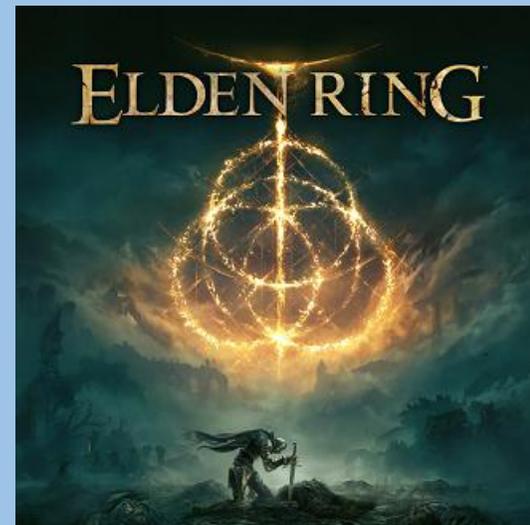




年度遊戲成功的原因

40710 張志宇 自主學習



製作動機

- 我是在小學時接觸電腦遊戲(主機遊戲:曠野之息)，它帶給我的體驗和手機遊戲截然不同，這些遊戲的敘事及世界觀設定遠比手遊更完整，而我也很快的愛上這些遊戲，遊戲對我來說不再只是和朋友的娛樂和交流(傳說對決)，它在我心目中多了一層藝術價值。我喜歡打電動，而且我在遊玩的過程中，常常會想要揣測製作組的想法，所以每當我玩完一款遊戲，我很常用筆記本記下遊玩時的感受，並分析其優缺點，而且比起遊戲攻略，我更喜歡觀看關於該遊戲的設計理念，和其背後的開發秘辛，而了解的越多，越能感受到，決定一款遊戲的好壞最重要的並不是技術力與畫面表現力，而是它的內涵與樂趣。所以今天我們先撇開遊戲的畫質，一起來探討這些年度大作有趣的靈魂。

何謂年度遊戲?

- 遊戲大獎 **The Game Awards (TGA)** 被視為遊戲界的奧斯卡，是由加拿大籍遊戲媒體人 **傑夫·吉斯利** 主辦並主持的電子遊戲獎項，以表彰過去一年裡發售的優秀遊戲，頒獎典禮於每年12月初在美國舉行，頒發包括年度最佳遊戲在內的二十餘獎項，其中，每年的「**年度最佳遊戲**」獎項被視為遊戲界**最為重要的榮譽**之一。
- 我將介紹並分析 **巫師3:狂獵**、**鬥陣特攻**、**薩爾達傳說 曠野之息**、**隻狼**、**艾爾登法環** 這五款年度遊戲。



艾爾登法環

- 艾爾登法環是由宮崎英高製作，並由喬治喬治·R·R·馬丁編寫世界觀的第一款魂系開放世界遊戲，在短短的一周內就突破了千萬銷量。
- 整個遊戲世界呈現黑暗奇幻的風格，劇情隱晦且複雜，就像一部真正的歷史。



艾爾登法環 反傳統的難度曲線

- 在艾爾登法環中，難度曲線常**不明顯**，不像一般遊戲敵人會越後期越強，例如在遊戲剛開始，就會遇到一個名為**大樹守衛**的敵人，他強的不像前期BOSS，一般人根本打不贏，這是製作組想告訴你，因為**地圖幾乎沒有限制**，所以打不贏可以先去強化自己，再來挑戰。在之後的遊戲裡很常突然出現特別強大的BOSS，來打亂本就不明顯的難度曲線，這讓喜歡挑戰的玩家特別享受**強敵突然來襲的刺激感**，也讓玩家可以自由的選擇想要挑戰的敵人。



