

会议时间：2023年2月18日
会议主题：尼尔机械纪元中的哲学思考

闫辰祥

在传统视觉小说中，从共通线到主线的过渡一直是难以解决的问题。在共通线往往有大量无意义的选项。

有些游戏虽然对此进行了改进，但是往往都是基于线性选择设计的。也就是说进入某一个结局需要满足XXX条件和XXX条件。在设计的时候路线会极其混乱。因此在本文提出了一种新的设计方法。

在传统的视觉小说中，各个女主线的进入方式可以说是百花齐放。一般来说常见的有如下几个方式：

- **若干干扰选项+一个关键选项**

例如：《命运石之门》中，前几个女主线的进入方式完全由是否发送dmail来决定，与之前的选项完全没有关系。

不可逆的重启（打工战士线）：第六章最后坚持不发送d-mail。

分离丧失的未视感（菲莉斯线）：第七章最后坚持不发送d-mail。

背德与再生的链接（琉华子线）：第八章最后坚持不发送d-mail。

- **若干干扰选项+若干关键选项**

例如：《千恋万花》中，小丛雨线，实际上是由几个关键选项决定的。

- 1.敷衍过去
- 2.不好说
- 3.看着不奇怪
- 4.单独行动*
- 5.摸头*
- 6.有点担心
- 7.少说两句

带星号的代表必选选项，其他的代表任意。

- **全部都是关键选项**

同样以命运石之门为例：进入助手线的时候，必须完全按照关键字进行回复

收信：写好了？

回复关键词：科学家

收信：科学家？？

回复关键词：糞筐科学家

此处没有完全列举。

可以看到，在视觉小说中，如果想要进入特定的主线，往往需要在共通线选择正确的选项。无论其关键选项占比有多少，一定会需要一个关键选项。

这样可能会导致很多问题。

- 有可能玩家在共通线时想选择A角色，但是选错了关键剧情，导致无法进入角色线
- 关键剧情较为突兀。例如《魔女之泉3》中白线和黑线的关键剧情是是否杀死佣兵。这样会显得非关键剧情很离谱。
尤其是《clannad》中，选择杏线，关键剧情居然还要和凉接吻。

因此可以用向量的点积来拟合玩家好感度，类似于交友软件的推送。好感度可以分为静态属性和动态属性。
这样可以取消关键剧情的设定，每一个选择肢都是动态的。

乔伊波伊

对于会议上我最后提出的那个想法的总结：如果结构上要满足作者对玩家的观点输出，同时要想要让玩家真正融入进去，在游戏初期需要作者给予玩家一些例子，什么该做，什么不能做，为什么要做，来建立起一个初步的范式，这一定不是最终要输出的观点，但一定是一个易于接受的观点。在这之后，让玩家在现有范式的基础上去解谜（并不是真的解谜，只是现有范式为玩家留下了可预见的空白，玩家需要填充它），在这途中，作者设计足够多的异常来使玩家主观上意识到现有范式的问题，作者则可以以引导的方式给玩家充足的理由，让玩家意识到进行改变的必要，并意识到作者最终要输出的观点（即引导玩家从旧有范式转移到新范式），因为是主观的行为，会有良好的沉浸感。对于会议上我最后提出的那个想法的总结：如果结构上要满足作者对玩家的观点输出，同时要想要让玩家真正融入进去，在游戏初期需要作者给予玩家一些例子，什么该做，什么不能做，为什么要做，来建立起一个初步的范式，这一定不是最终要输出的观点，但一定是一个易于接受的观点。在这之后，让玩家在现有范式的基础上去解谜（并不是真的解谜，只是现有范式为玩家留下了可预见的空白，玩家需要填充它），在这途中，作者设计足够多的异常来使玩家主观上意识到现有范式的问题，作者则可以以引导的方式给玩家充足的理由，让玩家意识到进行改变的必要，并意识到作者最终要输出的观点（即引导玩家从旧有范式转移到新范式），因为是主观的行为，会有良好的沉浸感。

圣越神草

这部分理解的起源于刚刚听到的问题：“（VNG/galgame为例）怎么保证玩家能选到自己想要的结局？”

我认为这个问题本身存在问题，即游戏策划不用保证玩家能选到自己想要的结局。这只是限于游戏的价值观方面的讨论，起源于游戏策划在游戏中表现的价值观和玩家自身的价值观矛盾的讨论，因此接下来所说的内容也会顺延这一主题。

我们欣赏（不限于游戏本身）艺术的方法，最基本的就是，我们处于一种被动的地位，单方面地接受艺术作品传递给我们的信息。

而游戏的互动性改变了这一点，让玩家需要进行最基本的操作从而推动游戏进行，玩家的主动性已经有了质变的突破——甚至以minecraft为例，这里面玩家的创造性得到充分的展现。但总的来看玩家仍然是受限的，仍然在创作者限定的框架下——创作者始终是主动的。

因此，创作者具有游戏所表现出来的价值观的决定权。也就是说，“保证玩家想要选到自己想要的结局”在价值观方面上而言，只能是游戏设计中的一种倾向，可作为游戏的特色。但总的来看，创作者本身要有自己的理念才是关键。

另一方面，玩家其实在游玩游戏之前、过程中都有基于自己价值观的选择。游玩游戏之前，总会考察游戏的类型，大概是怎样的风格，会有怎样的人设，结局是糖还是刀……等等方面。在获得这些信息并觉得可以尝试以后，玩家才真正开始游玩游戏。这也就意味着，其实创作者在考虑玩家游玩游戏的体验时，已经可以通过这一过程反向来筛

