关于《GTA5》的报告

廖雅樵

依稀记得在高中的某个假期，《GTA5》的发售之前，在《游戏机实用技术》上，报道了对R星CEO的采访，CEO先是说了一些老生常谈的内容，但是在最后，CEO感叹道：“我们为这个游戏，已经投入了2.68亿美金，如果不能成功，那我们只能成仁了！”

今天来看，R星不仅没有成仁，反而取得了巨大的成功，一跃成为在整个创意产业都一骑绝尘的公司。到现在为止，《GTA5》已经卖出了9000万份，如果按每份60美元来算，则GTA5的销售额已经达到54亿美元，远远超过了当时的开发成本。即便已经过去了5年，GTA5已然在各大销售排行榜上保持前列，游戏的线上模式也是人气依旧。

为什么R星能取得如此大的世俗意义上的成功？

R星利用当前机能的极限，为玩家尽力构建了一个所有游戏中，最接近的真实世界的场景，游戏历史上,很少有游戏公司能向这个艰难的方向发起冲击，努力地走这条鲜有人走的路就已经值得玩家掏钱看看这个虚拟的城市洛圣都和真实的洛杉矶有什么区别，更何况这个虚拟的世界还做得特别好。《看门狗》《黑手党》不是也没做过，但整个世界的完成度和自由度完全赶不上，更不用说这两个bug还挺多。一句话总结，就是R星打造的洛圣都不断地吸引着玩家。

任何玩家的整体感受就是：洛圣都是个让玩家流连忘返的虚拟世界！

我个人的这篇报告展示了成功原因中的3点。

先从宏观上来谈：

一是游戏的强悍优化带来的流畅性。这一点，只玩一个《GTA5》的玩家可能不会有深刻感受。但在同类沙盒游戏里面，同为大厂出品的《看门狗》算是一个极好的反例，《看门狗》从宣传片的实机画面，和玩家到手的时机画面相比，缩水严重，即便如此，想要流畅地游玩，还是需要超高的电脑配置；哪怕也是相当成功的前作《GTA4》，其顿挫感玩家也是能明显感受到的，这一点在《GTA5》里面得到了很好的解决，可见开发商重视基础，投入很多精力不断地打磨游戏引擎。更要命的一点，即便是以育碧的开发和测试团队，《看门狗》的BUG还是多如牛毛，隔三差五来个穿模或者直接跌入地底世界，这对玩家的沉浸感都是致命的打击。

二是《GTA5》的画面整体感，《GTA5》的画质效果不如很多次时代引擎的游戏。模型和贴图，非要看得很细的话确实也不如。但是，由于本作的画面在白天极其明快，站在山顶上整个洛圣都清晰地映入眼帘。哪怕是在雨天，地上的积水和车身的反光、雨中的微弱阳光，都让玩家的心情舒畅。这点即便跟自己的前作《GTA3》《GTA4》的灰暗雾蒙比，玩家明显喜欢这种鲜艳明亮畅快的画面。诚然，3代和4代，游戏剧情比较沉重，八九十年代、灰暗厚重不见天日的整体风格可能更加凸显了如陀思妥耶夫斯基小说般的剧情，而5代的剧情整体来说是比较畅快轻松，采用明快的整体画面风格也是应该的，但是对于玩家的游玩感受来讲，这种风和日丽是更加让人愿意久留的。

细节方面：

这个世界不是简单的建模，而是对各个细节的精细雕琢，玩家可以和这个世界进行深刻的互动，在不经意间感受制作方的用心良苦，被每个玩过它的玩家津津乐道。

首先，在游戏中站在任何一个地方不动并保持视角，12个小时内，没有任何两帧画面是重复的，车辆、路人、天气、小动物、主角的行为充满了变化，这在以往的游戏是难以想象的。

其次，是丰富的生活细节。参看一下引用内容[1]：老崔（主角之一）不喜欢乡村乐、轻音乐和交响乐，如果你操作他开车遇到这几个音乐广播，他会骂骂咧咧“这啥音乐有没有搞错”然后自己换台、小富（另一位主角）开车如果副驾没人，可以带小查（宠物狗）出去兜风，然后小查会特别喜欢某种类型的音乐，听到后会非常兴奋、游戏里电台会偶尔在节目中插播突发新闻，具体内容跟你刚刚在游戏里完成的任务或者引起的骚乱有关……只要玩家足够仔细，就会看到令人惊叹的各种小细节。

这些生活细节，搁一般的公司，绝对会当成个大彩蛋了，但是在这款游戏，玩家每隔十分钟就能感受到制作人员的用心。《GTA5》的主线相当完整，足以用来塑造人物形象，同样《刺客信条2》三部曲中也是通过强大的主线故事成功塑造了艾吉奥这一形象，但这些接近真实的生活细节，让角色的形象更加丰富饱满；更重要的是，这些生活细节在不经意间流露，显示出了玩家与这个世界的交互，玩家自然对这个世界保持着持续的兴趣和探索欲，更不要说很多大型解谜彩蛋还在等待着玩家！

关于这座虚拟世界的细节，对于我们这些开发者来说，R星已经可以用“神经病”来形容，比如猫狗等各种动物的走路姿势都是精确的仿照现实来制作，但很多玩家会引导猫咪去上楼梯，期待会看到猫的脚部穿过楼梯的模型，但是猫咪还是能以接近现实的姿态上完楼梯，不会出现穿模！玩过PS4版的玩家应该知道当操作三个不同主角时，手柄的灯颜色是不一样的，老麦是蓝色，小富是绿色，老崔（主角之一）是黄色，而当在游戏中处于通缉状态时，这个灯会交替闪烁红蓝两色模拟警灯。刚出的PC版也继承了这一点，在某些型号的多彩背光键盘上（目前已确认罗技G910+支持这个特性，另有说海盗船K70RGB也支持，但尚不确定）可以实现同样的效果[1]，拥有这些特定型号的多彩键盘的玩家，真的可能不到万分之一，然而R星却不在乎，这不是“神经病”吗？

这促使玩家群体之间互相交流，我也还记得高中的一段时间，一堆同学每周日回到学校，就是讨论这周末在游戏中遇到的新鲜事，各大网络平台上对此的讨论也很热烈，这更加使得游戏的口碑和销量持续爆发。

GTA5的成功告诉我们，游戏开发者可以多准备一些细节，这些细节具有以下特点：

1. 极其贴近现实生活和游戏角色
2. 充满了与这个沙盒世界的互动
3. 其他游戏公司大概率不会做
4. 玩家以为这里很可能会出洋相，但实际上不仅没有，还反而秀了玩家
5. 玩家觉得绝不可能会为之浪费时间和开发成本（如上面的键盘背光）

这些细节的数量要绝对足够，并且高密度地呈现给玩家，让玩家受到开发人员“匠心”的轰炸，能够使得这款游戏更加成功。对于这种模式，这里我自己发明一个词叫“细节流”，让玩家不断地收到“细节”的冲刷。

综上，GTA5成功原因之中的三点，我总结如下：

1. 游戏的整体流畅度需要投入
2. 游戏的画面需要整体感
3. 丰富饱满的“细节流”可以让口碑和销量双双成功

**引用：**

1. https://www.zhihu.com/question/27657096/answer/45371243