

# 骰子肉鸽设计草案

## 核心玩法

### 关键词

- 小丑牌Like（刷分，关卡制）
- 以骰面替换为核心的骰子Rogue
- 用以支撑丰富流派的骰面设计以及遗物设计

### 详细描述

#### 骰面替换

核心玩法就是小丑牌like，但是仅仅是核心玩法是小丑牌like，在整个游戏的体验上并不是

玩家可以在对局外收集不同的骰面并且组成自己的Dice Set（骰子组），并且在对局内达到特定的分数就可以获胜

比如，如果玩家有四个D6，那么玩家一共可供分配的骰面空间有 $4 \times 6 = 24$ 个，可能玩家一开始的Dice Set就是四个相同骰子、每个骰子分别有点数1-6的骰面，那么玩家可以收集各种不一样的骰面来替换这些基础骰面，从而打造独特构筑的强力Dice Set

### 对局规则

#### 掷骰、重投、结算

在游戏每一个对局中，都有掷骰-结算次数和重投次数

可以横向对比小丑牌的出牌和弃牌

在一次掷骰中，玩家需要投出手中的**全部骰子**，如果玩家此时对骰面结果不满意，并且玩家还有多余的重投次数，玩家就可以重投。

在一次重投中，玩家可以选择**部分骰子**进行重投，此时未被选择的骰子还会保持第一次掷骰出的骰面结果，而选择进行重投的骰子则会重新Roll。如果玩家依旧不满意并且还有多余的重投次数，玩家依旧可以进行重投。玩家也可以选择第一次未重投的骰子进行重投。

当玩家满意目前的骰面结果或者没有多余的重投次数时，玩家进行**结算骰面**。结算时会结算骰面不同的效果，并且获取一定的分数。结算完成后，这一次的【掷骰-结算】结束，进行下一次【掷骰-结算】。

比如在一次对局中，玩家有3次重投机会，玩家进行第一次掷骰-结算，并投掷编号为1,2,3,4的四个骰子，结果为【1点，1点，5点，3点】。玩家不满意1号和2号骰子的结果，进行重投，结果为【3点，4点，5点（不变），3点（不变）】；玩家还是不满意并且选择1，4号骰子进行重投，结果为【2点，4点（不变），5点（不变），3点】。玩家拥有“快艇骰子”遗物并且能够在结算时为小顺子提供额外100点数，玩家选择结算，结算点数 $2+4+5+3+100 = 114$ 分，并且保留剩余1次重投机会到下一次的掷骰-结算中

## 遗物

遗物类似《杀戮尖塔》中的遗物，或者《小丑牌》里的小丑牌，能够在对局内带来某些特定的效果，用来构筑不同的肉鸽流派。当对局中进行结算时，如果骰面结果符合遗物的触发要求，遗物技能就会触发。遗物能够带来更多的分数，提供一些特殊效果，说不定还能提供一些局外的效果。遗物的设计还可以与**非核心玩法元素**相关（如叙事元素，环境道具等）。遗物和骰面相互配合，是构筑一个流派的关键。

## 对局外玩法

### 遗物槽位

玩家在对局外能够收集不同的骰面、遗物，从而打造自己的独特骰面构筑。玩家**没有骰面背包**，因此玩家获得的骰面要么装配到自己的骰子上，要么丢弃。玩家在对局外随时可以更换骰面在骰子上装配的位置。

玩家装配的遗物也有数量限制（3个遗物）。与小丑牌里的小丑牌槽位类似，玩家的遗物始终装配到场面上，并且超过数量限制的遗物将丢弃。

### 代币

类似小丑牌，**代币**是局外重要的用来流转的资源。代币并非玩家一开始就获取的资源，相反，代币需要随着游戏叙事的推进而解锁。代币的解锁会带来新的关卡形式（见后）。代币可以购买新的骰面，购买新的遗物（采用老虎机抽取的方式，具体见商店），还有许许多多的额外用处（待发现？）。

### 新的关卡形式：

在玩家解锁代币之前，输掉游戏意味着游戏结束。在解锁代币之后，代币就是决定玩家什么时候输掉游戏的关键。一次对局，可以理解为一场**赌局**。每场对局入场前都需要缴纳足额的代币作为入场费。只有代币不够支付入场费，游戏才会结束。

### Level

游戏由数个Level组成。（类似小丑牌的8个轮次。）每个Level里面可能会有多个对局。

## 普通对局-解锁代币前

每个Level只有一种对局可选，玩家必须要达到对局要求的分数，否则游戏结束。

## 普通对局-解锁代币后

对于解锁代币后的普通Level，每个Level游戏都会提供给玩家数个对局选择。一个普通对局有三项数值——**过关分数、底注、赔率**。

每场对局入场前都标注了这场对局的过关分数、底注和赔率。底注指的是入场对局需要缴纳的最低入场费，而赔率则代表如果玩家获胜，玩家能够获得的收益倍率。如果玩家不能够支付起足够的代币，那么玩家不能够参与这场对局。如果玩家输掉这场对局，那么玩家就会输掉他的所有入场费。

