

索尼在线娱乐公司首席创意官
[美] 拉夫·科斯特 著



快乐之道

游戏设计的
黄金法则

百家出版社

2pm!!

level 3
balance?



tent?

快乐之道

[美]拉夫·科斯特 著

姜文斌 杨阳 周晶晟 来俊杰 谢刚 译

江苏工业学院图书馆
藏书章

游戏设计的
黄金法则

百家出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

快乐之道：游戏设计的黄金法则 / (美) 科斯特著；姜文斌等译.

—上海：百家出版社，2005.7

ISBN 7-80703-357-6

I.快... II.①科...②姜... III.游戏—软件设计 IV.TP311.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 075314 号

A Theory of Fun For Game Design

Copyright © 2005 by Paraglyph Inc., All Rights Reserved

Authorized Chinese Translation Copyright © 2005 by Baijia Publishing House

版权所有 侵权必究

上海市版权局著作权登记号 图字 09-2005-310 号

快乐之道——游戏设计的黄金法则

(美) 拉夫·科斯特 著

姜文斌等 译

上海文艺出版总社

百家出版社出版发行

(200032 上海市茶陵路 175 弄 3 号 www.shwenyi.com)

新华书店上海发行所经销 江苏常熟兴达印刷有限公司印刷

开本 889 × 1194 1/24 印张 10.5 字数 210 000

2005 年 7 月第 1 版 2005 年 7 月第 1 次印刷

印数 1 — 5000 册

ISBN 7-80703-357-6/TP·3

定价 48.00 元

在这本《快乐之道》中，国际知名游戏设计专家、索尼在线娱乐公司首席创意官拉夫·科斯特对快乐在游戏设计中的意义进行了独到阐述。本书不是一本典型的游戏设计技术书，而是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：为什么有的游戏有趣之极，而有些则让人昏昏欲睡；怎样让人在玩游戏中进行学习；为什么游戏既不能太难，也不能太容易；书中还探讨了与游戏有关的种种社会与伦理问题。

如果你希望了解游戏和游戏设计，你一定会喜欢这本书。它既给游戏开发者们提供了灵感指南，也激发我们思考如何学习、为什么玩游戏，以及学习和玩游戏是如何联系在一起的等诸多问题。书中大量充满启示性的箴言和极具视觉冲击效果的插图，无疑会令每一位读者赏心悦目，并从中获得灵感。

策划：坤迈娱乐（中国）有限公司
(www.coolman.com.cn)

拉夫·科斯特 (Raph Koster), 1971 年出生, 已婚并育有两个孩子。他曾在阿拉巴马州大学获得美术创作硕士学位, 进入游戏业以来, 先后参与设计了以“再造历史”为主题的 LegendMUD 等多款著名游戏, 并担任过《网络创世纪》和《网络创世纪: 次世代》的主创意师和主设计师, 以及《星球大战网络版》的创意总监。拉夫·科斯特现任索尼在线娱乐公司首席创意官, 主持制作了《无尽的任务》、《星际 online》和《无尽的任务 2》等经典游戏。

拉夫·科斯特是当今游戏业内著名的思想家和演说家, 曾撰写了许多关于游戏设计、在线社区和虚拟生活的文章, 其中不少文章已成为大学游戏设计专业的指定参考资料。

业余时间, 拉夫·科斯特是位创作型歌手和作家, 灌制过一张名为《After the Flood》的唱片, 并写过一些魔幻小说。

关于拉夫·科斯特的个人简历, 请访问 www.legendmud.org/raph/。你还可以在本书的官方主页 www.theoryoffun.com 上, 看到关于对本书的各种评价和其他相关信息。

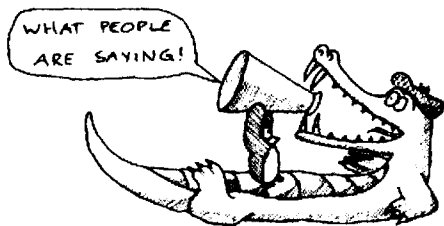


责任编辑 徐兵
特约编辑 洪星范
装帧设计 通文设计



献 辞

本书献给我的孩子们，
没有他们，我就不会写这本书。
也献给克里斯汀，因为我一直许诺我的第一本书是为她写的。
没有她，也就没有这本书。



外界评价

《快乐之道》阐述了一些最基础的原理，它们不仅适用于游戏，也适用于所有的娱乐。更好的是，这本书用一种清晰、富有洞察力并且饶有情趣的风格做到了这一点！对于任何做过游戏或者玩过游戏的人来说，我预期这本书将很快成为经典的迷人之作。

