

第4章 原画设计的内容分类

风格，在原画设计中时常提及，它从某一角度反映了原画设计的品性和定位。从小处说，风格二字可适应于所有事物，因为大千世界，千人千面，任何事物之间都存在或多或少的差异，这些差异就可以看成是各自的风格，也可视之为存在的理由。所以可以这么认为，风格就是事物呈现出来的相对其他事物而言的差异性，差异越大，风格就越独特，这就是众人常说的“独具风采”，再引申到艺术中，则是经过千锤百炼的锻造，而形成的独立表现方式，便可认为是艺术的风格。以下从几个不同角度泛泛地概括了几种识别原画设计风格的方法，及不同风格的定义，以便在原画设计中，可当成风格鉴别的一点依据或参考，也可作为选择职业发展方向的一种指引。

原画设计主要分为角色与场景两大板块，游戏视觉也主要体现在这两个方面，其他部分都可以归为原画主体范围之外的附属元素。所以在立项之初，需通过角色和场景的概念设计确定游戏的风格走向，在适配游戏整体规划的同时，角色与场景之间也需建立良好的衔接渠道，这也是立项中的重要环节之一。角色设计包含与其相关的武器、坐骑、法宝，以及怪物和NPC的内容，可以简单地理解成与游戏生命体相关的一切事物。场景则相对单纯一些，不过也可以细分出场景、建筑、物件这三个主要的设计方向。场景设计从概念上理解显得更加紧密和整体，不如角色相关的分类那样，相互之间都具有一定的独立性。除此之外，还有一些类似特效、IOCN、头像等小范围的设计事项，虽然在规模上无法与角色场景完全对等平行，在研发规划中也因具体情况在分工方面有所差异，但与原画设计也有直接或间接的牵连，后文中将有所涉及。

4.1 角色概念原画设计

在游戏中我们看到的所有角色形象之间都存在交互行为，这种交互不是单纯指任意角色间的言行互动，而是在同一时空里的相互影响和反馈。就像人类生活的现实世界，能默契地彼此交融，这是因为人类都存在于同一个时空里，没有空间的错乱感，共享一个普世的生存价值，不管是人类适应自然环境，还是现实规律改变人类，始终脱离不了一个整体的区间概念。虽然游戏世界是一个虚拟的时空平台，但这个时空里的角色形象也需要有一个统一的基调，在预先策划的规则中交互和运转，做到“天同覆，地同载”，大多数情况下不能出现类似电影《雷神》那样诸神莅临地球的场面，也不会有《古今秦俑大战》里恍若隔世的人物交集，除非游戏本身的题材需着重突出穿越意味，否则，就必须遵循创造世界的唯一原则，即使是种族的对抗也是缘于追求世界和谐引发而来，正义和邪恶也需像太极八卦中的阴阳两极一样交融互惠。

角色概念原画设计就是制定出角色相关形象的大体感觉、整体风格、表现尺度、比例大小、适用范围等，为游戏中的众多角色拟定出若干个最富有代表性的形象，作为角色的蓝本，将这些形象控制在同一个时空里，同一片天空下。在视觉上需要有设计交互和穿插，所有形象在情感表现上整体且融洽。这些概念形象可以包含不同职业或性别的主角、不同个性或功能的NPC、不同类型或等级的怪物，等等。之后，再从这些概念形象中引申出其他所有构成游戏社会的角色。

角色概念设计就是游戏角色的形象代言人，它为游戏角色规范了一个视觉表现上的高度和宽度，也制定了一种生成原则和实现标准，比如一个终极BOSS的体积基本就决定了其游戏中角色表现广度的界限，一个哥布林就代表了普通小怪的整体感觉。当然，按常理，男女主角永远是最神勇睿智的游戏形象，其他的角色都是为主角铺垫的，游戏世界和现实世界一样，也是金字塔的层级构成方式，有等级高低、品性优劣之分。在美术规划筹备的前期，关于角色或场景的硬性标准制定也可以分开处理，用文字加以罗列表述，再与概念原画相互结合，从两个不同的方向共同规范美术的实现规则。

概念美术，走在批量制作的前端，相对偏抽象，虽然也有具象的规范内容，但主要还是体现感觉和风格方面的一种艺术表现范围，只有理解了其中有意或无形的法则，之后的角色填充才能挥洒自如。