例如，对局A的底注是10代币，赔率是2。玩家需要支付至少10个代币才能入场。但是玩家选择支付15个代币入场，那么如果玩家胜利，玩家可以收获 $15 \times 2 = 30$ 个代币作为本场对局的收益；否则玩家将会输掉他的15个代币。

某些对局难度较高，因此赔率也会高。

玩家可以选择参与这个Level的任何一场对局（每个Level也只能最多参与一场对局），并且在胜利时获得收益，并到下一个更高的Level。如果玩家所在Level的**所有**对局的底注他都支付不起，那么玩家就会**输掉游戏**。

## 特殊对局（诅咒对局）

在较高的Level中，游戏会给玩家提供两个普通对局和一个诅咒对局。这些诅咒对局会类似小丑牌Boss局一样有一些特殊的Debuff，这类对局往往提供较高的赔率，且可能会在对局结束后提供更多的奖励用于构筑。

诅咒Level的特殊Debuff体现在，这类Level往往会让玩家装配某些临时的诅咒骰面，这些骰面会给玩家带来负面效果，例如不提供任何分数、投出以后不能重投等等。玩家需要在装配这些临时诅咒骰面的情况下获取对局的胜利。在结束游戏以后，临时骰面就会消失。

## 机会

这里的**机会**指的是那些可以帮助玩家获得骰面/遗物，提供新资源的方式。这些机会将在游戏中非常关键，因为在大部分机会中，玩家都能够获得新的骰面/遗物，从而发展构筑起自己的流派。玩家获得的机会越多，玩家就越可能构筑成自己想要的流派。

插入一点题外话，目前大部分肉鸽游戏的设计中，往往并不是玩家想构筑成什么流派最后就能够构筑成什么流派，因为玩家获得升级的机会是有限的。在这些有限的机会中，如果并没有Roll出想要的关键卡牌，那么这个流派就必定成不了型。在《小丑牌》的设计中，玩家只能在每次对局结束的商店阶段选购新的小丑牌，如果玩家不能够Roll到关键的小丑牌那么就会很被动，这点随机性是被玩家所诟病的。

相较于杀戮尖塔这些肉鸽游戏，小丑牌**微构筑**的特点（微构筑：更简单的底层逻辑，更快的游戏节奏，放大每一个决策的效应，详见[肉鸽游戏设计方法](#)）更加剧了随机性带来的负面效果。

在目前的设计下，游戏会在每次对局结束为玩家提供一个骰面三选一的机会。玩家需要在随机出的三个骰面中选择一个并加入自己的构筑中。对于某些诅咒对局后的机会，玩家可以获得多选一个骰面的奖励。（骰面三选二）

除了对局结束之后的机会，随着游戏叙事的推进玩家可以解锁更多获取骰面/遗物的方式。这些方式是与代币相配合的。正如前文所说，代币可以用来进行**老虎机式的抽奖**，奖励中可能会有未见过的骰面/遗物。

当然，也可以设计一些其他方法来提供机会，这个可以等后续阶段详细讨论。

## 初始Dice Set

如前文所说，Dice Set（骰子组）是玩家当前游戏持有的骰子，在通常情况下，一局游戏往往不会增加/减少玩家的骰子。但是，就像杀戮尖塔的不同职业，像小丑牌的不同牌组一样，游戏会提供一些不同的初始Dice Set来供玩家进行一整轮游戏。当然，游戏一开始只会解锁最基础的：4d6。当玩家通关了基础Dice Set后或者随着叙事推进，游戏才会解锁更多的Dice Set，比如3d6、3d6+d4，2d6+d4+d8等等。使用不同Dice Set开启游戏，往往在玩家的策略选择上会有较大差异，比如将骰面分配给d4显然比分配给d8触发的概率更高。大部分骰面都是通用的，即可以装配在任意类型的骰子上，除非有些特殊骰面只能装配在某些特定类型的骰子上，这些会在游戏中额外说明。

