

游戏概论

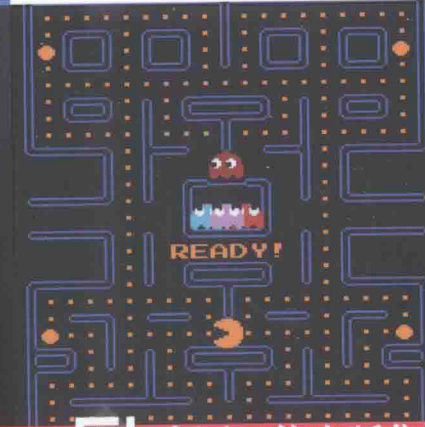
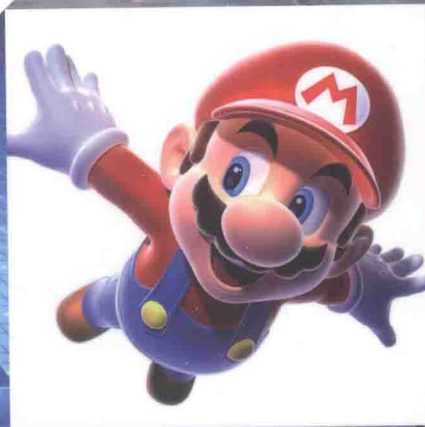
◆ 李瑞森 焦琨 编著



扫一扫书中二维码

轻松获得扩展阅读资料（视频 + 文本）

动漫与游戏产业是 21 世纪最具潜力的朝阳产业之一，相应专业也是当今数字艺术领域中最热门的专业之一。本书作为游戏设计的理论教材，从结构上分为五大部分：游戏定义、游戏发展史、游戏分类、游戏研发制作流程、游戏产业及游戏市场的发展。本书内容全面、结构清晰、通俗易懂，既可作为院校游戏设计等专业的教材，也可作为游戏开发爱好者入门的参考书。



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

现代
创意
新思维



十三五高等院校

艺术设计规划教材

DESIGN

游戏概论

李瑞森 焦琨 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

游戏概论 / 李瑞森, 焦琨编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2016.8
现代创意新思维·十三五高等院校艺术设计规划教材
ISBN 978-7-115-42749-6

I. ①游… II. ①李… ②焦… III. ①游戏—软件设计—高等学校—教材 IV. ①TP311.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第134625号

内 容 提 要

本书作为游戏设计的理论教材,从结构上分为五大部分:游戏定义、游戏发展史、游戏分类、游戏研发制作流程、游戏产业及游戏市场的发展。游戏发展史包括电脑游戏、电子游戏、网络游戏、手机游戏等各种平台下虚拟游戏的诞生、演变和发展过程。游戏分类则分别将不同的游戏平台、载体、形式和内容作为标准,来讲解各种分类下的具体概念和所涵盖的游戏内容。书中还介绍了当今一线游戏公司的运作和具体的开发过程,从宏观视角介绍了游戏公司的部门和职能划分、游戏制作的基本流程、公司的运营模式以及游戏产品的营销与推广等,并从微观角度详细讲解了游戏策划、美术、程序和引擎等具体方面的内容。除此以外,书中还介绍了当今世界游戏产业及游戏市场的发展现状、中国游戏产业的发展情况和未来的就业前景等。

本书内容全面,结构清晰,通俗易懂,既可作为院校游戏设计等专业的教材,也可作为游戏开发爱好者入门的参考书。

◆ 编 著 李瑞森 焦 琨

责任编辑 桑 珊

执行编辑 左仲海

责任印制 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: 787×1092 1/16

印张: 17

2016年8月第1版

字数: 344千字

2016年8月河北第1次印刷

定价: 45.00元

读者服务热线: (010) 81055256 印装质量热线: (010) 81055316

反盗版热线: (010) 81055315

前言

动漫与游戏产业是 21 世纪最具潜力的朝阳产业之一，相应专业也是当今数字艺术领域中最热门的专业之一。经过短短几十年的时间，全球已经形成了一个巨大的消费娱乐市场，而且其市场仍然处于不饱和状态，未来发展潜力巨大。中国的动漫游戏领域相对于美国和日本起步较晚，但随着国家的大力倡导和支持，其发展势头十分迅猛，市场产值逐年翻倍提升。近几年中国的动漫游戏消费市场已经成为可以与美国和日本并驾齐驱的全球重要消费市场。动漫游戏行业如今已成为中国重要的文化发展产业，其未来前景十分广阔。

随着市场和企业用人需求的增加，大量民办动漫游戏培训机构如雨后春笋般出现，一些高等院校也陆续开设了游戏设计类专业。但由于诸多因素的限制，现在相关课程的培训主要以讲师言传身教为主，缺少真正具有系统性的专业教材，而基础理论性教材更是少之又少，这也正是本书创作的初衷。