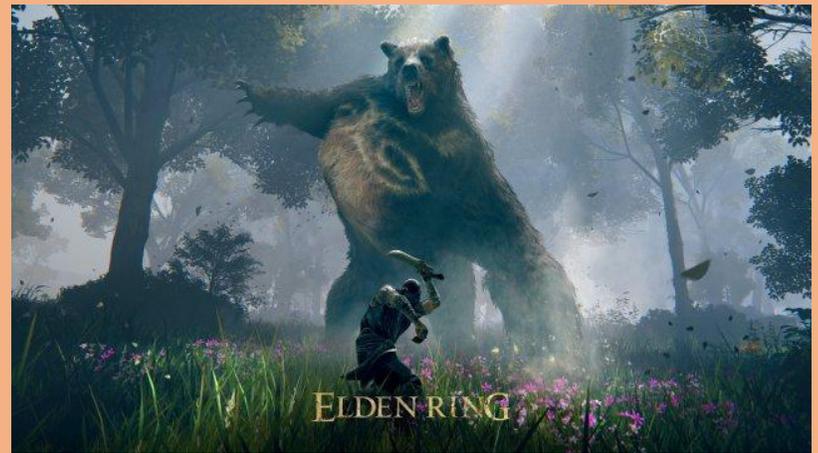
艾爾登法環 地圖

- 為了支撐起[自由的選擇想要挑戰的敵人]的玩法，所以本作的地圖非常龐大，包括地面與地底世界，加上無數的城堡、地下墓地、礦坑和高塔，使整個遊戲的實際面積比你在地圖上看到的還要大很多，而遊戲中總共有165隻BOSS供你挑戰。



艾爾登法環 殘酷的世界

- 在艾爾登法環中充滿**惡意**，這個世界不是圍繞著玩家轉的。因為**高強度的敵人**，加上魂系遊戲傳統的陰險敵人配置，這使玩家必須小心謹慎，在夾縫中求生，判斷自己可以擊敗哪個敵人，先去哪裡探索，並且順利找到升級的方法，而這也成了遊戲玩法的一環。



艾爾登法環 戰鬥系統

- 在艾爾登法環中一共有高達377種武器加上數百種戰灰(技能)，使每一個玩家都可以創造出屬於自己的搭配與流派，而且如果你覺得近戰玩起來太困難，遊戲中也有數百種魔法與禱告，提供你截然不同的玩法。



艾爾登法環 隱晦的敘事

- 隱晦的敘事也是宮崎英高遊戲的特色之一，他說故事從來不說清楚，總是喜歡把劇情及世界觀設定，藏在NPC的隻言片語和各式各樣的道具敘述中，如果玩家想要知道完整的劇情，必須走遍交界地，並尋找被藏逆起來的劇情敘述，並且將其彙整成這個世界的歷史，所以玩家之中就出現了許多[環學家]。

銀色淚滴空殼



稱作銀色淚滴的變形生物，硬化後的殼。
用於製作道具的其中一項材料。
能在永恆之城，或是城附近發現。

銀色淚滴會模仿其他生物，
據說模仿的盡頭會轉為再世，
終有一天會化身成王。

淚滴幼體



稱作銀色淚滴的變形生物，其中的核心。
介於生物與非生物之間的作品。

能用在「滿月女王」蕾娜拉擁抱的琥珀卵，
驅使其中蘊藏的「重新誕生」力量的材料。

重新誕生之後，能重置升級時所提升的能力值。

瑪莉卡的石槌

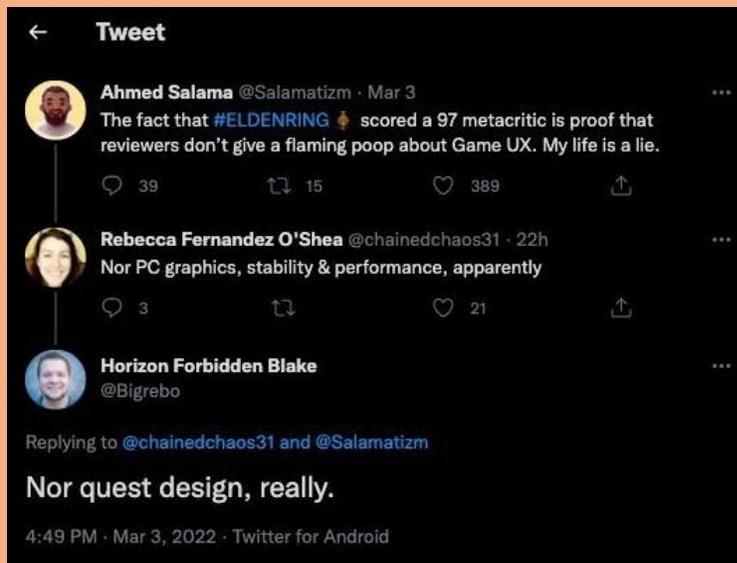


據說是交界地之外，
在稀人的居住地製作的石槌。
瑪莉卡女王用此槌擊碎艾爾登法環，
拉達岡想用此槌修復艾爾登法環。

因為敲擊法環造成的衝擊，已陷入半毀，
表面插著盧恩碎片。

艾爾登法環 任務

- 在艾爾登法環中**不存在任務界面和提示**，你和什麼人講過話，接到甚麼任務都必須自己記下來，這讓很多第一次接觸宮崎英高遊戲的玩家非常不習慣，而這也是非常**反遊戲業界**的設計，使讓很多育碧(Ubisoft)的遊戲工程師批評法環團隊不會設計任務，但也有網友做出了一張梗圖，來反諷育碧的遊戲。