4.2 场景概念原画设计

场景概念原画设计于某些角度而言，与角色概念原画有异曲同工之处，也是为游戏美术中的整体场景风格和走向制定主基调。但是场景概念除了规范场景建筑相关的风格和比例之外，还有一些更为重要的作用，那就是需要更多的去诠释游戏背景文化，担负起一些相对角色而言更易做到实处的表现任务，当然，角色在这方面的作用也绝不可忽视，所谓“人文地理”，各尽所长。

众所周知，在社会中或是自然里，人类总是相对渺小的，不管是因为地壳变迁引发的沧海桑田，还是人为建造的名胜古迹或者舞榭歌台，都是作为人类生存的一个平台或容器，世代在此繁衍生息。人类在不同的自然环境磨合下，形成不同的生活习性和人文风俗，积累下来的就是文化，文化无处不在地渗透各个细节，充斥于犄角旮旯。所以在不同的游戏世界里，有着不同的背景规划，不管是还原往昔还是预设未来，游戏中都需要营造一个统一的文化氛围。就像电影《阿凡达》一样，呈现出一个似曾相识又耳目一新的神奇世界，山林树木、琪花瑶草等等的一切都是那么的祥和与贴切，这就是艺术设计创造出来的另外一个世界，这个世界有一个统一的生成标准和生存规则，浑然一片世外桃源的气息。所以创造游戏世界也需要用固定的标准去衡量，这些标准可以从意识形态到文化再到底蕴，逐个布局，一一渗透。游戏是一门艺术，艺术来自于生活，而游戏艺术同样来自于看得到和看不到的一切，看得到的需要去考证，再进行游戏艺术化的加工创作，看不到的需要天马行空地畅想，让它衍生在看得到的笔尖。

一个游戏的场景概念原画设计从形态出发，就是通过对游戏世界中一些极具特色的风土建筑或人文景观的描绘来奠定其场景美术框架。列举出构成这个世界的主要物质，如南北极地的主要物质是冰凌，大漠的主要物质是沙石尘埃，等等。就是这样，这些都是寻常的逻辑推理，都是秉承自然并依托自然的。概念就是抓大放小，之后的创造设计便可水到渠成。在创造形态的过程中也需要加入文化，让文化沉淀于游戏世界，这样的话就不会只拘泥于形态表现了。在场景概念中，也需简要标明出场景、建筑、角色三者之间的相对比例，不过更加详尽的说明也可以并入美术制作的规范文档。

场景是游戏角色的载体，一般情况下，占据了最大的视觉篇幅，所以场景概念中还有一个特别重要的内容，就是传达出游戏的整体调子。调子也是游戏世界的氛围，这个氛围不局限于场景色调，或昼夜的阴晴圆缺，更多的是流通于其中的气息和空气中散发的粒子。如《生化危机》中散布的是惊悚的粒子，《刺客信条》中散布的是激昂的粒子，《战神》中的粒子都是热血的。这些粒子的散发可以很直接地渲染出游戏世界的氛围，氛围来自色彩，更来自构成这个世界的一草一木、一沟一壑。游戏场景的概念设计需要设身处地的用情感去体验，需要具备创世主的创作激情和态度，于每一个细节上都注入设计智慧，才能做到浑然天成。另外，色彩永远是情感的代名词，在游戏美术中切勿忽略，不同的颜色传递着不同的涵义，更何况色彩之间的融合所带来的五味杂陈呢？通过对色彩的理解和运用给场景赋予血脉，给游戏一个完整且璀璨的世界观。



4.3 角色相关原画设计

角色原画设计可分为主角、NPC、怪物、武器、坐骑、法宝这六大类，此六类设计事物在不同的游戏类型中先后主次也有所不同，而且并非任何游戏都具备这些分类中的所有事物，都因项目整体规划和定位而来。每种分类都各司其职，满足不同的系统需求。但是在形象运用方面，理论上都可穿插互用，主角可以使用动物形象，怪物也可以依附于人物形象，特别是在一些无具体故事背景的游戏更是如此，创意无界限，形象运用也需制造更多的新意。所以，分类只是为了更好地阐述各自不同的功能和定位，切不可因此而僵化了思维，阻碍了创意的进程，在设计之时也需相互呼应，彼此间做到整体和谐。

