

游戏快乐设计之道



第2版

!! Mtg @ 2pm !!

? level 3
Balance ?



[美] Raph Koster 著
Will Wright 作序
赵俐 李强 译

O'REILLY®

中国工信出版集团

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

游戏设计

快乐之道

第2版

[美] Raph Koster 著

Will Wright 作序

赵俐 李强 译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

游戏设计快乐之道 : 第2版 / (美) 科斯特
(Koster, R.) 著 ; 赵俐, 李强译. — 北京 : 人民邮电
出版社, 2015. 10
ISBN 978-7-115-39299-2

I. ①游… II. ①科… ②赵… ③李… III. ①游戏—
软件设计 IV. ①TP311.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第150012号

版权声明

Copyright© 2014 by O'Reilly Media, Inc.

Simplified Chinese Edition, jointly published by O'Reilly Media, Inc. and Posts & Telecom Press, 2015. Authorized translation of the English edition, 2005 O'Reilly Media, Inc., the owner of all rights to publish and sell the same.

All rights reserved including the rights of reproduction in whole or in part in any form.

本书中文简体版由 O'Reilly Media, Inc. 授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可, 对本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有, 侵权必究。

-
- ◆ 著 [美] Raph Koster
 - 译 赵 俐 李 强
 - 责任编辑 陈冀康
 - 责任印制 张佳莹 焦志炜
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京瑞禾彩色印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 720×960 1/16
印张: 13.5
字数: 149 千字 2015 年 10 月第 1 版
印数: 1-3 000 册 2015 年 10 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2014-8580 号
-

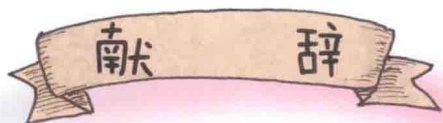
定价: 59.00 元

读者服务热线: (010) 81055410 印装质量热线: (010) 81055316
反盗版热线: (010) 81055315

内 容 提 要

本书用一种新颖的方式教导游戏设计者们如何创造和改进其设计，以获得最大程度的快乐。书中的内容涉及游戏设计的方方面面：游戏设计的核心理念是什么？为什么有的游戏有趣之极，而有些游戏却令人厌倦？为什么我们每个人都需要玩游戏？怎么让人在游戏中进行学习？为什么游戏不能太难，也不能太容易？

本书讲解细致，娓娓道来，配有丰富生动的图例，让读者能在轻松而又能深刻地体会游戏设计的黄金法则中，领悟游戏的快乐之道。本书适合游戏设计师、游戏架构师、游戏开发者和其他游戏产业从业人员阅读参考。



献 辞

本书献给我的孩子们，
没有他们，我不会写作本书。
也献给克里斯汀，因为我一直许诺我的第一本书将为她而写。
没有她，也不会有这本书。

第1版序



本书的标题几乎让我感觉它存在问题。作为一名游戏设计师，看到“道”与“快乐”这两个词放在一起，会本能地感到有点不舒服。“道”是枯燥的、学院派的东西，存在于图书馆的那些厚厚的书里，而快乐是轻松的、活泼的、好玩的……嗯……就是快乐。

在交互式游戏设计的前几十年中，我们可以宽容地忽略很多游戏创作的理论问题，因为那时我们还在慢慢地、艰难地蹒跚学步。现在，我们第一次从学术的角度，开始寻求我们所做事情的严肃意义。这本书迫使我们这些游戏业内人士停下来思考：“我们正在其中工作的新媒体到底是什么？”

学术兴趣有两个方面：首先是认可视频游戏可能代表了一种正在出现的新兴媒体，一个新的设计领域，也可能是一种全新的艺术形式。所有这些都是值得研究的。其次，越来越多积极的学生在玩游戏的过程中成长起来，他们发现自己受到了激励，并希望自己有一天会在这个领域中工作。他们希望找到能教给他们什么是游戏以及如何开发游戏的学校。