艾爾登法環 引導

- 艾爾登法環這個遊戲可以說是幾乎沒有系統性的引導，僅存微弱的賜福指引，引導褪色者們登基為王的方向，但是其實遊戲中的引導很大都來自玩家的探索欲，因為遊戲中存在著許多壯觀的建築，而當玩家想前往一探究竟時，就形成了無形的引導，但是要做到這一點首先就是要建立玩家對場景的信任。



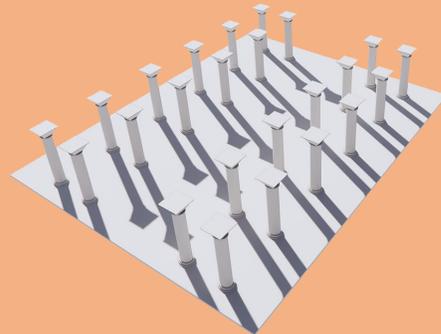
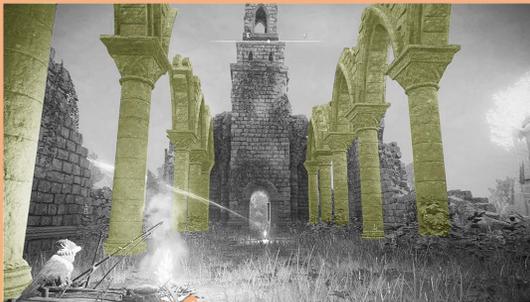
艾爾登法環 探索

- 在交界地中**隱藏著許多寶藏和秘密**，這遊戲不像傳統開放的世界遊戲一樣，盡可能把所有內容呈現給玩家，反而將許多武器和道具，隱藏在各個墓地、廢墟、礦坑和城堡之中，能不能將其取得，全憑運氣和緣分，玩家就像一位真正的**探險家**，在遼闊的交界地，不斷尋找這裡鮮為人知的傳說。



艾爾登法環 場景設計

- 宮崎英高團隊的場景設計是全球數一數二的，艾爾登法環中的場景雄偉且壯觀，但是他們的團隊總是能**巧妙的控制場景大小**，在**視覺上顯得宏大**的同時，又不至於大到塞不進遊戲裡。遊戲中也學習了**現實世界的建築風格**，例如：哥德風格、維多利亞風格、拜占庭風格和古羅馬風格等等，但最厲害的是[所見及能所達]，你在地圖上看到的大部分建築都是能夠到達的，而建立起玩家對地圖的信任。當你在旅途中，遠處的場景隨著你的腳步，一步步挪到眼前，這時你就能體會到，何謂用雙腳丈量世界。



艾爾登法環 充滿想像的現實

- 艾爾登法環中的建築都是**參照現實設計**的，例如一座城堡會有防禦、居住和宮廷等等，不同的功能和區域，而遊戲中大部分的城堡都有將其還原，但是製作團隊運用**虛擬創作的特點**，使建築**誇張化**，例如更高更厚的城牆。在現實中，要是城牆太高，底下的石頭可能會因為**支撐不住而倒塌**。而將建築誇張化的好處，就是能使建築的外觀更加壯觀，但你卻**感受不到它的不合理之處**。這樣的世界，即使再多強敵，都無法阻止我們前去一探究竟。













艾爾登法環 爭議

- 魂系遊戲是一種反業界習慣的遊戲類型，高難度、弱引導、東西藏起來，而且還會頻繁死亡，而這些特點又被開放世界這個要素近一步放大，所以喜歡的人就更喜歡，討厭的就更加討厭了，但正是因為這個世界不是圍繞著玩家打轉的，才會讓喜歡的玩家覺得這個世界是真實的。



艾爾登法環 總結

- 魂系遊戲就是一個奇蹟，它用短短的十幾年，就追上了那些上古遊戲IP四十幾年的發展，最終成為一個紅遍全球的超級IP，這種情況現在卻很難見證了，而身為魂遊戲集大成的艾爾登法環，理所當然的被年輕世代的所玩家喜愛。



ELDEN RING

10/10 Screen Rant
10/10 SECTOR.sk
10/10 VGC
10/10 Areajugones
10/10 CD-Action
10/10 Cultured Vultures
10/10 Game Informer
10/10 Destructoid
10/10 Guardian
10/10 GameSpot
10/10 GameMAG
10/10 Gamer.no
10/10 TheSixthAxis
10/10 Gaming Age
10/10 Game Rant
10/10 Windows Central

