

# 游戏快乐之道



!! Mtg @ 2pm !!

? level 3  
Balance ?



[美] Raph Koster 著 赵俐 译  
Will Wright 作序

O'REILLY®

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

O'REILLY®

# 游戏设计快乐之道



[美]Raph Koster 著  
赵俐 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 / (美) 科斯特 (Koster, R.) 著 ;  
赵俐译. — 北京 : 人民邮电出版社, 2014. 7  
ISBN 978-7-115-35107-4

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第094237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, 2013.  
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

责任编辑 陈冀康

责任印制 彭志环 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>

三河市海波印务有限公司印刷

◆ 开本: 800×1000 1/16

印张: 16.5

字数: 282 千字

2014 年 7 月第 1 版

印数: 1-3 500 册

2014 年 7 月河北第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2013-6020 号

---

定价: 49.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

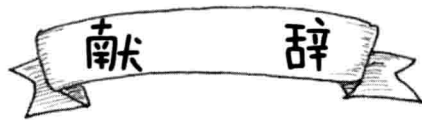
反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

# 内 容 提 要

本书用一种新颖的方式指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？

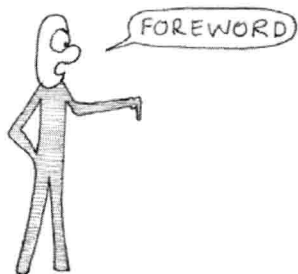
本书讲解细致，娓娓道来，配有丰富生动的图例，让读者在轻松而又深刻地体会游戏设计的黄金法则，领悟游戏的快乐之道。本书适合游戏设计师、游戏架构师、游戏开发者和其他游戏产业从业人员阅读参考。



献 辞

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。

# 序



本书的标题几乎让我觉得它存在问题。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的课题的人之一，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之书……我想这个书名我完全可以接受。

威尔·怀特

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·科斯特出生于1971年，他曾经在四个国家和美国的六七个州居住过，他有美满的婚姻并养育有两个孩子。他拥有华盛顿大学“英语和创意写作”和西班牙语学士学位，以及阿拉巴马大学创意写作（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、作曲以及艺术创作。

他从未学过编程，但这并没有妨碍他成为 LegendMUD 游戏开发团队中的核心成员，这款屡获大奖的游戏以“重现历史”为主题，十年后仍然长盛不衰。在专业方面，拉夫是《网络创世纪》（Ultima Online）和《网络创世纪：次世代》（Ultima Online: The Second Age）的首席创意师和设计师，并在《星球大战网络版》（Star Wars Galaxies）中担任创意总监。从1997年开始，这些大型的多人游戏为200多万人提供了虚拟的精神家园，并赢得了无数的奖励。

拉夫定期写一些关于游戏设计、在线社区和虚拟生活的文章，包括著名的“The Laws of Online World Design”，“A Story About a Tree”和“Declaring the Rights of Players”。他的很多著作被列入大学的教学大纲。他还经常在各种会议上发表主题演讲，包括“游戏开发者大会”以及瑞士再保险公司和纽约法学院的法律和社会政策学大会。

在闲暇时间，拉夫是一位创作歌手，他还发行了一张CD，名叫《After the Flood》，可以从<http://www.cafepress.com/raphkoster>下载。他偶尔也写一些



科幻或奇幻小说，过去还曾是著名的Turkey City SF创作工作室的一员。

拉夫目前居住在美国加利福尼亚州的圣迭戈市，担任索尼在线娱乐公司的首席创意官，是《无尽的任务》(EverQuest)、《星际边缘》(Planetside)和《无尽的任务2》(EverQuest II)的主要设计师。

他的网站是[www.legendmud.org/raph/](http://www.legendmud.org/raph/)。本书的官方站点是[www.theoryoffun.com](http://www.theoryoffun.com)，可以在这里访问有关本书的博客文章，还可以购买根据本书卡通画制作的各种物品。

## 对本书的赞誉



《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。这本书思路清晰、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，自由的游戏设计师、作家、制作人

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《理解漫画》——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。

