迷

「不确定」的游戏

[俄] 谢尔盖·德米特里耶夫 著
叶天南 译

中国工信出版集团
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

谜

『不确定』的游戏

阜阳师范学院图书馆
藏书

[美] 格雷格·科斯蒂基安
王竹青 译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

谜：“不确定”的游戏 / （美）格雷格·科斯蒂基安著；王竹青译. -- 北京：人民邮电出版社，2017.8
（云聚）
ISBN 978-7-115-46352-4

Ⅰ. ①谜… Ⅱ. ①格… ②王… Ⅲ. ①网络游戏－游戏程序－程序设计 Ⅳ. ①TP317.63

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第170339号

内容提要

游戏需要“不确定性”来引起玩家的兴趣，这也正是游戏的魅力所在。游戏设计师可以通过强化不确定性的概念来创作更好的作品。本书探索了多种游戏中的不确定性，从《超级马里奥兄弟》到《石头·剪刀·布》，从《大富翁》到《星佳城市》，从第一人称射击死亡竞技游戏到《国际象棋》；作者定义了不确定性的类型，包括操作的不确定性、分析的复杂性和叙事期待等。游戏设计师可以从这本书中得到直接的参考，游戏玩家可以享受探索过程中的惊喜瞬间。

Copyright©2013 Massachusetts Institute of Technology
First published in the English language by The MIT Press. All rights reserved.
本书简体中文专有翻译出版权由博达著作权代理有限公司 Bardon Chinese Media Agency 代理 The MIT Press 授权人民邮电出版社，专有出版权受法律保护。

版权贸易合同登记号 图字：01-2017-0529

著 [美]格雷格·科斯蒂基安
译 王竹青
责任编辑 徐端端
执行编辑 刘宏伟
责任印制 方 航
书籍设计 徐端端 千中书设计工作室
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
三河市中晟雅豪印务有限公司印刷
开本：700×1000 1/16
印张：7.75 2017年8月第1版
字数：94千字 2017年8月河北第1次印刷
定价：88.00元
读者服务热线：(010)81055426 印装质量热线：(010)81055316
反盗版热线：(010)81055315

目录

第 1 章　引言　9

第 2 章　游戏与文化　13

第 3 章　不确定性　19

第 4 章　游戏分析　27

第 5 章　不确定性的来源　75

第 6 章　游戏设计的注意事项　105

第 7 章　结语　113

注释　115

游戏列表　119

谜

『不确定』的游戏

[美]格雷格·科斯蒂基安
王竹青 译

人民邮电出版社
北京

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

丛书总序

许多人（包括本套丛书的编辑）都感到电子游戏令人愉悦，而思索其“为何如此”的乐趣也并不亚于游戏本身。电子游戏是做什么的？我们可以利用电子游戏做什么？电子游戏是如何运作的？它们与周围的世界如何连接、互动？为什么游戏活动既十分重要又充满力量？

“玩趣思维”（Playful Thinking）正是这样一套短小、易读并具有思辨性的丛书。在探讨游戏的同时，也分享了与游戏相关的乐趣与激情，为乐于在游戏中结合更多思考或让思考更加游戏化的读者提供了深入浅出的内容。这些读者包括但不限于学者、游戏开发者和好奇的玩家们。

于是，我们海纳百川。丛书中的每一本都提供了新颖的见解和有趣的论证，以及与游戏研究和其他领域知识体系的结合。你会看到，这一切不仅仅反映在本丛书的一系列书名上，也反映在创造它们的一系列作者上。我们的基本假设非常简单：电子游戏是一种如此蓬勃繁盛的媒介，对它们的任何新观点都很有可能给我们带来一些尚未被发现的或已经被遗忘的事情，包括那些来自艺术家、哲学家或其他行业、其他研究领域的专家们的非传统的声音。本丛书架设了一座桥梁，以新知识及新的思维方式来影响和融合不同的领域。