对于每一个学科而言，专业的理论内容都是极其重要的部分，往往起到了基石的作用。同时，对于一个专业来说，往往其应用学科发展较快，而理论部分却在很长的时间内非常稳定。就拿美术专业来说，美术学院可能每几年就要更换素描、色彩、速写等专业绘画教材，每一套教材在内容上都会因为作者对于绘画的技巧和手法的不同而存在很大差别，但类似美术概论等基础理论性教材却十几年甚至几十年都不会有太大改变。所以，作为基础理论性的游戏概论教材在整个游戏设计专业中的地位举足轻重。

现在市面上的游戏设计教程图书多以讲解软件的使用和操作为主，缺乏理论基础和未来一线就业的实战导向。本书紧扣当今一线游戏领域，分别从游戏定义、游戏发展史、游戏分类、游戏研发制作流程、游戏产业及游戏市场的发展五个方面进行讲解，让读者了解和学习游戏行业发展的脉络。

由于本人水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评指正。

编者

2016 年 4 月

目 录

第 1 章 游戏起源	1	3.2.2 卡带游戏	80
1.1 游戏的定义	2	3.2.3 光盘游戏	81
1.1.1 游戏的特征	2	3.2.4 数字游戏	84
1.1.2 游戏的本质	5	3.3 按运行方式分类	85
1.2 游戏的发展与演变	6	3.3.1 单机游戏	85
1.3 虚拟游戏的定义	8	3.3.2 网络游戏	86
1.4 游戏心理学	12	3.4 按游戏内容分类	87
1.4.1 游戏心理学的概念 ..	12	3.4.1 角色扮演类游戏	89
1.4.2 游戏心理学在游戏 设计中的应用	12	3.4.2 动作类游戏	92
3.4.3 冒险类游戏	94	3.4.4 策略类游戏	96
3.4.5 射击类游戏	98	3.4.6 体育类游戏	101
3.4.7 竞速类游戏	101	3.4.8 模拟类游戏	103
3.4.9 益智类游戏	104	3.4.10 音乐类游戏	105
3.4.11 卡牌类游戏	106		
第 2 章 电子游戏发展史	17	第 4 章 游戏公司运营及产品 研发流程	108
2.1 虚拟游戏的诞生	18	4.1 游戏公司部门介绍	109
2.2 游戏机的兴起	19	4.1.1 管理部门	109
2.3 2D 游戏时代	28	4.1.2 研发部门	110
2.4 3D 游戏时代	36	4.1.3 市场部门	111
2.5 网络游戏时代	41	4.2 游戏公司的运营模式 ..	111
2.5.1 联机对战网游时代 ..	42	4.2.1 研发型公司	111
2.5.2 MMO 网游启蒙 时代	44	4.2.2 外包服务型公司 ..	113
2.5.3 旧 MMO 网游时代 ..	46	4.2.3 技术服务型公司 ..	113
2.5.4 新 MMO 网游时代 ..	50	4.2.4 代理运营公司	114
2.6 电子游戏的“三国 时代”	58	4.3 游戏产品研发制作 流程	115
2.7 手机游戏的发展	65	4.3.1 立项与策划阶段 ..	116
第 3 章 电子游戏的分类	71	4.3.2 前期制作阶段	117
3.1 按硬件平台分类	72	4.3.3 游戏研发阶段	119
3.1.1 电脑游戏	72	4.3.4 游戏测试阶段	120
3.1.2 街机游戏	73		
3.1.3 家用机游戏	74		
3.1.4 掌机游戏	75		
3.1.5 手机游戏	76		
3.2 按存储载体分类	78		
3.2.1 软盘游戏	78		

第5章 游戏策划	122
5.1 游戏策划的定义与职能分工	123
5.2 游戏策划所应具备的职业能力	126
5.3 游戏策划设计要素	129
5.3.1 世界观构架	129
5.3.2 游戏剧情	131
5.3.3 游戏系统	133
5.3.4 游戏关卡	135
5.3.5 游戏平衡性	139
5.4 游戏项目策划流程	140
5.5 游戏策划文档	142
5.5.1 游戏项目可行性报告	142
5.5.2 游戏项目开发策划案	143
5.5.3 项目团队的工作计划书	145
5.6 游戏项目策划验收标准	145
第6章 游戏美术	151
6.1 游戏美术的概念与风格	152
6.2 游戏美术发展简述	154
6.3 游戏美术的职能分工	157
6.3.1 游戏原画美术师	157
6.3.2 2D 美术设计师	158
6.3.3 3D 美术设计师	161
6.3.4 游戏特效美术师	162
6.3.5 地图编辑美术师	163
6.4 游戏美术设计制作流程	165
6.5 游戏美术常用软件	168
第7章 游戏程序	171
7.1 游戏程序的定义	172
7.2 游戏程序员的职业素质	172
7.3 常用的游戏编程语言	175
7.4 游戏程序的职能分工	177

