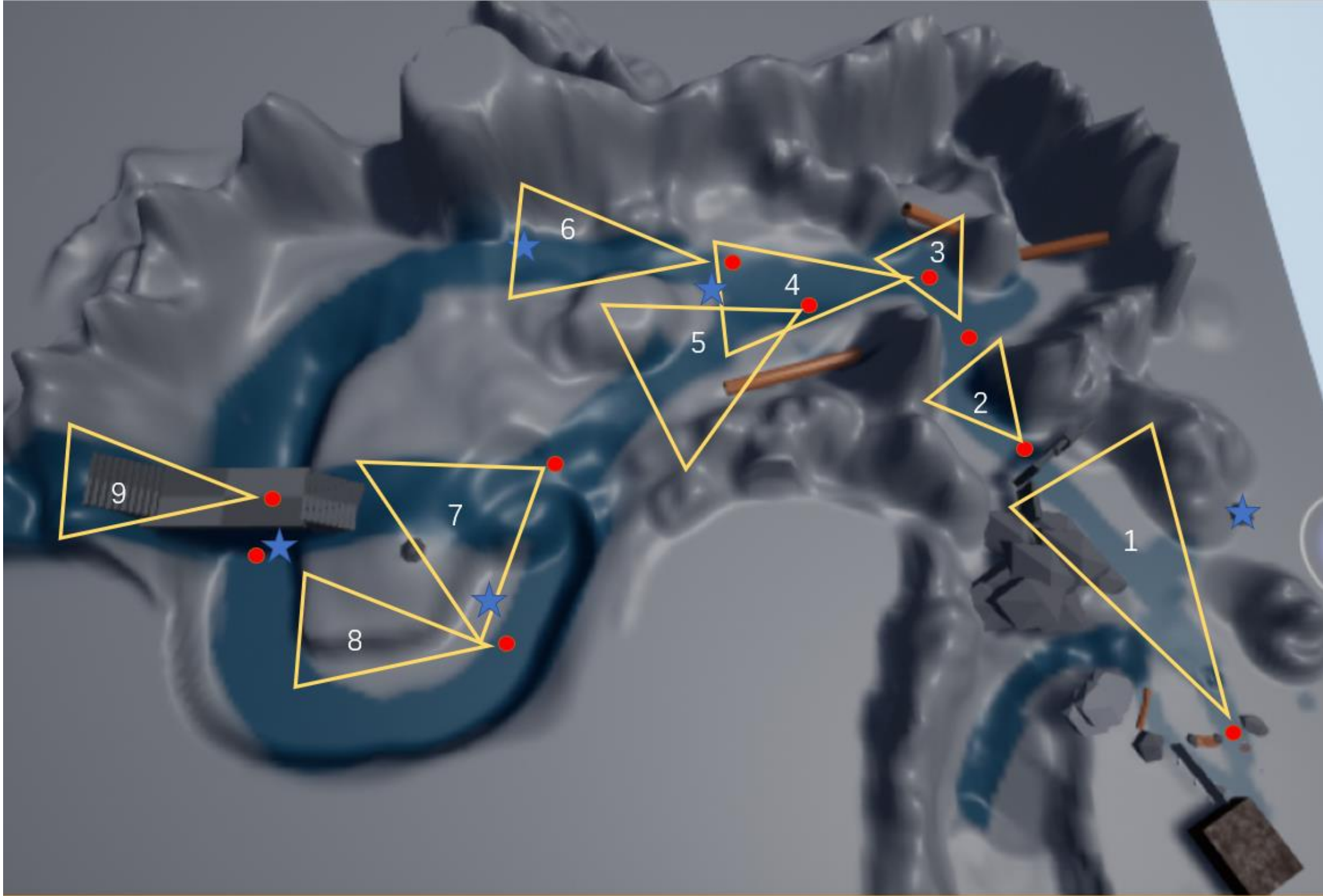
预计路径与关键点

- 关键点
- ★ 可互动点
- 白色数字为
人物步长
- 主要路线
- 次要路线



关键点视角

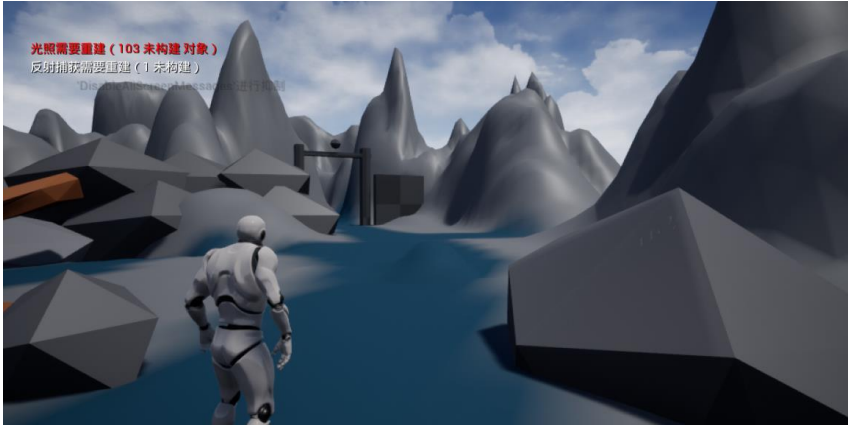
- 关键点
- ★ 可互动点
- △ 视角



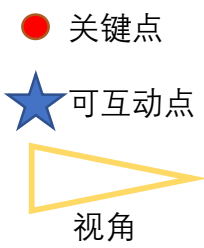
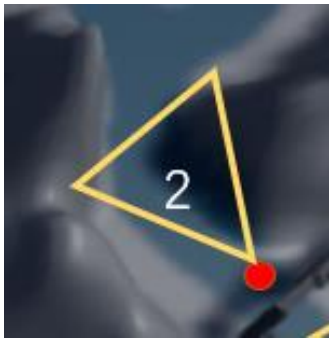
关键点视角1



