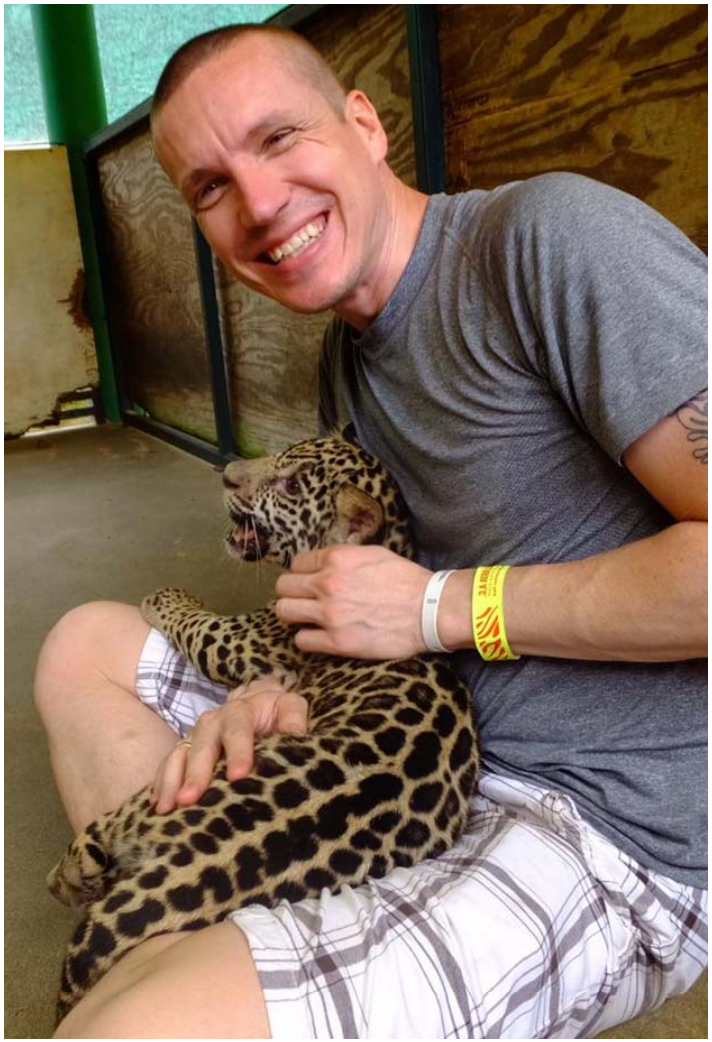
关卡设计研讨会

Matthew Scott
独立游戏开发者
Joel Burgess
Bethesda游戏工作室
Lee Perry
独立游戏开发者

GAME DEVELOPERS CONFERENCE™ CHINA
SHANGHAI INTERNATIONAL CONVENTION CENTER
SHANGHAI, CHINA · OCTOBER 19–21, 2014

主讲人介绍

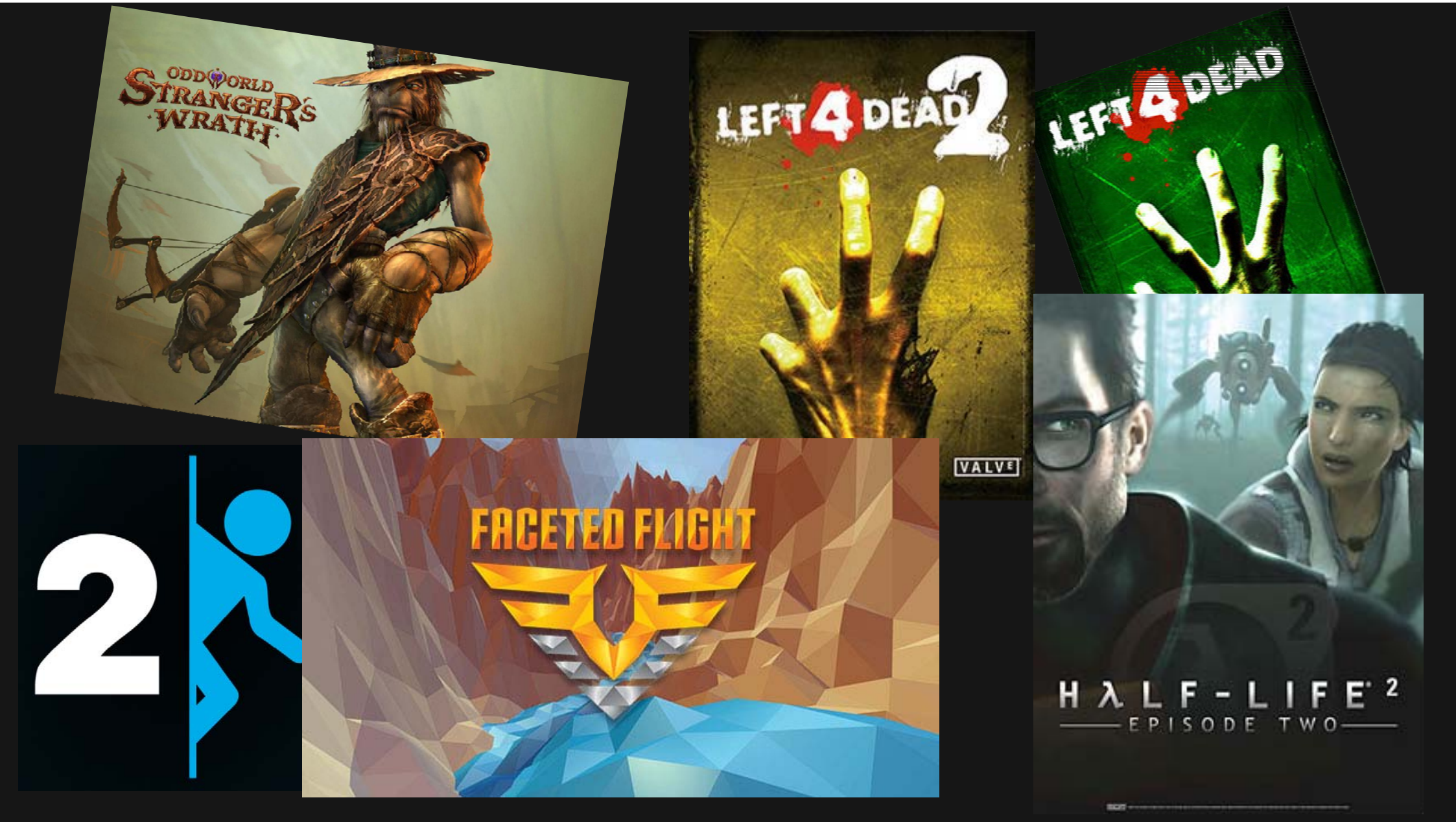
- **Lee Perry**
  - *独立游戏开发者*
  - *联合创办了BitMonster公司*
  - *主设计师:Epic Games*
  - *@MrLeePerry*



THRED
GEARS OF WAR
ANACHRONOX
GUNNERZ
Unreal TOURNAMENT 2003
Unreal CHAMPIONSHIP

主讲人介绍

- **Matthew Scott**
  - *独立虚拟现实开发者*
  - *开发人员 @ Valve Software*
  - *@elMattScott*


ODDWORLD
STRANGER'S WRATH
LEFT 4 DEAD 2
VALVE
LEFT 4 DEAD
2
FACETED FLIGHT
HALF-LIFE 2
EPISODE TWO

主讲人介绍

- **Joel Burgess**
  - *高级设计师, Bethesda工作室*
  - *《辐射3》主关卡设计师*
  - *@JoelBurgess*