——詹金斯，麻省理工学院比较媒体研究项目主管

这些年来，拉夫一直是无数游戏开发者的灵感源泉。他一直在寻找沟通复杂设计问题的新方式，这为全世界的游戏开发人员做出了莫大的贡献，他的讲座总是座无虚席。最重要的是，他提示了所有游戏设计师都应该掌握的一个最重要的原则，那就是“制造快乐”！

——佩雷，Atari 旗下 Shiny 娱乐公司总裁

这本书堪称游戏的经典之作，就像《What Understanding Comics》一书是连环画的经典之作一样。非游戏玩家：请为你生活中的游戏玩家朋友们买这

本书。游戏玩家：请为你生活中的非游戏玩家朋友们买这本书。本书是快乐之源。

——多克特罗，著名科幻作家，Boing Boing 网站主编

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们做到这一点。

——麦克·沙弗雷，《Game Coding Complete》一书的作者，  
布雷克威游戏电台台长

太令人惊讶了！全新的感觉！只有在电视上才能见到！科斯特的《快乐之道》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，印第安纳州立大学电信学副教授

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，这对于游戏本身和我们意味着什么？科斯特指出了游戏的表面价值——我们玩游戏，是因为游戏有趣，当游戏变得枯燥时，我们就会讨厌它们，他还指出游戏设计的艺术就是增加前者而减少后者。

——克莱·舍基，纽约大学互动电子传播项目副教授

# 致 谢



我要特别感谢过去几年里所有通过文章、直接交流以及对我的想法提出置疑的

朋友们，是你们帮助我不断理清思路并将它们写入本书。

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“ludeme”；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 和负责文稿编辑的 Judy Flynn。

最重要的，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	我的爷爷	1
第1章	为什么写作本书	3
第2章	大脑如何运作	13
第3章	什么是游戏	35
第4章	游戏教会我们什么	49
第5章	游戏不是什么	81
第6章	不同的快乐给不同的你	101
第7章	学习的问题	111
第8章	人的问题	129
第9章	大环境下的游戏	141
第10章	娱乐的道德观	161
第11章	游戏何去何从	173
第12章	思考游戏的合理地位	185
尾声	快乐是有意义的, 爷爷	201
注释		225