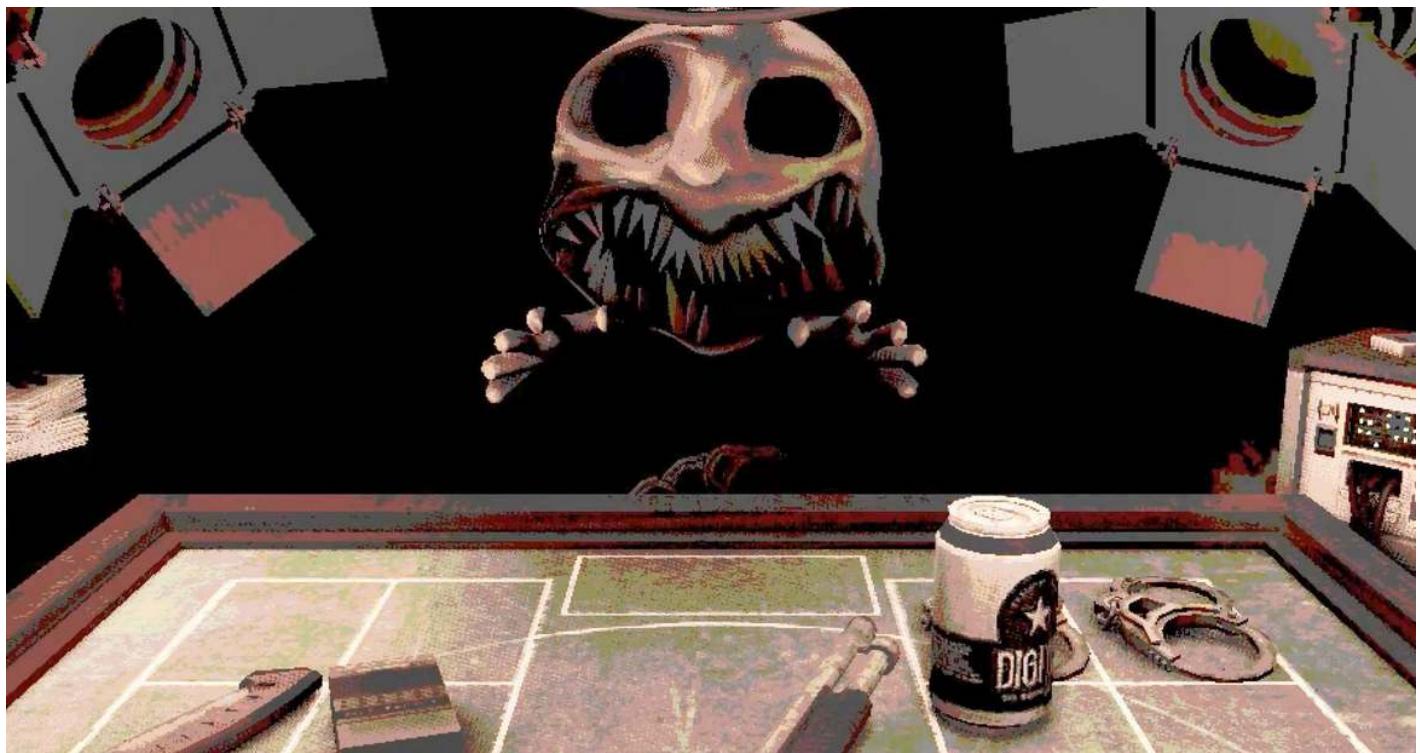
之前还考虑过像《黑帆对局》里面一样，为骰子做一些特殊的类型，比如黑曜石骰子，木制骰子，金属骰子等等，不同类型的骰子有一些特殊Buff，骰子带的这些Buff会影响到装配在骰子上的骰面。但是考虑这样设计会给玩家带来额外的理解成本，且不同Buff之前的配套组合就过于繁琐（骰面-遗物-骰子自身Buff），让玩家在游戏中思考量过大，因此这一点有待商榷。

## 叙事元素

### Intro

#### 片段一：

你被困在了一个漆黑的屋子中，屋子中弥漫着一股潮湿的铁锈味，黑色的迷雾笼罩了周围的一切。你想要站起来，发现自己的双脚被固定在了椅子上。你向四周望去，发现厚厚的浓雾中**巨大机器**的轮廓若隐若现。



《恶魔轮盘》场景



《邪恶铭刻》场景

突然，一盏微弱的光源从你面前亮起。在灯光背后的黑暗中，缓慢探出一个头，他的身子隐在了后面的黑暗中。他戴着一个啄木鸟面具，巨大的鸟嘴背后藏着他的脸，但他的两只眼睛透过面具的空洞，反射着微弱的光芒，直击你的灵魂，令你不寒而栗。



中世纪鸟嘴医生形象

他伸出他枯枝般消瘦的手，一阵难闻的气味从他手上散发开来，弥漫进房间，钻进你的鼻孔里，你感觉胃里一阵翻涌。他紧紧的攥着什么东西，把手伸到桌前慢慢打开——四个肮脏的骰子。“拿着这些骰子”，一阵浑浊的嗓音从他喉咙里冒出，“咱们来玩一个游戏。”他顿了顿。“如果你赢了，你就可以走。”…

## 片段二：

你就剩下一块钱了——这显然不足以支撑下一个Level的底注。眼前这局游戏你虽然已经耗尽了重投次数，但你还有一-次掷骰机会——这是你唯一的希望。你知道你必须要赢，只有赢了你才能逃离这个可怕的地方。

你颤抖着双手，用力抛起那四颗骰子——4，2，1，3。虽然点数并不大，但是你最近获得的“快艇骰子”遗物发挥了作用：4，2，1，3构成了顺子的点数牌型，它为你这轮分数结算提供了×5的倍率。你获得50分，侥幸通过此关。

“呵呵，不错”，这位戴着啄木鸟面具的神秘人似乎对你的表现很满意，他饶有兴致地大量着你。他翻了翻口袋，拿出两枚骰面——一个是“50点”，很显然，此面会在结算时为你提供50点分数，而另一个是一个符号“⚡”，你似乎在哪里见过这个符号，但是你一时半会想不起来了。

“我选这个。”，你指向那个刻有闪电符号的骰面。虽然那个“50点”看起来很诱人，但是你想试试新的东西。这个闪电骰面没有提供任何的用法提示，但你知道，如果结算的时候出现此面，它一定会发挥某些效果，甚至比提供50点分数更加的有帮助。

你将骰面部部署到骰子上后进入了下一个Level。在第一次掷骰中，你就投出了“”，你等待着它为你提供分数奖励。

.....

