# **三层反馈结构**

作者：[恩皮西](http://gad.qq.com/user/index?id=34040)

链接：<http://gad.qq.com/article/detail/286562>

游戏体验中有一个非常关键的部分就是反馈，如何设计反馈可以成为游戏设计的指导思想，想清楚游戏给玩家带来的核心体验是由什么样的反馈带来的对设计好一个游戏至关重要。

在一个通常的游戏中，游戏系统往往有2种，一种被视为“体验系统”，体验系统负责让这个游戏有趣，给玩家带来情绪波动以及各种体验。另一种被视为“付费系统”，这些系统存在的目的是为了增加游戏收入。这2种系统在游戏中占的比重决定了游戏的类型。绝大多数的单机游戏中，几乎全部由体验系统组成。而大多数的商业游戏中，付费系统占到了游戏的一半以上。这一篇主要简单谈谈体验系统的设计。

一个宏观的体验系统的架构往往分为三层（个人总结）。这三层从不同的维度给玩家带来不同的反馈，三层在游戏中所占的比重不同，往往也会决定一个游戏的类型。所以在架构游戏中，找到游戏的核心反馈非常重要。不然很容易找不到重点，在后期的游戏设计中，总觉得这个也挺好，那个也要优化，而让游戏失去了它该有的定位。这三层我分别称呼他们为：

1. 物理反馈层
   1. 物理反馈层，往往从最直接的地方给玩家反馈，从直观的视觉，听觉，触觉（震动）给玩家反馈。如绚丽的色彩，悦耳的音效。这部分往往是用直接的游戏资源来实现。

2.体系反馈层

* 1. 体系反馈层，往往是采用游戏中的各种规则机制给玩家找到自己在游戏中的定位，以及对游戏的各种输入，带来的规则输出反馈。如战斗系统，玩家会得到明显的强弱，克制与被克制，成长反馈。这部分主要用数值和规则来实现

3.社交反馈层

* 1. 社交反馈曾，是游戏最复杂的反馈层面，玩家来自其他玩家的反馈往往是最为强烈的，其他玩家对自己的爱恨情仇，对自己的尊敬，蔑视。是最强烈也是最难实现的部分。社交反馈层用复杂的社交设计机制和引导来实现。

这三层反馈，给玩家带来的反馈体验的影响时间长度是逐步提升的，反馈的及时性是逐渐降低的，但是体验的难度也是逐步提高的。越以往后的反馈层次为重点，游戏的生命周期越长，游戏也会越硬核，往往也会因为游戏的硬核和反馈延后而流失率较高。

下面简单聊一下每一层反馈的设计方法，

## **物理反馈层**

几乎都直接和游戏资源挂钩，我们可以列举一下不同游戏资源的种类和作用，就知道设计的方向。

1.图像（原画）

图像可以直接的用颜色，用图像中表达的内容给玩家带来直接反馈。颜色的运用本身就能调动玩家的情绪和联想。引起玩家联想的部分，直接就带来了游戏体验。比如你们的纸片人老婆？

2.动作（动画）和特效

动作的表达往往和另外一个词直接关联“打击感”，这是动作游戏必须在追求的游戏反馈，也是某一类特定玩家最喜爱的反馈。在打击感的表达部分，往往需要做到这几点，就可以比较好的带来体验。

* 1. 首先是能量的转化和释放，你要通过速度，加速度，硬直，表现出不同物品（角色）的惯性，力量，主要要表达出你想传达的核心信息“质量，力量，能量”，以能量的转化和释放为核心去设计，例如，刀和锤的动能传达到敌对单位身上时，敌对单位收到的力的不同，带来加速度不同从而体现在动作上来表达这部分内容，武器本身收到敌对单位的反作用力，从而改变速度和运动轨迹。
  2. 其次用夸张，对比，和现实比较的方法，去修正你们想表达的内容。对于不同的角色使用不同材质的武器表现出来的动作的速度和加速度，做出层次感和区分度。就比较容易出彩。
  3. 然后要刻意的去夺取玩家的眼球，通过一些美术手法，包括特效，在画面中抓到玩家的核心关注区域，并且通过摄像机的视角引导。让玩家的眼睛跟着能量走。你的设计的内在，应该是一个角色如何汇聚能量，把能量从身体传递到手臂，传递到武器，再通过武器传递到敌对的角色的伤口上，伤口传递到整个角色上。部分散开的能量，传递到环境上，带来的风，树叶的变动也会更加出彩。总之，让玩家的眼镜跟着能量走，让玩家能看着并且看到能量，就能做出比较好的反馈。