有一个小问题是：无论学生们多么主动，精通游戏并有足够能力讲授相关知识的教师却很少。事实上情况比这还要糟糕，因为在当今的游戏业中，只有非常少的人真正懂得游戏，并且能够向他人讲述所知道的以及他们是如何知道的（拉夫·科斯特自然是其中一员）。

游戏产业和希望研究及讲授游戏的学术界之间的桥梁正在慢慢地搭建起来。一种通用的语言正在发展，它可以使得大家在共同的语境下谈论游戏，并帮助开发者更容易共享彼此的经验。将来的学生们将在这种语言环境下学习。

游戏（包括视频游戏和传统游戏）是复杂且难以研究的，因为它们是多面

性的。有许多不同的方法可以让我们研究游戏。游戏的设计和制作包含了认知心理学、计算机科学、环境设计和故事叙述等（这里只列举一部分）。要真正理解什么是游戏，需要从所有这些角度来审视它们。

我总是喜欢听拉夫·科斯特谈话。在我所认识的游戏业人士当中，他是少数不断探索那些可能与游戏领域相关课题的人之一，即使这些研究并不会立即显示出效果。他在非常广泛的知识领域中搜寻，然后回来和我们分享他所发现的东西。他不仅是一名勇敢的探险家，更是一名勤奋的地图制作者。

在本书中，科斯特做了非常优秀的工作，从各个角度考量了游戏。出于领域设计师的本能，他通过自己在一系列相关课题上的研究，挖掘出一个行业的财富宝藏。然后，他在本书中用一种友好的、有趣的方式把这些发现呈现给大家，使得一切看上去都是那么恰到好处。这本书简直完美无瑕。

对于这样一本荟萃智慧精华的书……我想这个书名我完全可以接受。

——威尔·怀特（Will Wright）

威尔·怀特（Will Wright），Maxis公司（《模拟城市》（SimCity）游戏的开发者）首席设计师，该公司是他在1987年和杰夫·布劳恩（Jeff Braun）共同创办的。1999年，怀特被《娱乐周刊》列入“娱乐界100名创意大师”榜单，并在《数字时代》关于塑造今日科技的最重要人物评选“Digital 50”中榜上有名。

作者简介



ABOUT THE AUTHOR

拉夫·科斯特是经验丰富的设计师，他在游戏业中几乎所有领域都有涉猎。在十几岁时，他开始自己制作游戏，并将其作为业余爱好。后来，他成为了LegendMUD的核心成员，这是一款屡获大奖的基于文字的虚拟世界游戏。他是《网络创世纪》(Ultima Online)和《星球大战网络版》(Star Wars Galaxies)的首席创意师和设计师；他拥有自己的工作室Metaplace；他在游戏设计、写作、艺术和配乐方面都有所贡献，并且编写了从Facebook游戏到控制台单人游戏等许多跨度很大的游戏。

科斯特是游戏设计领域公认的世界顶级的思想家，是全球会议备受欢迎的演讲家。他的著作《快乐之道》是游戏领域经典之作，他的文章和其他作品，包括《Declaring the Rights of Players》和《The Laws of Online World Design》，一版再版。

科斯特出生于1971年，他曾经在4个国家和美国的6个州居住过，他有美满的婚姻并养育有两个孩子。他拥有华盛顿大学的“英语和创意写作”和西班牙语的学士学位，以及阿拉巴马大学的创意写作的艺术创作硕士学位。在大学期间，他在人文学科涉猎广泛，曾研究过音乐理论和作曲以及艺术创作。他过去还曾是著名的Turkey City SF创作工作室的一员。他的音乐在电视上播出，还发行了一张CD，名叫《After the Flood》。

2012年在线游戏开发者大会上，他被授予“网络游戏传奇人物奖”。该奖项意味着，他在网络游戏开发领域，作为一名创作人员所完成的工作和达到的成就，具有不可磨灭的影响力。