在初始视角中被简单遮挡住的可收集物品，在玩家前进过程中稍微移动一下视角就可以发现，给探索和收集的关卡玩法奠定一个初步的基础。



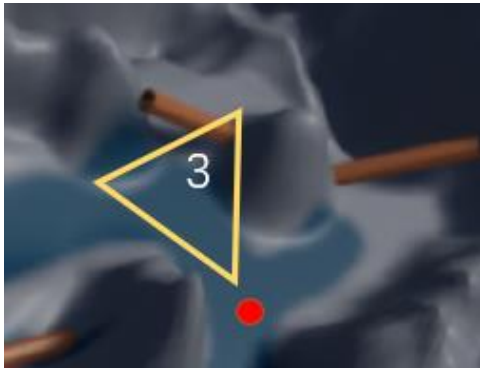
关键点视角2



在出门后对视角进行一定挤压，路径变狭小，障碍变复杂，压缩玩家的活动范围，为后续的豁然开朗感做铺垫和对比（欲扬先抑）。透明墙起到一个阻挡玩家前进但释放玩家视线的作用。



关键点视角3

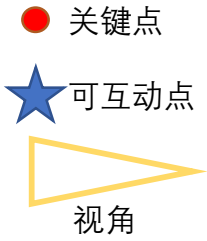
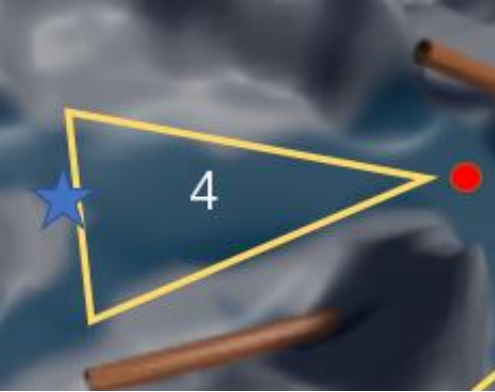


