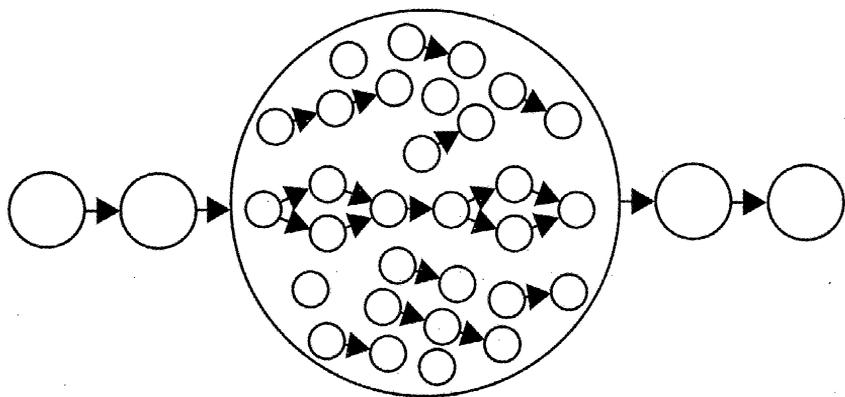


《质量效应2》(Mass Effect 2): 这个游戏的开头和结尾都是线性的珍珠串结构, 而中间 80% 的内容则是大量对应不同玩家技巧和游戏角色级别的任务, 同时中间会有一条主线任务穿插着使用分支任务和故事聚合方法。这种混合式的结构十分受欢迎, 因为它集中了很多优点。设计师需要在游戏的开篇部分细心地介绍游戏的故事背景以及相关的游戏机制。而在游戏的中间阶段, 玩家会感到自由自在和无所约束。最后, 精心地制作游戏的高潮部分能获得最显著的效果。



代理权问题 (Agency Problem)

想象你自己是一名剧作家, 正在试验一种全新的戏剧创作方式。你为每一个角色都编写了台词, 只有主角例外。主角要从观众中随机选出, 并且他要在没有任何剧本和排练的情况下, 上台演绎他的角色。

这听起来似乎太难了?

现在, 想象一下这名被选中的观众还是个醉汉。他的注意力经常不集中, 因为他会时不时地用手机发短信。此外, 他还会刻意地违反故事情节来找点乐子; 有时他还会对其他演员出言不逊, 或者偷走舞台上的东西。甚至在故事情节进入到最高潮的时候, 他这个主角还可能会不知所踪。

对于剧作家来说, 这种场景无疑就是一场噩梦。舞台上的这个笨蛋主角会破坏他精心创作的台词、违背他设计的人物特征, 最终毁掉他的整个故事。而游戏设计师每一天都会面对这种情况, 因为游戏给予了玩家代理