——法尔斯坦 (Noah Falstein), 自由游戏设计师 / 作家 / 制片人

读这本关于快乐的书真的很快乐。它令我想起了麦克劳德的《理解漫画》——这本书引起了巨大争议——因为它将游戏引向基础理论，并以富有魅力的方式呈现出来。

——詹金斯 (Henry Jenkins), 麻省理工学院比较媒体研究项目主管

这些年来，拉夫对于无数游戏开发者都是灵感的源泉。现在，他正在揭示最重要的原理，所有的游戏设计师都会在某一天需要这些原理，以便成为“制造快乐”的大师！

——佩雷 (David Perry), Atari 旗下 Shiny 娱乐公司总裁

非游戏玩家：为了你生活中的游戏玩家买这本书。游戏玩家：为了你生活中的非游戏玩家买这本书。你将再也不可能用同样的方式来看待快乐了。

——多克特罗 (Cory Doctorow), 著名科幻作家, Boing Boing 网站主编

游戏远远不止是玩得开心——它是做人的核心。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。他也用这本书帮助我们这些读者和他的学生们做到这一点。

——麦克沙弗雷 (Mike McShaffry), 布雷克威游戏电台台长

太令人惊讶了！全新的感觉！只有在电视上才可能见到！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。

——卡斯特诺瓦 (Edward Castronova), 印第安纳州立大学电信学副教授



致 谢

我特别要感谢所有在过去的几年里，通过其文章、直接交谈和对我的设想的挑战，帮助我澄清书中各种思想的人。排名不分先后：

奥德雷卡 (Cory Ondrejka)，柯森斯 (Ben Cousins)，肯尼莱 (David Kennerly)，沃尔顿 (Gordon Walton)，福格尔 (Rich Vogel)，劳伦斯 (J. C. Lawrence)，朱尔 (Jesper Juul)，马林根 (Jessica Mulligan)，布哈勒 (John Buehler)，邓哈姆 (John Donham)，谢尔登 (Lee Sheldon)，拉扎罗 (Nicole Lazzaro)，法尔斯坦 (Noah Falstein)，巴特尔 (Richard Bartle)，加利奥特 (Richard Garriott)，理查德·伯克 (Richard Burke)，哈特 (Sasha Hart)，蒂默西·伯克 (Timothy Burke)，赖特 (Will Wright)。

另外，还要特别感谢那些用以下形式帮助我完成此书的人：最早的出版介绍人斯奎尔 (Kurt Squire)，编辑萨耶 (Ben Sawyer)，出色的志愿编辑泰勒 (Dave Taylor) 和皮萨 (Patricia Pizer)，负责出版和注释的韦斯卡普 (Keith Weiskamp)，提供法律支持的布朗 (Chris Nakashima-Brown)，负责排版的艾夫 (Kim Eoff) 和进行副本编辑的弗莱恩 (Judy Flynn)。

最重要的，感谢克里斯汀 (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，这本书将永远不会出现。

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。



TO CHINESE READERS

致中国读者

看到我的这本书在中国翻译出版是一个莫大的荣幸。中国正在经历一场游戏的“文艺复兴”，一个庞大的游戏行业正在不断成长。很长时间以来，中国就有一种挑战思维游戏的文化传统，今天我们看到，中国的游戏业正在前所未有地兴旺发达。

我写这本书的目的，是因为许多人多多少少会把游戏看成无足轻重的业余活动。某些游戏（比如围棋和国际象棋）被看作了文化象征，那些精通它们的人也获得了相应的尊重。但大多数游戏还是被看成是儿童的玩物，只用来让小孩子们开心。

随着电子娱乐的兴起，我们看到游戏正在日常生活中占据相当显著的位置。现代文化日益被电子行业所主宰，而那些由于电子行业才得以诞生的新游戏则是十分引人注目的创造，它们消耗了人们大量的时间。