- 关键点
- ★ 可互动点
- △ 视角

玩家在经过视角挤压之后，到了一个有瀑布，河流，树木的观赏区，有一种豁然开朗之感。



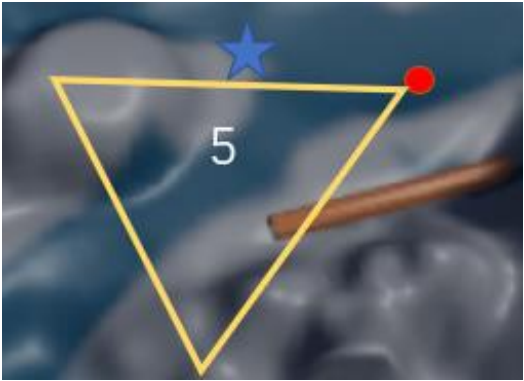
关键点视角4



继续一个大而远的场景，释放一部分信息量，明显看出有左右两条路线，同时一大块的雪地暗示这部分都可以活动，让玩家感受到了宽敞和自由感。

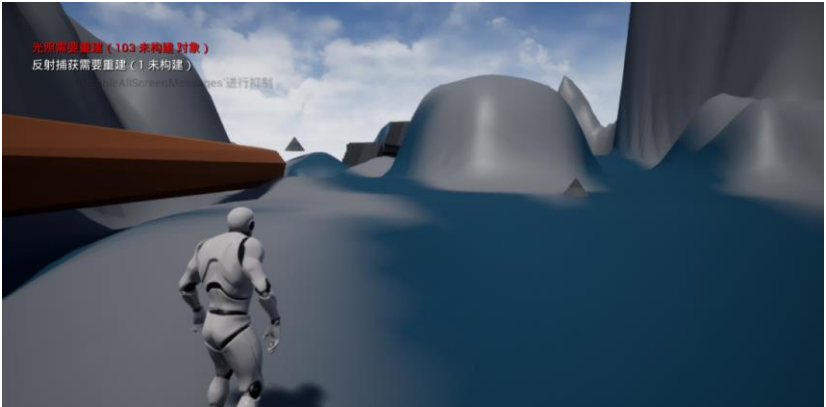


关键点视角5

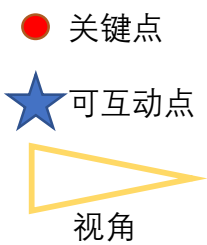
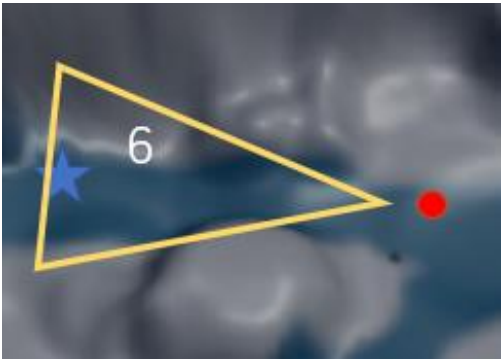


- 关键点
- ★ 可互动点
- △ 视角

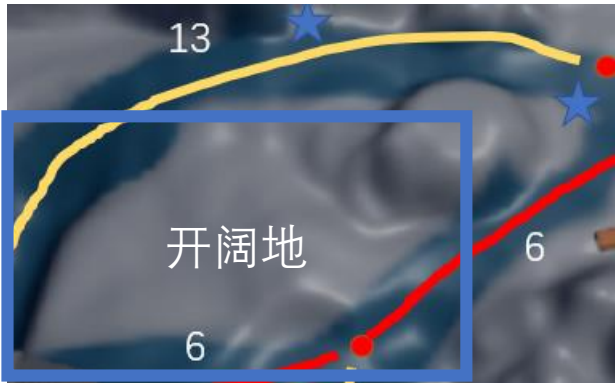
这里用到了引导线的方式，将视线引导至远方的目标，同时走进时，玩家会自然发现右侧地上有一个可收集物品。根据不死人的趋光性，玩家会自然地去右边收集这个东西，这个兴趣点放置的位置在右侧道路的入口，于是大多数玩家会进一步深入探索支线路径。