7.5 游戏引擎的定义	179
7.6 游戏引擎的发展史	181
7.6.1 引擎的诞生 (1991 ~ 1993 年)	181
7.6.2 引擎的发展 (1994 ~ 1997 年)	182
7.6.3 引擎的革命 (1998 ~ 2000 年)	184
7.6.4 国内游戏引擎发展简述	187
7.7 世界主流游戏引擎介绍	191
7.7.1 Unreal (虚幻) 引擎	191
7.7.2 CryEngine 引擎	193
7.7.3 Frostbite (寒霜) 引擎	194
7.7.4 Gamebryo 引擎	195
7.7.5 BigWorld 引擎	197
7.7.6 id Tech 引擎	198
7.7.7 Source (起源) 引擎	199
7.7.8 Unity 引擎	200
7.8 游戏引擎编辑器的基本功能	201

第8章 游戏产业及市场发展	208
8.1 世界游戏产业三大阵营	209
8.1.1 美国游戏产业	209
8.1.2 日本游戏产业	213
8.1.3 韩国游戏产业	216
8.2 中国游戏产业发展现状	220
8.2.1 中国游戏制作业的发展	221
8.2.2 中国游戏市场现状	235
8.3 新时代移动游戏产业的崛起	238
8.4 游戏制作行业就业前景	241

附录 知名游戏公司介绍	243
-------------------	-----

第 1 章

游戏起源



1.1 游戏的定义

在科技高度发达的今天，一说起游戏，人们会自然而然地联想起各种电子游戏、网络游戏及手机游戏等。随着时代的进步和发展，越来越多的高科技电子娱乐产品进入大众的视野，渗透到了人们的日常生活中（见图 1-1）。但对于游戏这个词汇来说，它并不是在今天这个时代被创造出的新语——自从人类诞生以来，游戏就开始出现并一直伴随人类历史的发展，远古时期生物之间的追逐打闹，意识形态生物创造的规则活动，几百年前的象棋，近代的桥牌、扑克，甚至各种运动，这一切都可以看作人类的游戏行为。究竟什么是游戏？它该怎样去定义？游戏经历了怎样的发展与演变？游戏的本质又是什么？本章就来解答这些疑问，带领大家了解游戏的本源。



图 1-1 电子游戏已经成为生活中一种重要的娱乐方式

究竟什么是游戏？如何为其下一个准确的定义？历史上有许多哲学家、思想家探讨过这个问题，他们对游戏有了一定的系统认识，并且为其进行过定义。例如，著名哲学家柏拉图对游戏的定义为：一切幼子生活和能力跳跃需要而产生的有意识的模拟活动。亚里士多德对游戏的定义是：劳作后的休息和消遣，本身不带有任何目的性的一种行为活动。而当代索尼娱乐公司的首席创意官拉夫·科斯特对游戏的定义则是：游戏就是在快乐中学会某种本领的活动。翻开《辞海》，我们看到游戏是这样被定义的：以直接获得快感为主要目的，且必须有主体参与互动的活动。这个定义说明了游戏的两个最基本的特性：一是，以直接获得快感（包括生理和心理）为主要目的；二是，主体参与互动（互动包括动作、语言、表情等）。

综合以上的观点，我们得出以下结论：首先，游戏是一种行为活动；其次，游戏是以获得快乐或自足为目的；再次，游戏必须以自愿和自由为前提；最后，伴随着游戏活动的展开，无论是有意识还是无意识，游戏本身都会被赋予某些规则。根据以上四种特性，我们来对游戏进行定义：游戏是以自愿和自由为前提、以获得快乐和自足为目的且具有一定规则的行为活动。

下面我们针对游戏的特征和定义展开论述，深入了解游戏的真正内涵。

1.1.1 游戏的特征

1. 游戏是自愿的活动

“自愿”属于动机的范畴，动机是推动生物活动的心理力量。从动机产生的来源看，可以

把活动动机分为内部动机与外部动机。内部动机来自于活动主体自身的主动需要，而外部动机则相反，是一种被动需要。游戏是一种自愿的行动，其动机是内部动机，是游戏者内在的一种需要。我们可以把生命体的所有活动分为两种：谋生和游戏。也就是说，生命体的所有活动，不是谋生，就是游戏。而谋生活动又可分为两种：劳动和消费。要解释生命活动的整体性质，必须兼顾目的与手段两个方面。因此，以内在的手段谋求外在的目的是劳动，以外在的手段谋求内在的目的是消费，而以内在的手段谋求内在的目的就是游戏。例如，做饭是以内在的手段谋求外在的目的，是劳动。吃饭是以外在的手段谋求内在的目的，是消费。把做饭和吃饭联系起来看，就是谋生。看电影是以内在的手段谋求内在的目的，是游戏。

2. 游戏包含着丰富的快乐体验

乐趣是游戏必须具备的品质，是游戏的元功能，而快乐体验则是游戏真正的魅力所在。游戏的乐趣体验有以下几种成分。

(1) 兴趣性体验。这是一种为外界刺激物所捕捉和占据的体验，是一种情不自禁地被卷入、被吸引的心理状态。

(2) 自主性体验。这是一种由游戏活动能够自由选择、自主决定的性质引起的主观体验，即“我想玩就玩，不想玩就不玩”或“我想怎么玩就怎么玩”的体验，这同时也是游戏自由特性的体现。