请浏览他的个人网站<http://www.raphkoster.com>，及关于本书的网址<http://www.theoryoffun.com>。

对本书的赞誉



这是我读过的最棒的游戏设计书。

——大卫·詹弗，《战神》创意总监

本书堪称游戏的经典之作，就像《Understanding Comics》一书是该领域经典之作一样。非游戏从业者，请为你生活中的游戏从业者朋友买这本书。游戏从业者，

请为你生活中的非游戏从业者朋友们买这本书。本书带您感受与众不同的快乐。

——科利·多克托罗，《Little Brother》和《Pirate Cinema》的作者，
Boing Boing 网站主编

“从事游戏行业必读的50本书”之一。

——《EDGE》杂志

“5本必读的游戏设计书”之一。

——lup.com

“如果你对游戏设计感兴趣，应该购买并阅读本书。”

——史蒂夫·杰克逊，《Munchkin》和《GURPS》的设计师

五星级。

——Midwest Book Review

这是一本每个人在一生中都应该至少阅读一遍的书。它是如此重要。Campbell 和 Vogler 过去讲的故事，科斯特已经实现。本书正在创造历史，它未来以至后世将会一直被引用。

——GameDev.net

优秀，即便内容很基础，但是每位对创造体验感兴趣的人都会感到思想上的挑战和碰撞。

——Learning Solutions Magazine

游戏理论中绝对的经典之作。

——汤姆·查特菲尔德，《Fun Inc.》的作者

科斯特成功地把游戏设计实践和学术理论连接起来。任何对游戏和人生阅历之间的关系感兴趣的人，一定要阅读本书。

——澳大利亚新兴技术和社会杂志

科斯特在书中勾勒出一个令人信服的结论，为什么人们在游戏中能够感受到欢乐和感受不到欢乐。他也使我们感到自己很笨。

——《Game Informer》杂志

不阅读本书，就不会有大脑被闪电至少击中两次的感觉。

——杰西卡·玛丽甘，网络游戏的先锋人物

想要了解游戏使人快乐的真正秘诀的任何人，都需要阅读本书。

——克利斯·麦利西诺斯，史密森尼视频游戏艺术展的负责人

以赏心悦目的方式了解快乐的根本，进而证实了游戏设计的秘密。

——《计算机游戏杂志》

游戏远远不止是玩得开心——它也是做人之道。理解游戏和获得快乐能帮助我们理解自己。拉夫·科斯特是一个好人，总是致力于在我们的世界中创造更有趣的事物。他也用这本书帮助读者和他的学生做到这一点。

——麦克·沙弗雷，《Game Coding Complete》一书的作者

科斯特为我们这个行业写了一本最棒的书。我希望每个人都把它放到自己的书柜中。

——Scott Miller, 3DRealms的首席执行官

四颗星。

——Training Media Review

《快乐之道》阐述了一些不仅适用于游戏，而且也适用于所有娱乐的基本原理。本书思路清晰、见解深刻而且幽默风趣。我认为这本书将很快成为经典之作，深深吸引那些游戏开发者和玩家。

——法尔斯坦，谷歌首席游戏设计师

一本重要且有价值的书。

——Ernest Adams，游戏设计师

帮自己一个忙，拿起这本书。

——布伦达·罗梅洛，Train 设计师

读这本讲快乐的书真是一种快乐。它令我想起了麦克劳德的《Understanding Comics》——这本书引起了巨大的争议——因为它分析了游戏的基本原理，并以生动的方式呈现出来。拉夫·科斯特指明了一条道路，告诉我们如何将游戏变成一种表达性更强的媒体。