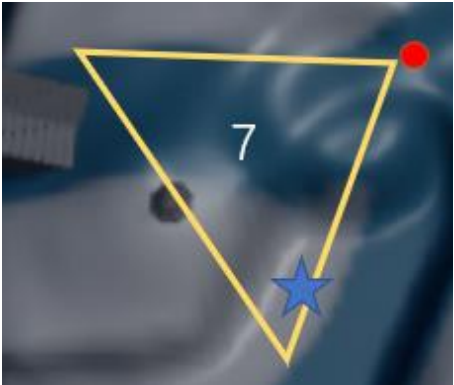
关键点视角6



剧情的可交互圆点非常的明显，在很远就可以发现。玩家在交互之后进入了一片森林开阔地，在此区域可以快速浏览搜寻兴趣点，并回到主线路径，同时这一简单的搜寻行为，让玩家对剧情的代入感得到了增强。



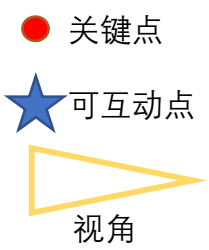
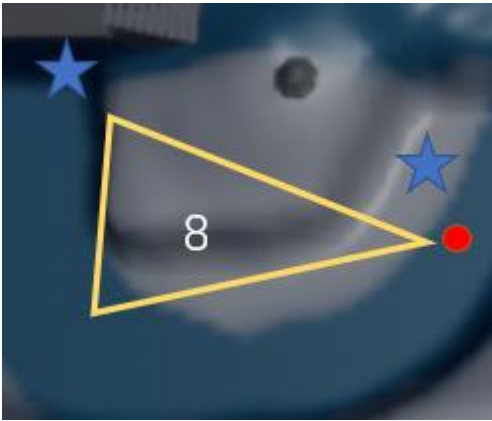
关键点视角7



玩家回到主要路径后，来到目标点前，自然发现可收集物品，这个收集物品同样布置在另一条可发现的路径入口。



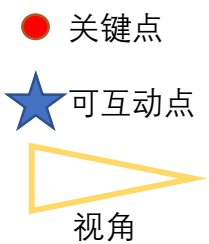
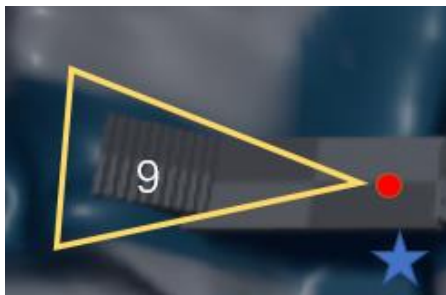
关键点视角8