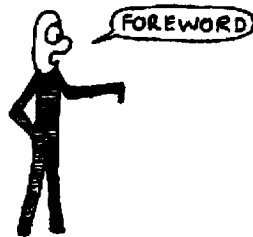
在这么一个调整时期，回到游戏的根源，思考一下游戏为什么会存在于每一种文明之中，思考一下为什么各个年龄的孩子都玩游戏，以及它们在我们的大脑发育中扮演了什么角色，是一个很好的主意。

现代科学已经证明，游戏根本不是无足轻重的，它可以是一种重要的教育工具，是故事和娱乐的展示场，是强有力的大众传媒。不过，这里有一条代沟——由于其威力，新的电子游戏吓坏了许多人。

我衷心希望本书能成为你送给父母、老师和朋友的礼物，这样他们就会懂得为什么游戏能感动你的心灵。如果你是一名游戏设计师，那么我希望它会让你用一种新的角度看待游戏，充分认识到它们的潜力。如果你是一个玩游戏的人，那么我希望它会给你一个理由，让你在告诉别人你是一个游戏玩家时能高高地昂起你的头。

希望你喜欢这本书！

序 言



这本书的标题几乎让我产生了错觉。作为一名游戏设计师，看到“理论”（或者说“道”）和“快乐”这两个词如此紧密地放在一起，会近乎本能地令我感觉有点不舒服。理论是枯燥的、学院派的东西，存在于图书馆收藏的那些厚厚的书里，而快乐是轻松的、活泼的、好玩的……嗯……就是快乐的。

在交互式游戏设计出现的头几十年中，当我们慢慢地、痛苦地蹒跚学步时，我们可以高高兴地忽略周围很多棘手的潜在问题。现在，我们第一次从学术的角度，开始寻求我们所做工作的严肃意义。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？”

对这个问题的学术兴趣看起来有两方面：首先是承认视频游戏可能代表了一种正在出现的新媒体，一个新的设计领域，也可能是一个全新的艺术形态。所有这些都是值得研究的。其次，越来越多积极主动的学生们在玩游戏的过程中成长起来，他们发现自己受到了激励，希望自己有一天会在这个领域中工作。他们想要找到学校，帮助他们理解什么是游戏，怎么制作游戏。

这里就有了一个小问题：无论学生们多么主动，非常懂得游戏并有能力讲授相关知识的教师却很少。事实上更糟的是，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他们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）。

在游戏业和希望研究及讲授游戏的学术界之间，桥梁正在开始慢慢地建立起来。一种通用的语言正在发展，它可以使得大家在一种共同的语境下谈论游戏，并帮助开发者更容易地彼此共享他们的经验。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）是很难研究的，因为它们是如此的多维。有许多不同的方法可以让我们接近游戏。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（这里只举了几个例子）。要真正理解什么是游戏，你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，他是少数对这个可能涉及自己工作领域的课题进行研究的人之一，即使他不能立刻清晰地知道为什么。他在非常广泛的知识领域搜寻，然后回来和我们共享他所发现的东西。他不仅是一名勇敢的探险家，而且是一名用功的地图制作者。

在本书中，科斯特做了非常优秀的工作，通过各种观点来看待游戏。带着在此领域工作的设计师的本能，他通过自己在一系列相关课题上的研究，挖掘出了一个行业的财富宝藏，其中的金块可谓价值连城。然后，他想方设法将他的发现用一种友好的、有趣的方式表达出来，使得一切看上去都如此恰到好处。这本书简直完美无瑕。

对于这样一本荟萃智慧精华之书……我想我可以认可这样的标题。

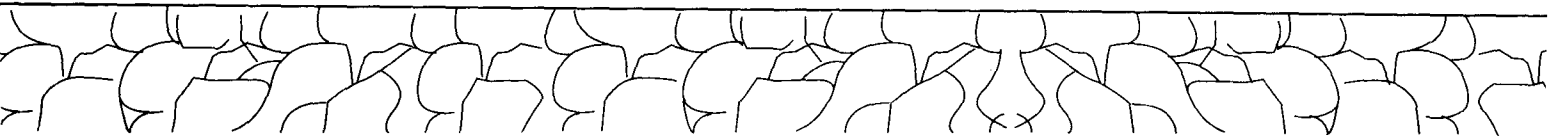
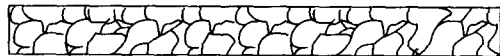
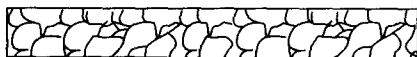
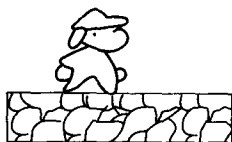
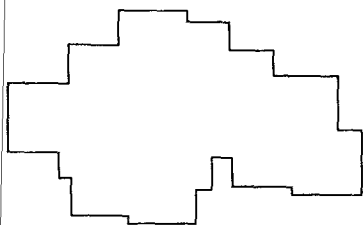
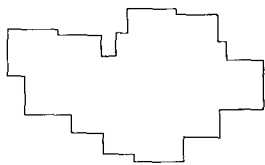
威尔·怀特