——亨利·詹金斯博士，南加利福尼亚大学

想要了解为什么人们想玩游戏的每位专业游戏开发人员，都会喜欢这本《快乐之道》。

——Cory Ondrejka, Facebook

到目前为止，这是这一主题中我最喜欢的图书，因此，强烈推荐！

——戴维·佩里，曾经在 Shiny Entertainment、Gaikai 和索尼任职

拉夫·科斯特提出了一个关于游戏的重要问题：为什么游戏是有趣的，以及这对游戏和我们来说有什么意义。这是一次观念的旅行，游戏如何处理与现实世界的关系，游戏和故事的区别以及7种不同类型的快乐。你会很高兴与他一起旅行。

——克莱·舍基，NYU

非常成熟，但没有虚伪的痕迹或者一个晦涩的词。

——Michael Feldstein, SUNY Learning Network

想要了解为什么当今游戏如此普及，本书是必读之选，因为本书以新的视

角阐明为什么当今世界的快乐如此重要，以及玩游戏如何让我们体会到快乐。

——Dan Arey, 《杰克与达斯特》系列的设计师

解决问题的乐趣以及生动有序的方式。

——Learning Circuits, 美国培训与发展协会

每位与游戏设计有关的人，学生、老师和专家，都应该阅读本书。

——Ian Schreiber, 《Challenges for Game Designers》的合著者

很愉快地阅读。本书填补了我书架上“游戏辩护者”的空白。

——Dan Cook, 三重镇 (Triple Town) 的游戏设计师

一本非常快乐的书，以幽默娱乐的方式写就。

——Michael Samyn, Tale of Tales

太令人惊讶了！全新的感觉！只有在电视上才能见到！本书是一本写得极好的、及时的、充满热情的书，一定会得到极大关注。

——爱德华·卡斯特诺瓦, 印第安纳州立大学博士, 《Exodus to the Virtual World》作者

如果在你的灵魂深处潜藏着一位游戏设计师，本书可能不是游戏设计的圣经，但是我确信在“次经（遗落在圣经之外的书）”中会包含它，它是必读之选。我难以想象游戏业中的会有人不能从这本令人赏心悦目的书中获益。

——Alan Emrich, 加州艺术学院

这是我最喜欢的一本书。作为许多著名在线游戏的创意负责人，拉夫第一次从人性的视角看问题，他推断出游戏非常重要，并且提出了理解游戏的构想。

——乔治·桑格, 绰号“胖子”，游戏音频的传奇人物

很值得阅读。读一遍不会花费很长时间，并且这些页面中充满了大量富含思想的内容。

——李·谢尔登, 游戏设计师

本书中充满了整个游戏行业中我曾读过的最重要的智慧语言。只有当开发者自己开始认真对待自己的工作和艺术作品的时候，我们的工作和成果才有可

能被认真对待。当谈到这一点的时候，它把握得恰到好处。

——雷德·金鲍尔，游戏设计师

如果你对游戏设计有兴趣，本书是你的必读之选。

——f13.net

谢天谢地，本书超乎我想象。它像《Understanding Comics》一样易读，每页用图片来叙事。但是它有很有深度，这是一本很优秀并且非常经典的图书。

——Terra Nova

值得阅读。你应该购买并阅读它。

—— Dave Sirlin，游戏设计师

这本书非常精彩，不仅是游戏设计的入门书，而且是对游戏如何使人快乐的深思之作，为此也值得一读。

——Greg Costikyan，游戏设计师

我感到非常快乐。因为我送了大约15本《快乐之道》给人，包括送了我妈妈一本。我可以用本书开启一段高级设计的谈话，也可以用它来向我的妈妈解释我是做什么工作的，以及为什么我玩的所有游戏实际上都很重要。

—— Paul Stephanouk，游戏设计师

顺便说一下，如果还没买本书的话请赶紧购买。没错，这是真心推荐。

——理查德·巴图博士，MUDs的联合创始人

这是一本重要的书籍。一方面，它是游戏设计中社会责任感和艺术性的宣言。另一方面，它对人们的动机和学习进行了深入观察。

——非营利在线新闻网

这本书以某种富有娱乐性的方式对待游戏设计这个主题，而其他作者则对这个主题过于严肃化。本书也具有很好的思想性，为关于把游戏作为学习工具、艺术和社会塑造者的讨论奠定了一个基础。

