# **给玩家定一个小目标2----在追求目标过程中，提升可玩性和乐趣的一些思考**

作者：[LLjYYY](http://gad.qq.com/user/index?id=21471)

链接：<http://gad.qq.com/article/detail/38555>

PS1:本文的内容可能仅适合数值卡牌类游戏，其它品类游戏可参考，慎借鉴

PS2:本文的内容为个人工作经验和心得，不一定正确，欢迎交流

PS3:当前游戏行业中没有绝对的真理，游戏上线后，一定要紧跟游戏生态，了解目标用户群的喜好和习惯，以便在后期版本中投其所好

上一篇讨论了如何给玩家设定目标

http://gad.qq.com/article/detail/38449

那么在接受了这个目标后，要如何让玩家乐此不疲的去达成这个目标呢？

我总结下来有4种方法：

**第一种方法：提升达成目标的策略性**

策略有很多，总结下来比较好用的有两种：

**1．三角克制**

三角克制，是指类似石头剪子布这种，整体强度相当，但是具有循环克制的效果。

举个例子，LOL中，潘森在对线期间十分强势，但是打起团来就是个高级步兵。慎虽然线上不强势，但己方局部团战随时可以以多打少。瑞兹虽然前期不好打，但是后期输出堪称逆天。猪女虽然清野稍慢，但是一身控制技能让敌人线上时空不敢过分推线。烬虽然打团给力，但是单挑实在是弱的可以。

LOL中每一个英雄都有自己的特色，有强势的一面和弱势的一面，双方勾心斗角就是要让自己强势的的长矛绕过对手的盾牌直击弱点，这就是策略。引申到其他游戏，水系火系草系循环克制，但是同阶级的强度相当。再引申到SLG，对面步兵多了你多放点骑兵，对面骑兵多了你多放点弓兵。诸如此类。

让玩家用脑子，去战胜旗鼓相当的对手，甚至去逆袭更强大的对手，这样一步步走向终点，是一个很好的增加可玩性的方式。

就像石头剪子布，**在相对平衡中创造不平衡，才是游戏千变万化的本质**。当然了，不同游戏不同对待，游戏之间的区别还是很大的，具体做法切勿生搬硬套**。**

*PS：这么做还有一个不可告人的好处，如果单纯设计成硬实力的不平衡，很容易让玩家喷策划，造成阶级矛盾。这种循环克制可以让玩家的矛头指向自己，将阶级矛盾转化为人民内部矛盾。嗯别问我怎么知道的。*

**2．寻找当前条件下的最优解。**

玩炉石，1费我跳币上机械跃迁者，以及降为0费的[发条](http://link.zhihu.com/?target=http://jump2.bdimg.com/safecheck/index?url=rN3wPs8te/pL4AOY0zAwhz3wi8AXlR5gsMEbyYdIw61NDAzHOuLGgkKVPo79Pjrit6XyibVFgk4fbLMgytUg5Z4Q4OO30Ri8SAtVjSx1NjJY8K44RtEayObyXJrhsh/pR2XbWpmGlD5GztUjMIizIOr4t8ZzrGp41DhW8X6Y7B7uejUHc56MaYEr12ujtgQrVfdkwJqFldMwPGbuJnYGNA==" \t "http://gad.qq.com/article/edit/_blank)侏儒。2费回我上第二个降为1费的机械跃迁者，两个降为0费的碎雪机器人，还有一个降为1费的麦田傀儡。2个回合内铺了6个怪，你看我吊吗？

打DOTA，选个冰女选个sven组个一血小分队走到哪里人命出到哪里。打LOL，石头人配个发条，带球过人一套起飞。

这种**在既定的条件下，找出最优解**也是一种可玩性极高的策略，并且这种套路非常容易引起玩家之间的话题性与讨论。

**第二种方法：设置恰当的挑战难度**

这个没什么好说的，让你去血虐青铜局，一整天下来也没什么意思。合理的难度，配合策略，**让玩家垫一下脚才能够到目标，完成之后才会有成就感，感受到足够的正面反馈**。太强大的对手挫败感太大，太弱小的对手毫无成就感，这也是为什么匹配规则那么重要的原因了。

**第三种方法：一些小小的变化（随机性）**

玩家对于没有变化的玩法会很快失去耐心。如果增加一些不确定性，一切都会有变化。

比如抽奖，玩家对是否能够抽到大奖始终保持乐观态度。比如战斗中的概率性暴击或者眩晕，总想着能不能人品爆发绝地反击一下。

合适**的随机性会从一定程度上影响游戏情绪，让玩家始终对这个玩法有一些小小的期待**，这种小小的惊喜是个很好的提高可玩性的手段。当然，这个随机的成分不能太大，不然就会影响平衡。

**第四种方法：改产出（不推荐）**

增加激励数值，将产出改的茫茫大。当然但是这种方法不是很推荐，第一因为很这样LOW，不是正道。第二因为这种做法多来几个游戏就崩了。

举两个例子：

1：钻石是游戏内的人民币货币，领导觉得一些玩法有些无聊，于是对应产出中增加了一些钻石。这个玩法加一点那个玩法加一点，每天产出几百钻石。玩家觉得这个游戏很良心啊那么多钻，我都不用充钱了。几个月以后运营想做活动，一拉数据吓一跳，我滴妈屌丝手里怎么都有几万钻石，要怎么搞嘛。这种做法会显著缩短游戏生命周期，并且打压付费欲望（对于打压付费欲望这点，经过试验并没有什么作用，持保留观点。）

2：新出了一个玩法，领导觉得有点无聊，于是对应产出中加了些珍惜道具，想要提升一下玩家的口碑和对于新玩法的兴趣。上线后玩家觉得很nice，都去玩新玩法。而老玩法的产出和新玩法相比差的太多，玩不玩没什么区别。于是各个老玩法的参与率开始下降，降着降着游戏就GG了。又或者是，玩家仍然很开心的玩着游戏，过了一个月又出了一个新的玩法，这次的玩法没有珍惜产出，因为领导觉得之前的玩法把能卖的东西都送掉了有点亏。于是玩家开始喷：  
这游戏越来越垃圾除了坑钱什么都不会%#￥#%&…，然后开始流失，流失前还在贴吧发一篇帖子嘲讽策划想钱想疯了。这种做法就是一个系统冲击到了其他的系统，对整个框架的平衡造成了不可逆的影响。

所以，当一个玩法不被认可时，最好是从玩法的本身去推敲改进，而不是通过改产出这种纯功利的手段来获得认同。

以上是我对玩家在追求目标过程中，如何提升可玩性和乐趣的一些经验和思考，欢迎交流。

2018，加油！