分数似乎并没有明显的变化。金钱？好像也没有增加，桌子上也没有出现什么其他的东西，好像一切都没有改变。

突然，你听到清脆的“滴”的一声，你循声望去，房间里那个巨大的机器亮了起来。机器上有块液晶显示板，上面有一个进度条，旁边写着“ 1/5”，而这个闪电标志和骰面上的一模一样。

虽然你不知道这个机器是做什么用的，但是你目前似乎已经有点眉目了.....

上面两个片段展现的是这个游戏中关于叙事呈现方式的一些思考。游戏并不是以文本描述的形式呈现游戏叙事，而是类似《邪恶铭刻》中的方式，以第一人称的镜头、通过游戏的3D环境，氛围渲染以及与神秘人的对话互动来呈现整个剧情。游戏应该具备所有第一人称探险解谜游戏中应该出现的全部要素，3D场景，具有代入感的氛围，可触发的对话剧情，以及场景中诸多可互动的物件等等。

因此，如上文所说，“小丑牌Like”只是游戏的核心玩法，而游戏另一层不可忽视的体验是第一人称解谜冒险，逐渐挖掘真相和背后故事的体验。

这里引用两个游戏，《[幸运房东](#)》和《[CloverPit](#)》。这两个游戏在核心玩法上很想，或者几乎一样——都是老虎机。但是后者似乎更吸引人，更具有代入感一些，这两个游戏提供的游戏体验也千差万别。

我希望这个游戏不仅是后者《CloverPit》的呈现方式，还能够融合《邪恶铭刻》的叙事设计（《CloverPit》好像并没有做叙事内容设计），使得游戏呈现一个以骰子小丑牌为玩法核心，外层是叙事冒险解谜的整体体验。

## 关键词

- 第一人称解谜（叙事类解谜，非机制类解谜）
- 游戏玩法元素与环境/叙事元素的联动
- “肉鸽冒险解谜”式的谜题&叙事结构
- 多结局设计

## 叙事内容

故事背景深度植根于经典科幻小说《路边野餐》，并在此基础上进行了延展，构建了一个从20世纪50年代延续至90年代的、充满社会演化和人性挣扎的架空世界。

**游戏核心体验循环：**玩家扮演一名失忆者，被困于一个封闭空间内，被迫与一神秘人进行生死攸关的骰子游戏。每一次失败（或胜利）都以死亡告终，并重新开始循环。然而，在循环中获得的“知

识”和对环境的探索进度将被保留，玩家需通过这种“知识锁”机制，逐步揭开关于自身身份、神秘人目的以及背后庞大阴谋的真相。

具体叙事内容见知识库：[<设计文档>/<内容设计>/<叙事设计>](#)

## 叙事设计要点

### 第一人称叙事性解谜

#### 叙事性解谜&机制类解谜

叙事性解谜和机制类解谜？

- 叙事性解谜：《星际拓荒》可以视为叙事性解谜，即所有谜题都围绕叙事元素设计，解开谜题能够推动剧情发展，在这些游戏中大多数是收集线索推进剧情
- 机制类解谜：《传送门》可以视为机制类解谜，谜题并没有与剧情发展强相关，而像一道道独立的数学题，更加考察逻辑推理能力

在这个游戏中，外层当然是**叙事性解谜**。玩家需要在一次次肉鸽冒险（一次次的失败/死亡）中收集线索，找到打败神秘人的方法并逃离这个小屋。

### 第一人称冒险

像《CloverPit》一样，游戏采用第一人称的视角，玩家控制游戏中的角色，可以转动视角，与3D环境交互（可能还可以四处走动）。就像《星际拓荒》一样，玩家会在肉鸽冒险中一次次地失败（前期玩家缺乏经验，没有线索，后期强度高，组成的Dice Set必定不可能通过后面的高难度Level），但是玩家的每次冒险体验都会收集到新的线索，并且指引玩家下一次尝试的方向。

不过为了压缩制作成本，游戏不可能像星际拓荒一样有着如此广袤的（甚至接近开放世界）的可供交互的环境，游戏会将所有的冒险叙事要素压缩在一个小小的房间里，就像《邪恶铭刻》一样，在这个小房间里呈现游戏的完整剧情内容。（《米塔》也是压缩了空间来节约建模成本，但是《米塔》的房间做了很多变体，可以参考《米塔》的思路，但是肯定做不了《米塔》那么大）



