

主编 王鸿海 卢斌
执行主编 牛兴侦

创 意 媒 体



P A R T

II

第二辑

CREATIVE



社会科学文献出版社
SOCIAL SCIENCES ACADEMIC PRESS (CHINA)

主编 王鸿海 卢斌

执行主编 牛兴侦

创 意 媒 体



P A R T

II

第二辑

CREATIVE



社会科学文献出版社
SOCIAL SCIENCES ACADEMIC PRESS (CHINA)

图书在版编目(CIP)数据

创意媒体. 第2辑/王鸿海, 卢斌主编. —北京: 社会科学文献出版社, 2015. 1

ISBN 978-7-5097-7022-1

I. ①创… II. ①王… ②卢… III. ①电影事业-研究-中国
IV. ①D992

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 003653 号

创意媒体 (第二辑)

主 编 / 王鸿海 卢 斌

执行主编 / 牛兴侦

出 版 人 / 谢寿光

项目统筹 / 宋月华 于占杰

责任编辑 / 周志宽 郭白歌

出 版 / 社会科学文献出版社·人文分社 (010) 59367215

地址: 北京市北三环中路甲 29 号院华龙大厦 邮编: 100029

网址: www.ssap.com.cn

发 行 / 市场营销中心 (010) 59367081 59367090

读者服务中心 (010) 59367028

印 装 / 三河市东方印刷有限公司

规 格 / 开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 17 字 数: 272 千字

版 次 / 2015 年 1 月第 1 版 2015 年 1 月第 1 次印刷

书 号 / ISBN 978-7-5097-7022-1

定 价 / 89.00 元

本书如有破损、缺页、装订错误, 请与本社读者服务中心联系更换

 版权所有 翻印必究

《创意媒体》编委会

主 任 王鸿海

副 主 任 王少民 王承廉

委 员 (按照姓氏笔画排序)

马宁顺 牛兴侦 卢 斌 司徒兆敦

巩如梅 刘汁子 吴 昊 周登富

郑雅玲 段 佳

主 编 王鸿海 卢 斌

执行主编 牛兴侦

· 创意设计 ·

游戏的结构性元素研究	孙 悦 / 3
浅析动画角色的形象塑造与个性设计	方 真 / 20
休闲类手机游戏角色塑造的“动画性”分析	刘梦雅 / 25

· 音乐声效 ·

2013 年多平面立体声发展概况	欧阳玥 / 37
浅析当代电影音乐的创作手法	陈 曦 / 45

· 影视传播 ·

论网络传播对电影观众接受的影响	牛兴侦 / 53
浅谈我国艺术院线的经营之道	韩 叙 / 66
从《心花路放》的发行看互联网对电影发行的影响	阎晓娟 / 73
进口影片翻译质量对国内票房的影响	管燕秋 / 78

· 文化传播 ·

新媒体时代传统文化的传播策略探析	李璐瑶 / 87
中国民间娱乐文化网络化传承使命	史玉红 / 94
浅析中国传统戏曲在中国动画中的运用	赵艺宁 / 106

· 网络媒体 ·

“避风港”规则下视频分享网站著作权侵权责任的认定	高冠群 / 121
探析强化网络媒体的社会公共责任	于超 / 131
短视频社交的“热”与“冷”	赵梦萍 / 139

· 产业经营 ·

我国电影产业长尾经济发展研究	李明嵩 / 147
2013 年中国动漫产业发展报告	牛兴侦 / 160
基于“双重怪圈”的视角看十年来中国动画产业的 经营模式	苏锋 / 182
国外文化创意产业发展研究及其启示	管兴祝 李南南 / 190

