



边际算法为什么这么牛？

我发现最近自己对一种游戏很感兴趣，这种游戏包含了一种机制，一种衡量如何检定边际成功的方法。我在1年多前从Witchcraft采用之，后又应用在Corporation的游戏上，最近则成为了In Nomine战役的必备规则。在目前我接触过的所有游戏机制元素中，这是我的最爱。最棒的是，就算你的游戏里没有，你也能很简单地增加上去。

机制详解

让我们一起来仔细看下。很多游戏中的任务检定（技能，战斗等）都得到1个“是/否”的逻辑结果：通过或失败。而运用边际机制则能把这种结果变成一个区间式结果。边际机制可以这样来运用：

- **仅成功区间**：在这种情况下，你可能没有完成任务，但是如果你成功完成，那么将分为从小到大的不同等级的成功。
- **双向区间**：在这种情况下，失败分为几个等级，成功也分为几个等级，通常最底端的失败等级是致命失败，越向上失败后果越轻微，而成功部分则正好相反。

另外这个边际可以是：

- **固定值**：成功或者失败的程度都是有限的。超越最大值的结果被视为最大值
- **开放式的**：只关注边际检定的结果本身，其程度没有限制

根据游戏系统的进程，有几种方法可以决定边际。以下是一些常见的：

- **目标数字的区别**：这种情况下，玩家想要成功就要掷到比目标值大的结果，然后用掷到的结果减去目标值，差数越大就表示成功程度越高。有些游戏只是衡量成功部分的边际，有些会衡量成功和失败两方面。（例如：Corporation, Witchcraft, Savage Worlds）
- **额外的成功**：这些在有骰池的游戏里很常见。一个行动会对成功数量有一定要求，任何掷出来的额外成功表示一个更大的成功。



- **骰点作为结果：**一些游戏会将某次检定中掷出的骰子点数作为目标值，或者指定一个即将投出的检定骰点数作为目标值。这个骰子掷出的数字就决定了边际（例如：In Nomine）
- **行为结果表：**一些游戏用表格来决定成败；你掷得越好，表格上的成功级别就越高。（例如：Marvel Super Heroes）

正如你所看到的，边际机制相当灵活，而当你将之用于主持游戏时就更有意思了...

主持游戏的利器：边际算法

我曾说过：主持游戏是个技术活，向玩家生动地描述各类行为产生的结果，而不是生硬地叙述可不容易。在把诸多元素传达给玩家的过程中，我们需要一些心理活动和动作的描述。其中之一就是对技能检定的结果描述。如果总是用“你跳过裂缝，在另一边着陆。你往哪个方向走？”这样的叙述方式，肯定会让人无聊到睡着。

其实一个动作可以有丰富的描述，不过很难说你如何用好它。这就是边际算法发挥作用的时候了：主持者可以将边际算法得到的结果作为参考依据，临时作出不同的描述：

- **勉强成功：**“你在裂缝的另一边着陆，但是倒在了地上，剑则掉落在远处。”
- **大成功：**“你在裂缝的另一边着陆，膝盖稍曲，完美着地并且随时可以进行下一步行动。”
- **小失败：**“你跳了起来差点摔在了另一边。你拼命伸出手抓住了崖边，可你的剑却掉入了黑暗的深渊。”
- **大失败：**“你跳了起来。可是你发现自己完全错算了距离。你掉入了深渊。”

除了有助于叙述，边际中还有一些机制是用来帮助决定游戏中的动作结果的。

作用之一就是可以正面交手。这种情况下，两个对手进行对战。两个人一起做技巧检定然后记录他们的边际。通过比较，边际高的一方获得成功。



边际成功能够用来给予其他检定奖励和惩罚。一个技巧检定随着一个足够高的边际出现，会创造出对于一个之后检定的奖励。

比如，一个潜行检定，在试图悄悄走到看守背后时得到了一个很高的边际成功，那么在下一轮攻击看守时就会得到一个额外的命中奖励。

另一个机制是把边际作为衡量额外检定的方法。这种情况下，任务中有几个是必要的技能检定，但不同于统计成功次数来判断检定是否通过，你可预设1个边际目标值，将边际成功的一部分视作追加的奖励 - 这样可以用较少的技能检定来达到任务的基本要求。

比如：某个玩家想要调查一个古墓中的某个仪式。主持者决定要发现这个仪式总共需要20点边际，每个检定需要1小时。比起每次检定都勉强完成的玩家来说，在一次投掷中得到高边际就能更快达到20的要求。

制定你自己的边际规则

如果你的游戏有一个边际机制，那么会享受到以上所提到的一些好处，但是如果是没有边际机制的游戏呢？你也可以有办法借用这个优秀的机制。很多系统中都可以创造出一个边际机制作为房规。

任何使用目标数字的技能检定的游戏，你都可以衡量骰点和目标数字的不同。(比如D&D3.x 和4e)

比如：你的牧师为了得到男爵对其教堂的捐赠而做外交检定。DM 设置外交检定的难度为15（男爵不会随便把钱拿出来）。玩家掷到30。因为有15点边际，DM决定男爵不仅会捐款，还会捐很多。

很多情况下，有经验的DM已经是这样处理的了。你也可以考虑这样做。无论如何，你都可以利用边际机制，结合上文提到的方法来扩展你的游戏。

比如：你的盗贼被锁在了一间充满毒气的房间里。毒气每轮都会产生16点伤害。DM决定这个陷阱有20点难度,同时你可以累积35点边际来进行逃脱。

那么你会设计出怎样的边际机制来？



边际机制对主持者来说是很棒的一个手法，它可以指导你的叙述，并且对游戏乐趣和紧凑感产生积极作用。那么你玩的游戏有边际机制吗？你是否有把边际机制作为房规加入游戏中？你是怎么使用边际的？

原文地址:

<http://www.gnomestew.com/gming-advice/why-margins-are-so-cool>