

#007 派对游戏互殴关卡设计

本篇为个人YY，欢迎指正

关卡目的

通过不同机制对玩家的作用、玩家对于机制的应用和玩家间的相互作用等，创造出足够混乱有趣的体验

地图大小

考虑到派对游戏的快节奏、玩家的数量较少等特点，该类关卡往往局限在一个高度连通的小地图中

但在设计实际的地图时，也要考虑游戏的其他目的：

- 如果游戏采用俯视角的远景全景镜头，玩家往往能一眼观察到游戏的大部分地图、机关和其他玩家所处的位置。该类游戏鼓励玩家主动前去攻击敌人，也往往会有远程的攻击手段和较复杂的机关供玩家尝试
- 有些游戏将镜头拉近至第三人称，玩家的视野受限。这样的设计给了玩家一个很好的观察角色的视角，也更为注重角色近距离的战斗。地图往往更小也更简单。但在这样的地图中一定要注意远程武器的设计（适当放缓速度、衰减攻击距离、增加提示或者瞄准线），不要让玩家在面对屏幕外的攻击时出现无力感
- 有些游戏采用的镜头系统更为折中，是通过计算使相机永远都能刚好拍摄到游戏的全部玩家。这样的游戏在镜头上体现了公平的设计——所有的玩家看到的都是一样的画面

焦点与通路

战斗最明显的焦点一般处在地图的中央，较为平坦开阔，便于玩家的混战，其出现多是与游戏的最终目标相关（需要玩家活到最后、需要玩家守住一个地区等等）。也往往会有其他小规模焦点出现在游戏道具或其他目标的附近

将设计的重点放在每一处可能成为焦点的地方可以保证玩家战斗的愉快，当然焦点是否可能出现也需要大量的测试

地图中除了焦点之外，还存在着通路连接各个焦点，对通路的设计可以保证游玩体验的流畅（flow）。多样的通路也可以带来更多策略，给玩家更丰富的体验（要做到这一点最简单的方法是设计垂直的地图）

可读性

互殴派对游戏是混乱的，玩家可能会在复杂的地图和人群中迷失自己的位置

有很多处理方法：光照、颜色、对比度、饱和度、玩家自定义角色等等

随机

派对游戏往往会玩很多局，迫使玩家为了胜利而记住一套固定方法会破坏派对的乐趣所在

write in 2023.3.22 by Hellinus