· 投资融资 ·

我国影视制作投融资现状分析	孙淑珍 / 199
基于媒介演变浅谈中国原创动画投融资策略	曹秋晔 郑玉明 / 205

· 广告营销 ·

服务营销理论在影院营销中的应用	庄增晗 / 215
-----------------------	-----------

· 艺术教育 ·

我国艺术类高校在中外合作办学中的探讨与实践 刘 磊 / 225

游戏人才教育培养现状观察及发展趋势分析 胡美香 / 231

· 学术研究 ·

新媒体艺术研究期刊文献计量统计分析 吴文聪 / 241

中国逐格动画文献计量分析 吴文聪 / 252

创意设计

游戏的结构性元素研究

孙 悦*

摘 要：游戏设计的核心是其玩法机制的设计，玩法机制设计直接决定了一个游戏的可玩性。而游戏的可玩性是衡量一个游戏作品是否成功的最重要的标准。一个游戏的玩法机制是由八个结构性元素构成的，缺一不可。本文针对每个游戏结构性元素进行了深入讨论，并结合游戏设计实例，分析了各个游戏结构性元素的表现形式和特点，并讨论了结构性元素的不同表现形态与游戏玩法类型之间的对应关系。

关键词：游戏设计 结构性元素 游戏可玩性

一提起游戏，人们一定马上就能举出许许多多玩法不同、题材各异的当下最流行的游戏。然而，无论这些游戏从表面上看是多么的不一样、差异是多么的大，它们的内在结构有着共同的特点。

一般来说，游戏是由结构性元素和戏剧性元素构成的。本文主要对游戏的结构性元素进行讨论。

游戏的玩法机制是由八个结构性元素构筑起来的，它们分别是：游戏玩家、游戏目标、游戏行为、游戏规则、游戏资源、制约机制、游戏地域和游戏结果。这八个结构性元素是缺一不可的，如果缺少了其中任何一个元素，游戏就“散架”了。因此，对这八个结构性元素的深入掌握是进行游戏设计的基础。一旦掌握了它们各自的特点，以及它们之间

* 孙悦，北京电影学院动画学院副教授、游戏设计系副主任，主要研究领域包括游戏设计、交互媒体设计、动画艺术等。

的内在联系,我们就可以尝试创造新的元素组合方式,来设计自己的游戏了。

一 游戏玩家

游戏是为了玩家而设计的,没有玩家,游戏就没有存在的理由。因此,怎样安排各个玩家在游戏中的地位 and 相互关系,是游戏设计师在设计一款游戏时需要做的几个关键决定之一。例如,这款游戏需要多少个玩家参与?不同玩家在游戏中的地位和能力都是一样的吗?他们之间是竞争关系,还是合作关系,还是两者都有?对这些问题的不同设计将产生截然不同的游戏。

有3个因素是在考虑设计游戏玩家这个重要的游戏结构性元素时需要仔细斟酌的。

(一) 玩家角色行为能力

1. 相同的角色行为能力

在一些游戏中,虽然有不同的游戏角色,每个游戏角色的外形样貌、身份背景等各不相同,但是各个游戏角色所能执行的游戏行为是完全相同的,而且游戏系统对每个游戏角色各方面能力的初始设定值也是相同的。这时我们说,玩家们所操纵的游戏角色具有相同的角色行为能力。

在这种情况下,玩家更换游戏角色就好像是给所操纵的游戏角色换了一件外衣一样,并没有本质的改变。例如,在《大富翁IV》和《神秘海域3:德雷克的欺骗》中,虽然游戏有很多角色,但是各个角色的行为能力基本没有差别。

2. 不同的角色行为能力

在很多游戏中,不同的游戏角色所能执行的游戏行为是不一样的,而且游戏系统对每个游戏角色各方面能力的初始设定值也是各不相同的。这时,玩家们所操纵的游戏角色具有不同的角色行为能力。玩家一旦更换游戏角色,就需要重新去了解这个游戏角色的特性了。

由于每个游戏角色都具有其独特的能力、属性和游戏行为,这样就大大丰富了游戏的玩法机制,游戏的可玩性会得到提升。但同时,整个游戏系统

就会变得复杂起来，游戏设计师需要花费大量的精力去考虑如何能使游戏角色之间产生有效的相互牵制，利用游戏规则对游戏行为的限制，以及游戏内在的制约机制来调节游戏系统的平衡性，以确保不会由于某个游戏角色过于强大而使游戏系统失衡，反而降低了游戏的可玩性。

