

Level Design Analysis: Stormy Night (Detroit: Become Human)

1. Overview

This analysis focuses on the 'Stormy Night' chapter in Detroit: Become Human, where Kara and Alice attempt to escape from Todd's house. This scene is a key example of narrative-driven level design where environment, pacing, and player choice converge to create emotional tension.

2. Structure Mapping



Key Condition & Player Decision:

- 玩家是否选择让 Kara “觉醒”，选择不觉醒则会在章节初期游戏失败，并无法解锁后续剧情。
- 玩家是否选择让 Kara 上楼，选择不上楼则会导致 Alice 死亡，或是 Todd 将 Kara 破坏，导致游戏失败，并无法解锁后续剧情。
- 玩家是否选择让 Kara 拿枪，并在今后的节点中选择如何使用枪（单纯用于威胁或射杀 Todd）。玩家可以选择和 Todd 发生正面冲突、威胁、争辩、躲藏或是逃离。
- 玩家控制 Kara 赶上楼的时机（在 Todd 之前或之后），这一点决定玩家和 Alice 的出逃方式和 Alice/Kara 的人身安全
- 玩家是否赶上巴士，如果没有赶上仍旧会被 Todd 破坏，赶上则成功进入下一章节

Key nodes: 卧室，客厅，走廊，后院（以及室外），前门，公交车站，巴士内部

Possible Endings:

- Kara 选择原地不动，Alice 被杀害，游戏失败
- Kara 在与 Todd 的搏斗中被破坏，游戏失败（死亡地点包括一楼、二楼和室外）

- Kara/Alice 杀死了 Todd
- Kara 和 Alice 成功出逃，但没有赶上巴士，被 Todd 破坏
- Kara 和 Alice 成功出逃并赶上了巴士，游戏继续进入下一章节

3. Emotional Flow and Player Tension

- 在该章节中，镜头常以 Alice 观察 Kara 的角度出发，暗示出 Kara 在被维修前与 Alice 关系良好，因此 Kara 重回该家庭后（记忆被清空）Alice 对其较为冷淡的态度感到失落。
- 章节以 Kara 在房子内进行打扫和做杂活开始，凌乱破旧的房子间接暗示出 Todd 对家庭、女儿的疏于关心和打理，且通过 Todd 对 Kara 说的话以及施加的命令加强这一印象。游戏通过做杂物活来对玩家进行游戏基本操作的教学，同时让玩家熟悉世界观和关卡环境（这时候会通过如和 Todd 的追逐战、搏斗来进行验证，因为玩家最好在初期就对关卡场景地形有一定的掌握）。关卡的环境叙事也在一定程度上展示了 Todd 和 Alice 这两名人物的背景故事，如他们住在破败的社区、房子陈旧且年久失修，Todd 酗酒且邋遢，时常虐待 Alice，但在同时，玩家还能发现房屋的角落仍然有充满童趣的装饰物，Alice 的房间也布置得很温馨，结合 Todd 的自言自语，玩家可以间接推断出这可能本来是个幸福的三口之家，但 Alice 的母亲早已离开。
- 玩家选择拿枪是一个重要的转折点，这里的致命性武器等同于不可逆的后果，为后续 Kara 保护 Alice 增加更多的情感张力。
- 本章的觉醒→逃亡呼应了游戏的反抗意识主题，并让成功逃亡的结局成为玩家首次体验自由的转折点。
- 玩家在和 Todd 搏斗时除了在视觉和听觉上收到压迫，还需要他们进行 QTE 操作
- 游戏通过这一章节（做家务、探索房子）来教会玩家他们能够解锁后续剧情
- 游戏想要让玩家代入一个一片空白的角色（角色对自身过去的经历一无所知，玩家也对这个角色一无所知），并逐渐和 Alice 这个角色逐步互动，让对方从不安、怀疑到信任，从而让故事情节随之推动（比如 Kara 带着 Alice 一起逃离）。

4. Player Agency and Decision Design

Are decisions clearly telegraphed or surprising?

由于该关卡是游戏中的第一章节，我推断设计者想要在这里植入的是可预见的玩家选择，也就是 Kara 和 Alice 出逃失败 VS 出逃成功，而前者的结尾也是统一以 Kara 被 Todd 破坏而结尾。所以整体而言，玩家所做的所有重点选择都不具有过多的惊喜性，而是通过可预见的情节发展来教导玩家游戏分支树的存在以及重要性。

Does the player understand the stakes?

玩家在探索阶段做出特定的行为（如打开窗户，这会在后续主角逃脱的时候提供捷径）时游戏会通过明显的文字提示来告诉玩家他们这一行为有可能会产生后果，而这种后果通常是有益的。因此玩家在探索的时候很有可能会在缺乏考虑的时候去触发特定的行为和物品，那么这个时候玩家就是在未知的前提下去承担这些风险的。但该关卡也存在玩家明知道风险的前提下也可以作出的行动，比如激怒 Todd，无视 Todd 对 Alice 的暴力对待等，这些选择都将导向游戏的失败，因此除非是出于收集剧情的前提，玩家将不会主动去触发。

5. Redesign Proposal

If you were to revise this chapter to increase emotional impact or improve flow, what would you change?

目前来看，由于该章节/关卡的特性（游戏的第一章），似乎加入更多的剧情分支变数并不是一个很好的选择，该关卡扮演的角色应该是帮助玩家上手、将分支系统介绍给他们。但同时，单一的结局设置也会令玩家感到疲惫（要么 Kara 被 Todd 破坏，要么 Kara 和 Alice 出逃，或者两个都完蛋），特别是对那些重复触发剧情以达成不同结局的玩家来说。因此，我认为最好的增加情感张力和完善整体流程的改进方法就是将一定的“失败线（Kara 被破坏、Alice 死亡）”的分支合并到别的能够继续发展的分支里，再从这些分支中发展出成功和失败两种分支，这样一来首先能够减少玩家重复游玩并触发死亡的疲惫感，同时也不会觉得他们的游戏进程被打断（比如当玩家在一个节点失败后，该失败节点无缝转入到下一能够对接的节点）。通过精简剧情分支，这一关卡的流程能够更加流畅，且在精简的同时保证玩家在通过该章节后完全上手游戏操作，且不会被频繁错误选项的死亡结局打断、或是耗费大量时间收集无意义的死亡分支。同时，引入分层失败机制和情感补偿设计，前者能够通过触发隐藏剧情来避免流程终端；后者能够通过如语音日记、叙事碎片、相册等来赋予角色死亡叙事意义。