接下来我们将详细讲解各种原画设计细分领域。

4.3.1 主角原画设计

主角是一个游戏中最重要的角色形象，是游戏中的偶像，也是玩家自己。如前文中所述，游戏中的一切角色形象都是为主角铺垫的。就像《西游记》中的孙行者师徒四人一样，一路披荆斩棘又遇难呈祥，终于取回真经而造福天下再得以修成正果，这师徒四人就可以认为是游戏中的主角，不管是玉帝还是小怪都是份量不一的配角，都是为主角成长而设置的，其中的情节更类似于游戏中的任务系统。所以在设计主角的过程中需举一反三，反复斟酌，用创造经典的态度去对待。

主角主要以职业特征划分种类，以中国文化为背景的游戏中常常会出现剑客、道士、力士之类的职业，而欧美文化就创造了法师、弓箭手、药剂师等职业。也可以按远程和近程两种攻击方式划分，还可以按物理和法术两个攻击类型加以鉴别。中国武侠题材的游戏一般还会有门派之分，如葵花派、逍遥派、武当派，等等，欧美游戏主要是阵营的区别，就像《魔兽世界》中的部落与联盟。

主角设计的第一要素是个性化，平庸的角色形象将直接影响到游戏品质，特别是在单机游戏中，更是如此。游戏中的主角与电影中的主角是同一概念，要么是英雄与侠义的化身，或者是美貌与智慧的合璧，如《战神》中的 Kratos 就是这样，独一无二地存在于玩家心目中。个性化不是指别开生面或奇思异想的设计，而是在找准主角的整体感觉之后，从骨骼搭建开始，一寸寸地在感觉上行走，不管什么类型的设计，不可能一蹴而就，附和为主体上的构成元素都需做到精益求精，每个元素都需要发挥出相应的作用，不可喧宾夺主，也不可拖泥带水，从细节到整体，一层层地堆砌出空前的角色形象。

在主角设计上还需斤斤计较，一丝冗杂的结构或者一笔碍眼的颜色都是设计中的大忌，如杂物一样堆积的设计就会显得有些画蛇添足。所以在原画设计中，首先是做加法的过程，后期便是减法式的筛检，最后才是修整和雕琢。尽量剔除不适合或者可有可无的元素，精炼也是一种美德。相传王安石为了“春风又绿江南岸”中的“绿”字思虑斟酌数日，才得以定稿，主角设计也需要有这样执着的创作精神，无须汗牛充栋式的堆积一张张草稿，而是需要在每一个部件上寻找最适合的嵌入玄机，引申出更多璀璨斑斓的灵感。“多”有时预示着“杂”，“少”有时也代表着“精”，设计需要趋于天衣无缝，做到天人合一。

游戏是一个与时俱进的产业，它和电影、漫画、科幻一样，代表着人类有意识或无意识的需求，所以游戏美术务必追求创新。创新不仅是为了满足玩家的需求，更需要引领玩家的审美情趣走向，电影《黑客帝国》或动漫《海贼王》等作品，都或多或少地具备这些特质。光荣游戏作品中的《三

国志》与《三国无双》，前者满足了传统的审美需求，提供了一个众望所归的历史史实游戏世界，后者则引领着市场的品味走向，创造出了一个全新的三国人物形象，在得到肯定的同时，也可以从这些游戏形象中体会到创造者的创作精神和职业情怀。创新是主角设计的使命之一，在被各种人伦道德、规章法则束缚的现实中尚需追求崭露头角，更何况在虚拟的游戏世界里呢？但是创新也是有尺度的，就像三国人物中的关羽，若是长髯、绿袍、青龙偃月刀都被创新遗弃了的话，就难成就其经典形象了。

主角的装备设计对于很多游戏来说，都需按等级划分，表现出视觉差异，从低到高，从弱到强，等级感觉的递增体现在造型、色彩、细节上的逐步递进。同时在材质运用上也需有所反映，它是一个从粗犷到精炼的过程，由布甲到皮甲，再到金甲装备，一步步迈入高端。其他方面也需要有这样的逐级增强概念，造型结构方面也是如此，从通俗走向稀有，设计感慢慢加强。对于职业间的差异，也体现在造型结构与材质色彩上，如近战职业偏重甲体现防御力，远程职业装备布袍突出敏捷等，体型结构也是反映职业差异的一个重要标准，如精悍狂暴的矮人与修长旖旎的精灵，就具有一定的代表性。