3.玩家操作

玩家的操作是比较核心的一部分，符合人体工程学的操作方式，能顺畅的让玩家从一个现实社会的人，转化为游戏里的人。这里有一个关键词叫做“手感”。能够找到玩家操作的核心部分，便捷的给玩家疯狂的向游戏内输入信息即可。一般有一个原则，在不是为了增加游戏仪式感的情况下，尽可能的减少玩家的操作。这个原则同样适用于UE设计，对于UI 的层级，按钮的位置，大小，都请遵循这个原则。把玩家最想看到的最常看到的信息放在玩家眼前，把玩家最想按的最常按的按钮送到玩家手上。（于是有些游戏满屏幕都是商城和付费按钮…）

## **体系反馈层**

这一层所包含的系统是非常常见的。如，战斗系统，经济系统，剧情系统。但是我想说的和你们常规的思路可能不太一样。

1. 战斗系统

战斗系统给玩家带来的核心反馈往往是，我到底在这个游戏世界里面有多强大，这个非常关键，如果你能很好的告诉玩家你到底有多强。一般在战斗体验中都是成功的，但是也有很多项目，一大堆战斗系统会让玩家丢失这个世界的“战斗力”参考系。一般情况下，你需要设计一个关键的“战斗力”参考系，如“副本进度”，但是有些游戏设计太多的副本进度，普通副本，精英副本，爬塔副本，无限挑战，balabala。这个时候你需要其他的”战斗力参考系“来强化玩家的体验。比如”等级“，不管是什么副本，什么战斗，等级衡量了大体上的战斗能力，剩下的操作，策略部分需要玩家自己去体会。更多的游戏为了加入付费的维度。把战斗力增加了”品质“的维度，这样，战斗力=F(等级，品质)。某些定位非常轻度的玩家，并且引导付费，会直接把战斗力显示出来，并且战斗逻辑简单，战斗力参考意义大。主要是为了直接提示你付费。当然，效果也是相当的好，不过，真正导致他们付费的原因并不是这里。

战斗系统中，“成长“是一个关键的反馈，和战斗力参考系一样，他是以过去的自己作为比较对象，成长的体验是卸载基因力的。和战斗力一样。是一种原始的欲望。满足这个欲望，合理的成长速度，让当前有意义，让未来值得期待，就能设计出很好的成长体验。

2.经济系统

经济系统给玩家带来的核心反馈是，我在这个游戏里面有多“富有“，它提供了一套给玩家熟悉自己财产，获得财产，管理财产，使用财产的规则。同样的，和战斗系统相同的。你需要设计一个关键的”价值“参考系。如”金币“ 的数量但是很多游戏为了增加货币产出带来的体验，又要减轻货币膨胀带来的负面体验，会设置大量的不同的货币，每一种货币在自己的领域起到作用，混乱玩家的对价值本身的体验。但是在这种情况下，任然要分清不同货币（资源，材料）的层次，他们的需求和价值不同，需要给玩家一个清晰的反馈。合理的产出速度会带来和战斗中”成长“接近的体验。

3.剧情系统

剧情系统通过三部分来给玩家带来体验。

1.世界观

Emmm不知道怎么写。

2.任务与目标

给玩家明确的游戏目标，目标达成的奖励。是这部分的主要反馈。同样的对于玩家目标的设计也需要分层，长期目标，短期目标，有及时反馈的目标完成，有延时的目标完成后的情绪释放。常说的一个词“游戏节奏“往往是指这个部分的游戏节奏。

3.主角故事

主角故事的反馈，和看小说，电影所带来的体验十分接近，这部分的体验需要引导玩家对主角未来的猜想，以及主角实际的未来反馈到玩家自身，玩家会随着主角的情绪波动而波动，但是控制主角的情绪波动曲线就是非常重要的，压抑，释放，爆发，这样的节奏是设计的核心内容

## **社交反馈层**

这部分我另起文章单独写。这部分太重要也太美妙了。点赞我就写的快点。

上面大概介绍了一下三个层次的反馈系统，各位可以自行的将各个游戏带入，看看各个游戏的核心体验，反馈的部分，是在哪一个层级，哪个层级比重更大。在设计游戏的时候同样的定位清楚每个层级在游戏的比重，并且在整个游戏设计的过程中，按照这样的一个大方向去设计，就不容易跑偏，也更容易解决在遇到问题上的取舍。