《缄默祸运》的复古PS1风格

像《CloverPit》、《邪恶铭刻》、《恶魔轮盘》以及itch上的一众恐怖冒险解谜游戏一样，这个游戏可以做成**复古PS1风格**—Lowpoly建模、像素化、低保真、将连续的色彩空间映射成分离的块状色彩。这里再列举一些采用这种风格的游戏：《致命公司》、《缄默货运》(我2024年最喜欢的游戏).....如此多成功的游戏验证了这种游戏风格在恐怖冒险游戏领域的**可行性**，而采用这种风格也是一种**考虑成本**的抉择—不需要精细的建模贴图，只需要做好后期处理就能够保证游戏风格的统一性。

## 玩法元素与环境/叙事元素的联动

### 玩法元素、环境元素、叙事元素

玩法元素可以被认为是支撑起游戏核心玩法（骰子版小丑牌）的关键元素，例如骰面、遗物、代币、关卡、那些本文“核心玩法”章节所提及的要素。

环境元素可以理解为主角所处的空间（小黑屋）里存在的那些具有交互功能的道具，例如上文片段里提到的有着⚡符号的机器、锁住双腿的座椅、甚至是神秘人本身。参考《邪恶铭刻》游戏中房间里有很多可以交互的道具，天平、蜡烛、柜子等等，在本游戏中也可以设计许多道具，这些道具或与游戏核心玩法相关，或与剧情相关。

叙事元素可以理解为那些直接推动剧情发展的要素，可能是某些道具，也可能是某些房间里的机关，或许可能是一个新的房间（如果空间设计大一点的话）。这些叙事元素会起到推动剧情发展的关键作用。后续会研究一下下面几个游戏中推动剧情的方法，并作为本游戏的参考：

- 邪恶铭刻
- 星际拓荒

- 缇默货运
- 米塔
- 蓝途王子
- 艾迪芬奇的记忆

玩法元素会影响环境元素、叙事元素，如打开某个机关，解开某种谜题等，从而推动剧情发展；同时，叙事元素，环境元素也会反过来影响玩法元素，为每次对局提供Buff等，或者提供某个骰面/遗物。

## 环境、叙事元素作为奖励

在游戏中，所有环境、叙事元素都作为**奖励**，因为这些元素往往作为解锁项的存在，或者给予玩家关于解谜方向的提示，或者能够直接推动剧情发展，因此这部分元素能够给玩家带来强烈的多巴胺反馈。这部分元素应该作为玩家游戏过程的奖励，并且是吸引玩家不断重新开始游戏的核心动力之一。

在《蓝途王子》中，每天的冒险都有概率翻开新的未解锁的房间，或者能够找到一些线索来触发以前未曾注意的机关，或者在一些看似平常的地方设计一些惊喜的巧思等等，这些设计内容能够给人极强的正反馈，激发玩家的好奇心。例如从车库打开西翼花园的大门、可以将喷泉的水排空来获得隐藏的进入地下室的通道、以及Draw Room等很多房间里的保险箱和八封红信等等... 这些设计内容一开始对玩家来说是隐藏的，因此随着越来越多的设计内容被翻出，超出玩家原本的期待和预估，玩家就会感到惊喜，并想持续探索更多内容。

在《星际拓荒》中，所有的叙事内容都是作为正反馈存在于游戏中。每当玩家历经艰难险阻最终找到一块刻满挪麦人文字的石板时，那一刻的快乐是无与伦比的。而飞船日志上不断解锁的剧情树更加深了这一正反馈，它将玩家的收集习惯与游戏剧情的推动巧妙融合，在收集剧情碎片的同时推动剧情发展。而且，玩家收集剧情的顺序大部分符合事情客观的发展顺序，因此能够为玩家提供连贯的探索体验。

无论是《蓝途王子》中终端、红信、整个地下室的设计还是《星际拓荒》中的量子机制、黑洞传送原理等，大部分有创意的机制设计在一开始都是**隐藏的**——玩家第一次进入游戏时并不会知道他们的存在。正是在一次次的探险中，玩家发现的越来越多，从而不断勾引玩家的好奇心与探索欲，这些东西大大超出了玩家最开始对这款游戏的构想，所以能够给玩家带来惊喜，并提供惊艳的探索体验。而且，这些随着每次冒险不断涌现的新设计能够为每次冒险提供**不一样的体验**，玩家在每次探险收集到的信息/解锁的机制也为每次探险赋予了**独特意义**。

因此，在本游戏中，也将设计大部分一开始**隐藏的**环境、叙事元素，这些元素的内容体量甚至可能会超过游戏的核心玩法（骰子小丑牌）本身。而随着玩家每次进行游戏，这些隐藏的元素也会慢慢地浮现，并推动剧情的发展。