10/10 Daily Star
10/10 Digitally Downloaded
10/10 Digital Chumps
10/10 GamesBeat
10/10 Wccftech
10/10 TheGamer
10/10 Gamepur
10/10 Twinfinite
10/10 Daily Mirror

10/10 Daily Star
10/10 Digitally Downloaded
10/10 GamesBeat
10/10 Wccftech
10/10 TheGamer
10/10 Gamepur
10/10 IGN
10/10 GamesRadar+
10/10 God is a Geek
10/10 Gaming Nexus
10/10 GAMINGbible

65



ELDEN RING PlayStation 5

Bandai Namco Games | Release Date: Feb 25, 2022 | Also On: PC, PlayStation 4, Xbox One, Xbox Series X

Summary Critic Reviews User Reviews Details & Credits Trailers & Videos

PS5
ELDEN RING
metacritic
MUST-PLAY

97 Metascore
Universal acclaim based on 42 Critic Reviews

1 days 0 hrs 11 mins 7 secs until game release

What's this?
Summary: A New World Created By Hidetaka Miyazaki And George R. R. Martin. ELDEN RING, developed by FromSoftware, Inc. and BANDAI NAMCO Entertainment Inc., is a fantasy action-RPG adventure set within a world created by Hidetaka Miyazaki creator of the influential DARK SOULS video game series; and... Expand

Buy Now

Buy on amazon.com

Developer: From Software
Genre(s): Role-Playing, Action RPG
Cheats: On GameFAQs
More Details and Credits »

薩爾達傳說 曠野之息 (2017年度遊戲)

- 由任天堂開發，並只在nintendo switch上發行的遊戲
- 這是一款開放世界遊戲，以遊戲內的自由度聞名，它被譽為史上最好玩的遊戲，是眾多玩家心目中的神作，是開放式界類型遊戲的新標竿。



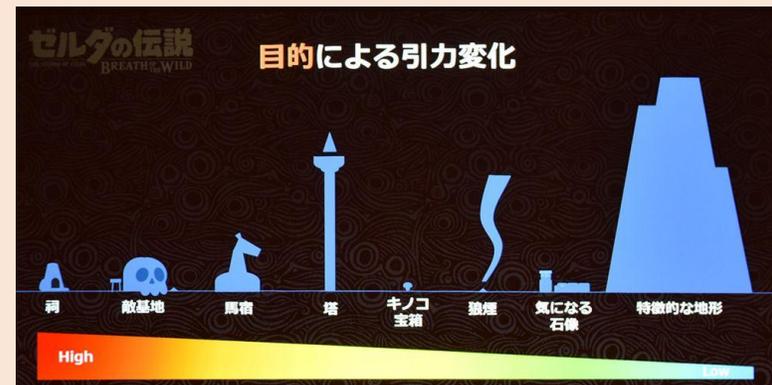
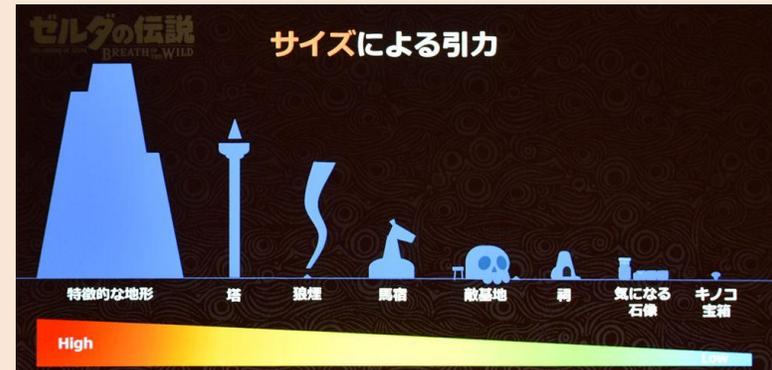
薩爾達傳說 曠野之息 探索和引導

- 曠野之息之所以會讓人覺得好玩是因為任天堂在**遊戲開發者會議 CEDEC 2017**上公布了他們在遊戲中加入了三個隱藏要素分別是**引力**、**大地三角法則**和**三把尺子**。



