

1.产生游戏性的元素

1.核心玩法→游戏性

Q什么是一个合格的核心玩法？

- 笔者认为，一个合格的核心玩法应该能被精炼概括（即“一句话能概括一个游戏的核心玩法”，它可以是长难句），然后设计者能基于这个概括以玩家视角产生画面感（脑子里面已经能粗略的玩起来）

几个例子：

- 通过招式博弈，将对手击落平台取得胜利的游戏（任天堂大乱斗）
- 通过走位，逃离追捕并搜集所有资源的游戏（吃豆人）
- 通过管理战斗资源、排兵布阵阻止敌人进攻据点的游戏（塔防）
- 等等……
- 这种精炼概括不一定听起来很有趣，有时候它听起来甚至很无聊，但是设计者的脑中应该是完全不同的画面，因为其脑子里面已经有了很多的玩的细节，只是在这个阶段它并不重要。
 - 比如“用键盘、鼠标控制你的英雄，配合友军摧毁敌人城堡的对抗游戏”这就是笔者对moba游戏的概括，它听起来很无趣，但是设计者脑子里面可能已经出现了“玩家如何博弈”、“如何配合”、“如何进行资源管理”的画面。
- 简单来说，有“规则”和“胜利条件”就能构成一个游戏，甚至有些游戏没有“胜利条件”
 - 但是请不要轻视这个看似简单的规则概括，因为无论最后游戏变得多复杂这个规则都会贯穿你的整个游戏。
 - 相反，如果一个游戏没法总结出这么一条贯穿整体的概括，那么它大概率不好玩，或者不能明确的向玩家传达“应该玩什么”。

Q怎么验证自己的概括是否正确？有什么用处？

读者可以去尝试用自己的语言来概括一些经典游戏的玩法，用一句话尽量精准的去概括。这时候会产生一个问题“如何判断我自己概括的是否准确？”

- 其实有一个很简单的方法，那就是自己去玩一遍这个游戏，如果你获得了一个很好的游戏体验，并且在游玩的过程中经常会遇到，但是这个体验并不符合你的描述，那么就说明概括并不准确。
- 能精确的概括一个游戏的核心玩法，对于创造核心玩法时非常有帮助。因为一旦你自己学会了如何把一个复杂的系统的核心用一句话抽象后，那么在把一个核心展开成一个复杂且有效的系统就会变得更加简单。

- 当然，能精准得概括一个经典游戏得核心玩法其实并不简单，或许在刚开始，你需要体验很多同类型得游戏，去总结里面的诸多相同得体验，以及为什么有些做的好有些做的不好。
- 这里补充一个笔者的观点：有些叙事的反馈只有“游戏”这个载体才能表达，电影与小说都无法做到，这种基于游戏载体的叙事也是游戏性的一种，而且是游戏性的重要组成部分。故而笔者认为到目前为止的游戏可以分为两大类：1.以**交互反馈**为主导、2.以**游戏性叙事**为主导，其中游戏性叙事与“讲故事”是完全不同的



史丹利寓言中的游戏性叙事

- 能产生交互反馈的才是玩法，而贯穿整个作品的交互反馈是核心玩法

抽象出感知表达

有了核心玩法（规则和胜利条件），一个游戏便可以玩起来了。但是作为玩家来说，这个简单的架构并不能说服人玩下去

Q那么要做到“**有体验感**”还缺少什么重要的元素？

- 这看似简单但是很复杂，我们不妨站在玩家得视角来看待这个问题。我们什么时候会觉得一个游戏“好玩”，这时读者脑子里面可能蹦出很多画面，比如“冒险时的紧张刺激”、“艰难胜利之后的压力释放”、“角色成长时的喜悦”……但是，仔细思考一下，这些“好玩”有一个共同特点，那就是它都是一种“情绪”。回到设计者视角来说这其实就是一种“**感知表达**”
 - 总结来说，要把一个客观的运行逻辑变成某种情绪体验，还需要向上抽象，将没有情绪的玩法逻辑抽象成感知表达。
 - 即，玩法中的所有交互都需要为某种玩家的**感知体验**服务，它就是你所有设计的主题，他甚至能精准的凝练为一个词

2.感知表达→交互设计

Q应该如何进行思考？

- 我们不妨在前期试试溯源的思路，从经典游戏的制作思路中寻找答案，接下来我将结合几款游戏案例来抛出思考，以便更容易理解“**感知的表达才是游戏世界的基础**”这一概念。