(3) 愉悦性体验。这是在轻松的活动过程中由嬉戏、玩笑引起的心理快感。

(4) 活动性体验。这是游戏者在游戏中获得的生理快感，主要是由于身体活动的需要和中枢神经系统维持最佳唤醒水平的需要得到满足之后产生的。例如，外出活动可以有效地解除我们因长时间坐着不动而产生的精神困顿，获得来自本体的活动快感。

(5) 成就感或胜任感体验。这是一种验证自己能力的乐趣体验，具有较强的影响力，可以增强游戏者的信心和继续挑战的意愿。任务与游戏者能力之间的合适差距是游戏者产生胜任感体验的关键所在。成就感体验往往伴随着紧张的心理，好的游戏总是把游戏者置于失败的危险中却不让他失败。

3. 游戏是有规则的活动

游戏规则是游戏者在游戏中关于动作和语言的顺序，以及在游戏中被允许和被禁止的各种行为的规定。根据规则的性质，可以将游戏规则分为外显规则和内隐规则两种。外显规则是外在的游戏规则，主要是关于游戏方法的规定，外显规则一般是约定俗成的。游戏时，外显规则的建立或修改必须得到所有参加者的理解和同意，游戏才能正常进行。游戏的内隐规则与外显规则同样具有限制和约束作用。规则是社会的产物，规则游戏是游戏的高级形式，必须建立在一定的社会化基础上。婴幼儿最初的感觉运动游戏，主要通过重复简单动作或运动获得快感，这种初级游戏阶段的游戏并无规则可言。幼儿游戏的规则性水平是伴随着其认知能力的发展逐步升高的，随着年龄的增长，幼儿对规则游戏的兴趣将

逐渐增长，并稳定在较高水平上，规则游戏也将从此伴随他的一生。

其实不仅人类有游戏活动，其他的生物也有游戏活动。一种生命体只要在谋生之外还有多余的精力，就会被用来进行游戏。例如，小狗就经常拖着主人陪他们游戏，它们会把橡皮球硬塞到主人手里。主人将橡皮球扔出去后，它们会试图在空中接住它，然后交回主人手里。在一次又一次的游戏中，小狗探索着橡皮球运动的规律，并使自己的动作变得更加准确而符合自己的要求。小猫也是如此，他们不厌其烦地玩着绒线球之类的小物体，其实也是在探索这种小物体的运动规律。这和它们的生存本能是分不开的，在小猫眼里，绒线球和毛茸茸的老鼠一类的小动物非常相似，而且运动不规则。探索它们的运动规律并提高自己的抓捕能力是一种生存锻炼。

儿童也有游戏的天性，当他们无意中用铅笔在纸上画出线条的时候会非常兴奋，因为他们发现了一个大规律，这是视觉上的一大收获。当他们再次试验时又成功了，于是他们不断地重复，继而画出了圆，画出了三角，以及其他一些简单的几何图形。突然有一天他们发现一个圆里面有三个点，和父母的脸有些相像，这时他们就已经有了抽象思维。过了一段时间后，他们在这张脸的基础上又画出了身体和手脚。这就是儿童“绘画游戏”的整个过程（见图 1-2）。

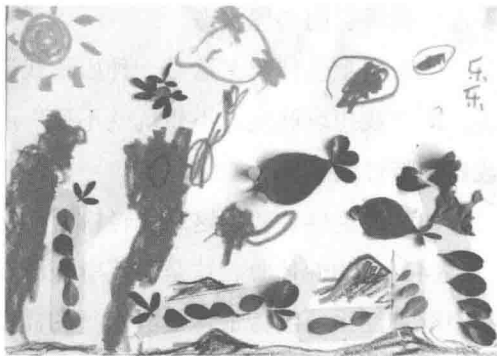


图 1-2 抽象的儿童绘画通常是反映内心的一种本能行为

著名的人类学家、生物学家莫利斯在《裸猿》的“探索”一章中写过这样一段话：如果把这些活动的次要功能（挣钱、争取地位等）搁在一边，那么从生物功能的角度来说，它们在成人生活中就成为幼儿型的游戏模式，亦可能成为依附于成人信息交流系统之上的“游戏规则”。

这些游戏规则可以表达如下。

- (1) 研究不熟悉的东西使之变为熟悉的东西。
- (2) 将熟悉的东西做有规律的重复。
- (3) 在重复的过程中尽可能做些变异。
- (4) 选择最令人满意的变异进行发挥，将其他变异置之不顾。
- (5) 将令人满意的变异反复进行组合。

将莫利斯的观点综合起来，其实就是：游戏是以重复和变异的手段进行探索的活动。其实生物就是依靠不断的重复（繁殖）和变异（基因突变）得以生存的，重复和变异是生命赖以生存的本性。以重复和变异的手段进行探索活动，是生命的低级本性在高级活动中的体现。我们可以说，探索是生命的本性，因此游戏也是生命的本性。