综上所述，主角设计在符合游戏背景和规划的前提下，需要具备个性、精炼、创新三个设计导向，其他需求都是根据不同游戏类型而定的，关于这几点，同样适用于下面将要讲到的 NPC 和怪物，也适用于场景。

4.3.2 NPC 原画设计

如果说主角是尊者，NPC 就是侍者。通常情况下，在一个游戏世界里充斥着五行八作、形形色色的 NPC 形象，它们为主角提供各方面的服务与支持。

NPC 有功能 NPC 和装饰 NPC 之分，功能 NPC 又分为常用和非常用两种类型，一般与主角成长强化息息相关的 NPC 基本都属于常用的范围，如学习、修理、补给之类的 NPC 就是此类，它们与主角关系密切，交互频繁。此外跟社交、生活技能等功能相关的 NPC 为不常用的，不过这也是相对而言，需根据游戏类型而定，在弱化战斗的某些休闲游戏中，也许生活技能相关的 NPC 则转换为主要的 NPC 了。装饰 NPC 在一些内容精炼的游戏中比较少见，因为其本身追求简洁概略，也需要考虑到游戏的市场定位，所以各方面都需优化处理，统一符合核心需求。但是在一些注重渲染整体氛围的大型游戏中则必不可少，它们就像电影中的群众演员一样，只有仅有的几句台词和少量且单一的行为，或者悬挂着普通的重复任务，并非不可替代，却为游戏的角色形象和整体气氛起着丰富和补充的作用。



NPC 在设计上相对主角而言具有辅助性的表现意义，可以这样去理解，主角形象是游戏人物的轴心表现力，NPC 都是以主角的轴心为圆点，再以游戏美术风格规范为半径发挥创造而来的。但是每个 NPC 因为本身属性的差异，在游戏中的表现都是各占千秋，所以在 NPC 设计中也需要适当地去表现每个形象的性格特征，但是这些表现需要控制在整个游戏的统一风格内，无论是多么特殊或者稀有，不管体型或造型上有多么夸张的 NPC 形象，都是如此，这样才能使游戏美术感觉整体和谐。

具体地说，NPC 的设计需要注意体型和造型上的夸张程度，与主角和怪物的相对比例不能僭越角色概念设计的范畴，还需去适配游戏中所属的场景环境。从色彩上表现 NPC 的特殊性，除了控制色彩的丰富程度之外，还要注意色彩表现的纯度和明度等，做到与游戏中其他形象一样，相互间有一个共通的调子。如果要从结构细节上去表现更细腻的 NPC 形象，也需要与其他形象通盘考量，不可率性为之，因为从角色的整体感出发，相关角色形象的结构细节都不能有过多的出入。NPC 设计中镶嵌的特殊符号或者图腾纹样也是如此，应考证它们的适用性和统一性，针对于历史题材相关的游戏，不妨研究一下它们的出处渊源和所属年代。

NPC 除了功能性和装饰性之外，根据不同的游戏类型，也或多或少地背负着诠释游戏美术特色的重任。丰富的 NPC 形象也平添了游戏的设计感，如广角镜一样，对游戏文化背景的辅助和填补有着不可替代的突出作用。



4.3.3 怪物原画设计

怪物是游戏中的反面角色，也充当着“一将功成万骨枯”的过场形象。怪物和主角在游戏中代表着完全对立的两种势力，主角将在游戏中遭遇各种层次各种类型的怪物，从小怪到大 BOSS，由弱到强，主角一路的杀妖除魔也是自身升级强化的历练过程。同时可以从被击溃的怪物身上得到一些金钱或装备之类的奖励，以此作为其中一项经济来源，与之相关的物品掉落也是游戏的系统规则之一。

