

玩家思维： 游戏设计师的 自我修养

邪让多杰 著



玩家思维：游戏设计师 的自我修养

邪让多杰 著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书从玩家的需求角度出发，用产品设计的理念重新审视游戏与玩家之间的供需关系，并分析这些关系是如何在主流的游戏市场中被体现的。

在完成了理论知识铺垫后，本书还通过实践引导读者完成一次设计的过程。学习如何更好的在实际中从玩家的角度去设计游戏，维护游戏。

本书面对的是所有从事游戏行业，或希望了解游戏设计的朋友。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

玩家思维：游戏设计师的自我修养/邪让多杰著. —北京：电子工业出版社，2016.8
ISBN 978-7-121-29289-7

I. ①玩… II. ①邪… III. ①游戏—软件设计 IV. ①TP311.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2016）第 152049 号

策划编辑：张 迪

责任编辑：韩奇桅

印 刷：北京季蜂印刷有限公司

装 订：北京季蜂印刷有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本：720×1 000 1/16 印张：15.25 字数：273 千字

版 次：2016 年 8 月第 1 版

印 次：2016 年 8 月第 1 次印刷

印 数：3000 册 定价：49.00 元（含 DVD 光盘 1 张）

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888，88258888。

质量投诉请发邮件至 zlbs@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式：（010）88254469；zhangdi@phei.com.cn。



前言

Preface

一个好的前言就像一个好的游戏介绍，以玩家最容易理解的方式告诉他，他能够从这个游戏中得到什么，所以我必须很快地告诉你们这本书到底讲了什么。

第一个问题：游戏与玩家之间的联系是什么？

我们要设计游戏，就需要了解清楚玩家与游戏之间交换了什么东西，玩家从游戏中获取了什么能使玩家长期地花费时间在游戏上，游戏公司又向玩家提供了什么内容，可以满足玩家本质上的需求。只有把控了这些东西，我们才能够设计出好的游戏。所以，基础知识是非常重要的。

第二个问题：游戏的结构是什么样的？

我们要学会如何用常用的科学方法去看待游戏并分析游戏。最重要的，是怎么以设计师的眼光去对待一个游戏系统，看到其中的设计亮点或缺点。只有这样，我们才能评价一个游戏，或者校验我们自己的游戏。

第三个问题：玩家在游戏内的各种行为是为了什么？

在书中，我们通过一个非常简单的规则解释了玩家在游戏内的各种行为。这样一个规则能解释玩家丰富多彩行为的现象，使得这条规则成为了某种“本质”。利用这样的本质，我们就能更好地理解玩家，了解他们是如何在我们的“掌控”中做出我们希望的行为的。

第四个问题：如何把一个灵感变成一个游戏？

有理论就要有实践，在这一章，我们将前面几章总结出的经验利用起来，以一种更加科学，更加富有理论性的角度去示范如何设计一个游戏，这个游戏要求从策划案看起来就非常好玩，并演示了从灵感到游戏策划案的整个过程，让新手

们有实例可以参考，也让老手找找灵感。

第五个问题：如何做一个优秀的游戏设计师？

最后，我们通过前面的理论再一次对设计师，也就是读者本身进行一番思考。帮助新手读者了解自己本身，以及如何用科学方法论去更有效地提高自己，从而不至于将时间浪费在那些表象的“经验”上。

好啦，上面这五个问题就是本书要带领读者思考的问题。如果你能看到这里，说明你对游戏设计还是感兴趣的。那么接下来，我就需要读者（也就是你）再思考一个问题。

“什么样的人需要看这本书？”

程序员如果不知道如何设计游戏，他就很难听懂策划在说什么，对策划给出的系统一知半解，最终的结果就是开发的内容兼容性很差，往往策划仅仅按照原有方案进行扩展，对于程序来说就是一次较大的重构。所以，程序员要看。

美术如果不知道如何设计游戏，就很难按照策划案设计出策划想要的效果，往往会根据自己以往的经验设计出预期较多或较少的内容，因为游戏是一个考究性能与视觉的产品，美术设计的东西不能过多，也不能过少，精准地执行策划的想法，就是美术需要掌握的基础技能。所以，美术要看。

运营如果不知道如何设计游戏，就会被那些短暂的数据欺骗，然后被运营商的重重压力逼得做出各种损害游戏生命周期的行为，并向研发部门提出各种“不合理”的需求。这些都是游戏市场内常见的行为。所以，运营者要看。