1.1.2 游戏的本质

我们在了解了游戏的定义后,随之而来的问题就是:游戏的本质是什么?游戏究竟是一种什么性质的活动?这是认识游戏时必须解决的基本性问题,事实上这一问题早已引起了众多哲学家、心理学家和教育家的极大兴趣与思考,不同的游戏理论也都试图做出自己的经典阐释。尽管如此,想要揭开伴随人类几百万年的行为活动的本质也并非一件容易的事,但我们却可以用一些相互联系的意向因素来说明游戏的特性,然后进一步概括、提升,从而揭示游戏的自身特性,以此来进一步了解游戏的本质,我们可以将这些特性大致概括为以下几点。

1. 体验性

从形式上看,游戏是虚构的假象,但从实质上看,游戏者在游戏中获得的体验却是真实的。在游戏中,游戏者把自身完全交付给游戏,无所谓主体,也无所谓客体。游戏者与游戏世界直接“遭遇”,其身心与游戏世界不可分割地融合在一起,此时,游戏者心醉神迷、怡情忘怀,这是游戏者与人类经验进行内在的交流,直接引起心灵的震撼,激发对意义的追求与感悟,因此,这种体验也必然是本真的、存在的。幼儿游戏尤为突出地表现出了体验的特征,游戏的世界就是一个体验的世界,在这里他们尽情、忘我、不知疲倦,在游戏中充分地享乐。虽然游戏可以导致认知学习、规则的掌握,但就其目的而言,仅仅是为了这一时刻的体验。因此,它本质上是享乐性的,这是学习发生的前提条件。也就是说,这种认知上的发展是体验和享乐所派生的附属产物。游戏的价值就在于体验带来的一种状态,这是一种完成的状态、一种生命的状态、一种最富动力性的状态,是人可以达到的最美好的状态,这种状态既是教育开始的最佳点,又是教育所要达到的目标。

2. 规则性

游戏被赋予了一系列的规则,它设定了游戏者参与游戏活动的基本结构,在游戏活动中是强制执行的。规则设定了什么是对的和不对的、什么是公平的和不公平的,它强迫学习者采用特定的路径达到学习的目标,游戏规则都是事先规定好的。

爱因斯坦认为,我们生活的这个世界中的所有关系都可用数学公式来表达,游戏中各种要素之间的关系和行为都是相互关联的,可以用数学公式来表达它们之间的属性和行为的相互变化,要素所有存在状态是用一定的数值呈现出来的,规则就是利用游戏中的数学模型,限定各要素属性和行为变化的状态,控制游戏的发展和变化。

3. 自主性

从儿童游戏的过程分析,儿童在游戏中可以根据自己的意愿来确定游戏内容、布置游戏场景、选择游戏伙伴与游戏材料、决定对待和使用活动材料的方式,也可以根据自己的想法或通过与伙伴的协商,改变原有游戏的操作程序,制定新的游戏规则,根据自己的兴趣和愿望控制游戏进程。也就是说,怎么玩?和谁玩?玩什么?都是由儿童自行决定的,儿童是游戏的真正

主人。由此我们可以看出,游戏实质上是游戏者能动地创造、驾驭活动对象,并在此过程中获得自主性、能动性、创造性体验的活动。进一步讲,游戏就是一种主体性活动。主体性活动是活动主体能动地驾驭活动对象的活动,是人的自主性、能动性、创造性得以充分表现的活动。

4. 虚幻性

从儿童游戏的内容分析,儿童的游戏是虚构性的,是充满想象的。在游戏中,一切都是“好像是”“假装是”,儿童可以超越时空的限制,以诗一般的逻辑勾画自己的活动空间。在他们的世界里,一切都是可能的,一切都是允许的,似乎没有为什么这样的问题。从游戏情景的虚设、游戏角色的确定到游戏玩具的假想,再到日常活动和生活中对自己和周围事物的认定,儿童的幻想随时都可以发生。这就是游戏活动的虚幻性,虽然实际体验是真实的,但整体情景却又是虚幻的,虚幻性是游戏活动的另一大特性,而虚幻性与体验性也是游戏本质中一对辩证对立存在的本质特性。

由以上游戏的自身特性,我们进一步分析游戏的本质,得出以下几点。

- (1) 游戏是人类的本能行为活动。
- (2) 游戏是人类学习意识产生的雏形阶段。
- (3) 游戏是人类社会进步的体现。
- (4) 游戏是人类思维想象的扩展和延伸。

1.2 游戏的发展与演变

在传统意义上的游戏出现以前,人类就具有了“玩”的天性与本能,甚至早在没有人类的远古时代,就已经有了“玩”的雏形。最初的“玩”是无意识、无规则的本能表现,动物通过“玩”来训练自己的生存本能,如动物之间的追赶、打闹、撕咬等,这些原本都是它们祖先在野外生存需要的技能。所以,“玩”不仅是一种娱乐方式,早在远古就已经作为一种生存的本能训练而存在(见图1-3)。



图1-3 古代壁画中记录人们打闹嬉戏的场景

在人类出现以后,随着历史的发展与人类的进化,人类掌握了生产劳动的技能。当人们的基本生活需要得到满足后出现了剩余劳动力,人们不再需要为了生存付出自己所有的时间与精力,这时生产劳动开始向娱乐活动转变,从这个时期开始,传统意义上的游戏便应运而生。游戏的起源与生产劳动、军事、民俗传说及宗教信仰等都有密不可分的关系,

