

## 对游戏超越光速的再分析

在进一步学习游戏设计，和分析游戏的相关知识后，我发现上一个文档中的一些分析浅显而不够到位，也有所遗漏，于是在这篇文档中结合我最近学习的相关知识对 fti 的分析做更正和补充。

### 一，核心体验

作为设计师分析游戏时首要出发点应该是 mda（机制，动态，美学）中的美学部分，应该专注于游戏目标在于为玩家营造怎样的游戏体验，在我的上一篇分析中，单纯只是使用游戏的简介中的游戏特点来确定游戏体验，这样虽然一部分正确但是有遗漏和重复之处。

核心体验和人性需求往往是不可分离的，正是因为人有各种各样的需求和欲望，想要在游戏中得到满足，才有相应的核心体验可言。

结合我对游戏的理解和游戏体验，我认为 fti 中主要营造了下列这些体验：

#### 1，求生感，追逐和逃跑。



## 图 1 玩家在游戏中会被叛军舰队追逐

这和 3a 大作中的逃跑和追逐戏份其实并无不同，只是在表现形式上 3a 大作中的媒体表现时间更短，更具有冲击性，ftl 的游戏机制之一是你需要逃避背后追逐你的叛军舰队，如果你被追上，你就强迫和叛军的精英战舰在敌方的重炮火力下支援作战，对玩家的飞船安全有严重影响，在玩家代入游戏后，玩家会感受到自身安全感的不足，因此处在紧张的环境中，必须要增强战斗力，向前探索，推动游戏发展。可以说这是游戏的基础游戏体验和基础机制之一，它利用人的安全需求来推动游戏的发展，这和生存类游戏是相似的。

### 2，毁灭感。

战斗的结局往往是毁灭，毁灭也是人的天性之一，游戏可以带来你在现实生活中前所未有的体验，比如指挥一艘宇宙飞船毁灭另一艘战舰，普通人的一辈子可能也不会经历一艘飞船在自己面前爆炸的过程，毁灭感和战斗这部分也是吸引杀手型玩家的重要部分，杀手型玩家往往追求自身的战斗力和战斗的胜利，敌人的毁灭，自己所养成的飞船成功毁灭敌人，就像自己成功毁灭敌人一样，是对人毁灭感的满足。

### 3，故事与情感代入。

玩家是喜欢看故事的，对于某些玩家，故事只是游戏的外壳，一道小菜，有些玩家认为故事是游戏的核心，为了看故事而玩游戏，在玩家完成游戏代入后，游戏中发生的事情就和玩家息息相关了，这时游戏内容就对玩家能造成情感影响。Ftl 采用的叙事方式其实和底特律变人这种互动式叙事是类似的，在于玩家做出

相应的选择，有不同的后果。在情感代入后玩家所做出的选择自然就给玩家带来了选择感和决策感，与探索中遇到障碍的感觉，这部分吸引探索型玩家，为了看到新的故事和内容，经历更多是一部分玩家的游戏动力之一，满足玩家的情感需求和尊重需求。

#### **4，探索未知感**

游戏中在大多数情况下，玩家对于自己前往的下一个目标点会发生什么事，是什么环境都是毫无事先预知的，事件是一定程度上随机的，信息是不透明的，因此 ftl 和扑克牌类游戏一样属于信息不透明并具有随机性的游戏，这类游戏的娱乐性较高。而人在本质上对未知总是有着恐惧，为了追求恐惧的体验，一些探索型玩家还会主动的去追求恐惧，在游戏中转化为进一步探索，游戏中也让冒险充满悬念和紧张感。这属于对玩家自我实现需求的满足，是探索型玩家的最爱，驱动他们完成游戏的驱动力之一。

#### **5，刺激与挑战感**

由前一篇分析中可知，游戏的难度曲线随着成长曲线而变化，近似呈指数型，游戏越来越难，玩家的水平也越来越高，以此保持在玩家的心流状态，感到游戏的代入感和愉悦。对于玩家来说，如果游戏难度在一定时间略高于玩家当前水平，玩家就会产生刺激与挑战感，这一点在游戏最后的 boss 战中最为明显，最终的 boss 战是游戏中最有挑战和最具有可玩度的部分，不仅需要多阶段战斗也需要涉及多系统的决策，玩家飞船达到能力的峰值，如果这时玩家能力还未到达能轻松战胜 boss 的程度（一般来说不可能），而是很难打败 boss，需要大量正确决策

同时容错率较低（一般是这种情况），玩家就会有强烈的挑战感，也会有无力感。

这一部分是对玩家自我实现需求的满足，在玩家胜利后，虽然游戏结束了，但他们普遍会认为自己的能力得到了提高，这对追求胜利的杀手型玩家，和希望探索完整故事，给故事一个结局的探索型玩家是具有较强吸引力的。

