

#006 派对游戏设计

本篇为个人YY，欢迎指正

特点

- 多人：需要提供较好的网络质量和足够承载力的服务器
- 欢乐：设计师要提供足够的设计和反馈保证玩家是欢乐的
- 竞技：派对游戏的竞技性往往较低
- 其他：派对游戏本质上是面向休闲类玩家的多人游戏，因而一些设计可以共通

机制

简单易上手的基础操作

派对游戏的目标受众大多为休闲玩家，有时甚至是平常不怎么玩游戏的玩家被临时拉来体验的。当面对复杂游戏系统时，如果没有相关的经验，这类玩家是无法在短时间内参与游玩，得到应有的游戏体验的

同时，派对游戏的设计目标并不是给玩家提供一个能够长时间沉浸的环境，因而大多游戏都具备着快节奏的属性，每局简短的游戏时间往往无法支撑复杂的玩法系统，因而基础操作一定是要足够简单且便于新玩家上手的

突现型机制

派对游戏并不是拥有复杂叙事的线性关卡，在简短的每一局中，玩家都应当得到不同的、欢乐的体验。而能够保证这一点的一定是突现型机制

- **突现 (emergence)**
指一个系统的行为特性无法通过它的各组成部分（直接）推到出来的现象

要得到突现的游戏体验，往往需要几个关联度极高的复杂机制（此复杂并非指操作上的复杂，指的是系统相互间交互的复杂），当有足够多的组成部分以及足够高的活跃性和关联性时，相对简单的规则也能产生出复杂的行为

促成欢乐

派对游戏的重点一定是提供给玩家欢乐，能够促成欢乐的方式有很多，以下几个例子：

1. 滑稽的表演：给予玩家滑稽的移动动作
2. 物理效果：一个允许交互的物理系统存在许多可能，借由这些可能，玩家可以自己创造出许多乐趣
3. 混乱的人群：当玩家足够多且又有着合适的互相交互的方式时，玩家群体会自己源源不断地创造乐趣

4. 意外：通过机关或是其他玩家来创造出一些意外，但要注意的是不要创造出玩家无法抵抗的意外，不要让玩家觉得游戏在捉弄在自己
5. 捉弄其他玩家：给予玩家一些机会来恶搞其他玩家
6. 尽可能地减少游戏的负面影响：需要许多测试与设计
7. 关卡中的惊喜

促成欢乐的机制有许多且大多来自于生活，并无系统的整理。要带给玩家欢乐就需要设计师认真关注生活

社交

在派对游戏中，应当给予玩家表达自己的方式：快捷的表情弹窗、独特动作等等。社交是多人游戏中不可缺少的一部分，在快节奏的派对中，不需要提供给玩家一个完整的对话框用来输入输出，一个快速的表情转盘就可以解决大部分表达需求

但要注意表情的选择，因为玩家群体往往会形成一些特定的风俗。仅可能地让派对中的每一个人玩得快乐，尽量不要出现当一名玩家因为不熟悉而被对手甚至队友用倒拇指指责的情况，这不仅是表情的问题，更要在玩家社区上下足够的功夫

交互

当一个游戏的是有关于简洁有力的系统和休闲的玩家时，在交互方面也要尽量做到产品的一致性：不要想着给一个卡通乱斗群殴游戏设计出复杂的北欧花纹和花里胡哨的大地图UI（除非在设计上有着特殊的目的），也尽量不要给轻松休闲的派对游戏设计出复杂的交互菜单

交互涉及的有许多：画面、UI、音乐等等，但最根本的是要做到设计上的一致性

明确的关卡导向

不要让玩家在本应休闲放松时感到不知所措

总结

游戏设计涵盖的点很多，无法一一详说，但只要在设计时时刻注意派对游戏想要提供给玩家的体验，就能设计出合理的内容，带给玩家欢乐

write in 2023.3.21 by Hellinus