策划如果不知道如何设计游戏，你还是辞职吧。

结果如何？那就是**每一个游戏领域内的人都需要了解如何设计游戏**。一个简单的、靠谱的游戏理论，就和基础化学、基础物理、基础数学那样的理论一样，成了游戏领域必须要有的东西。

如果你坚持看到了这里，那么恭喜你，这本书就是这样一个理论。它将帮助你构架出一个在游戏领域内的理论知识基础，让你可以从理论出发，面对一切实际的问题，而不必凭着零散的经验在迷雾中前行。

最后，这本书还能做什么？

如果你不是游戏领域的人，而是一个学生，或者是其他领域的，那么它也可以帮助你了解如何设计出一个让人更容易接受的产品。提高你的产品用户体验，同时也能帮助你更加了解自己的产品。

好啦，就是这样，不管是谁都能看这本书！在你有更丰富的知识、更好的理论之前，这本书的内容都将是需要的。

趁你还没困，翻页，现在就开始吧！

反侵权盗版声明

电子工业出版社依法对本作品享有专有出版权。任何未经权利人书面许可，复制、销售或通过信息网络传播本作品的行为；歪曲、篡改、剽窃本作品的行为，均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人应承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。

为了维护市场秩序，保护权利人的合法权益，我社将依法查处和打击侵权盗版的单位和个人。欢迎社会各界人士积极举报侵权盗版行为，本社将奖励举报有功人员，并保证举报人的信息不被泄露。

举报电话：(010) 88254396; (010) 88258888

传 真：(010) 88254397

E-mail: dbqq@phei.com.cn

通信地址：北京市万寿路 173 信箱

电子工业出版社总编办公室

邮 编：100036



目录

Contents

| | |
|------------------|----|
| 第1章 认识玩家 | 1 |
| 1.1 人需要娱乐 | 1 |
| 1.1.1 人是寂寞的 | 2 |
| 1.1.2 有序的信息能排解寂寞 | 5 |
| 1.1.3 排解寂寞的思考 | 6 |
| 1.1.4 排解寂寞的行为 | 9 |
| 1.1.5 行为中的娱乐 | 11 |
| 1.1.6 总结与习题 | 15 |
| 思考题 | 15 |
| 1.2 游戏的特色 | 16 |
| 1.2.1 游戏的深度 | 16 |
| 1.2.2 游戏的宽度 | 18 |
| 1.2.3 游戏的速度 | 19 |
| 1.2.4 总结与习题 | 22 |
| 思考题 | 23 |
| 1.3 寂寞论 | 23 |
| 1.3.1 理论 | 24 |
| 1.3.2 模型 | 26 |
| 1.3.3 结论 | 32 |
| 1.3.4 总结与习题 | 34 |
| 思考题 | 35 |
| 1.4 玩家群体 | 35 |

| | | |
|------------|----------------|-----------|
| 1.4.1 | 同群效应 | 36 |
| 1.4.2 | 玩家群体的形成 | 38 |
| 1.4.3 | 一个游戏中不同的玩家群体 | 40 |
| 1.4.4 | 总结与习题 | 42 |
| | 思考题 | 42 |
| 第2章 | 认识游戏 | 43 |
| 2.1 | 游戏系统 | 43 |
| 2.1.1 | 为什么需要系统 | 44 |
| 2.1.2 | 系统模板 | 47 |
| 2.1.3 | 核心战斗系统 | 50 |
| 2.1.4 | 次级核心系统 | 54 |
| 2.1.5 | 其他系统 | 59 |
| 2.1.6 | 总结与习题 | 60 |
| | 思考题 | 62 |
| 2.2 | 玩家生命周期 | 62 |
| 2.2.1 | 玩家的三个阶段 | 62 |
| 2.2.2 | 新鲜感 | 66 |
| 2.3 | 第一阶段：让玩家新鲜 | 67 |
| 2.3.1 | 每个玩家的星际梦想《EVE》 | 68 |
| 2.3.2 | 微创新 | 70 |
| 2.3.3 | 新手引导 | 72 |
| 2.3.4 | 系统功能开放 | 74 |
| 2.3.5 | 总结与习题 | 77 |
| | 思考题 | 78 |
| 2.4 | 第二阶段：教玩家规则 | 79 |
| 2.4.1 | 策略感的投放空间 | 79 |
| 2.4.2 | 成熟的投放方案 | 84 |
| 2.4.3 | 非核心战斗系统中的策略方案 | 85 |
| 2.4.4 | 总结与习题 | 88 |