## 二，结合心理学理论分析玩家的探索驱动力

心理学有个斯金纳箱子理论，在随机给予拉杆的老鼠奖励之后，老鼠会产生越多拉杆就能越多获得奖励的认知。这一理论普遍应用在当前的抽卡游戏中，玩家充钱抽卡会觉得自己是欧皇，抽的越多，自己得到的就会越多（虽然一定程度上是如此），这也就持续吸引玩家拉杆的行为。在 fti 中虽然没有抽卡，但是有不断的探索行为，这种探索行为和抽卡其实是类似的，玩家不知道自己能遭遇什么（玩家不知道自己会抽到什么卡），但玩家知道往前探索就会有事件能增强自己（玩家知道或者认为自己能抽到好卡），玩家就会不断探索（玩家就会充钱抽卡）。所以玩家的探索驱动力是经过了游戏的培养，也就是结合游戏前期，有一段低难度区的培养，玩家养成了不断探索的动力。

## 三，游戏的核心驱动图解

之前的分析中并没有对游戏的核心有一个完全的图解，大多只是纠结在游戏内容上，缺乏对游戏整体循环的良好把握，所以我从玩家的核心体验出发，结合游戏机制和玩家交互行为，做出游戏的核心分析图。

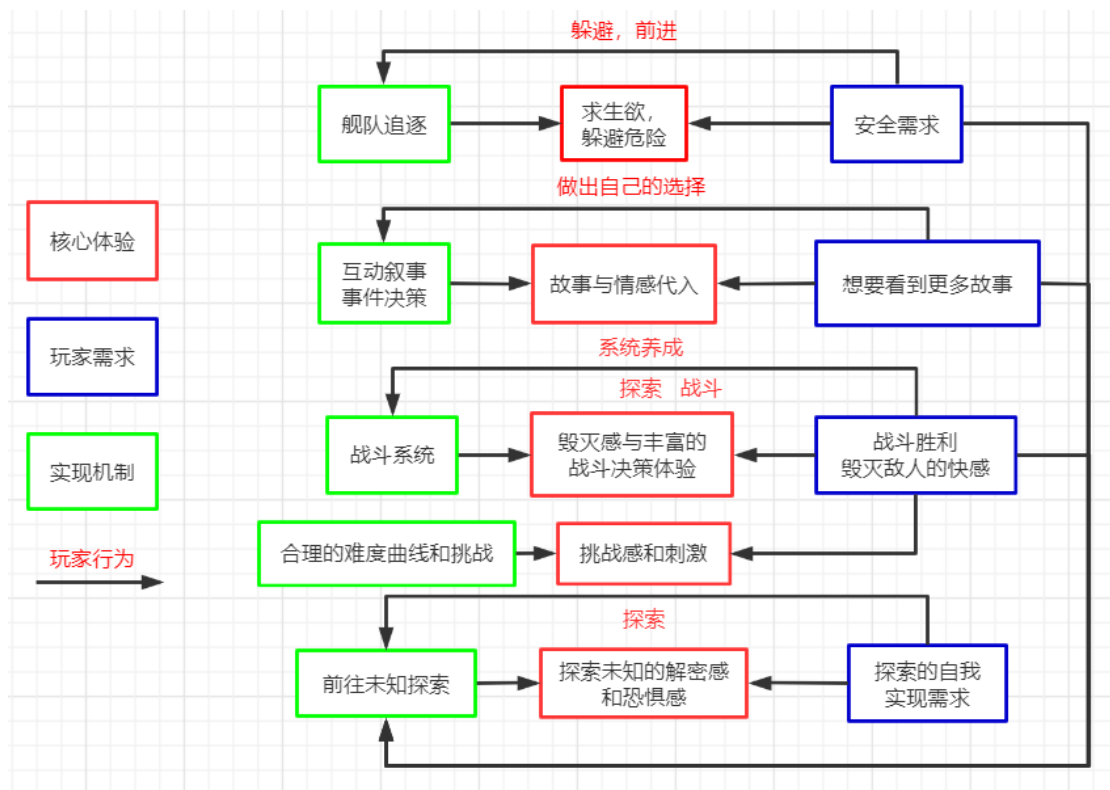


图2 游戏的核心图

玩家要在游戏中实现自我需求，最终的途径就是不停地走下去探索，发展游戏，与相应的机制互动，从而体验核心体验部分。

## 四，总结

以上就是我对 fti 的再分析，在第一次分析时我想要讲的越清晰越好，以至于对内容方面做了太多不必要的分析，其实对游戏分析更应该着眼于系统层面，从玩家需求出发，设计师是给玩家什么样的体验来满足玩家需求，并怎样利用玩家需求来推进游戏，延长游戏时间，增加游戏可玩性的。这一次的分析结合了这段时间学习的一些基础理论做了分析，也感觉还有不到位的地方。但做了文字记录的分析可以在一段时间之后再看，可以显著地看到自己的提高。