

#012 从机制到关卡设计

关注重点从纯突现型机制设计转到渐进型机制设计

游戏机制为玩家提供有趣的可玩性。大部分游戏都为玩家提供了一个构建好的环境，并设定了一系列需依次完成的游戏目标，以作为游戏体验的一部分。创造这种游戏环境和游戏目标也是关卡设计师工作的一部分。此外关卡设计还能循序渐进地一点点向玩家介绍游戏机制。

构筑玩乐活动

游戏会有一个预先设定好的目标，规定了你需要达到哪些条件才能通关或击败对手，这也被称为该游戏的胜利条件（victory condition）。

突现型游戏通常设有一些简单的目标，如获得最高分或消灭敌方单位等。在这类游戏中，玩家需要运用技巧、策略和经验来驾驭游戏机制，将游戏引向胜利条件。**这对于一些机制不太复杂，但又能产生突现型玩法的短小游戏来说较为可行。**这种方法使得玩家可以分多个小阶段来锻炼游戏技巧、改进打法策略。对于突现型游戏来说，游戏目标的具体定义方式可对游戏造成重大影响。

在渐进型游戏中，目标通常较为简单，例如找到财宝、救出公主等等。**然而在这种游戏中，玩家为达到胜利条件需要先完成许多子目标。**玩家从一个目标前往下一个目标，直到达成最终目标为止。与突现型游戏相比，渐进型游戏中玩家为达到胜利条件而**需要执行的行动本身可能毫不困难**，但玩家却必须先完成多种多样的活动，才能被赋予执行这项最终行动的资格。

许多游戏兼具这两种元素。游戏需要利用那些能产生突现型玩法的机制结构来营造玩家体验，但对于那些流程很长的游戏来说，渐进型要素也是不可或缺的。这些游戏需要利用渐进型机制来为可玩性增添变化，并为玩家提供奋斗目标。

构筑游戏进度

通过任务的完成数量来衡量进度

- 许多游戏**通过任务百分比衡量进度**，往往还有一些可选任务，玩家不必完成这些任务也能通关。在这种情况下，进度的百分数虽与任务的总数量相关，但游戏的胜利条件却被设为低于100%（即玩家只要完成一定比例的任务就能获胜）
- 一些游戏**看玩家是否完成了某些特定任务**，例如GTA有大量的可选行动和挑战来衡量游戏进度，游戏甚至允许玩家在达到胜利条件以后继续执行这些行动和挑战
- 许多经典冒险游戏**以玩家完成特定行动后赢得的点数来衡量游戏进度**

在大多这类游戏中，玩家即使未拿到全部分数也能胜利，他们可以以尽量多得分为目标来重玩这些游戏。

在需要让玩家执行任务来推进进度的游戏中，你必须为玩家提供足够的变化性以维持他们的兴趣，而不能只是简单地将一些相同任务串连起来。你还必须正确把握**游戏节奏**，并合理调整**难度曲线**，以使玩家既能感受到趣味性，又能获得足够的挑战。

通过离目标的距离来衡量进度

在突现型游戏中，游戏进度较难用已完成任务数量的方式衡量，游戏的胜利条件经常会表现为**数字形式**，因此我们可以基于这种数字来衡量游戏进度。例如《凯撒大帝III》某一关的目标可能是将城市人口提升到一定数量。这个目标所涉及的玩家行动是变化多样的，并非能通过依序执行一系列特定行动而达到，但我们仍能告诉玩家他离目标还有多远。

在这种通过突现型玩法来推进进度的游戏中，玩家可能会遇到**进度倒退**的情况，这是它与通过完成任务来推进进度的传统渐进型游戏的一个重大区别。

这两种游戏的另一个不同之处在于，通过完成任务来推进进度的游戏遵循一条预先设计好的流程，这种流程在进行时并不考虑玩家的技巧水平。而**突现型系统中的进度则可以自然适应玩家的表现**——至少在设计师正确设置了游戏机制的前提下可以。例如，你可以使用****渐增型挑战**（escalating challenge）和**渐增型复杂度**（escalating complexity）**模式来让游戏迅速适应玩家的技巧水平。在一个突现型游戏中，玩法的变化必须是游戏机制自然产生的结果，通过游戏的不同阶段体现出来。你可以用慢性循环（slow cycle）**模式来让玩法阶段生发出来。**

通过角色的成长程度来衡量进度

特别是TRPG和那些缺乏结束目标的MMORPG。这种类型的进度常常是**开放式的**，并不限制角色所能达到的最高等级。如果玩家培养角色时必须在不同方式中进行选择的话，则游戏还有可能提供**分支培养路线**（尤其是当这些选项相互排斥时）。

和所有类型的进度一样，**角色的成长机制也可用于构筑可玩性**。例如，玩家必须将角色的力量属性提升到一定值，才能进入某些区域。但是，游戏设计师无法直接控制玩家对角色的培养方式，因此为了让能力不同的角色能够进入同一个区域，游戏可能需要为玩家提供多种不同方法。有的游戏具有多个结局，玩家最终迎来哪个结局，取决于他对角色的培养方式。

通过玩家的进步程度来衡量进度

在动作冒险游戏中，游戏会训练玩家运用角色能力来应对逐渐增加的难度和复杂的挑战。

玩家可以依靠角色能力解锁并探索新区域，但角色能否到达某个特定地点，常常还取决于玩家自身的技巧水平。你可以**用环境来测试玩家的能力**。这种具有本能性和玩乐性的环境利用方法是一种有用的设计工具，可以创造处引人入胜的游戏世界。

侧重于机制中的不同结构

大型游戏会将可玩性分散构建在多个不同关卡中，因为这种游戏的机制实在是过于复杂，无法一次性传递给玩家。游戏可以通过让不同关卡或区域分别侧重于不同机制的方法，将复杂的整体机制分割成一些易于掌握的小片段。这同时也为可玩性增添了变化，还能促使玩家在同一个游戏中尝试和探索不同策略。

讲述故事

故事有助于构建关卡和引导玩家，并能为玩家提供一个完成目标的动机。如果没有这个动机，目标就会显得抽象和无意义。当游戏机制、关卡结构和戏剧弧线三者无缝结合时，游戏故事的效果

最好。

电子游戏使用的大多数叙事机制要么是线性的、要么是分支性的。而在突现型叙事中，故事完全是通过游戏机制和玩家行动呈现出来的。突现型叙事仍是学术界的一个研究课题，它在商业游戏中几乎不见踪影。

write in 2023.5.10 by Hellinus