1) 命悬一线——紧张感、恐惧感

- 《生化危机》、《寂静岭》--经典的生存恐怖游戏大多会使用**生存的压力**来塑造紧张、恐惧的氛围，我们不妨举例看看他的设计是如何来配合这种表达的（这段不讨论感官设计产生的作用）

游戏中的精准射击系统&有限资源管理--早期的生化危机中，有一个精准射击系统的核心战斗底层，顾名思义玩家在处理敌人时，需要开镜瞄准，使用有限的弹药资源精准攻击敌人的身体部位，最后才能击杀敌人。

- 试想一个画面：你在一个废弃建筑中探索，通过一个小门进入一个狭长的通道，这时后方突然出现几个大体型的丧尸将门堵住，你赶紧向前奔跑，前方一个拿着柴刀的丧尸从拐角冒出并缓缓靠近。你这时慌忙掏出手枪，输入开镜，经过一段开镜延时后，丧尸已经仅离自己4-5步的距离，你急忙开枪，击中丧尸的腹部，其仅仅僵直十数帧之后，继续朝玩家走来。此时慌忙移动镜头攻击丧尸的腿部，丧尸受伤后移动速度大减，但是依然缓慢靠近你。在仅离一步之遥抬手挥刀即将攻击到身上时，你屏住呼吸瞄准头部一枪解决掉敌人，最后长舒一口气，劫后余生。

Q这个过程中玩家的情绪是如何被引导产生变化的？

- 玩家的情绪变化：进入狭长通道产生压抑情绪、后面敌人堵门逃跑产生紧张、逃跑拐角遭遇敌人产生惊吓、拿枪开镜产生慌乱、开枪无果产生着急（慌乱进阶）、击中腿部并获得有效反馈后产生惊喜、敌人手起即将刀落时产生恐惧到达巅峰，最后击中头部杀死敌人后产生庆幸，甚至可能还有结束小段时间后的后怕感。

整个流程中，精准射击能力配合敌人的ai和场地的布置，共同作用塑造了压力和恐惧感，而这种感知表达，贯穿了游戏，所有的设计都是在为其服务。其中包括，敌人击中玩家后将其残忍处决的感官刺激等等……（这里不一一举例，读者可以顺着这个思路继续分析）

2) 精打细算——价值感、收获感

《模拟经营》--在以席德梅尔的文明系列为奠基的大量模拟类游戏中，玩家大多可通过规划、建造、资源获取的循环创造“伟业”，过程中**价值与收获**随时伴随着玩家，并引导玩家建立目标、行动，在获得巨大收益、量变产生质变后，价值感在也最终转化为成就感。

Q这类游戏中，价值感是如何产生的？

- 所有的经济系统都有一个锚点，即价值的最小参考（1个单位货币），他的产出和当前的生产效率挂钩，这一概念同时作用于玩家和设计者。资源管理的流程中，会不断对其进行验证，通过数次验证后得到反馈会形成玩家心中的“**价值**”。

Q具体是怎么实现验证的？

- 笔者认为，其核心是围绕验证方式（主）和产出效率（辅）互相作用经济系统实现以上循环的

- 我们可以思考几个游戏情景：
 - 再收集100万的资源就能建造奇迹建筑，我的每日产出就会增加x%
 - 再积攒一些资源，我又可以抽一发十连，万一出金了呢
 - 购买点进阶材料，进阶后我就能打过boss了
 - 有钱买这个礼物，角色的好感满了，可以做特殊互动
 - 用宝珠把最后一页天赋点出来，就能干死榜一那个bi
 - 将资源投入到A系统中，我的预期收益会比B系统更高
 -
- 这些情景中设置的所有门槛（卡点），其实都是对玩家现有价值总和与管理策略的验证，而玩家在为达成这些条件准备的过程中，自然就产生了对资源的价值评估，而获得了“更大的收益”。

PS：这里可以小小的发散一下，是否自己玩过的所有带经济（养成）系统的游戏都会经历价值锚定、和价值验证这个循环，他们不过是从人们最初的劳动生产（生产效率）和货物交换（资源策略）衍生出来的感知体验。换个说法，人本能的贪欲、掌控欲、求生欲引导其获得更多的“有利资源”