例如，在动作类（ACT）游戏《真三国无双》中，每个武将角色的初始攻击力和防御力都是不同的，而且他们所使用武器的各种参数也不同。玩家可以根据自己的战斗策略和习惯来选择适合自己的武将。又如，在格斗类（FTG）游戏《街霸 X 铁拳》中，每个角色都会具有某一方面的优势或弱点。玩家需要熟悉所使用的角色的特性，才能克敌制胜。

而角色扮演类（RPG）游戏可以算是最便于进行角色行为能力差异化设计的游戏类型。例如，在《上古卷轴 5：天际》中，玩家可以选择各种各样拥有不同行为能力的角色，在游戏的开放性世界中探索、战斗、完成任务，不断升级角色能力，使自己的游戏角色不断成长。

（二）玩家的数量

在设计一款电子游戏时，需要考虑参与这款游戏的玩家有多少。一款为一个玩家而设计的游戏，与有两个玩家、多个玩家、成千上万个玩家，乃至上百万玩家的游戏在设计理念上是非常不同的。另外，一款具有固定玩家人数的游戏与一款玩家人数不定的游戏的设计理念也是非常不同的。

例如，《空当接龙》和《国际象棋》都是具有固定玩家数的游戏，而且显然《空当接龙》只支持一个玩家，《国际象棋》需要两个玩家，玩家多了或少了游戏都进行不了。许多电子游戏都只支持一个玩家，这是因为游戏在设计之初就确定了是由一个玩家与电脑系统进行对抗的结构。

当然也有许多游戏的玩家数是可变的。例如，一些大型的多玩家游戏，比如说《魔兽世界》（World of Warcraft），玩家数的变化范围非常大，从一个人到成千上万人都能玩。只不过如果只有一个玩家的话，这个游戏进行起来不会太有意思罢了。

（三）玩家的互动方式

在设计游戏时另一个需要考虑的与玩家相关的问题是游戏玩家与游戏系统或其他玩家的互动关系模式。其中，非常多的电子游戏采用的是

“单个玩家对战游戏系统”的模式；而最近非常流行的是“多玩家混战”和“玩家团队对抗”这两种模式。当然还有其他的模式，只是有的不太常用。

1. 单玩家对战游戏系统

这类游戏的结构是有且只有一个玩家与游戏系统进行对抗，可以说这类玩家互动方式是电子游戏中最常见的一种模式。这类游戏的例子非常之多，举不胜举，无论是在街机游戏、电视游戏，还是在电脑游戏中，都有大量的游戏采用了这种互动方式。

因为这种互动方式除了一个玩家之外，没有其他的智能参与者了，所以游戏设计时经常会为这类游戏加入一些类似于解谜的设计，以增强游戏冲突。

例如，在《战神Ⅲ》中，奎托斯为了获取珀利托俄斯的阿波罗火弓，就必须想办法寻找游戏场景中可以利用的道具，把火龙放出。在《战神》系列游戏中，还有很多类似的解谜设计，增强了游戏冲突和挑战性，丰富了游戏内容，使游戏更好玩。

2. 多玩家分别对战游戏系统

这类游戏的结构是多个玩家与游戏系统进行对抗，而玩家之间没有什么关系，玩家之间并不需要互动。例如，21点、轮盘赌、Slingo等，这种玩家互动方式在赌博类电子游戏中很常见。

这类互动方式在其他种类的电子游戏中使用率不高，因为这类互动方式与单玩家对战游戏系统的区别不大，只不过其他玩家也在同时进行游戏罢了。由于缺少了玩家之间的竞争，这类互动方式常常受到竞争欲不强的玩家群体的喜爱，例如：女性玩家。

3. 两玩家对战

这类游戏的结构是两个玩家的直接对抗。这类互动模式是格斗类游戏和即时战略类（RTS）游戏的经典互动模式，被极具竞争意识的玩家所钟爱，因为这种一对一的激烈对抗使游戏变成了个人竞赛。例如：格斗类游戏《超级街霸Ⅳ》，还有即时战略类游戏《帝国时代Ⅲ》。