威尔·怀特 (Will Wright)，Maxis公司首席设计师，该公司是他在1987年和布劳恩 (Jeff Braun) 共同创办的，曾开发过《模拟城市》(SimCity) 等经典游戏。1999年，怀特被《娱乐周刊》(Entertainment Weekly) 列入“娱乐界100名最具创意者”榜单，并在《数字时代》(Time Digital) 关于塑造今日科技的最重要人物评选“Digital 50”中榜上有名。

目录

CONTENTS

开场白	我的爷爷	2			
第一章	为什么写这本书?	4			
第二章	大脑如何工作	14			
第三章	游戏是什么?	36			
第四章	游戏教会了我们什么	50			
第五章	游戏不是什么	82			
第六章	不同的快乐给不同的你	102			
第七章	学习的问题	112			
			第八章	人的问题	130
			第九章	交织中的游戏	142
			第十章	娱乐的道德标准	162
			第十一章	游戏应该去向何方	174
			第十二章	让游戏获得应有的地位	186
			尾声	快乐是有意义的, 爷爷	202
			注释		226





开场白 我的爷爷

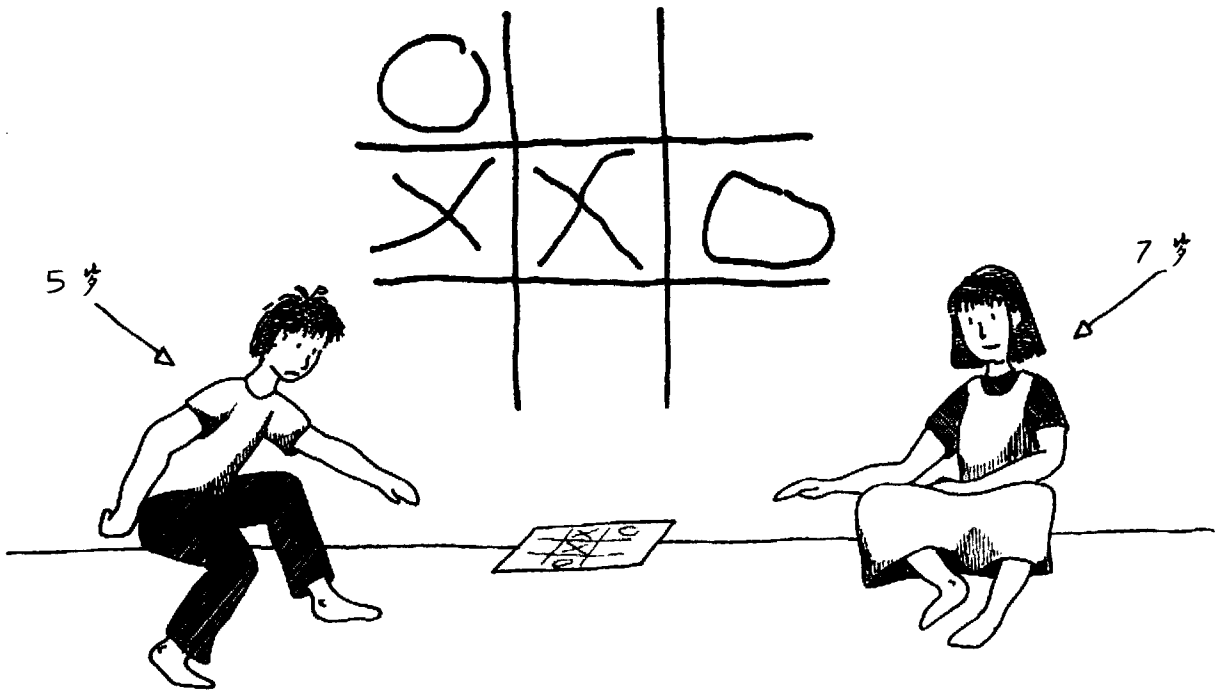
我的爷爷曾经想知道，我是否为自己所从事的工作感到骄傲，这对他来说是一个很合理的问题。他做了一辈子的消防队长，抚养了六个孩子长大。问我的时候，他正在逐渐衰老并即将离开人世，虽然当时我并不知道这一点。他的六个孩子中，有一个追随他的脚步也成了一名消防队长，但是现在在销售浴缸。其他几个孩子有一个做了特殊教育老师，一个做了建筑工程师，还有一个做了木匠。这些工作都为社会作出了有益的贡献，他们都是有益于社会的人。而那时的我——正在开发游戏，却没有在为社会作贡献。