## “肉鸽冒险解谜”

## “肉鸽冒险解谜”及分类

肉鸽冒险解谜是自定义的一个概念，我用来代指通过一次次看似重复且进度不保留的冒险，不断获得新线索，解开新谜题，并伴随着剧情推动发展，最终接近真相的冒险解谜玩法。

那么很显然，《星际拓荒》《蓝途王子》就是这类玩法的典型代表作。

在“肉鸽冒险解谜”的游戏中，和大多数Rogue游戏一样，玩家进度不保留，且永久死亡。玩家在一次次的游戏中得到能力的提升。但是区别在于，在传统Rogue游戏例如《小丑牌》《杀戮尖塔》中，玩家能力提升是用来构筑自己的流派，提升卡组能力从而达到通关要求；而“肉鸽冒险解谜”中，玩家能力提升体现在玩家的知识储备/线索储备的提升。玩家能够在每次开局相同的冒险中发展出不同的冒险路线，从而在这些不同的冒险路线上收集不同的线索信息，而这些不同的线索信息指引玩家解谜方向、推动剧情发展，从而为玩家下一次冒险提供方向性的指导。玩家正是在这些一次次的冒险中收集到足够的信息，并且逐渐解锁游戏剧情的真相，从而在最后取得游戏的胜利。如上文所述，玩家在每次冒险收集到的新信息则是奖励，也是玩家进行新一轮冒险的核心动力。

如果把“肉鸽冒险解谜”进行分类，也分成Roguelike和Roguelite，那么《星际拓荒》是Roguelike，《蓝途王子》是Roguelite。在《星际拓荒》中，每次冒险之间没有任何的进度保留（飞船日志上不断解锁的剧情树除外，那个只提供信息，并没有任何实质性的帮助）；而《蓝途王子》中，有不少解锁是保留式的——例如地下室的门、西翼小屋、宝石洞穴、苹果树园、the foundation、不同房间的水位等等。

对于本游戏，目前倾向于设计成Roguelite，也就是设计不少能够保留的解锁。

## 悬念、好奇心、谜题循环

在一众冒险游戏中，能否激发玩家的好奇心是一个评判设计好坏的重要标准。在每次冒险中，玩家发现新的机制，推进新的剧情，是一个“**设置悬念**”的过程，而因为设置了这种悬念，玩家就会因为好奇，想要不断探索下去，找到悬念背后的解释，或者是事情的真相。

在此类“肉鸽冒险解谜”中，很多设计都是围绕“悬念设置”而展开。这些悬念的设置相当于**抛出了一个谜题**，玩家需要靠自己已经收集到的线索在冒险中用实际的行动去尝试，验证自己对谜底的猜测。而一旦验证了这种谜底，推动了剧情的发展，往往一个新的谜题又会被引入。正式在这种“**设置谜题/悬念**” - “**玩家收集线索**” - “**玩家用行动尝试**” - “**解开谜题并获得新的谜题**”这一循环的过程中玩家的好奇心不断被激发，剧情不断发展，吸引玩家不断靠近最后的真相。

以《星际拓荒》为例：

- 设置谜题/悬念：深巨星核心受强劲水流阻挡，不能进入
- 收集线索：玩家从南部天文台得知深巨星的一个气旋是反的
- 用行动尝试：玩家前往深巨星，找到反转的气旋，进入水流之下
- 验证猜测-新的谜题：深巨星核心表面布满闪电，玩家会在接触的瞬间被电击而向上弹开
- 收集线索：玩家在黑棘星上的冒险得知水母的绝缘属性

- 用行动尝试：玩家进入深巨星核心周围的水母，借助水母穿过核心屏障
- 验证猜测-推动剧情：找到轨道探测器解体掉落的探测器跟踪模块

而这种循环并不是发生在同一次冒险中，而是横跨多次不同的冒险；而且在游戏的某一时刻可能存在多个并行的循环。每次冒险都能呼应之前埋下的伏笔，解释之前的悬念，而与此同时又会抛出新的谜题，游戏在这种一个个谜题的循环结构中展开剧情，并且能够激发玩家的探索欲和好奇心。

## 知识锁设计

知识锁这种设计方式在很多游戏都有应用，简而言之就是不设置明确的打开谜题的道具，而是将其设置成一种操作方法，玩家收集到了线索并学习了这种操作方法，就能解开谜题。

这种设计方式的好处也是可以激发玩家的探索欲望。如前文的例子，“气旋是反的”就是一个知识锁，玩家收集到了这条信息以后就可以前往深巨星尝试，并解开谜题。同时，当玩家在一个看似普通的地方找到了一个不寻常的设计时，就会有强烈的惊喜感。

《星际拓荒》中第一次知道量子卫星的原理并成功登陆时，真的很兴奋

同时，这种设计还巧妙契合“肉鸽冒险解谜”这种游戏类型的要求。在这种游戏中，一个完整的解谜过程是被打碎放入多次冒险中，而常规的收集道具解谜的形式则会违背肉鸽游戏资源不保留的原则——上一次冒险收集到的道具不会保留进下一次冒险中。

这种游戏被称为Metroidbrainia（[【译介】Metroidbrainia：对知识锁类游戏的深入探索 | 机核GCORES](#)），而对于此游戏也因遵循知识锁游戏的设计范式。

## 《蓝途王子》的设计启示

《蓝途王子》这款游戏无疑是优秀的，他为我提供的前十个小时的体验很惊艳，但是这款游戏令人诟病的是后面Roll成功的设计：在我知道通关方法后，我有至少十次探索因为随机性而失败。这些探索的尝试几乎没有给我带来任何线索的推进以及剧情的发展，有的只是因为随机性而非玩家自身问题导致的失败，这些问题只会导致玩家丧失对游戏的控制感，并且积累不耐烦的情绪。