| | |
|-------------------|-----|
| 思考题 | 88 |
| 2.5 第三阶段：让玩家思考 | 88 |
| 2.5.1 现有的系统 | 89 |
| 2.5.2 更复杂的合作系统 | 91 |
| 2.5.3 更稳定的竞技系统 | 93 |
| 2.5.4 总结与习题 | 95 |
| 思考题 | 96 |
| 第3章 理解玩家 | 97 |
| 3.1 玩家的决策 | 97 |
| 3.1.1 为什么玩家想要组队 | 99 |
| 3.1.2 为什么玩家会有群体 | 103 |
| 3.1.3 玩家之间的联系基础 | 107 |
| 3.1.4 总结与习题 | 111 |
| 思考题 | 111 |
| 3.2 玩家的博弈 | 112 |
| 3.2.1 为什么要设计PVP | 112 |
| 3.2.2 PVP的系统 | 115 |
| 3.2.3 资源 | 121 |
| 3.2.4 总结与习题 | 124 |
| 思考题 | 124 |
| 3.3 玩家的情绪 | 124 |
| 3.3.1 玩家的情绪来自何处 | 125 |
| 3.3.2 情绪的平台 | 130 |
| 3.3.3 总结与习题 | 132 |
| 思考题 | 132 |
| 3.4 玩家的到来与离去 | 133 |
| 3.4.1 玩家生命周期的三个阶段 | 133 |
| 3.4.2 资源的投放 | 135 |
| 3.4.3 总结与习题 | 137 |

| | |
|-----------------------|------------|
| 思考题 | 137 |
| 第4章 设计游戏 | 138 |
| 4.1 核心战斗系统 | 138 |
| 4.1.1 概念变规则 | 139 |
| 4.1.2 规则变系统 | 141 |
| 4.1.3 系统测试 | 147 |
| 4.1.4 系统变游戏 | 149 |
| 4.1.5 总结与习题 | 151 |
| 思考题 | 152 |
| 4.2 其他系统 | 152 |
| 4.2.1 道具与背包 | 152 |
| 4.2.2 资源与交易 | 159 |
| 4.2.3 技能与天赋 | 166 |
| 4.2.4 公会与团队 | 168 |
| 4.2.5 竞技 | 170 |
| 4.2.6 总结与习题 | 174 |
| 思考题 | 175 |
| 4.3 剧情系统 | 175 |
| 4.3.1 剧情的展现方式 | 177 |
| 4.3.2 剧情的内容 | 180 |
| 4.3.3 总结与习题 | 184 |
| 思考题 | 184 |
| 4.4 总结 | 185 |
| 第5章 游戏设计师的自我修养 | 186 |
| 5.1 认知 | 187 |
| 5.1.1 了解认知是必要的 | 187 |
| 5.1.2 认知的生理解释 | 192 |
| 5.2 提高认知 | 197 |
| 5.2.1 目的驱动 | 197 |

| | | |
|------------|------------------|------------|
| 5.2.2 | 高效试错 | 199 |
| 5.2.3 | 总结 | 200 |
| 5.3 | 与团队沟通 | 201 |
| 5.3.1 | 程序想要什么 | 202 |
| 5.3.2 | 美术想要什么 | 205 |
| 5.3.3 | 清晰的文档 | 206 |
| 5.3.4 | 高效的会议 | 211 |
| 5.3.5 | 总结 | 213 |
| 第6章 | 游戏学的研究与学习 | 214 |
| 6.1 | 研究目的 | 214 |
| 6.1.1 | 在领域内能更清晰地讨论游戏 | 215 |
| 6.1.2 | 制作出用户更需要的游戏类型 | 218 |
| 6.2 | 研究方向 | 222 |
| 6.2.1 | 游戏学理论 | 223 |
| 6.2.2 | 认知神经科学 | 224 |
| 6.2.3 | 经济学 | 225 |
| 6.2.4 | 系统论 | 226 |
| 6.3 | 结束语 | 228 |

第1章

认识玩家

开门见山，在这一章，我们就需要了解玩家与游戏之间有什么样的联系，是什么样的价值在游戏与玩家之间交换，使得玩家乐此不疲。找到了这些价值，我们就可以更好地利用这层联系，让玩家更方便地在游戏中得到他想要的东西。