我告诉爷爷，我觉得自己确实为社会作了贡献。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教育，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，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，我就这么回答我的爷爷：“是的，这是有意义的事情。我把人们联系起来，并且教育他们。”但是在我这么说的時候，事实上我并不能提供任何证据。





我的孩子们最近正在学习下井字棋。



第一章 为什么写过本书？

我们的孩子们在很小的时候就开始玩游戏。游戏在他们的生活中无处不在，因为工作关系，我带回来不计其数的游戏。我觉得孩子模仿他们的父母是不足为奇的事情。但我和我的妻子痴迷于阅读，孩子们却抵触阅读。他们更加本能地被游戏所吸引。还是婴儿的时候，他们就发现捉迷藏游戏具有无穷的魅力，即使现在他们长大了，这个游戏偶尔还会引起他们的欢笑。作为婴儿，他们对外界的关注有着非常明显的意图。当他们想知道橡皮鸭子去了哪里时，这表明这个游戏对他们而言非常有吸引力。

孩子们随时随地在玩耍，他们常常玩一些我们并不是很理解的游戏。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，关于孩子们一天内吸收了多少单词，他们对运动控制的开发有多快，他们掌握了多少生活的基本方面——老实说，其中有些方面是如此细微，我们甚至都忘了学习它们。可是我们经常未能认识到，这是多么令人惊异的能力啊。

想想看，学习一门语言是多么困难，但是全世界的孩子们都例行公事般地办到了。这是他们的第一门语言。他们学习语言时，不需要通过他们天生的说话方式来分配同源词（正文中的楷体或斜体字表示在书末的注释中对此有进一步的说明，下同。——译者），也不需要他们的头脑中进行转换。最近，一些尼加拉瓜的失聪儿童受到了很多关注，他们只经过几代就发明了一种全功能性的符号语言。很多人相信，这显示了语言是植根于大脑中的，在我们的大脑线路中有某些东西不可抗拒地将我们导向语言。





看着孩子们学习玩游戏是件很快乐的事。



语言并不是惟一不可更改的习性。当婴儿们爬上成长的阶梯时，他们会参与一些本能的行为。任何经历过“麻烦的两岁”的父母都会告诉你，在其孩子的大脑中似乎有一个开关，能在根本上改变他们的行为（顺便说一句，这种情况可能会延续至两岁以后的很长时间——仅仅是一个善意的提醒）。

随着孩子的成长，他们会跟随某些游戏一同前进。我曾经饶有兴致地观察我的孩子从井字棋游戏中获得的成长。我曾经一连好几年都能在这个游戏中击败他们，直到有一天，所有比赛变成了平局。

在这个游戏不再吸引他们的那一刻，它却引起了极大的兴趣。为什么？我问自己，难道他们突然间就变得精通和理解了？孩子们不可能告诉我，井字棋是一种有限的最优策略游戏。他们看到了模式，但却没有像我们思考事物时一样，设法去理解。

对大多数人来说，这种现象并不陌生。我做很多事情时经常并没有完全明白它们，即使是那些我自己感觉已经很精通的事情。我并不需要有汽车工程师的学位才能去开车。在日常交流中，我不需要记得各种语法规则就能非常遵循语法地与人交流。我也不需要通过了解井字棋是属于 NP 难度还是 NP 完全，才能知道这是一个愚蠢的游戏。