## 《蓝途王子》的问题

在《蓝途王子》中，从demo版本和正式发行版本的差异可以看出制作组已经针对上述问题做过改进，但是这些改进在改进上述问题收效甚微，玩家不可避免的在10h之后的体验中感受到大量负面情绪。在我的体验中这往往来自于两个点：

- 想要某种物品，但是刷不出来
- 想要某个房间，但是刷不出来

而物品和房间在这个游戏中是推进解谜的必要元素，也就是说，对于很多谜题循环，“用行动尝试”的代价变得非常高昂——必须在出现某些房间以及物品时才能执行这个阶段，更何况很多谜题本身要求多个条件同时具备才能解开。反观《星际拓荒》，大多数“用行动尝试”几乎没有任何门槛——从每次游戏开始到尝试执行行动，作者没有设计任何随机性的内容去阻碍玩家尝试。这或许是和这两款游戏本身的内容设计/游戏类型相关，但是无可非议的是，如果让玩家尝试行动的代价变得非常高昂，玩家会积累大量的负反馈，因为没有得到验证猜想的机会。

## 可能的解决方案&对本游戏的借鉴

针对上述问题的改进方法其实很明了：

对于游戏本身的核心玩法可以保留其随机性，而对于推动剧情发展以及很关键的谜题循环，减少随机性来降低玩家行动尝试的代价。

所以如何减少随机性？无论是多设计一些可保留的解锁元素，还是在游戏后期为玩家提供降低随机性的道具/能力，这些都可以。总之，在解题方法变得明了时，随机性不能够成为玩家解开谜题的阻碍。

对于本游戏，用于玩家构筑Dice Set的核心玩法，可以保留其肉鸽常有的随机性，而对于其中能够推动剧情发展的部分，应该是设计为弱随机，甚至是固定的程序，来保证玩家能够低代价地进行行动尝试并验证猜想。

## 多结局设计

和大多数肉鸽解谜冒险游戏一样，游戏应该设计为多结局。这可以是像《星际拓荒》中几个关键结局以及几个小的分支结局，也可以像《蓝途王子》中一样，对于不同的游玩深度设计一些结局。我更喜欢后者的结局设计，进入46号房间甚至没有到游戏进度的1/3，这可以让游戏给人感觉深度很深，内容丰富，并在达成基础结局以后游戏仍有重开意义。

 <https://www.bilibili.com/opus/1084938975568724002>

Blue Prince蓝途王子游玩进度自测 - 哔哩哔哩

首页 番剧 直播 游戏中心 会员购 漫画 赛事 阅兵 阅兵 下载客户端 登录 登录后你可以: 免费看高清视频 多端同步播放记录 发表弹幕/评论 热门番剧影视看不停 立即登录 首次使用? 点我注册 大会员 消息 动态 收藏 历史 创作中心 投稿 Blue Prince蓝途王子游玩进…

我只达到了阶段一 ()

因此，对于本游戏也可以设计多层深度的不同结局，给人带来丰富的游戏体验。

## 更多要点...

更多叙事设计要点见[回叙事解谜设计方向](#)

# 体验目标

综上所述，我们可以总结本游戏的核心体验目标：

## 骰面替换为核心的小丑牌Like

骰面替换、肉鸽、小丑牌Like、风险与回报、游戏爽感、好奇心

## 骰面替换为核心

显然，骰面替换是这个游戏**最核心**的机制设计，玩家拥有一组Dice Set，每个骰子上都有可以部署骰面的空间，玩家需要在骰子被部署满了以后，权衡比较舍弃哪个骰面并获得新骰面。

## 肉鸽游戏的构筑体验

与一众肉鸽游戏类似，**构筑体验**是核心体验之一，也是玩家选择肉鸽游戏的关键理由。游戏需要设计诸多构筑流派，围绕这些构筑流派来设计游戏的内容。在流派设计的选择上，我们可以设计流派在**保守型**和**运气型**之间的过渡。在玩家升级并不断打造自己的Dice Set时，可以选择随着构筑升级将运气成分扩大，也可以将策略成分扩大，在诸多流派中运气与策略并存。

- **保守型流派**（以策略为主，随机性较低的流派）：玩家构筑的流派几乎不受随机性影响，且每次掷骰都能够**稳定**地带来一定的收益。但是相比运气型流派，收益稳定但不高，如果没有及时升级，可能会达不到后期Level的分数要求。
- **运气型流派**（随机性较高的流派）：玩家每次掷骰获得的**收益方差很大**，可能在一次成功的掷骰（并重投）以后带来爆炸性的分数，但是这种情况出现的概率较低。在构筑强度并不高时可能因为运气而通过难度较高的Level，但是在后期大概率会因为随机性而失败。

