

# #011 细化、简化与设计重心

---

## 细化作用

---

**细化作用 (elaboration)：** 一个模式（如耗损）是在另一个模式（如动态阻碍力）上增加细节后的实现结果。

如果一个游戏过于简单，只要把此游戏中的某个模式替换成它被细化后的模式，就可以提高游戏的复杂程度。

## 简化作用

---

简化作用：将某个模式替换成较简单的模式，从而降低游戏的复杂度。

## 设计重心

---

细化作用及作为其反面的简化作用可作为一种重要工具，用于使游戏机制配合你的设计重心——你想要实现的可玩性。

如果你的游戏主要是关于战斗的，你就可以对战斗机制进行细化，并对那些玩家玩得较少（同时也关注较少）的机制进行简化。如果你发现次要可玩性机制（如建设活动或道具库管理等）的细化程度过高，就要尽可能将其替换成简化版机制，甚至替换成单个元件。

**通过将最重要的可玩性筛选出来进行细化，并对游戏的其他方面进行简化，你就能够将设计重心集中在那些对玩家来说最重要的部分之上。**

*write in 2023.5.8 by Hellinus*