要了解这些价值，我们既可以从原始社会看起，回归到人类最早期的行为，也可以通过近代的社会现象去发现。这里不打算来一次历史大还原，所以在本书中我们会通过对一些近代人类的娱乐行为进行分析，来满足我们的探索需求。

探索总需要问题，有问题才需要解决，而在解决问题的过程中，我们会得到一个又一个的问题，不断地将这些问题解释清楚，就是探索的过程。读者如果能跟随着本书在一个又一个的问题中进行一些思考，那么本书的目的也就达到了。

现在，让我们开始吧。

1.1 人需要娱乐

在现实生活中，我们不管做什么，都有一个理由，对于我们普通人来讲，生存会成为我们生活的第一理由。当我们面对生存压力时，我们会尽可能地使用所掌握的能力去创造财富，从而让自己可以在社会中生存下去。而当我们满足了生存条件以后，我们就会去做各种各样生存之外的事情。

比如在很早以前，我们的祖先在生存之外会在墙壁上记录下画面，会制造武器使以后更方便地生存。

又比如在古时候，富人家在满足了生存条件后，会开始学习琴棋书画，以便获得更多的荣耀，同时借助这些技能来“修身养性”。

到了现代，我们在满足了生存的条件后，会去看电影、玩游戏、逛街、与朋友们聚会。这些都是我们在生存之后所进行的行为。

生存仿佛成为了一条分界线。

那么，为什么生存之前没有游戏？

1.1.1 人是寂寞的

在古罗马，角斗场是贵族与平民都爱去的地方，每一场角斗士（见图 1-1）的厮杀都能换来人们的喝彩。在这场游戏中，贵族是规则的制定者，他们以雇佣或奴役的方式让手下的角斗士参与战斗，而举办方则收取门票，观众则从中获取厮杀的快感与赌博的平台。



图 1-1 角斗士

虽然对于贵族与观众来说，它是一场娱乐活动，但对于角斗士来说，它则是一场有关于生存的致命挑战。被奴役的角斗士需要通过胜利来获取之后的生存权利，而被雇佣的角斗士则需要通过胜利来获取一些他希望得到的利益。也就是说，这场游戏中，贵族是玩家，角斗士是棋子，角斗士虽然参与了游戏，但他们并不是游戏的玩家，对于贵族与观众来说，角斗士的存在只是为了娱乐，是一种工具。

这显然是残酷的，但对于当时的社会环境来说，角斗就是一种主流的娱乐活动。角斗是一种游戏规则，角斗场则是这种该游戏规则所需要的平台，它承载着

游戏的玩家：贵族与观众。角斗士通过参与这样残酷的战斗来获得生存的机会，他们或许是自愿，或许是被动，但都是为了生存。

贵族为什么需要这么做？

大家心里都知道答案，他们需要娱乐，当他们穷得只剩下钱了，他们就需要一些其他方式来让自己的生活更加充实。在以往思考中，我们到了这一步，就会停下来。“每个人都需要充实自己”。这是我们思考的终点，然而，为什么呢？

为了追究这个问题，我们不妨做一个“**静止不动**”的实验。

在任何时刻，我们都可以做这个实验，让一个人在任何状态下保持什么都不去做。也许一开始他的大脑会很活跃，思考很多东西让自己保持不无聊，等时间再过得久一点，再久一点，就会有一种感觉让他非常不舒服。为了抵抗这种感觉，他就必须做点什么事情去让自己的大脑活跃起来，一旦大脑开始活跃，这种不舒服的感觉就会消退。

这就是我们的本能反应，当一个人的大脑在一段时间没有达到一个阈值的思考强度后，他就会产生不舒服的感觉。这种感觉会促使人在满足了生存条件后无法闲下来，总会去寻找一些事情来做。

古罗马的贵族们拥有强大的权势，他们的压力仅仅在于如何保住自己的利益。当他们花费很少的时间张罗好自己的生意后，他们就会空出大量的时间来。显然一天是非常漫长的，如果贵族们什么都不做，这段时间对于他们来说将会非常的艰难。所以为了排除来自大脑深处的不舒适感，贵族们就需要寻找一些能使他们大脑活跃的事情来做。

有的贵族读书多一些，他们会可能选择学习数学，或者研究点土木工程。有的贵族喜欢文艺的东西，他们可能学习画画和音乐。而那些没有“正当”兴趣爱好的贵族，他们则更喜欢通过娱乐活动来消除他们身上的不舒适感觉。