Fallout 3
BLOODRAYNE 2
POINT LOOKOUT
The Elder Scrolls V
SKYRIM
The Elder Scrolls IV
OBLIVION
ÆON FLUX

关于我们的背景

- 我们的经验包括：
  - 第一人称游戏
  - 注重探索与行动
  - 叙事技巧
  - 射击和角色扮演游戏
  - 3A、独立、主机、个人电脑、手机

今天可期望的内容

- 适用的概念与技术
  - 怎么做？

- 寻找关卡设计的共同点
- 从我们的经验里分享见解心得
- 介绍经验教训和广泛的实用性技巧

总体结构

- 我们将关注的核心概念
  - 关卡设计的广泛定义
    - 定义一种通用的语言
  - 布局技术
    - 物理游戏空间指南
  - 节奏与遭遇设计
    - 填充关卡
  - 叙事与环境故事讲诉
    - 实现更深层的含义

研讨会日程

9:30-9:45　主讲人介绍、全天内容概述
9:45-10:30　第一部分：关卡设计的组成
10:30-11:30　第二部分：布局入门与最佳实践技巧
11:30-12:00　午餐前的问答环节

午歇

1:30-1:45　研讨会再开与下午内容概述
1:45-2:45　第三部分：关卡构成。遭遇、拾取、谜题、揭示等等
2:45-3:15　第四部分：节奏、平衡、流程——构成的下一步
3:15-3:30　下午的问答环节

茶歇

4:00-4:15　研讨会再开、最后演讲内容概述
4:15-4:45　第五部分：叙事概述——关卡设计师作为故事讲述者的作用
4:45-5:45　第六部分：不用语言的叙事、通过环境进行故事叙事
5:45-6:00　总结和最后的问答环节