捡到可收集物品后，玩家来到桥的侧面，桥下形成了一个类似洞口的入口，吸引玩家进入，同时设置第一个银币宝箱，作为玩家探索的奖励。



关键点视角9



作为区域出口的桥上路径和足迹引导非常明显，在出口处收束至只有一条路径，给玩家一种小区域探索完毕的结束感。

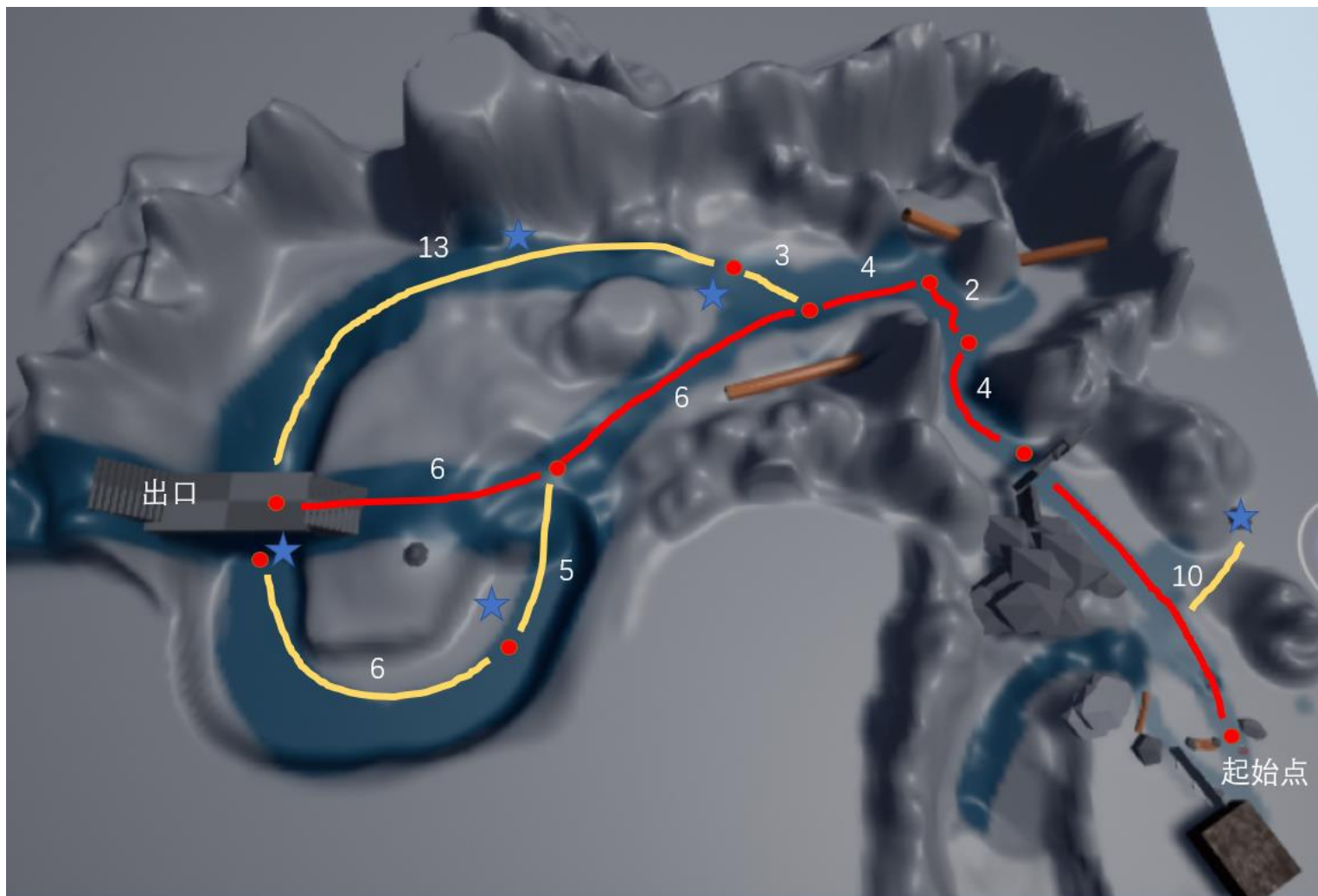
区域设计特点分析

1, 区域设置一条主线, 主线上设置分叉点, 分叉到支线, 支线的末尾为可互动点 (可收集物品, 剧情点等)

