

#002 突现型游戏和渐进型游戏

突现与渐进

- 突现型游戏 (game of emergence) 就是那些规则相对简单，但变化多样的游戏。这类游戏的挑战和事件流程并非事先安排好，而是在游戏进行的过程中显现出来的
- 渐进型游戏 (game of emergence) 则提供许多预先设计好的挑战，设计师会通过精巧的关卡设计来依序排列这些挑战

用渐进型制作游戏的总体流程，用突现型制作机制、事件、多种解决方法
大型游戏中，混合型是最流行的形式

突现型游戏

- **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

玩家在游戏过程中会经历各种可能状态（即**概率空间probability space**），把玩家经历这些状态时所经过的路线成为**轨迹 (trajectory)**。游戏的可能状态和游玩轨迹属于游戏规则系统的突现特性。游戏的轨迹越丰富多样，越具乐趣，其可玩性就越高

《文明》的机制是离散的，但组合在一起可以产生出突现的效果

渐进型游戏

运用多种机制来控制玩家在游戏中如何前进即为渐进，多用于关卡设计、教程、叙事

结构差异

1. 突现型游戏的复杂度是由规则之间的各种联系和相互作用所产生，而不是由大量的规则堆砌而成
当规则的复杂度超过某一点后，玩法的复杂度会猛然提升，这种现象叫做**复杂度屏障 (complexity barrier)**。在越过某一点后，规则之间的交互作用就产生了一种效应，叫做**概率空间激增 (explosion of the probability space)**，较大的概率空间能提高游戏的重玩价值（玩家每次体验都是不同的）
2. 渐进型游戏有很多规则，但规则之间的交互关系却相当少，在某一关中控制玩家进度的机制几乎不会和游戏其他机制进行交互（很多机制只有一个作用：在玩家完成必要的任务前，阻止他们到达某个地点）
渐进性要素很少为游戏增添各种不同的状态，但它们对游戏设计师来说易于控制。优点在于设计师可以制定玩家遭遇挑战和学习技能的顺序，并且能把逐渐提升的挑战难度与故事情节有机结合起来，其整体体验比突现型游戏的整体体验更易于设计
渐进型游戏的概率空间通常较小，但也较深。设计师能清楚地预见和控制可能产生的结果

结构	突现	渐进
规则数量	少	多
游戏要素的数量	多	少-多
各要素之间的交互	多	少
概率空间	大而广	小而深
重玩价值	高	低
设计师对游戏流程的控制力	低	高
游戏长度	通常较短	通常较长
学习曲线	通常较陡	通常较平缓

两者结合

既拥有自由和开发的突现型玩法，也能提供叙事出色的渐进型体验

- 突现与控制游戏流程？
- write in 2023.3.10 by Hellinus*