4. 单玩家对战多玩家

这类游戏的结构是两个或两个以上玩家与一个玩家进行对抗，处于同一方的几个玩家之间有时合作、有时对抗。例如，斗地主、拱猪、杀人游戏

等。这类互动模式常常被游戏设计者冷落，但此类模式潜力巨大。因为它适用于多种游戏类型，而且它是集合作与对抗于一身的一种有趣的互动模式，应该能在今后电子游戏业的发展中大有作为。

但是，由于是多人对战单人，所以如何使这类游戏系统取得平衡是一个难点。增加单人所拥有的资源是一个好方法。例如，斗地主中，地主会多三张牌；在杀人游戏中，杀手比平民拥有更多的信息。

5. 多玩家混战

这类游戏的结构是三个或三个以上的玩家进行直接对抗，玩家之间没有合作。一提到多玩家混战游戏，大家首先会想到那些拥有成百上千玩家的大型电子游戏。但其实从古至今就一直存在大量的小型多人对战游戏，如各种棋类游戏。今后，开发一些3人到6人的多人混战游戏是一个不错的游戏设计发展方向。

例如，美国20世纪30年代发明的棋盘类游戏《地产大亨》，采用了四个玩家混战的互动模式，到今天已经演化成了电子版本，并在PC、Xbox360、PS3等多种平台上发行。在《地产大亨》从发明到现在的八十年中，一直是各国游戏玩家所钟爱的经典棋盘类游戏。又如，在《极品飞车亡命狂飙》中，可以通过网络联机实现多玩家混战的竞速模式，从而让玩家在游戏中体验赛车的紧张和刺激。

6. 多玩家合作对战游戏系统

这类游戏的结构是两个或两个以上玩家合作对抗游戏系统。例如，在《神秘海域3：德雷克的欺骗》中，玩家之间需要相互掩护，合作把金子带出危险区域。当某一个玩家角色拿起金子时，这个角色的奔跑速度就会变慢，因此危险性就会加大，这时就需要其他玩家角色很好地掩护拿着金子的玩家角色，保证金子不会旁落。

7. 玩家团队对抗

这类游戏的玩家互动结构是两个或两个以上的玩家团队进行对抗。例如，《战地》系列游戏最受玩家青睐的就是其多人联机游戏模式。在《战地Ⅲ》中，共包含9个联机地图，所有地图均包含5种多人游戏模式，分别为团队死亡竞赛（Team Deathmatch）、小队死亡竞赛（Squad Deathmatch）、突袭（Rush）、小队突袭（Squad Rush）和征服（Conquest）模式。这样，玩家在《战地Ⅲ》中可以获得45种截然不同而淋漓尽致的以玩家团队对抗为

互动模式的联机游戏体验。

团队体育项目已经充分证明了这类互动模式的优势和力量，这类游戏不仅吸引了众玩家本身，而且吸引了大批观看游戏比赛的“粉丝”。随着多人团队对战，以及在线大型多人团队对战电子游戏的问世，立即出现了大量这些游戏玩家所组成的“集团”和“帮会”，目的是大家协同作战、群策群力地赢得游戏的胜利。

二 游戏目标

如果你是一名游戏设计师，而玩家在玩你的作品时根本搞不清楚他们在你的游戏作品中的奋斗目标是什么，那么可以说你的作品根本就不能算是一款游戏。因为电子游戏存在的意义就在于让玩家通过玩游戏而获得自我满足感，然而这种自我满足感正是通过玩家在游戏中达成目标、获得成就来得到的。一款游戏的目标决定了玩家在游戏规则框架内所要达成的成就，没有了游戏目标，玩家在游戏中的成就就无法衡量，玩家就会觉得游戏没意思。因此，游戏目标的确立对电子游戏设计来说是非常重要的。

游戏目标基本上可以分为以下 6 大类。

（一）掠夺或征服

这类游戏目标指的是夺取或毁灭对手所拥有的某些东西（疆域、人员、物品等），同时避免自己的东西被对手夺取或毁灭，从而征服和打败对手。

以掠夺或征服为目标的游戏类别丰富，例如：策略类的棋盘（BOARD）游戏《大富翁》《地产大亨》，动作类游戏《真三国无双》，即时战略类游戏《帝国时代》，射击类（STG）游戏《战地》《使命召唤》，格斗类游戏《剑魂》《超级街霸》，体育类（SPT）游戏《FIFA 足球》《NBA》，等等。可以说这类以抢夺对手财产、歼灭对手武力、征服对手为目标的游戏，从古至今都是最热门的。