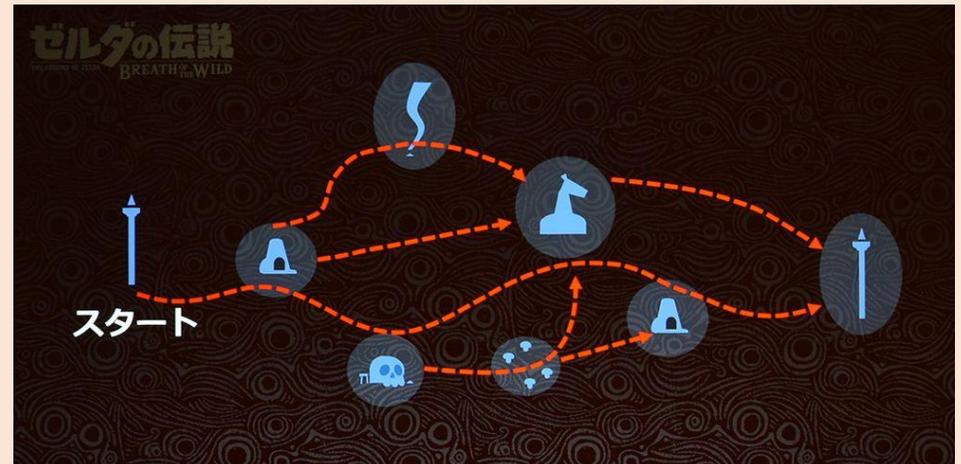
引力

- 製作組會在遊戲中放置很多具有**引力的物件**，例如:高塔、神廟、怪物營地和馬廄等等來吸引玩家前往。
- **時間的不同和玩家的不同**也會**改變物件的吸引力**，例如在晚上會發光的神廟會更吸引人，而想要開地圖的玩家則會被高塔吸引，如果玩家是戰鬥狂則會被怪物營地吸引，這造就了每個玩家**遊戲體驗的不同**。



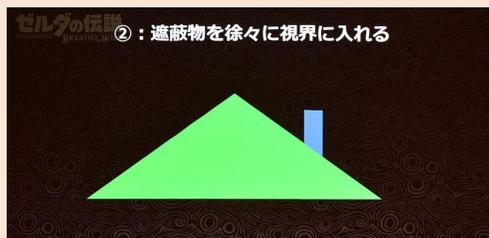
引力

- 如果玩家到達一個引力點，一定可以看到一些其他的引力點，這麼一來玩家在潛意識中又會有**下一個目標**。
- 製作組認為透過這種反覆過程，就能創造出「**樂趣的永動機關**」



大地三角法則

- 因為引力之間的移動依然非常線性，所以任天堂把大多數的場景的形狀設計成接近**三角形**，並放在引力點之間阻擋，這麼一來，玩家的移動軌跡就會由直線變為**曲線**，不管玩家選擇爬山或繞路都可以在途中看到新的引力點。



三把尺子

- 由於這是任天堂第一次開發開放世界遊戲，所以對於地圖的比例無法拿捏，所以他們就定下三把尺子，分別是**距離感**、**密度感**和**尺度**，並且實際在京都市內移動時的市內的**距離感**為基準，計算出接下來要製作的這款遊戲世界的規模大小。



三把尺子

- 關於**密度感**，製作組也是以現實世界作為參考資料。比如說走在街上的時候碰上便利商店的頻率或是碰上郵筒的頻率作為關卡出現頻率的參考。



三把尺子

- 所謂的尺度就是指**完成每個要素所需的時間**，製作組是在用來測試的遊戲世界裡，配置了各種以一比一規模製作的觀光名勝景點，調查在這些景點內部以及周邊移動時，**實際需要花費的時間**，再以這些調查結果為底，去推敲各種遊戲要素必須要具備的時間長短。



ゼルダの伝説 BREATH OF THE WILD		尺感の数値化	
・大ダンジョン	:	40分	
・小ダンジョン	:	5~20分	
・メインチャレンジ	:	100分	
・ミニチャレンジ	:	20分	

※数値は開発序盤想定していたものです

薩爾達傳說 曠野之息 互動

- 任天堂在遊戲裡設計了強大的**化學引擎**，稱之為**元素**，分別有火、水、雷、冰，並且設下了三條規定，一、元素可以改變元素的狀態，二、元素可以改變物質的狀態，三、物質不能改變物質的狀態。配合一些**特殊能力**加上逼真的**環境系統**，使這款遊戲的互動體驗接近完美。
- 以火為例，火可以是一種地形、傷害或照明，但它在遊戲中不只這些功能，它可以做到幾乎所有你想像得到的功能，火也可以改變溫度，例如你在雪山上拿著火把就不會冷。



薩爾達傳說 曠野之息 世界的細節

- 在這個遊戲世界裡充滿了細節，在村子裡的人會有它們自己的規律生活，日出而作，日落而息，他們也會對玩家的行為產生反應：下雨時會躲雨，拿弓箭瞄準他會感到害怕等等。這個充滿細節的世界使它更加逼真，就像就算玩家不存在，這個世界也會繼續運行下去。



隻狼：暗影雙死 (2019年度遊戲)