正是每一个人都在满足了生存后去做一些需要活跃大脑的行为抵抗那种不舒适感。才让人类的社会呈现了丰富多彩的美丽画卷。

我将这种感觉称为：“**寂寞**”。

它的过程如图 1-2 所示。

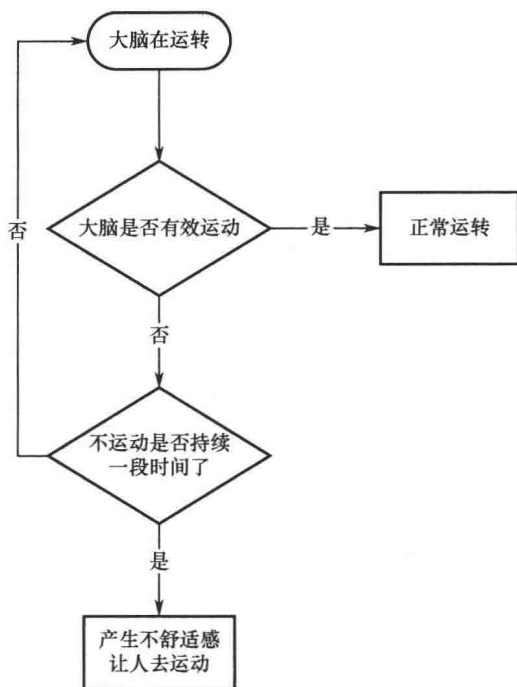


图 1-2 寂寞的“过程”

这里的寂寞是肉体上的寂寞，而不是我们通常所说的心灵上的寂寞。它是一种生理现象，我们用一句话就可以清晰地解释它：

在连续的一段时间内，如果一个人没有进行一些特定活动，他就会产生一种不舒适的感觉。

从我们小的时候开始，我们每时每刻都在与寂寞做斗争，我们总是去做出某些行为来帮助自己克服不舒适感，久而久之，这样的寻找行为成为了我们人类的习惯。当闲下来后，我们会安排自己去做一些事情。这种过程最终会体现在人类个体的不间断的行为上，而正是所有人类这种“没事找事”的行为，使得我们的种群得到了发展。

当然，在拥有一定心理学或者神经科学知识的朋友面前，这种假设会有一些的瑕疵，不过不用担心，在后面我们会慢慢修补它，这里我们仅仅拿它来便于理解地解释人类娱乐行为的开始。

1.1.2 有序的信息能排解寂寞

我们了解到了人类会有“寂寞”这种感觉，同时也知道了像游戏这样行为可以帮助我们排解寂寞，那么排解寂寞的行为需要些什么特征呢？

带着这个问题，我们继续通过一个例子来探索分析。

例1 本书的语言

想要让大部分的中国读者能够接受这本书，我就需要安排一些浅显易懂的语言来描述我想要讲述的东西。

同时，如果我使用了除中文以外的其他语言，也会让中国大陆的读者们远离这本书。

显然，让读者能够顺利地接受一本书的内容，就成为了每一个作者需要考虑的问题。

书，是一种载体，它所承载的，是信息。当信息进入我们的大脑后，我们需要处理这些信息，这个处理的过程，就是我们抵抗寂寞的过程。

但了解这个过程后，我们又会产生新的问题：“那什么是信息？”

如果我写下四个字“国爱我中”，这显然没有什么意义，在《信息简史》一书中，作者称这样的组合为无效信息。反之如果我写下“我爱中国”四个字，则明确地表达了某种有价值的内容，这样的组合就叫作有效的信息。即有序的信息就是有效的，无序的信息就是无效的（密文也是一种有序信息，但此处不做讨论）。

而人类，就是一种能够接受、发送、组合、翻译有效信息的种群。正是这样的能力，让我们能够互相交流，形成社会，最终成为现在的人类。

信息的处理，在生理上是一个有序的过程，当我们的眼睛看到书本上的一句话时，大脑的视觉神经就会把外界的图像信息传递到大脑的深处，经过一层层传递，最终来到大脑的“语言区”。语言区将这些书本的内容翻译成我们能够明白的内容，当我们的“高层意识”接受到了这些信息后，大脑会去主动思考这些信息所具备的含义。最终，在思考的过程中加深了对这些信息的印象从而变为一种长期记忆。

在这一系列的生理过程里，大脑“高层意识”的思考行为就是人类对抗寂寞