（二）追捕或反追捕

这类游戏目标指的是追捕对手，或者躲避对手的反追捕。

以追捕或反追捕为目标的游戏所采取的玩家互动模式是多种多样的，常

见的有：（1）单玩家对战游戏系统，如《吃豆人》；（2）两玩家对战，如《极品飞车 热力追踪》的警匪追捕模式。在以追捕或反追捕为目标的游戏 中，实现游戏挑战性的因素有：（1）身体反应的灵敏度，如《吃豆人》《极品飞车》；（2）策略性，如《凯瑟琳》；（3）逻辑性，如《黑色洛城》。可见，以“追捕”为目标来设计游戏的潜力是很大的。

（三）竞速

顾名思义，这类游戏目标就是指争取在对手之前到达终点，也就是比谁的速度快。

在以竞速为目标的游戏 中，实现游戏挑战性的因素有：（1）身体反应的灵敏度，如《极品飞车 亡命狂飙》的竞速模式；（2）运气，如《飞行棋》；（3）策略，如《跳棋》《帝国时代》中的奇观建造竞速模式。

（四）组合

这类游戏目标是指把游戏中出现的各个物件安排在适当的位置，如《俄罗斯方块》《祖玛》，或者是组成正确的队列，如《五子棋》《空当接龙》。

以组合为目标的游戏以前通常是一些解谜类（PUZ）的益智游戏。但现在出现了很多音乐类（MUG）游戏，也是以组合为目标的，例如：《吉他英雄》《摇滚乐队》《迈克尔杰克逊体验》。

（五）拯救或逃脱

这类游戏目标是指保证游戏中指定的一个人或几个人或事物的安全直至游戏通关。

一般来说，此目标经常会与许多阶段性目标结合在一起使用。比如说最经典的跳台类（PLATFORMER）游戏《超级马力》，总目标是马里奥保证自身安全并在游戏结尾打败大魔王库巴、救出公主，但游戏过程中的每一关又有着各自的目标。

很多类型的游戏都是以拯救或逃脱为目标的，例如：动作类游戏《战神》《刺客信条》，冒险类（AVG）游戏《暴雨》，跳台类游戏《雷曼 起源》，角色扮演类游戏《最终幻想》《质量效应》，射击类游戏《战争机器》，等等。

（六）破禁

这类游戏目标是指迫使对手做出违反规则的举动。例如：小时候玩的《数七》游戏，大家轮流数数，但不能数含有7的数或者7的倍数，否则就要受罚。

这是一类很有意思的游戏目标，但很少在电子游戏中出现，原因是此类游戏的玩法机制很难实现软件化，而且此类游戏玩家之间的竞争通常是实实在在的身体对抗。

上面列出了最常见的6种游戏目标。当几个游戏目标被混合使用时，往往会诞生一款有意思的游戏。例如，即时战略类游戏《帝国时代Ⅲ》把掠夺征服和竞速结合到了一起，玩家在互相打击的同时，还要比谁的建设速度快，所以这类游戏能获得不同玩家群体的一致推崇。

三 游戏行为

游戏行为就是指游戏玩家为了达成游戏目标而采取的各种行为。一般来说，以下四类游戏行为是绝大多数游戏在进行游戏行为设计时需要考虑的。

（一）起始行为

起始行为是指启动一个游戏或游戏关卡时需要执行的游戏行为，即游戏进入正式的游戏互动之前的准备行为。比如说选择角色，设置游戏参数等。

（二）过程行为

过程行为是指起始行为执行完毕、游戏正式进入互动阶段后，在游戏进行过程中，玩家始终都可以执行的各种行为，它不受地点、时间、回合、游戏状态等条件的限制。

（三）特殊行为

特殊行为是指在某种特殊因素激发下或某种游戏状态下才会出现的行为。