选玩家了。而这还有一项隐含的前提，就是玩家是来享受游戏的，是来体验“游戏创作者想让我体验的”内容。

在galgame游玩过程中，玩家每次选项其实都是自己观念的一种表现。代入到游戏中，经历过游戏中的剧情，并判断现在的情况进行思考，并最终作出选择——玩家的价值观念隐含于这一过程当中。于是，就形成了“玩家在游戏行动中表现出来的价值观”和“游戏传递出来的价值观由创作者决定”这样一对矛盾。可以概括为“玩家和创作者进行深入地交流”这样一种关系。

具体到游戏设计中，就表现为创作者在考虑玩家体验的前提下，如何表达出自己的价值观。当游戏所表现的价值观念顺理成章时，玩家和创作者之间的交流就是缓和的、舒适的；当游戏所表现的价值观念过于刺激、冲击玩家时，那么玩家和创作者之间的交流就类似于“吵架”，最后直接差评、辱骂。

总而言之，游戏中的价值观问题其实可以简化为创作者和玩家之间的交流问题，既然是交流，那么单方面灌输给玩家观念，或单方面服从玩家需求，都是只能作为特例存在。

帽子社20230213会议记录——from Weriss

1、是否要在游戏中加入哲学思辨？——从《尼尔机械纪元》引发的思考。

游戏是一种娱乐载体：加或者不加，看起来是游戏开发者的决策问题。但游戏本身是玩家与开发者的双向选择，所以，与其纠结加不加，不如顺其自然，讲好游戏想要表达的故事（剧情向游戏），或者做好游戏本身的玩法（互动向、竞技向游戏）。

2、如果加了哲学思辨，会有什么样的效果？

这是另一种思考方式。既然不知道加不加，那不妨假设加入，看看会有什么样的化学反应。

假设在游戏里加入一个电车难题：

①**对于玩家来说：**他们会受到一定程度上的精神冲击，消耗脑力。他们的心情可能受到影响，本来愉快的游戏体验最后以沉重的心情收尾。这样做的好处是增加了玩家的记忆点，加深了玩家对于这个游戏的印象。

②**对于开发者来说：**在游戏里加入这样一个难题，也许本身是想与玩家讨论这个难题的解决方法。对于电车难题，可以是开放性的（莫得选择，只是看看）；可以是强迫玩家必须做出选择，走入某一个结局（或者说你帮玩家选择）。但无论是什么结果，都要对选择做出合理的阐释，赋予游戏视角的解说，赋予开发者的价值倾向。

※有意思的是，就算不让玩家选择，其实也是帮玩家做出了一种选择。

此外，对于开发者来说，为了让游戏里的哲学思辨不突兀，在剧情和世界观的设定阶段，就需要进行铺垫，让这个哲学思辨有可以发育的土壤。（其实剧情和世界观设定是基本的东西，不管有没有哲学思辨，游戏总得有个舞台）

③**对于游戏本身来说：**哲学思辨的加入，是游戏剧情的升华点，但这种升华是锦上添花，不可喧宾夺主。即使是想讲故事的剧情向游戏，但本身还是游戏，是奖励与惩罚机制的体现，是娱乐的载体，千万不可以过火。游戏最惧怕的就是无聊、枯燥。

3、galgame游戏中的选项合理吗？——点积是否是一种解决方法？

在玩galgame的时候，可能会遇到一个问题，那就是攻略不到自己喜欢的角色。这个问题的原因，可能是游戏选项设置得不合理，导致玩家曲解/不明白开发者的意图，走不到设计好的路径之中。

->目前的galgame的办法就是直接展示角色的攻略度，显示地反馈给玩家一个选项是好感up还是好感down。

->如何沉浸式地攻略到自己喜欢的角色：

①细分角色的特征指标，以点积的方式计算匹配度，最后按照匹配度攻略到角色。

②通过剧情/角色互动进行反应。就像现实中攻略女孩子一样，如果女孩子OK的话，会允许约会、散步、牵手等行为。在剧情方面，常见的是走一段嫉妒、吃醋这样的剧情来明确感情线。这样，即使不需要上帝视角，也能沉浸式地感受到角色对自己的好感。

③可以反向地从玩家身上下手：类似现在的个性化推荐，通过玩家在游戏行为，给玩家打上标签，从而给玩家推荐他喜欢的。

④自动生成选项：类似于COC跑团一样，有一个固定的剧情模组。剧情虽然固定，但是里面的演绎可以非常自由。如果依赖NLP的技术，自动生成剧情选项，那么就能同时满足剧情和玩家的双向需求。

4、拓展：转折点

转折点是编剧创作中的一个概念。指的是剧情发展中一个不可逆的关键点。可以简单理解为“起承转合”中的转。

之前说可以根据点积来计算“匹配度”或者“攻略度”，那么从宏观的角度看剧情，可能出现这样的状况：即使玩家和这个角色很适合，但因为已经过了一个重要的转折点，比如男主杀了女主全家，这样的话，即使再适合，也无法和女主在一起，从而走向BE。

->转折点后是故事的高潮。

5、拓展：卖点

游戏，往大了说是所有产品，都需要一个卖点。因为游戏做出来是要给别人玩的，根本不存在自娱自乐一说。而所有的产品都需要有竞争力，而这个竞争力就是卖点。

卖点不是说把这个游戏打造得完美无瑕，而是在某一方面做到最好，至少要优于同类型的产品。这是一个资源的平衡问题，是一个开发的取舍问题。

※着重突出一个方面，而把别的削弱，做一个内容与表达上的取舍与平衡。

->卖点要明确。