## 开场白 我的爷爷

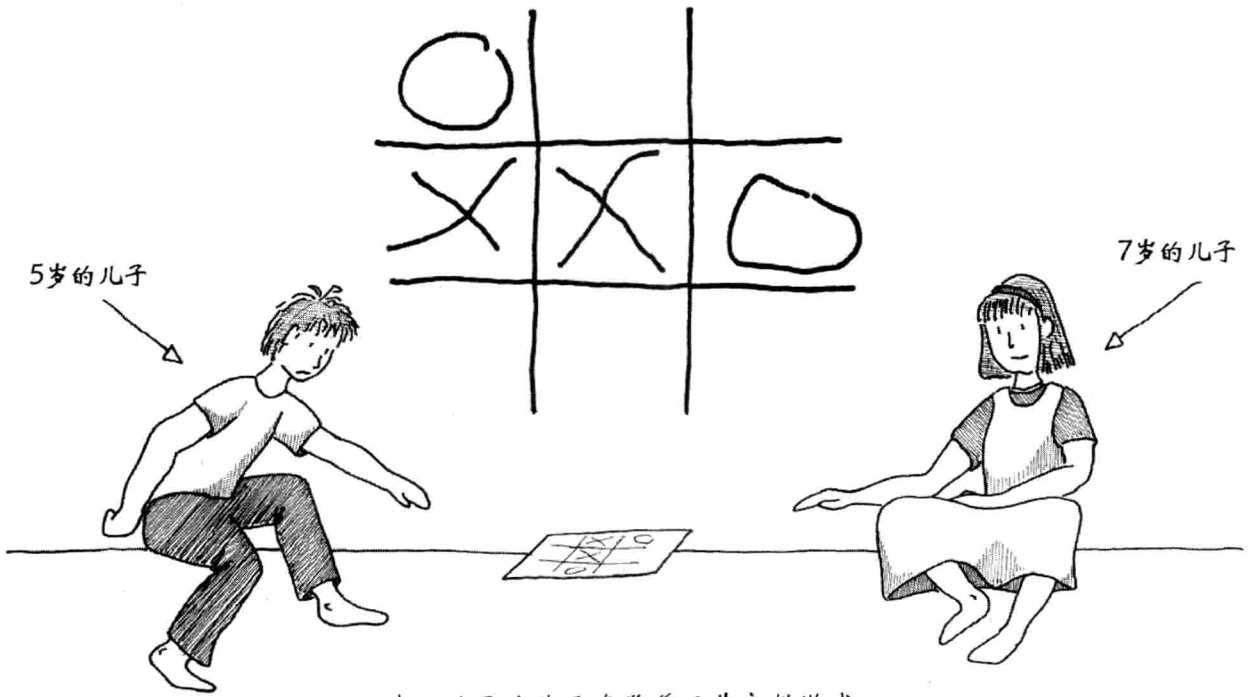


我的爷爷曾经想知道我是否为自己的工作感到骄傲。这看起来是一个合理的问题，当时他已到垂暮之年并且将不久于人世，尽管我当时并不知道这一点。他做了一辈子的消防队长，抚养了六个孩子长大。在他的六个孩子中，有一个追随他的脚步也成了一名消防队长，但是现在在销售浴缸。其他几个孩子有一个做了特殊教育教师，一个做了建筑师，还有一个做了木匠。这些职业都不错，他们的人也都不错。而那时的我——正在开发游戏，似乎没有为社会做什么贡献。

我告诉爷爷，我觉得自己确实为社会做出了贡献。游戏不仅仅是消遣，游戏是有价值的、重要的东西。而我的证据就摆在我面前——我的孩子们，他们正在地上玩井字棋游戏。

看着我的孩子们在游戏中得到快乐和学习，我受到了启发。虽然我的职业是开发游戏，但我经常迷失于制作大型现代娱乐产品的复杂性之中，却忽略了游戏为什么是快乐的，以及到底什么是快乐。

不知不觉中，我的孩子们正引导我领悟何为快乐之道。所以，我告诉我的爷爷：“是的，这是有意义的工作。我把人们联系起来，并且教给他们东西。”但是在说这番话的时候，我并不能提供任何证据。



我的孩子这些天在学着玩井字棋游戏



## 第1章 为什么写作本书



玩游戏是孩子们与生俱来的天性，他们的生活被游戏包围着。借工作之便，我带回来不计其数的玩物。我觉得孩子模仿他们的父母是很自然的事情。我和我的妻子痴迷于读书，孩子们却不愿意看书，他们出于本能地更加喜欢游戏。早在婴儿的时候，他们就发现捉迷藏真是顶级好玩的游戏，即使现在他们长大些了，这个游戏偶尔还会引起他们的欢笑。当他们是婴儿时，他们对外界充满好奇。当他们想知道橡皮小鸭去了哪里时，表明这个游戏对他们而言非常有吸引力。

孩子们一天到晚在玩耍，他们常常玩一些我们没发觉有什么好玩之处的游戏。他们玩耍着，并且以惊人的速度学习。我们都看到过一些统计数字，关于孩子们一天内吸收了多少单词，他们的运动控制能力的发展有多快，他们掌握了多少生活的基本技能——老实说，其中有些方面是如此细微，我们甚至都已经忘了这些也都是我们曾经学习过的。可这种令人惊异的能力却往往不会引起我们的赞叹。

想想看，学习一门语言是多么困难，但是全世界的孩子们平平常常地就做到了。这就是他们的母语。他们用母语说话时，不需要在大脑中思考怎么使用同源词，也不需要他们的头脑中进行翻译。最近，一些尼加拉瓜的失聪儿童受到了很多关注，他们只经过几代人就发明了一种功能齐全的手语。很多人相信，这表明语言是植根于大脑中的，在我们的大脑神经网络中有某些东西不可抗拒地将我们导向语言。