Excel原型制作过程中的心得

时可欣

2020/7/7

1. 起点：

在正式上手使用这个工具开始制作之前，已经在编写一些构思相关的文档，但那种感觉就和制造空中楼阁无异，在一些不确凿、不坚实的土地上挖得太深，在亟需立刻敲定的大框架上又不断在忽视内容，实际上始终没有可视的成果，一度感到迷茫。

通过这个工具，开始以一种极快的速度看到了自己想要的关卡结构会有的样子，就算非常抽象缺乏包装，但也使看不见的东西变得可见了。

由此，感受到了游戏制作流程中原型的重要性。

1. 制作过程：

由于以关卡作为基础的流程推进单元，我的设计也随之从一个想到哪做到哪的混乱方式转变成了“绘制关卡结构—>安排重要NPC/传送节点—>布怪，安排采集物位置—>完成物品文案—>完成对话文案“这样的流程。

之前写好的文档中已经有不少文案可以直接复制粘贴，但是在实际操作的过程中会发现不断有新的需要设计的物品和角色要安排进去，所以我有体会到原型制作这个阶段其实就是操作性更强的一个构思过程，感觉上与平时构思小说是同样的思路，但是作为游戏，所有的包装与关卡调度、流程推进顺序进行紧密联系是必须的。很难想象如果不做这么个小游戏，直接开始做文档，开始在编辑器上落实，会发生什么（突然出现的需求堆积得如山一样，思路立刻就乱了，不断返工，非常灾难）。

另一个比较大的收获就是，会发现现有的系统功能会无法满足自己的一些需求，于是得研究代码，DIY点自己的新功能进去，这是一个非常有创造性的过程。虽然我写代码的能力很差，但技多不压身，这也是第一次接触vba，感觉学到了新东西。

魂系叙事一直是我无比向往的叙事手法，在真正亲手设计关卡前，其实对于魂系列里面那些靠关卡布置、物品摆放、布怪来讲述的故事并没有很透彻的认知——现在我彻底明白了。拿自己恍然大悟的一个时刻举例：在“查兰布拉之心”这个关卡里，有一群红尾鵟会聚集在一处，它们身后可以捡到驯鹰队队长奥泽尔的驯鹰哨（虽然在没有图像帮助的情况下只能用文字来说明这个环境了）光是看到一大群鹰聚在一起，玩家心里已经会提出一个“为什么”的问题，往里走捡起道具，立刻会把这幅情景理解为“原来这些鹰是在守护这个物品”，继而引出了更多问题：“这个人是谁？”“这个东西有什么特别之处？”“他现在在哪？”“发生了什么会使这个东西掉在这？”后来问题得到了解答，玩家再回忆那个场景，会体验到悲壮感。

——我认为魂系叙事的关键，就是让玩家不断地去提出这样的问题，并且以各种文字或非文字的方式逐步给出答案，或不。

（我这回还是没敢放手，有些可以用场景讲的东西还是拿文字在讲，这样不好）

做到后来已经完全熟悉了这个工具，就萌生出“如果用像素画的手段在地图上画点东西来表意会怎样“这样的想法。于是出现了海滨小木屋和约瑟的记忆这样两个图像化的地图。后来想想，这个思路其实类似于“破框”，即打破既成的某个功能的正规使用方法。这样一来，玩家俯视观看地图的视角、在围墙间移动的行动方式，都在一瞬间被打破，变得立体多元。这个思路不仅仅适用于这次的工具，我觉得也许在面对其他的编辑器时，也可以尽量思考会不会有破框的可能。

非常值得一提的就是《辐射4》中克罗格的记忆这一段中，主角漂浮在神经元之间、从不同角度观看一个人一生的回忆，伴随着画面时不时的暂停和这个人低沉缓慢的第一人称叙述，先前这款游戏给玩家留下的既定印象发生了极大的震颤，“原来可以这样啊！”玩家这样想。最起码当初这段演出使刚读高中的我内心震撼不已。

1. 完整体验感想

自己做的时候开着挂一路平砍过去，后来正式玩一遍发现哦豁，果然是怪虐我。花了很多时间练级，然后不得不调整了每个怪的等级，才达成不至于太难又有一定难度的战斗。

试了很多武器开局，然后就发现每种武器有自己的强势点和弱势点，比如大剑拿来打大斧敌人很吃力，打长刀敌人很方便，花剑刚好是反过来。这就是通过玩家思路去体会游戏了。由于游戏初期古战场关卡中精英怪是拿长刀的耶尼切里，又会经常出现拿大斧的精英敌人约瑟，对于拿花剑和大剑的玩家而言这样一平衡就感觉挺合理的。所以在正式做游戏的过程中，也许也可以根据这个思路来布怪，考虑到玩家使用的每种武器，去把不同类型的敌人交错参差地分布在一个关卡里，使打怪的难度有所起伏。

这是在最初写文档的时候就萌生的想法：原本打算拿来当布景用的反派库拉克势力，渐渐地竟觉得无论是这个国家的风气还是苏丹本人的背景，都有非常强的设计张力，脑子里几乎是立刻就出现了北方铜之帝国库拉克、会动的禁卫铜像、与苏丹交易的铜之恶魔，融化的铜形成的灌木林，这些概念。所以说以“阿兹特兰的囚徒“这个剧情为起点，接下来可以衔接与现代教团相关的主线，也可以衔接探索库拉克帝国废墟这样一个小支线，这也许就是故事本身生生不息的生命力吧。

1. 后续期望

由于现有资源有限，所以如果要在编辑器上来落实这个小原型里的一部分内容，就得做出让步。保留一些比较满意的文案，沿用之前提到的关卡设计顺序，尽可能去表意。

此外，对于本次剧情中出现的角色和BOSS，如果需要落实，要考虑的问题就更多了——连续出现的人类敌人会不会给玩家带来疲劳感，会不会略显没排面；猎魔教士内部不同队伍分类森严，给他们设计不一样的着装细节和战斗方式工作量会不会太大；部分场景和怪物设计是不是过不了审；宗教内容是不是过不了审；最终BOSS战五个阶段换武器是不是有点枯燥。

以及想要表达出来的那种，强大的最终BOSS是守着恶魔的教士，而恶魔却已经是个一刀就能干掉的弱子，这种反差感，不知道能不能传达。

最希望能落实的还是驯鹰队……那种在场景里走着走着忽然听到一声悠远的鹰哨，然后紧接着一声鹰啸，猎鹰在驯鹰人头顶盘旋，联手对玩家发动攻击的感觉。然后不同的哨声意味着不同的攻击模式，玩家会慢慢熟悉这种差异，然后同时动用眼与耳专注投入战斗，太酷了（反正我觉得太酷了）。

接下来主要需要做的就是减法。