

#013 任务和游戏空间

设计关卡的两个着眼点：为通关而必须克服的**挑战**（必须执行的任务）和游戏世界的**布局**，及开展游戏活动的模拟空间。

1. 以挑战为着眼点时：专注于层级结构的设计

电子游戏的挑战会形成层级结构，一组用时较短的挑战组合起来可形成规模较大的挑战。

原子（atomic）挑战：最底层的无法进一步被分割的挑战。

优势：有助于掌控游戏节奏和难度曲线

2. 以布局为着眼点时：专注于设计关卡本身的空间结构（线性、环形、多人：开放空间、安全区域、警戒入口、有利地形等等）

优势：有助于叙事和营造气氛

在最终的游戏作品中，这两者将结合起来，形成一个有机整体。将关卡设计的着眼点分离开来，有助于我们观察它们是如何与突现型玩法相关联的。

两种设计相互关联：空间必须容纳任务，而任务在理想情况下应当对玩家在空间中的探索起到引导作用。

将机制映射到主任务中

机制与主任务的交互常常是直接性的：游戏机制规定了玩家可执行哪些行为，这些行为形成小任务（task），小任务又构成主任务（mission）。

加入挑战来改善玩家体验

小任务不应该太过平淡或重复。

添加子任务

要使游戏具有变化性，最好让子任务为玩家提供不同的可玩性体验。可以让子任务各自拥有独特的机制，也可以让不同子任务分别侧重于游戏整体机制中的不同结构。

避免创造出太多个体机制：可以首先为游戏创建一个扎实的核心机制，再将眼光聚焦于该机制结构的特定部分，以设计出不同的个体任务。

子任务间可以存在相互依赖关系，设计师可以让较难任务依赖于较容易的任务，从而控制任务的步调，形成良好的难度曲线。但不要总是这样，给玩家一些行动自由，选项越多越好但不要成为负担。

开放式游戏空间中的线性任务：任务是线性并不意味着游戏空间也必须是线性

回溯（backtracking）：将任务设置在一个强迫玩家来回探索的关卡中，但要给玩家很好的理由探索，而不是强迫玩家疲于奔命。

可选任务和互斥任务：降低主任务的线性程度，但会增加设计难度

可选任务：

1. 考虑这个任务能给玩家带来何种奖励：是否会影响游戏机制，还是只是一种表面的装饰
2. 如果这种可选任务确实能够影响游戏性，就会令游戏更加丰满。但要注意控制它的影响，防止它成为通关的必需因素。

互斥任务

避免使游戏进入一种不可解的局面。

盗取守卫的钥匙 <-> 贿赂守卫
后备策略：与守卫开战

将机制映射到游戏空间中

锁钥机制、RTS采集机制等

write in 2023.5.13 by Hellinus