- 隻狼：暗影雙死是一款由From Software開發的和風魂系遊戲，他維持了高難度的傳統，但製作人宮崎英高對戰鬥系統進行了大刀闊斧的改動，使戰鬥體驗變得更加有趣且爽快。



隻狼：暗影雙死 復活機制

- 在遊戲中製作組為玩家提供了**原地復活**的機制，雖然表面上看似對玩家的讓步，但實際上很難將它使用得好。因為擁有第二條命，使玩家可以肆無忌憚的進攻，但是一旦沒有了復活機會，玩家就會本能的開始畏手畏腳，不停閃躲敵人的招式，這反而使戰鬥變得**更加困難**，而其中的秘密就要提及遊戲的戰鬥系統。



隻狼：暗影雙死 戰鬥系統

- 本作取消了以往的體力條，玩家在發動攻擊和迴避時都會消耗體力，但相反的增加了架式條，使玩家在攻擊時**不消耗體力**，反而在**防禦時會增加架式條**，當架式條滿了，角色會陷入硬直，無法做任何動作。以上種種的機制改動可以發現，遊戲正在鼓勵玩家進攻。



隻狼：暗影雙死 戰鬥系統

- 隻狼的戰鬥系統挑戰著人類的本能，當你面對危險時，你會下意識躲開，而其他的動作遊戲都遵循著這個道理，但隻狼不一樣，在遊戲中閃避的無敵幀明顯較短，反而格擋和識破的判定時間較長，如果格擋或識破成功還可以增加敵人的架式條，綜合以上兩點，不難發現，這個遊戲的玩法就是，在刀光劍影中不斷的出刀，且看準時機格擋敵人的攻擊，當敵人的架式條滿了，就一口氣斬殺敵人。這就是為什麼越是閃躲攻擊，遊戲就會越難。



隻狼：暗影雙死 場景設計

- 宮崎英高的地圖設計一向都很巧妙，本作也是如此，遊戲以**葦名城為中心**，向四處擴展，而且道路四通八達，可謂條條大路通葦名，且搭配**勾索**可以讓你在葦名城的屋簷上穿梭，像極了真正的忍者。



隻狼：暗影雙死 暗殺

- 要暗殺和戰鬥之間取得平衡是件很不容易的事，所以製作組的做法就是加強敵人的**攻擊慾望**，在遊戲中幾乎不可能正面對決斬殺所有敵人，如果使用潛行暗殺，則可以把**難度降到合理範圍**，這麼一來，暗殺要素就完美融入隻狼的戰鬥之中。



隻狼：暗影雙死 爭議

- 魂系遊戲一直以來的爭議就是**難度太高**，對新手不友好，平均得死上百次才可通關遊戲，加上前面提到的反人類戰鬥系統，使隻狼的通關率只有**30%**，所以魂系遊戲一直來都很小眾，直到三年後的艾爾登法環。



隻狼：暗影雙死 總結

- 魂系遊戲就是對**勇氣的讚歌**，當你費盡千辛萬苦戰勝強敵所帶來的成就感，是其他遊戲無法比擬的。在《黑魂》中遊戲強調遭遇敵人的恐懼，在《血源》中遊戲強調失去防禦的不安，而《隻狼》尋找的，則是直面所有攻擊的勇氣。



巫師3:狂獵 (2015年度遊戲)

- 改編自波蘭作家安傑·薩普科夫斯基所著的奇幻小說:獵魔士
- 由波蘭遊戲公司CD Projekt Red開發
- 遊戲劇情簡介:延續前作劇情，主角傑洛特是個狩魔獵人自童年時代起就接受戰鬥、追蹤和魔法訓練，在誘變劑的作用下變得更強壯、快速、可抵禦毒素，他為尋找其遭到異界勢力狂獵追捕的養女四處遊歷