由于历史渊源和文化背景的差异,世界各地的游戏内容有所不同,但究其根本都是人类的一种本能表现,是人类文化发展的必然产物。

人类历史上第一个有据可考的游戏是掷骰子猜大小。为了摆脱饥荒的困扰,3000多年前吕底亚人发明了这个游戏来分散精力,以此控制对食物的渴望,依靠这个游戏的帮助,他们熬过了漫长的18年饥荒。骰子游戏不仅让人在艰难时期获得了难得的快乐,还让社会团结一致、共同朝着既定的目标努力,它使吕底亚人在最艰苦的环境面前也保持了乐观的精神。掷骰子是简单古老的经典游戏,它有简单明确的目标和规则,用骰子点数和签数反馈信息,参与者都是自愿的,并且建立起了成熟的游戏规则。

而在古代西方国家,如古希腊、古罗马的游戏起源于宗教祭祀活动,人们通过游戏活动敬奉“神”,与“神”进行交流以获得精神上的自由与快感体验。从游戏的内容来看,古希腊的游戏迎合了当时城邦之间战争的需要及城邦之间的文化、商业交流的需要。古罗马的游戏则反映了当时征服与享乐欲望的膨胀。中世纪的基督教精神是对古罗马的奢靡的社会风气的反叛,否定人的价值,摒弃一切游戏与游戏精神,骑士文化产生的首要目的是服务于上帝,以满足十字军东征的需要。文艺复兴时期,人们关注的中心回到人本身,重新发现人的价值,游戏与艺术的精神一样,注重形式的完美与人的欢乐的表现,这符合那个历史时期人重新发现自身的价值后、把自身置于世界的中心位置去寻求财富与欢乐的需求,也是社会生产发展的需求。

随着历史和人类文化的发展,真正意义上的传统游戏越来越多地出现在人们的日常生活中,成为人们劳动之外的娱乐消遣活动。从历史来看,传统游戏在形式上大体可以分为竞技类、思维斗智、猜谜、赌博等。肢体角力、竞技是指在游戏中规则下的游戏行为,多为带有较强烈竞争性的肢体游戏。虽然,肢体游戏通常是以竞技作为目的,但在其原始属性中依然包含着主体的享受和快乐。例如,角抵是一种类似于现代摔跤、拳斗类的角力游戏(见图1-4),主要是通过肢体力量和技能较量,后来逐渐演变成为一种带有表演成分的游戏活动,参与者在比拼体力与技能的同时体验情绪紧张和情绪释放的快感。

思维斗智、猜谜是指依靠脑力思考来完成的的游戏行为。例如,西方的国际象棋、双陆棋都是有着悠久历史的战略游戏,如图1-5所示。我国传统的斗智类游戏包括九连环、鲁班锁、华容道、围棋、象棋等,如图1-6所示。思维游戏之所以能给参与者带



图1-4 出土的古代刻有角抵图案的青铜饰牌

来愉悦,往往不是由于游戏本身制造了快乐,而是人们通过游戏的方式进行思考的过程产生了愉悦。德国哲学家海德格尔曾经说过:“思维是世间最令人愉悦的游戏。”这是对游戏活动愉悦体验的生动描述。

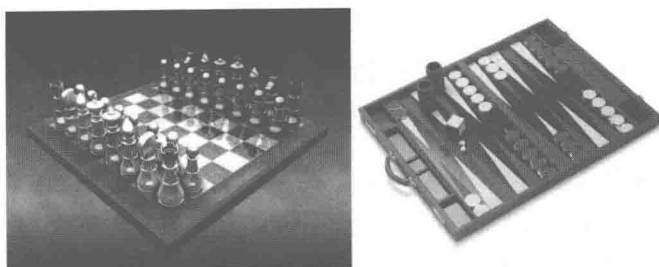


图 1-5 国际象棋和双陆棋

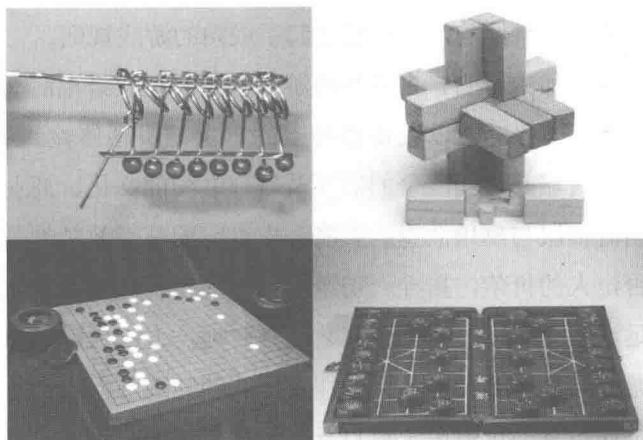


图 1-6 中国传统斗智类游戏

工业革命以后，规则意识、商业化使得游戏活动大规模地影响到了社会生活和个人生活。游戏休闲娱乐成为消费品，这符合工业社会的发展规律与特征。再到当今社会的信息时代，网络游戏的互动、虚拟等特征符合了新时代的发展要求。纵观游戏的历史与发展会发现，游戏精神及游戏目的始终是追求自由与快乐。然而，每个时代的游戏精神内核在不断变化，变化的基础是游戏需要符合社会文化需求和发展的需要。