2, 支线的入口往往放置可收集物品, 先将玩家诱惑到入口, 让玩家自然而然地开始探索, 同时在支线末尾给予玩家探索的奖励, 培养玩家养成探索的习惯

3, 虽然有npc在前方引导, 但在场景上还是做了许多的引导, 包括灯, 路径, 视角挤压, 引导线等, 在前文进行了一定的分析。

4, 出家门的那一段使用了欲扬先抑的场景塑造手法, 让玩家在步行过程中收获了一定欣赏场景的游戏体验。



● 关键点

★ 可互动点

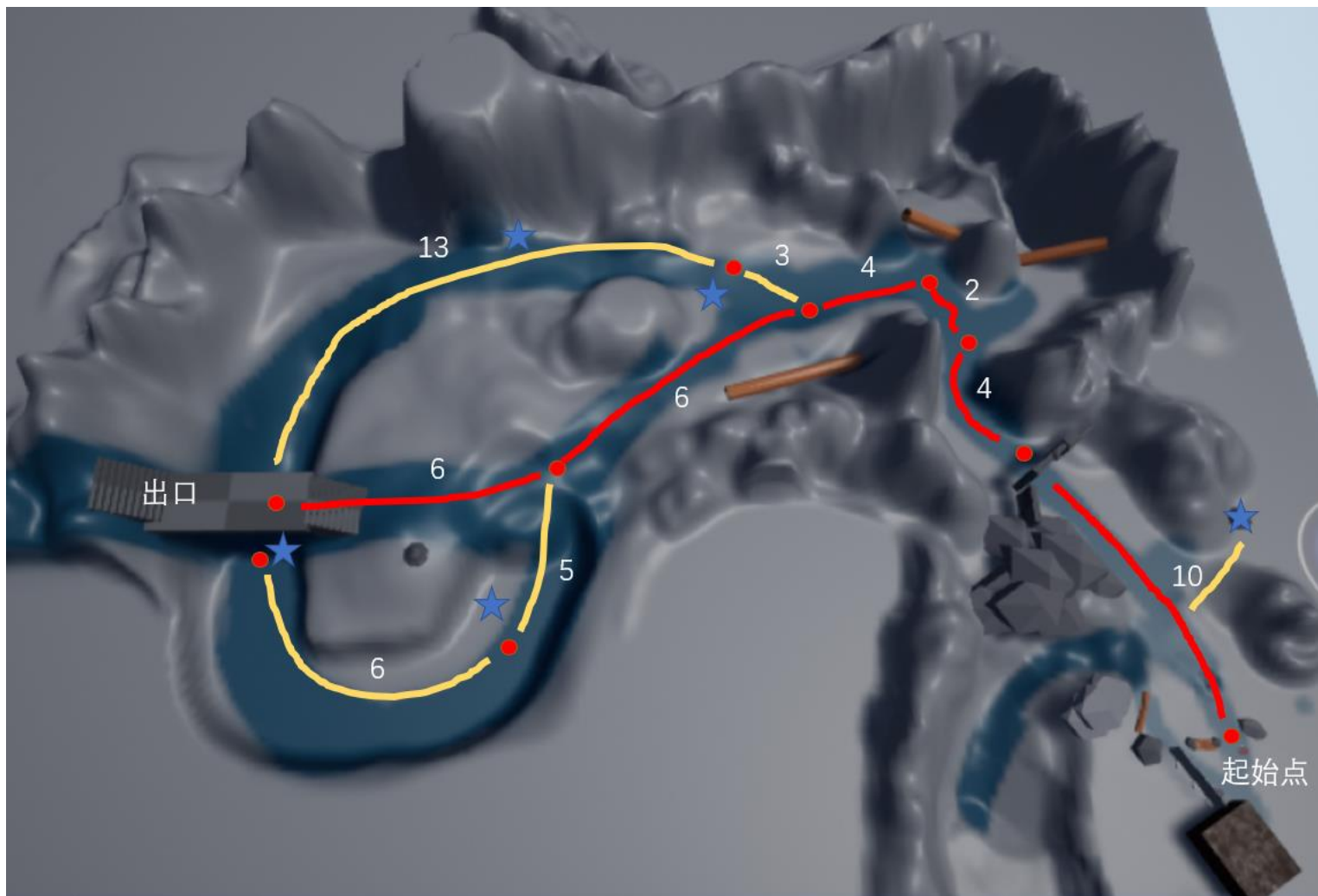
白色数字为
人物步长

主要路线

次要路线

能学到什么？

- 1, 主线和支线类似树状图分布, 支线道路需要有其意义。
- 2, 诱惑玩家到支线的入口, 让玩家自主开始探索。
- 3, 光线, 明暗等在关卡引导上的使用等。
- 4, 在展示一个大场景前, 先来一段曲折的路径, 压缩玩家视野和活动空间, 来衬托后面的大区域的宏伟。



● 关键点

★ 可互动点

白色数字为
人物步长

主要路线

次要路线

尾

1, 试着用ue4的地形和bsp笔刷复现了战神4的一个小关卡区域,但在空间尺度,方位把控,都有一定的偏差,在空间尺度方面我用行走步长来表示路径的长度,这个方法貌似还挺合理的,但不是很精确。

2, 从局部视角还是很难复现整个关卡的,而且工作量挺大,先简单做了个开头,不过还是粗浅地分析出了一些东西。

3, 不知道还有什么比较好的方法可以用来复现和分析好的游戏关卡。这次算是尝试和探索吧。谢谢师父的阅读和指导!