—— Slashdot

这本有趣并富有创新的图书表面上是为游戏设计师写的。就我而言，它远不止于此：对于喜欢游戏的任何人来说，这是一本入门书，既阐释了游戏是如何工作的，也探讨了我們如何看待游戏。

—— BlogCritics.org

致谢



我要特别感谢所有通过文章、交谈以及对我的想法提出置疑，帮助我澄清书中各种思想的人们，以下排名不分先后。

感谢 Cory Ondrejka 的大胆梦想；感谢 Ben Cousins 发明了“ludeme”一词和一直寻求的经验方法；感谢 David Kennerly 喜欢“ludemes”；感谢 Gordon Walton 和 Rich Vogel 的谆谆教导；感谢 J. C. Lawrence 创建了论坛；感谢 Jesper Juul 对前提条件提出了置疑；感谢 Jessica Mulligan 提出了艺术问题；感谢 John Buehler 提出了情感问题；感谢 John Donham 的全身心投入和兴趣；感谢 Lee Sheldon 坚持讲故事；感谢 Nicole Lazzaro 引导我研究情感；感谢 Noah Falstein 选择了与我类似的路线——请留意他的书；感谢 Richard Bartle 提供的娱乐场地并鼓励我的创作意图；感谢 Richard Garriott 的伦理观；感谢 Rod Humble 听我的唠叨；感谢 Sasha Hart 提出的人类状态问题；感谢 Timothy Burke 和许多其他玩家强制我考虑问题；感谢 Will Wright 对正式游戏系统的深刻见解。

另外，还要感谢以下人员：最早的出版介绍人 Kurt Squire、编辑 Ben Sawyer、出色的志愿编辑 Dave Taylor 和 Patricia Pizer、负责出版和注释的 Keith Weiskamp、提供法律支持的 Chris Nakashima-Brown、负责排版的 Kim Eoff 和负责编辑的 Judy Flynn。

如果没有 Rachel Roumeliotis、Meghan Connolly 和 O'Reilly 团队，就不会有本书的第 2 版。他们自愿让梦想变大并赋予其丰富的色彩，这才有了读者现在手中拿到的版本。

还要特别感谢9年来帮助梳理最初版本的那些读者。为了感谢他们，本书更新了科学理论、修订了卡通式的对话并且对书中许多部分进行了更深入的讲述。感谢以下读者（排名不分先后）：Giles Schildt、Richard Bartle 博士、Rebecca Ferguson、Ian Schreiber、Mat Cusick、Jason VandenBerghe、Isaac Barry 和 Evan Moreno-Davis。10年之后，数以万计的读者阅读了本书。他们中许多人曾给我写信，在博客和论坛上留言，以各种方式给我鼓励。有如此厚爱我的读者，我感到非常幸运。感谢这么多年来所有的争论、批评和支持。

最重要的是，感谢 Kristen，她帮我扫描图片，给我工作的空间，在草稿完成时进行阅读。如果没有她积极地照看孩子、煮饭，让我保持良好的工作状态，这本书将永远不会面世。

最后，感谢所有在我生活中允许我追求如此疯狂事业的人。感谢我的家庭在我很小的时候就营造了快乐的氛围，并给我购买了各类游戏和电脑。

目 录

开场白	1
第1章 什么是设计师	3
第2章 大脑如何运作	10
第3章 什么是游戏	26
第4章 游戏教会我们什么	37
第5章 游戏不是什么	61
第6章 不同的快乐给不同的你	79
第7章 学习的问题	87
第8章 人的问题	101
第9章 大环境下的游戏	111
第10章 娱乐的道德观	125
第11章 游戏何去何从	135
第12章 思考游戏的合理地位	144
快乐是有意义的，爷爷	152
编后记：十年之后	166
注释	168