CD PROJEKT RED®

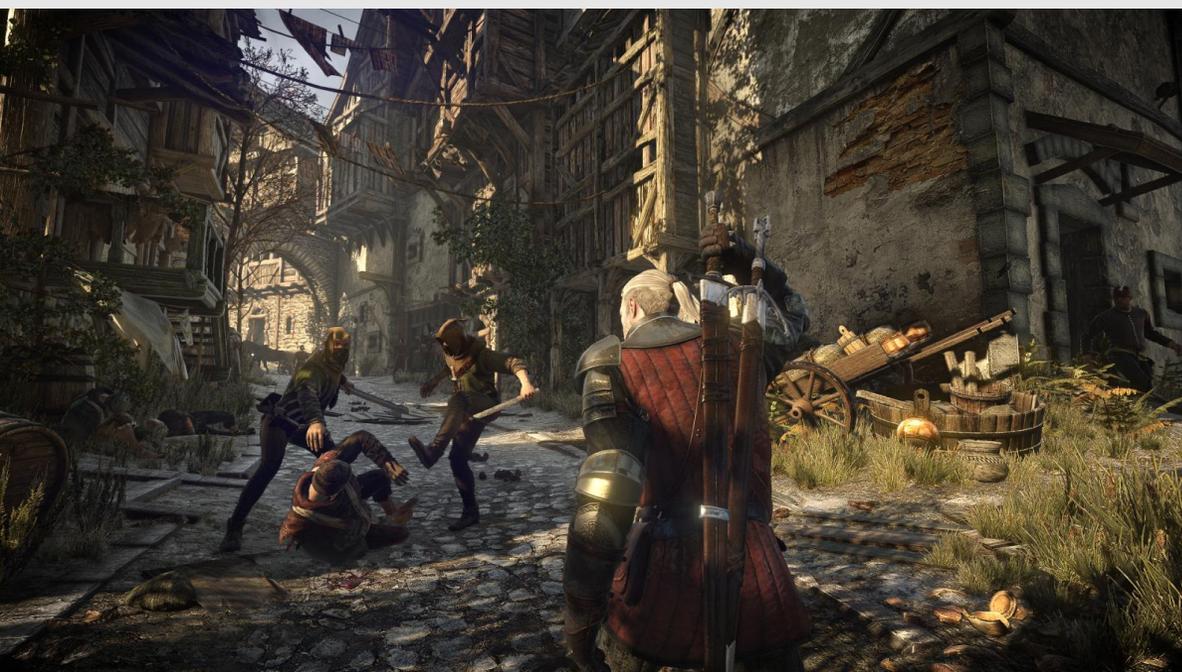
巫師3:狂獵 沉浸感

- 沉浸感:這款遊戲最大的優點就是它的**沉浸感**，因為你在和不同NPC對話時都會出現**不同的選項**，而這些選項都會進一步**影響到後續的劇情**。這會讓你感覺到，這個事件是因為我的選擇而改變的，這個設計讓你更能**帶入劇情和角色**。
- 生動的遊戲世界:在巫師3裡有很多可以**互動的場景**例如:餐廳可以用餐、酒吧可以喝酒打牌、馬場可以賽馬，甚至連拳館和賭場都有，這些場景讓**帶入感大幅增加**。



巫師3:狂獵 NPC細節

- 遊戲世界裡的細節:巫師3裡的NPC設計得非常生動，裡面的NPC會依據你的行為而做出反應，例如:當你拔劍揮舞時，村民會四處逃竄，而守衛會拔劍和你對峙。這些細節在現代也很少有遊戲做得出來，更何況在2015年?製作組對於這些細節的要求令人敬佩。



巫師3:狂獵 戰鬥系統

- 巫師3最為人詬病的地方就是它的**戰鬥系統**，它的戰鬥系統非常單調，就算有類似天賦系統的設計，也無法改變巫師3戰鬥的模式。會導致這種情況發生，是因為遊戲從一開始就把所有的**法印**(能力)交給你，所以整個遊戲從頭到尾就只能使用這五個法印作戰，所以**戰鬥流程都差不多**，加上沒什麼記憶點的怪物和boss戰，讓遊戲的戰鬥**枯燥乏味**。



巫師3:狂獵 總結

- 隨著時代的演進，電子遊戲的體驗已漸漸取代了書本，而巫師也完美的重現**獵魔士**裡的奇幻世界，讓你可以切身體會到主角精彩的冒險故事。



鬥陣特攻 (2016年度遊戲)

- 暴雪娛樂開發並發行的多人第一人稱射擊遊戲。
- 是一個以6v6為主的競技遊戲，每個角色都有自己的技能和戰鬥風格，遊戲中也有很多不同的模式，例如：護送、控制、佔領等等。



鬥陣特攻 創新

- 在那個年代，所有射擊遊戲的玩法都大致相同，而最熱門的射擊遊戲無疑是CSGO，但鬥陣特攻把類似moba遊戲的技能系統加入其中，使它成為了射擊遊戲的標竿，之後推出的射擊遊戲例如Apex Legends、Valorant都有它的影子(技能型FPS)。