3) 辗转腾挪——操控感

《平台跳跃游戏》--在马里奥系列奠定平台跳跃玩法根基之后，动作互动成为了游戏的一种基础体验，而其带给玩家的核心感知反馈，笔者总结为操控感。

成功的动作互动设计有一开始就建立的细则，以马里奥的操作逻辑为例简单举例说明：

- 移动、奔跑：
 - 1.首先当我们使用十字键移动时，角色会先进行几到十帧的加速过程，然后进入到匀速移动；
 - 2.我们按住b键时角色会 进入加速状态，维持一小段时间然后到达最大速度；其中，如果我们中途放开b键（但是不放开移动键）角色会逐渐减速回到正常匀速，如果同时放开移动键角色会继续减速直到静止
 - 3.如果我们在b加速的过程中反向按下移动键，角色便会做出转身惯性动作，向前继续移动一小段距离后减速到0然后转身反向，之后再加速到最大速度
- 跳跃：
 - 1.在静止状态下，按a键跳跃时角色会原地跳起，并且在上升时缓慢减速直到最高点，然后加速落下直到接触到平台；其中在滞空的这段时间内角色并不是完全和物理一样使用匀加速和减速的，而是均匀的增加了角色的滞空时间仅产生小幅度的加减速
 - 2.在移动状态下，按下a键跳跃时，角色会有一个矢量初速度，从而形成一个抛物线跳跃，速度越快抛物线的偏角越小，符合实际物理规则

- 3.当我们长按和短按a键时，角色跳跃的高度是不同的，这相当于玩家按键的持续时间等价于输入的跳跃力的大小，输入时间越长跳跃力越大，跳跃的高度就越高；这里将按键的体感与游戏中角色的受力融合在一起，增强了游戏的操作乐趣
- 4.当我们滞空时按下方向键可以进行水平位置调整，调整的规则与平面上移动类似，相当于在滞空时按下方向键，能给角色添加一个与方向键同向的力，来控制角色的空中的水平移动
- 5.当我们在空中时碰到障碍物，角色不会立即停止，而是沿着障碍物向上移动到最高点在下落，这里与物理规则相违背

Q思考，为什么一开始要建立如此规则？

• 移动时

移动中的惯性--马里奥的移动中实现了“惯性”概念，玩家的每一次按键相当于是在某个方向上施加了一个力，所以马里奥在受力后产生了相应的惯性运动。那么为什么要这么做呢？

- 在移动中加入惯性概念能更真实的模拟我们物理世界的移动状态，从而产生一种真实的代入感，其次惯性的加入让我们产生一种马里奥的速度很快停不下来的感觉
- 要增加玩家的操作感，如果横向控制没有惯性，那么移动和跳跃的难度就会骤减，从而玩家在平台跳跃的时候就不会思考惯性带来的距离影响；其中，惯性带来的即时思考会给玩家精确操作带来压力，而这种压力在玩家完成一个挑战之后就会转化为成就和反馈，从而使玩家产生掌握惯性跳跃的乐趣
- 更多的细节维度设计，使玩家操作层面进行了玩家分层，从而能够将玩家由菜鸟到高手进行阶级划分，有了这种区分，不同阶段的玩家就能建立起不同的目标；如果在游戏中给到不同阶段的奖励，来强化阶段的概念，那么玩家的目的和反馈就会更加立体

• 跳跃时

- 1.首先我们看一下滞空时间，因为平台跳跃游戏我们希望玩家能在空中更精确的掌握距离和落脚点，所以在设计时我们应该尽可能的增加玩家的观察和思考时间，那么增加滞空时间与削弱滞空时的速度变换就显得很有必要；当然，我们设计时可以在特殊关卡和机制中改变滞空时间和速度变化，来增加游戏的难度和维度
- 2.大多数情况下，使用按下按键=输入了一个作用力给角色的原则，能让玩家快速上手游戏，也能马上和现实中的物理规则建立联系感知合一，所以方向键的输入和作用以及长跳和短跳的设计同样是这个原则；另外这样的细节设计还增加了操作维度的拓展，让关卡设计的维度也产生了多样化
- 3.想象一下，如果马里奥中角色跳跃时一旦碰到障碍物就立即下落，游戏会是一种什么体验？
 - 游戏会变得非常困难，玩家在每次起跳前都需要计算起跳速度和跳起高度，然后估算抛物线距离和高度才能精确的落到目的平台上，如果取消碰撞下落，那么玩家只用估计距离和最大高度是否能超过目的平台就行，而且可以在空中进行距离修正
 - 其次，如果加入了碰撞掉落，平台的间隔和高度设计时就需要精确计算，因为会存在怎么跳都无法跳上平台的情况

