

美国当地时间3月20日，《光·遇》的开发商That Game Company的设计师Tim Nixon在GDC 2023上分享了如何让游戏中的季节活动充满感情，以及让这感情变现。

Tim Nixon是《光·遇》的开发商That Game Company的在线体验总监。他星期一在正在举办的“游戏开发者大会”（简称GDC）中分享了《光·遇》季节活动的设计理念。



案例复盘：四个以情感为导向的活动设计

- 花憩节

开发人员以亚洲春天赏花文化为灵感举办了“花憩节”活动。他们在游戏的主空间中创建了一个新区域，在那里会有一棵不断成长不断变化最终在几周后开满花的树。当花朵盛开的时候，会掉落一种货币来吸引玩家坐到树的下面围绕着这棵美丽的树来进行社交。活动结束后，这棵光秃秃的树会被留在那里，不再有任何功能并持续一周。

“我们一直在尝试确保我们有把握住那份情绪，就是那种美好的事物转瞬即逝的情绪”。



所以设计师把之前“归属季”的老奶奶角色再请出场。而且还创造了一个屋子，让老奶奶邀请玩家进去。之后玩家与老奶奶围炉而坐，老奶奶还会编织一些玩家在活动中需要收集的物品，例如绒帽和围巾。玩家与老奶奶坐了一会儿之后，可以出门到游戏主场的中心区域溜冰。这些活动需要玩家稍微地操作一下，从而避免了玩家像之前花憩节那样的集体待机状态。

- 恶作剧之日

团队以万圣节为灵感设计了“恶作剧之日”活动。节日中创造了一个充满戏法的空间，里面还有会发射魔咒的锅。魔咒命中玩家会随意改变玩家的体型或者射飞玩家。“很混乱，很有万圣节气氛”，Nixon说。由于这不太符合游戏的主体气氛，所以设计师把这个区域设置在了一个偏僻的地方。



而这个空间的关键就是提供给玩家一个练习并增进自己技能的地方。团队设计了一些日常音乐任务，让玩家在游戏中演奏一些音乐并且根据演奏的水平基于相应的奖励。音乐大厅有很多可以让玩家免费尝试的乐器，但是团队也可以增加一些收费项目给那些愿意花钱的玩家，就像现实中的乐器铺那样。

“当我们把玩家的情感体验优先，变现部分自然水到渠成”

在欧若拉的演唱会上，就如同现实中的演唱会那样，玩家可以购买这场演唱会的曲目，或者一些装饰品来让角色打扮得像欧若拉那样。