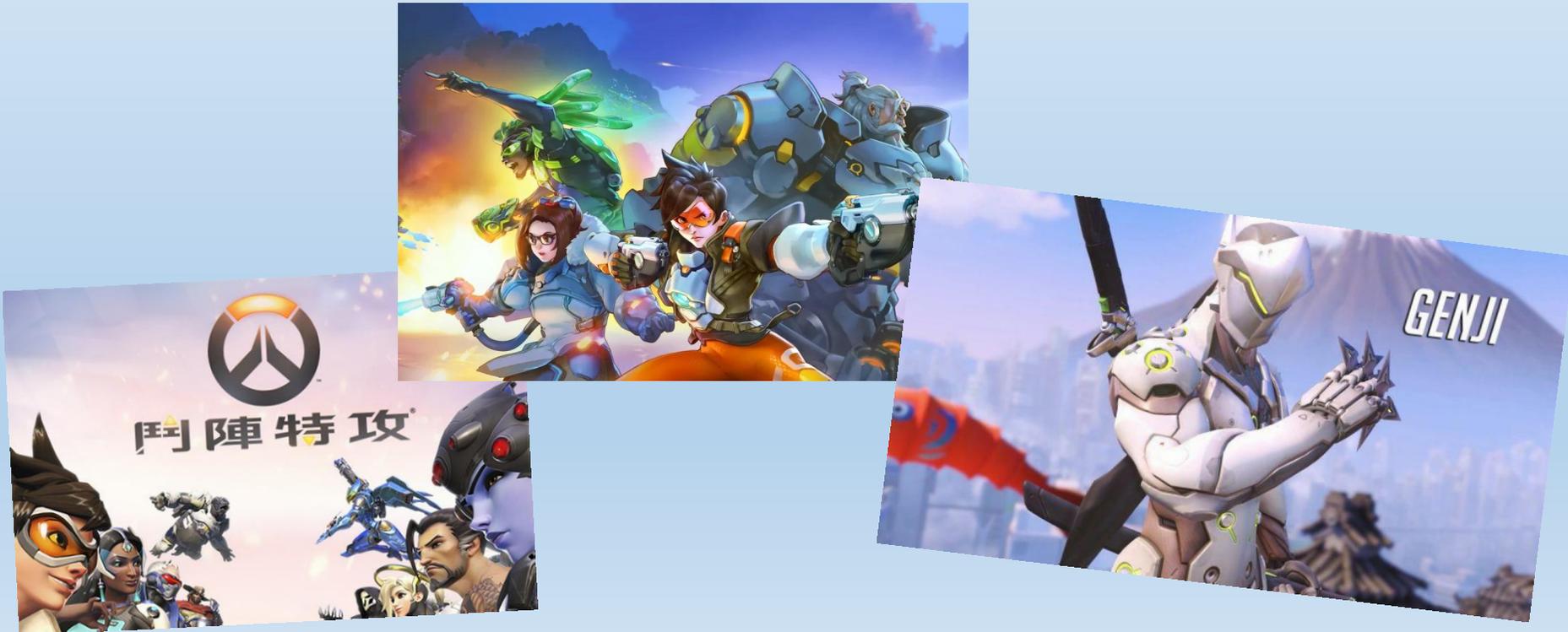
鬥陣特攻 缺點

- 鬥陣特攻是一款沒什麼重大缺點的遊戲，唯一的缺點不是在遊戲玩法上，而是在行銷策略上。鬥陣特攻是採用買斷制，這對一個多人線上遊戲的遊戲生態很不友好，第一：玩家基數太少，造成近幾年都沒有人在玩這個遊戲，而暴雪也察覺到這個問題，所以最近推出的鬥陣特攻2變為免費遊玩。第二：很難和其他同類型的遊戲競爭，玩家不如去玩免費且更多人玩的CSGO或同樣有特色的虹彩六號。



鬥陣特攻 總結

- 鬥陣特攻是現代射擊的轉捩點，他引領出了一種新的遊戲玩法，並將它發揚光大，成為了其他遊戲借鑑的對象，也成了很多人心中最好玩的FPS遊戲。



年度遊戲成功的原因

- 經過一系列的研究，我發現只要是年度遊戲就離不開[創新]這兩個字，在遊戲逐漸公式化的現在，想要脫引而出就絕對需要作出改變。巫師3做到了當時開放世界遊戲的沉浸感和敘事的巔峰；鬥陣特攻改變了今後射擊遊戲的玩法；任天堂運用強大到可以把製作遊戲理論化的能力，開發曠野之息；而隻狼則是表現出了魂系遊戲的全新戰鬥系統，令人回為無窮；而艾爾登法環靠著各種反遊戲業界的設計，加上身為魂系遊戲集大成的光環，奪得年度遊戲大獎。也是因為還有很多人充滿對遊戲的熱情，及對遊戲不斷創新，使遊戲產業充滿希望，他們讓我們看到，遊戲不只是商品，而是聚集多人心血的藝術品。