怪物原画设计的主要规则与NPC同理，在设计标准、表现尺度、颜色范围等方面都是如此，需要遵循美术表现的整体风格框架。只是在很多游戏中，怪物数量远远多于NPC，表现范围更大，尺度更广，品类上也是鱼目混杂，可以分为人形怪、兽形怪、机械类怪物、植物类怪物，还有类似水火或雾霾等不稳定元素构成的不规则怪物等。按等级排列，可分成普通怪、高级怪、精英怪、BOSS怪几个级别。从广义上说，无论什么级别的怪物都没有具体的形象限制，但是按常规游戏的做法则存在一定的潜在规则，这方面与武侠小说不同，小说中的武林至尊注重修炼内在气脉而成就能力，可谓“隐忍不发”，如《书剑恩仇录》中的陈家洛便是风流倜傥的书生形象，而游戏中则不同，需要直观地从外在表现出角色的强弱高低。只有从体型和稀有程度能直观地判别每个怪物的大概等级，才不会致使视觉错乱。一般普通的初级怪都是体型偏小，性情相对温顺，品类上也是较常见的，只有这样，才能逐级衬托出高级怪物的狰狞和狂暴。此外，怪物的装备也需根据等级来制定，还有设计上的夸张和变异程度也可以反映出其能力属性。所以，在怪物的原画设计过程中，除了表现不同怪物的习性特征和遵循与NPC设计一样的准则之外，还需要做到让怪物的形象与等级相得益彰。

另外，任何事物都是有来龙去脉的，必须讲究根源出处，怪物也一样，要做到与对应场景相互匹配，一方水土养一方人，一类场景造就一类怪，草地上布置花妖，丛林中安放树人，只有合乎情理，才能从视觉逻辑上形成一个完整的游戏世界。



4.3.4 宠物原画设计

首先要说明，并不是所有游戏都设有宠物系统，宠物概念应该是由早期游戏中的雇佣兵引发而来，随着信息量的增多，游戏玩法日益丰富，宠物已经成为当今游戏不可忽略的部分，特别是一些大型的网络游戏，在宠物设定方面更是不遗余力，扩展游戏受众群是其中的重要原因之一。也有一些游戏将宠物系统作为最大的卖点。宠物与其他角色一样，也有等级之别，同时也具备不同的属性，有偏向战斗的，或者偏辅助的，也有观赏性质多一点的，都源于不同的系统需求。

宠物设计相对其他角色来说，有一定的特殊性，甚至可以在整体美术规范的基础上，做进一步的形象引申，也可以这么理解，就是以现实事物为蓝本，通过发挥创造，让宠物更加游戏化，形象多变，个性异常，也可以完全颠覆现实中小猫、小狗的宠物概念。不过，在具备这种创造精神的同时，也要让宠物设计做到事出有因，不能完全依赖于臆想，这方面与其他角色形象一样，都需遵循一些缔造游戏世界的规则，使之符合整体，与周遭感觉达到一致。



4.3.5 武器原画设计

武器设计在一般情况下可归为主角设计的分支，隶属于主角设计的范畴，但其本身也具有一定的独立性。

主角相关的构成部件中，武器占相当的比重，对于辅助性地体现职业特点，或者加强主角性格特征表现都有着不可替代的作用，所以武器设计也是原画设计中很重要的一个方面，同样要倾注相应的精力。在一般游戏中，与主角相关的元素基本都赋予了等级概念，所以武器也不例外，在主角成长的不同阶段需匹配不同等级的武器。武器的等级可以从造型、大小、材质、颜色、细节等方面加以区分，这些方面与主角相关的装备设计大同小异，也是从低端开始，逐步提升，每个等级的武器都应融入相应主角套装的整体风格中，从大局到细节贯穿一个统一的设计思维和生成理念。

相对而言，武器较其他部件更易体现出设计感，因为其本身相对而言属于独立的个体，不管从功能还是渊源上来说都是如此，所以搭配武器对主角形象而言，具有锦上添花的意义，特别是“神器”级别的武器，通常都“反客为主”，成为主角形象中最耀眼的亮点，获取此类武器也是玩家在游戏中的主要追求之一。在深化整体形象的同时，不同的职业形象也需要不同的武器种类来表现职业差别，所以在游戏中也显得至关重要。游戏中的武器类型较现实中更加丰富，只要能贴合职业特点，配合技能实施，都可成为游戏中的武器，就这方面而言，武器设计也拓展了整个游戏世界的文化内涵，同时也增强了设计感和游戏性。