**保守型流派/随机型流派并不是固定的两个分类**，而是两种流派设计的倾向。在设计流派时，要权衡运气和策略在流派中的占比，设计一系列由最保守到最随机的**流派过渡**。

无论是哪个流派，其带来分数的数学期望需要基本一致（ $\Sigma$  收益概率 \* 收益 基本一致），来保证游戏的平衡性。

## 小丑牌Like

小丑牌Like不仅是游戏玩法结构上的相似，更是游戏给人带来的**爽感**很足。《小丑牌》后期数值爆炸的爽感，无疑是这个游戏最鲜明的特色之一。因此，在本游戏中，**能否在后期给人提供分数爆炸般的爽感**也是游戏设计的重要考量之一。这可能是来源于以下情景：

- 一个遗物对于骰面条件的要求很苛刻，但是在经过数次重投尝试后竟然成功Roll了出来，那一瞬间提供了**爆炸性的分数**远远超过Level分数要求

- 一个遗物能够为当前对局添加临时的骰子，经过精心的构筑设计让这个遗物的触发变得容易，每次对局都能够添加一堆骰子，数百个？数千个？在一次投掷后，一堆骰子都能够计分
- 成功构筑了“自动化”流派，一次投掷以后骰子又不断触发别的骰子的另一轮投掷算分（不消耗投掷次数），一次投掷以后不断触发新的算分，一直停不下来

有点像最近浣熊推币机的无限种树流

- .....

总之，尽可能地设计能够为玩家提供分数爽感的场景，并且可以围绕这些场景去发展设计不同的流派。

## 风险与回报

风险与回报的设计是很多赌狗游戏的核心——**小风险小回报，大风险大回报**。虽然本游戏并不是一个赌狗游戏，但是**风险管理**的体验可以融合进游戏设计中，成为诸多骰面设计和遗物设计的参考。

很多桌游都采用了这种游戏机制——在相对保守的情况下，你可以获得一定的分数；但是你也可以选择赌运气来获得更多的分数，只不过要承担不得分的风险。对不同情况的决策判断会影响玩家在一次投掷后选不选择重投、或者重投哪几颗骰子的策略。

同时，风险管理与上文所述流派构筑的过程契合。在发展自己的流派时，选择**低风险稳定低回报**还是**高风险随机高回报**，在发展流派的同时如何平衡流派内的风险和随机成分，这是游戏想要传递给玩家的核心体验关键之一。

## 游戏爽感

如何带来游戏爽感？充足的反馈无疑是关键之一。如果小丑牌并没有蹭蹭增长的分数动效，只会在每次出牌以后直接告诉你本轮分数，分数爆炸的爽感还会剩下多少？为了做足游戏的爽感，充足的反馈是必要的。

例如，对于遗物的触发，当前骰面能触发哪些遗物？能够触发的遗物和未能触发的遗物有什么区分？触发遗物时应该有什么视听反馈？这些都需要在之后的设计中仔细考虑。

除了《小丑牌》，也可以玩一玩《幸运房东》，仔细体会为什么如此简单的UI却能如此上头，仅仅一个Roll的动作就可以带来充足的多巴胺。

## 好奇心驱动的设计

**好奇心**是玩家继续进行游戏的一个关键动力。对于我来说，很多游戏看上去我就知道这游戏的大致内容是什么了——就像哪些刚看10分钟就猜到结局的俗套的电影，我已经丧失了对这个游戏的好奇心，我也没有任何体验游戏的动力，因为这游戏并不能给我带来惊喜。

因此，能够激发玩家的好奇心——这种设计不仅仅是叙事内容上，更是游戏核心的机制玩法上。丰富的、随着每次游戏逐渐解锁的新骰面/新遗物，时不时出现的、能够提供新玩法新体验的关卡变体，以及那些随着游戏叙事推进逐渐解锁的、能够发展构筑的新机会，都是在核心机制的设计里勾引玩家好奇心的重要内容。

## “肉鸽冒险解谜”体验

谜题循环、沉浸感

### 谜题循环

谜题循环在前文已经详细阐述，如何设计一个个的谜题循环、在谜题循环中推进剧情发展，并且设置一系列悬念激发玩家的好奇心，都是后续设计中需要详细考虑的问题。

### 沉浸感

在第一人称的冒险游戏中，代入感，沉浸感也是游戏的关键，它是能否为玩家创建丰富情感体验的前提。（恐怖游戏代入感都很强。）为了达到沉浸感，丰富的视觉氛围塑造、符合场景的声音设计、精心设计的演出肯定是不可缺少的。对于本游戏，只能综合考虑时间和制作成本来尽最大可能做好游戏的沉浸感。

## 外层叙事冒险与内层传统肉鸽的融合

在常规的肉鸽游戏中，玩家每次游戏获得的体验主要来源于对游戏构筑的不断深入理解，而在本游戏中不仅融合了传统肉鸽游戏的这种体验，还提供了每次游戏能够获得新线索、解锁新的机制、推进新剧情的惊喜感，叙事设计为每次游戏赋予了新的意义。玩家每次游戏不仅是学习构筑自己Dice Set的技巧，更是在冒险中尝试解开谜题，逐步靠近故事真相，这种外层叙事冒险与内层传统肉鸽的交叉融合，是游戏整体想要传达给玩家的关键体验。