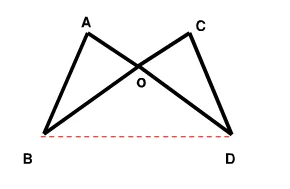
很多时候我们都觉得，有选择就是好玩的，但事实上是，好玩的都是有选择的

这两者可逆吗？

“有选择”是一种结果，而不是一种创造好玩的东西。是因为好玩就会显得有选择。所以只要你冲着去做一个选项来设计，最后必然不是布里丹就是霍布森



我做辅助线bd，和做辅助线ac是不是选择？

是的，因为不管ac还是bd，都是我想出来的，尽管最后他们都是用2个三角形全等证明的。

ac可能会绕得更远一些是吧。

看明白了吗？是吧：

1，做BD连线，因为AB=CD,AD=BC,BD=BD，所以全等，所以内角相等

2，做AC连线，证明ABC全等于ACD，得到∠ABC=∠ADC，利用∠AOB=∠COD，三角形三个内角和180，所以2个相等第三个必相等（相似三角形）

这2个是不是都是选择？他们利用的性质一样吗？

1，用的是全等三角形（3条边全相等）

2，用的是相似三角形（3个内角和都相等）

是不是，不同的性质得出相同的结论，用什么性质的都是对的，关键技巧在于用对性质

这种过程，是有趣的

这就是为什么让你们先设计游戏中的性质，因为性质最后会成为关卡设计——因为有全等三角形和相似三角形的性质，才能出这么一道题，来，现在我们利用这2个性质，能不能再出一题看起来完全不同的？

是不是，这就是关卡设计。不是你去解题是设计，而是你去出题才是设计。但假如你一定要让题目只有一个办法去解，他还有趣吗？只要基于性质也会有趣。所以没有选择未必无趣。

--元战斗策:那不就是国产数学题吗？只准用一种解法。

那是很多老师的文化水平还不一定比我高导致。现在的问题是——你要从这个感觉，去找到你的游戏设计，这里面藏的才是有趣。

数学题之所以并不那么有趣，为什么？因为知识太多了，智慧太少了

人类数学家，闲的没事儿做，几千年把数学玩完了。你真要能玩到有趣的程度（开拓新的内容），那需要的基础有太高了。

游戏则不同。所以为什么“游戏规则要简单”，因为“简单”不是单纯的说条目少或者别的什么简单。而是说他不需要太多独特的知识。不需要我先拿一本500页的DND16版规则。简单到“手指伸进鼻孔掏两下就能挖到鼻屎”。比如动作游戏，昨天刚解锁盐与献祭的时候，第一时间看我直播的人，可能没注意，但是确实有这么一个细节。

就是我进游戏，先挨个做一遍所有的动作

为什么？因为这就是一个横版动作游戏的知识。他可能全都在里面了，至少一大半在里面了，有了这些知识，靠我的聪明，就能去解决问题了。所以我得先学一遍所有的知识。玩格斗游戏的人也会如此，一个角色选好了，先回找机会试试看所有的动作。包括出招，哪怕被打的狗血喷头，也要试试看。因为这些是知识。知识的深度，止步于此。这才是游戏。

题目不能太难，也不能太简单——这是一个错误的说法，因为“难”被概括了。而是“题目不需要太多的知识基础，但是却需要很深的推理功力（等等其他动脑筋的技巧）”。

自走棋为什么不好玩？想过吗？不是说所有只有“战前”的就不好玩。而是自走棋的战前：1，知识面要求太大，你得了解每一个棋子的知识;2，当你了解了棋子的知识之后就完了，你没有太多需要动脑筋的地方，只要把厉害的丢上去就完了。

是不是？这个导致的结果，就是“看起来是没有选择的”。

于2022/05/12进行

于2022/05/18由 施大雕 整理