1. 试分别抽象并列举出游戏规则中蕴含的哪些变量可能主要地影响了玩家对该游戏的体验？
   1. 先后手胜率差

的值不能过大。若先后手胜率差过大，如井字棋先手拥有不败策略，则先后手对于游戏有决定性的影响，那么玩家重点关注的点不再聚焦于游戏之中，而是聚焦于如何选定先后手。所以先后手的胜率差主要地影响了玩家对该游戏的体验。

* 1. 平局率

的值不能过大假设两人同样足够聪明，那么下井字棋时便不存在输赢的情况，双方一直平局，此时平局率为，严重地影响了玩家对该游戏的体验。

* 1. 游戏长度

不能过大，也不能过小。若游戏长度过长，则玩家容易疲劳，导致游戏体验降低；若游戏长度过短，如井字棋，则玩家参与游戏的时间过短，没有游戏体验。

* 1. 单轮决策数量

对于任意不能过小，也不能过大。若过小，则参与游戏时不需要思考，没有参与感；若过大，则对于每一步的思考时间过长，容易疲劳。

* 1. 游戏总决策数量

不能过小。若过小，则每一步的变化能够被玩家所记忆。