4.3.6 其他角色类原画设计

以上的主角、NPC、怪物和武器，基本涵盖了角色板块主要的设计分类，其余则是在网游中普遍存在的坐骑和法宝之类的设计。

坐骑和法宝在网游中也属于常见的系统，随着网络游戏逐步成熟完善，也随之成为常规系统，为玩家所青睐，不可忽略。坐骑依附于主角存在，为主角服务，同样也有等级之别。于功能方面偏向于NPC，可提高移动速度，在外形上多以传统的飞禽走兽为蓝本，但偏怪物，不过类似“御剑飞行”中的“剑”也属于仙侠游戏里的坐骑，这个就另当别论了。在一些幻想元素占主体的游戏中，坐骑的种类也更加多样化，飞鱼、葫芦、祥云等，比比皆是。法宝的概念也比较广泛，同样滋生于网络游戏，与主角绑定为一体，可以理解成主角的装备之一，是否具备属性则需根据游戏规划而定。坐骑和法宝结合主角共同存在，除了特殊属性之外，坐骑可以提升主角的整体形象，法宝则具备一定的装饰效果，所以在设计规划中可以将两者与主角通盘考虑。当然，坐骑和法宝的设计也需遵循主角的性别特征，这与主角相关的其他部件一样，需建立在相应性别的基础之上。至于其他方面则可参照NPC和怪物的一些设计思路，在整体的美术风格架构下自由发挥。

除了坐骑与法宝之外，还有一类偏装饰性的怪物类型角色，这些小角色的行为在游戏中不会对主角产生任何效果，也不会给玩家带来任何属性的变化，此类角色很难界定它是属于怪物或是NPC的范畴，如《war3》中的小绵羊，场景中偶尔穿梭而过的小甲虫，等等。一般来说，此类角色的原画设计无须植入太多的成本，一者是其体积相对较小，二者是在游戏角色中重要性偏低，三是在相应场景的风格特点和地域差异的范围内作业，有一定的局限性，同时也在其他所有角色的光环下生存，不需要彰显自身任何的标榜作用，只是作为游戏生物的细节或装饰性事物存在，甚至可以忽略不计。以上几点可以作为此类角色形象在设计中的限制条件，也可以理解成应该遵循的要素。不过像武侠游戏中练功的木桩、木偶、铜人之类的事物，虽然具有些许功能，对角色成长有一定作用，但也无法明确界定其所属类别，姑且都将它们归为其他类的角色形象。



4.4 场景相关原画设计

场景相关的原画设计按功能分类在前文中尚已提及，有场景关卡、建筑、物件这三个主要的大类，以下将分开进行解读。场景，其实也可以从另外一个角度去概括，就是天然形成或人工建造的无生命特征的事物，在承载和衬托角色的同时，在游戏中发挥着不可替代的作用，只是相对角色来说，有些默默无闻，类似主角和配角的关系，不过从整体着眼，还需追求浑然一体，理解了这个层面的含义，将有助于对场景类别的剖析。所以，场景与角色一样，在设计上需追求大一统，只是在适配不同的游戏系统功能之时，需做出相应的针对处理。

4.4.1 场景与关卡设计

场景是角色在游戏中的行为平台，表现出游戏背景文化和风情特色，是场景的主要功能之一，这方面属于视觉的范畴，偏表面。另外一个更重要的方面则是游戏规则表现，侧重于内核，从大处说，需契合游戏的整体构思和规划大纲，于小处则需匹配游戏中的任务和情节，也包含与其他一些游戏细则玩法的配合，比如怪物摆放的密度、活动区域的规划、障碍设置等。一个游戏场景整体和局部地区的面积都是根据游戏规划而设定的，不同大小的场景有着不同的用途和功能，这方面也与关卡设计有一定的关联。



从场景的功能类型来区分,可以分为补给场景、历练场景、副本场景、活动场景等,后两者是如今网络游戏特有的场景类型。表现形式也是多种多样,上至天宫,下到地府,冰山雪原,塞北江南,大千世界皆可成为游戏中的场景。