1.3 虚拟游戏的定义

人类在 20 世纪发明了电子计算机，这标志着人类社会正式步入了计算机（俗称“电脑”）时代，随后电脑游戏在计算机平台上横空出世，从此人类的游戏行为由传统游戏发展过渡为电子游戏。随着科技的进步，越来越多的电子游戏硬件设备相继出现，而游戏软件的制作技术也取得了日新月异的发展。“游戏”这个伴随了人类几百万年的行为活动在当今时代发生了翻天覆地的变化，而游戏的定义也在这个时代被完全改写。

当今时代的游戏通常是指在电子硬件设备平台下运行的游戏应用程序，包括街机游戏、家用机游戏、掌机游戏、PC 游戏、网络游戏、手机游戏等，统称为电子游戏。不同硬件平台下的游戏类型有所不同，游戏的玩法和方式也有所差别。游戏的类型主要包括角色扮演类、

冒险类、动作类、策略类、体育类、竞速类、模拟类、射击类、益智类、音乐类、卡牌类等。

虽然如今的游戏与传统意义上的游戏看起来千差万别，但究其本质而言，游戏的核心意义并没有发生改变。电子游戏仍然是人们在工作、劳动之余，为了寻求快乐的一种主动行为活动，多种多样的游戏类型更加丰富了人们自由选择的空间。在网络游戏出现以后，游戏的互动方式仍然是人与人之间的互动，游戏的规则和机制变得更加严谨。所以，对传统游戏的定义和游戏自身的特性同样适用于当今的电子游戏。

随着全球产业化发展，如今电子游戏已经风靡世界，就如同看电视、听音乐、读小说一样，玩游戏也成为了人们日常生活中必不可少的一部分，人们从不同类型的游戏中获得不同的精神需求，玩游戏的目的和动机也变得更加具体和明确，下面我们总结分析一下游戏中常见的乐趣元素。

1. 角色扮演

角色扮演是指在游戏中有一个特定的角色形象替代玩家在虚拟游戏世界中驰骋，这个形象有一个独有的身份象征并以此和游戏世界以外的操作者产生互联关系，游戏操作者可以利用各种命令对游戏角色进行控制，完成游戏中的各种任务。游戏角色从客观上来说仅仅是操作者手中的傀儡，游戏角色本身并没有任何主观思想及情感特征，但在实际游戏中，游戏角色与操作者其实是合为一体的，游戏角色本身就是操作者在游戏世界中的虚拟实体表现，操作者将自身的思维意识、主观情感全部投射到了游戏角色中。简单来说，游戏角色就是虚拟世界中的操作者本身。游戏操作者可以充分利用游戏角色享受游戏中的虚拟世界，在这个世界中游戏角色被赋予了各种天赋和使命，而这在现实生活中一般是不可能具备的，这种释放感驱动了玩游戏的人在游戏世界中投入精力，这种人机互动的关系也是电子游戏最大的乐趣之一。

2. 对操作感的追寻

在街机诞生后，大量动作类和格斗类的游戏出现在这个平台上，人们凭借街机设备上的摇杆和各种控制按钮来操作游戏中的角色，通过不同的按键组合可以释放出不同的游戏技能，特别是带有强烈打击感的格斗类游戏，对于游戏的操控技术直接决定了游戏竞争的输赢。其实在这个过程中，人们玩游戏的目的和动机不仅仅是因为竞技和竞争心理，这种游戏操控感本身就是游戏最大的乐趣。

3. 社交层面

在网络游戏出现以前，也就是单机游戏时代，游戏中的互动关系主要为人机交互，也就是游戏操作者与电子硬件设备之间的互动关系。游戏中的角色、剧情、任务、关卡流程都是由计算机程序事先设计好的，游戏操作者在游戏中的体验过程实际来说是被动的，即使随着大量人工智能（AI）技术的引入，这也只是增加了游戏中程序反应的变化性，这种变化仍然是被预先设计的。在网络游戏出现后，通过网络平台可以将不同的游戏操作者汇集到一起，游戏的互动关系由最初的人机互动发展为“人—机—人”的互动关系，游戏操

作者可以与网络另一端的真人进行直接互动。这也直接促使游戏世界中出现了真实的社交层面,在这种社交层面下,人们之间的交流是真实的,与现实生活无异,虚拟世界与现实世界的距离被拉得更近,这也是当今时代虚拟游戏中最大的乐趣体验。