- 游戏中的物理规则都是精心考虑后设计的，目的是为了满足不同玩家能自由的移动跳跃同时，又能让关卡有挑战性，这时回到最初得到的体验，我们就能理解其中一些设计目的
- 为什么增加移动惯性，破坏碰撞规则？因为精确的移动对于玩家来说太简单了，如果马里奥能精确移动那么考验玩家的起跳时间和速度控制就没有意义；同样的碰撞下落规则会让跳跃变得太难。因此让移动和跳跃达到了和谐，让玩家在体验的过程中逐渐获得——操控感

4) ……还有很多

除了以上举例，每一款经典游戏背后都有一个这样的感知主题表达，读者可以进行更多案例的分析和思考，想想其它经典游戏是如何从感知发散到具体设计的。

- 需要注意的是，笔者认为我们在进行具体规划时，可以在整个游戏中引入**多种**感知反馈形成情感变化，但是应该有一个总的基调做主干（整个流程中最大占比）
 - 如：魂3中“伊鲁席尔的地下监牢”，整个流程中主题是恐惧、压力，但是它仅仅存在于这个关卡中，并没有衍生到主干。游戏整个依然是罗德兰大陆的冒险旅程这一主题

我个人的观点

产生感知体验 ≠ 产生游戏性，体验是**更上层**的东西，非游戏的娱乐作品也可以拥有。在感知体验的基础上创造出“**策略**”与“**对抗**”才是游戏性

我将部分游戏阅历中，所包含创造的**体验类型**梳理了一下，如下：

1. 对“高效”的追求（权利、贪婪）
 - a. 为什么网络游戏如此赚钱？他在验证哪些人性
 - b. 模拟类游戏为什么能让人持续产生追求
2. 竞争（对抗）
 - a. 与人斗其乐无穷
 - b. 这里的对抗非游戏性的对抗，而是基于人的社会属性的竞争与对抗
3. 感官刺激
 - a. 人类的感官对“美”、“丑”、“舒适”、“厌恶”……的响应：视觉、听觉、味觉、触觉、嗅觉
4. 情欲
 - a. 省略
5. 学习与挑战（延时反馈）
 - a. 思考与学习是人的本能，学习成果的验证会让人快乐，产生正反馈。但是容易被即时的快乐覆盖
 - b. 学习需要合理的引导及奖励，以渡过验证期之前的痛苦
6. 压力释放

a. 压力模型理论

7. 操控感

- a. 人在熟练掌握开车时，会把车代入成自己身体的一部分。换个角度想，人的行动其实也是意识在驾驶身体。
- b. 游戏中，当人能够逐渐熟练操控一个对象进行交互时，会产生一种难以描述的感知正反馈，它与学习带来的延时反馈并不同，而是一种与这个对象合二为一的神奇感受。

8. 探索未知（冒险与挑战）

- a. 挑战未知是人类的至高荣耀，也是勇气的具象化。宇航员是世界上最勇敢的一群人，人们对他们的崇敬会跨越民族、国家、性别
- b. 早期的人类征服山川、近代的人类征服大海、现代的人类迈向宇宙，探索和征服未知的体验令人心潮澎湃

9. 代入与思考（游戏性叙事）

- a. 游戏性叙事的重点在于玩家进行客体化的思考，代入角色或者npc在行为产生前就会揣测其动机
- b. 并且真实的行为或者反馈即使不是按照玩家预期来，也会让玩家觉得“这是合理的”（比如：守财奴npc为了节约钱购买便宜药水，购买到毒药而死亡。玩家了解到结果后会觉得出乎意料但是合理）

10. 社区交流

- a. 与竞技有共同性，但是更多是形成交流社群，如大型mmo、早期的“网络聊天室”游戏
- b. 本质是社会性需求

11. 赌博

- a. 随机性、菠菜都在赌博的范畴内。本质是以小博大的心里期望以及结果对人的刺激
- b. 赌博的本质还是为了追求“高效”，但是一种非理性的追求

本章小结

核心玩法、感知表达、核心交互，设计上并没有严格意义的前后关系，落地过程中，先有核心玩法或者先有一个交互的点子都是可以完成一个完整作品的。但是笔者认为其存在主从关系，无论最后游戏如何完成，一个合格的游戏都应该服务于最核心的感知表达，即，核心感知表达是所有设计应该服务的对象，是该游戏的**最终命题**。

要点：

- 1.经典游戏的核心玩法能够被一句话精准概括，尝试练习你的概括技能，能增加自己架构游戏的能力
- 2.玩家的正向反馈是基于情绪的，作品中对于感知的表达才是好玩的基础

3.所有的设计都应该服务于感知表达

4.可以尝试分析很多经典游戏寻找其中的核心感知表达，对于建立自己的感知表达有很大帮助