- 补给场景在游戏中的作用是补给、修理、售卖等,是为主角提供服务的场所,其表现形式不仅仅局限于中心城市,可以是乡村小镇,或者是边塞驿站等等。一般游戏中可能有一个或多个不同等级和规模的类似场景,也有一些提倡快捷便利的游戏为了加快节奏,直接通过界面功能满足玩家补给类的需求,就省略了一些类似的场景。历练场景和副本场景都是提供给玩家历练升级的,在历练的过程中可以促使角色成长,及获得物品、金钱之类的奖励,此类场景伴随玩家的等级从低到高,一一匹配。
- 历练场景与副本场景除了在游戏规则上有差异之外,表现形式基本相近,不过前者属于开放式场景,后者在玩法上则有一定限制,进入副本场景必须符合某些条件,如单人副本或多人副本之类,在组队人数和进入次数都有一些相关的规定。
- 活动场景也为网络游戏独有,用于支撑线上活动,比如节日活动,或者每日活动等等,不过并非所有线上活动都需要特殊的活动场景支持,很多时候,场景间也可交叉复用。

场景设计与关卡设计息息相关,场景设计根据场景概念原画提供的整体思路细化而成,需要延续概念原画的风格,不宜违背或脱离主基调。场景原画设计就是放大、清晰场景的概念,及对场景概念进行举一反三的斟酌细化,按图索骥,再深入创造。场景概念原画相对来说更像绘画中的色稿,场景原画设计才是真正的成品,需要对场景中的所有物件进行剖析和描绘,不管是造型结构还是色彩材质都是如此。

关卡设计需要协作完成,必须根据游戏场景规划和行程路线进行创作设计,将场景表现和关卡概念紧密结合,能够让玩家在规划区域内流畅地进行游戏。成功的关卡设计除了符合游戏规则外,还需要将硬性的障碍和遮挡转换为科学合理的场景规划,增加代入感,减少精神束缚,让游戏规则趋于无形,游戏自由度也可由此体现。



4.4.2 建筑设计

游戏中的建筑存在于城镇场景，也可能存在于野外场景，完全根据场景规划的需求而定。建筑可以从其几方面的特性去定义，首先是人为建造，其次具备一定规模，还有功能性或装饰性等相关的特质，一般情况下，只要具备这些因素，就可通称为游戏中的建筑。

游戏中的建筑与场景一样可以分门别类，建筑秉承场景的整体风格，具备人为的因素，场景中除却建筑之外，其他的构成元素都应该是在自然环境下日积月累演化而成的。所以，建筑具有人工设计概念和更多的创造空间，就像搭积木一样，变化是多种多样的。不同的造型结构或花纹装饰，都将适配不同的审美情趣、文化需求、生活习俗、宗教信仰和地域环境等，这也是建筑的精髓和意义所在。即使自然亘古不变，依附于自然的建筑都可以做到千变万化。

游戏中的建筑从创作尺度上可以粗略地分为写实型建筑、半写实半创意型建筑和创意型建筑。

写实型建筑就是还原现在或过去的建筑风貌，以配合游戏场景和功能规划，在创作的过程中需要真实的素材佐证，此类建筑表现形式一般都是用于支撑写实类型的游戏，如《极品飞车》和《帝国时代》的场景建筑就是如此，需契合游戏本身风格定位，但并非完全照搬照抄，只是相对虚构而言，不可过多地违背原型。

半写实半创意型建筑，是在写实的基础上进行夸张和改造，让建筑更具特色，更具个性，还原和创意在设计成分上做到平分秋色，《暗黑破坏神》就是这种感觉，给建筑嵌入了有关游戏性的元素，增加了更多的魔幻色彩。

还有一种是创意型建筑，它需要配合整体场景风格和世界背景，具备超凡的想象力和系统逻辑能力，构筑的建筑在材质和造型上都有一定的突破，完全是一个理想中的全新世界，思维缜密，架构合理，《星际争霸》就是此类建筑风格的游戏，从游戏世界系统规划到整体美术表现都接近完美。据此，创意型的建筑风格在原画设计的范畴中，相对偏高端，需具备更加全面的设计素养。

对于以上有关建筑的创作尺度，角色相关的设计也可以套用此理，同时也通用于整个游戏美术的范畴。

建筑在游戏中也可以分为功能性建筑和装饰性建筑两种，这个分类规则与 NPC 类似。装饰性建筑从视觉角度而言，具有辅助性的表现功能。建筑上的美术表现需分前后主次，主与次之间彼此衔接，相互映衬，这与现实事物的结合原理都是相通的。

其他关于建筑的等级、不同功能的构建原则，文化差异在建筑上的表现等就不再赘述了，都是根据游戏背景规划和美术整体表现而来，对于游戏美术大局来说，一样也要通盘架构。