究其本心，“玩趣思维”旨在探讨思考游戏的新方式，以及通过游戏思考周围世界的新方式。

目录

第 1 章　引言　9

第 2 章　游戏与文化　13

第 3 章　不确定性　19

第 4 章　游戏分析　27

第 5 章　不确定性的来源　75

第 6 章　游戏设计的注意事项　105

第 7 章　结语　113

注释　115

游戏列表　119

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

第1章 引言

在大多数情况下，不确定性称不上是一件好事。我们不希望发生这样的情形：不确定是否能付得起账单，不确定挚爱之人对我们的感情，不确定我们的健康状况或工作前景。同样，对于商人们来说，他们寻找的是减少不确定因素的方法，因为商业注重风险管理。最起码在发达国家中，公民纳税是减少不确定因素的主要方法。例如，税收不仅可以减少被动战争和主动战争的风险，还可以减少国土安全的不确定因素，也可以规避因失业、老龄化收入减少、健康危机而产生的风险。人们乐于将收入的一部分贡献给保险、养老金和存款，进而避免风险。总而言之，人们的一切努力都希望降低生活中的不确定因素。

人们最终的目标是减少不确定因素，然而真实世界显然充满了不确定性和未知性。尽管现代医学创造了奇迹，但令人惶恐的疾病仍会无端出现，摧毁人类。那些似乎无害的行为，例如吸烟、喷洒农药、海底采油，却能导致无法预料的灾难性后果。最终，人类也许会在自己产生的工业垃圾中备受煎熬，或把海洋变为排放废物的下水道。恐怖分子可能获得核武器，引发核爆炸；小行星可能撞击地球，摧毁地球上的所有生物；地球附近的恒星可能变成超新星，让所有人暴露在死亡射线之下。

事实上，那无畏、客观、疯狂的乐观是上天赐予人类的礼物。即使这个世界充满了可怕的不确定性，但是在大多数情况下，人们

的内心仍充满了愉悦。

但我们需要面对事实。我们的生命中充满了太多的不确定性，我们需要投入大部分精力来控制和减少不确定性。我们是否可以利用不确定性这一点有所作为，将其投射于文化产业中，做出一套具体事物，让人以一种虚拟的、零威胁的方式体验不确定性？

我所说这种事物当然是游戏。

我本人编写本书的主要目的是希望让读者们了解不确定性，以及游戏为何需要以不确定性来保持玩家的兴趣。掌握了不确定性，就掌握了游戏，让游戏自然而然地散发魅力。在本书中，我将探索不同种类游戏中不确定性的来源，并对不同类型的不确定性进行分类。最后，我想对那些试图设计游戏的设计师们提出一些建议：设计游戏时，不要简单“山寨”经典游戏，而要有目的地打造新的游戏体验。设计师们可以将游戏的不确定性应用于多个方面，以提高作品的质量。

第 2 章　游戏与文化

人类创造了文化，而文化是区分人类与动物的主要因素。

变形虫作为最原始的生命形式，通过进化适应环境；它们经过一代代的繁殖，其行为被缓慢改变，形成新的行为。变形虫只能通过这种方式增加新的行为，也可以说，只有这样，新的行为才能被添加到它们的“指令表”中。对于变形虫来说，储存信息的媒介是基因。

而对于其他较高级的物种，例如就爬行动物而言，它们不仅具备学习新行为的能力，还具备将这些信息储存在记忆中的能力。但它们却没有将信息传递给其他同类的能力。

大多数哺乳动物和某些鸟类可以传授技能。同一种鸟的鸣叫声，随着生活地区的不同而不同；幼猫需要向成年猫学习捕猎技巧，否则它们见了老鼠也只能让其溜之大吉。从某种程度上来说，至少记忆是可以被分享的。

当群居生活状态下的动物具备学习能力时就形成了文化。在同族中传递知识的行为可以被称为文化的起源。冯·斯海克[1]描述了同群体的大猩猩如何学会用棍子食用多刺水果，而生活在不远处的同样种类的大猩猩群体则不具备这样的本领。一般来说，大象和猩猩一样，它们的习性随着其生活的群体的不同而不同。信息可以在同一群体中进行传播。从人类学的角度来看，这些生物的确拥有文化。

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com