4. 挑战和成就意识

在大多数游戏中,通常提供了不同的难度等级划分,如分为 Easy(简单)、Normal(正常)、Hard(困难)、Very Hard(艰难)等(见图 1-7),游戏操作者可以自由选择游戏的难度等级。一般情况下,游戏的难度等级越高,游戏内容的复杂程度和挑战难度越大,而最终游戏所给予的奖励和报酬也越丰厚。这种难度等级设置延长了操作者对游戏的整体时间投入,游戏操作者可以逐渐增加游戏的难度,以获取更加丰厚的奖励报酬。同时,对于游戏操作者自身而言,在这种游戏挑战体验下获得了更多的成就感、荣誉感和满足感。从游戏心理学的角度来说,游戏操作者从游戏中获得了真实的自信感体验。



图 1-7 游戏中难度模式的选择界面

5. 收集嗜好

在现实生活中,收集就是许多人共有的兴趣爱好,类似集邮、古董收藏、各类艺术品收藏等,人们可以从喜爱物品的收集中获得极大的满足感和愉悦感。在虚拟游戏中存在大量的游戏物品,包括游戏装备、游戏道具、任务物品等(见图 1-8),虽然这些物品都是由程序代码生成的虚拟体,但在游戏世界中对其进行收集的体验和乐趣是真实的,这同样是游戏所具备的一大乐趣。



图 1-8 游戏中的各种装备和道具

6. 探索属性

在如今的很多游戏中,例如,许多网页游戏在游戏角色前面十几级熟悉游戏世界的过程中,玩家只需要跟着系统的提示和引导单击鼠标即可,系统的预先设置可以自动激活游戏设置的部分属性。但是在这一过程中,偶尔游戏操作者还是会很想知道,如果不单击“引导确认”

按钮，不让游戏角色跟着游戏的预设环节向前发展，而是按照自己的意愿去引导角色做一些特别的动作会发生什么样的状况，这就是游戏操作者对游戏的渴望探索心理。虽然游戏系统的设置对于每一位游戏操作者都是相似的，但如果能够因为暂时脱离系统而发现了游戏开发中没有预先设定的环节，这将对游戏操作者产生极大的精神振奋。现在越来越多的游戏开始引入这种思想，将游戏的固有自由度进行了大幅度的提升，在游戏中操作者可以最大自由化地对游戏世界进行探索，我们将这些游戏称之为沙盒游戏（Sandbox Games）。经典的沙盒类游戏包括《GTA》系列、《刺客信条》系列、《辐射》系列、《上古卷轴》系列等（为了醒目起见，本书中提到的游戏名称均加了书名号）。

7. 个性化自定义

如果一个屏幕上有 50 个角色在活动，他们的造型、装备外观完全一样，那我们就基本区分不出哪一个是属于自己的游戏角色了，所以现在大多数游戏都引入了个性化自定义角色的概念，让游戏角色在外观样貌、衣着打扮、装饰配件等方面都可以根据操作者的要求进行个人定制。目前，尽管自定义个性化造型在既定的素材库中可能还是非常有限的，但相比于更有限的固定选择来说，个性化自定义功能已经让游戏得到了极大的改善，一方面操作者的自有形象更符合个人的装扮意图，另一方面则提升了游戏角色形象的识别度，可以使操作者在角色众多的人群中迅速辨识出自己的游戏角色。随着游戏制作技术的发展，游戏中个性化自定义的功能也在飞速进化，例如，在韩国人气网络游戏《剑灵》中，全新的骨骼体型及相貌重塑系统通过细微的人体形态数据进行设置（见图 1-9），使游戏操作者能够创建出独一无二的专属游戏角色，这个系统本身已经成为了游戏的一大乐趣和卖点。

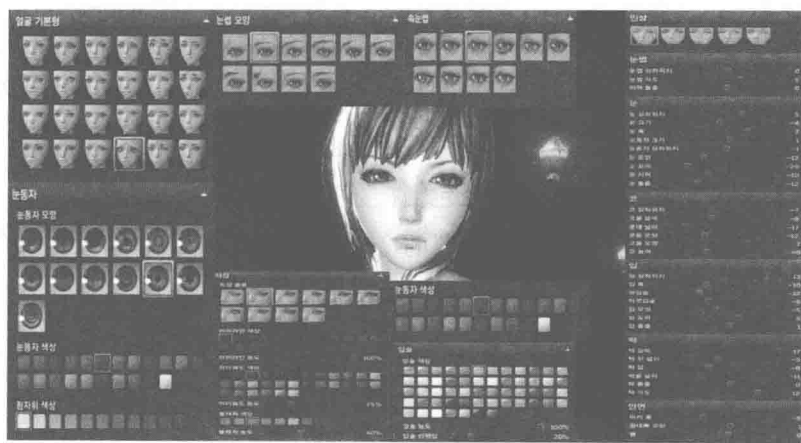


图 1-9 《剑灵》的体型相貌重塑系统拥有复杂的参数设置

8. 故事沉浸

几乎每一款游戏都有自己的剧本和故事，这既包括原创的剧本，也包括现有题材的改编剧本，例如，现在市面上有大量利用中国四大名著改编的题材游戏。游戏的剧本和故事情节可以让游戏操作者沉浸在游戏所描绘的虚拟世界中，就如同电影、小说一样，本来处