# **关于社交系统，99%的策划都做错了**

作者：[邪让多杰](http://gad.qq.com/user/index?id=26805)

链接：<http://gad.qq.com/article/detail/44016>

#### 前言

这是一个平常工作中的常识，但发现其实很多游戏都有出错，想着好久没写文分享了，就稍微做个笔记，随心分享，格式就不那么正规了。

# 一、设计目的

凡事要讲设计目的，社交系统的目的就是为了促进玩家之间的社交行为，促进以后，一般有两个好处：

1. 增加留存
2. 刺激付费

但如果你用这个目的去检查现在许许多多的非MMO游戏，你会就会发现根本不满足需求，或者说，大部分社交刺激，就在一个东西：“排行榜”。

# 二、问题在哪

## 排行榜

如果面对用户，是一个熟练的老玩家，习惯了赢取排行榜，那么他可能因为这么简单的“社交”而被刺激付费。

但如果面对的是大量的小白用户，或者说是普通市民X先生，他们曾经没有在排行榜里得到过快乐，那么就不会被排行榜所驱动。

要注意，普普通通X先生在玩家群体里，属于大部分，如果仅依靠“排行榜”去创造所谓的付费刺激，就意味着抛弃大部分玩家。

## 公会

这就是最糟糕的地方了，很多策划设计公会，都会说：“我做公会是为了增加游戏乐趣，让公会更好玩。”

然后做一个系统：

* 玩家→捐献→积分→兑换
* 玩家→公会boss→次数购买→积分→兑换
* 玩家→公会聊天→没事可聊

哥哥，这是社交吗？ 玩家始终在和 一个叫做 “公会”的NPC做交互，这里的公会，这里面的其他玩家，有存在的意义吗？

**这是对游戏内其他玩家资源的最大浪费！**

## 其他

还有许多案例了，比如拍卖行，游戏宣传交易系统多牛逼，自由经济多么好，但最后还是人与一个系统在交互。  
还有伙伴合作，世界boss，甚至国战卡牌，都是这样的。

## 问题

它们都违背了“人与人交互”的原则，设计系统都不思考，别人有什么就拿出来设计，也不管这个设计到底是为了什么，活生生浪费程序员的工作把社交系统变成养成系统。

# 解决

有问题，当然要解决嘛。核心点就是：

1. 通过机制，让玩家与玩家之间有交互的需求
2. 通过平台，让玩家与玩家之间有交流的环境
3. 通过工具，让玩家与玩家之间可以在游戏内便捷的交流

基本大部分策划都会载在第一条上，没有在游戏内构建出玩家与玩家沟通的需求。

#### 例子

我举个例子：

* 玩家A要下副本，需要和B讨论战术才能通过。
* 玩家A要获得某资源，需要B的能力才能达到，比如魔兽里的盗贼开宝箱。

明白了吧？社交的核心，是让玩家有需求与其他玩家发生沟通行为，而不是单纯的让玩家与一个异步系统进行沟通。

哪怕是异步的，也应该像黑魂3那样，用一种恰当的方式去表现。

### 核心

所以回头，我们要关心的问题是：

* 社交系统究竟应该怎么样！

这个又要回到设计目的说起了。设计目的是让玩家社交，通过社交来增加游戏的留存。  
我们要明白的一个东西是：为什么社交能够增加游戏的留存。

只有明白了这一点，才知道应该怎么样去设计。

其实很简单，所谓的留存，就是玩家在“某个需求”上被满足了，当这个需求需要再次被满足时，就会优先想到之前到这个行为。

游戏通过让人类思考与得到情绪满足生理需求，避免人类产生烦躁感。当玩家玩游戏后，就会不断的得到决策频率与情绪。

如果内容够多，就会持续很长时间，如果内容不够多，当玩家在一段时间内得不到乐趣时，就会离开游戏。

此时，社交的存在目的就是在一些相对简单的价值伤，制造人与人之间的博弈，让玩家通过与其他玩家社交，产生更好的反馈。

这取决于：“人类千百年来的社会活动，导致人类所学习的习惯都非常容易从社交中获取情绪。”

毕竟，在没有互联网的时代，人类本身就主要通过与其他人类社交来满足生理需求。

说了这么多，原理应该明白了，核心就是要让玩家与其他玩家产生“社交”。

## 做法

上面说的社交，就是 玩家 与 玩家 ，直接沟通，对话，交互，交互可以简单到像炉石一样发个文字嘲讽。  
也可以像黑魂一样留一段话帮助。

复杂到魔兽世界一样让人聚集在一起打副本  
或者像梦幻西游一样，摆摊，然后讨价还价！

**但绝对不是：**  
做一个公会系统，然后让玩家去和一个死板的系统交互！那不是社交系统！！

记住：人与人要有沟通的需求，才会沟通。要有沟通的过程，才有社交过程，才会因为社交留存。

关键在于：如何构建人与人之间的稳定利益关系。而不是人与系统。

### 总结

说得很零散，理解靠悟性，要是不理解，俺也没办法！