游戏艺术的哲学（二）——目标与规则

罗汉160

从古代的实体游戏到现在的电子游戏，从西方的扑克到东方的围棋。无论哪种游戏都有重要的两个因素组成——目标与规则。目标相对于游戏，就像婚姻相对于爱情，坟墓相对于人生，都是最终的归宿。规则相对于游戏，就如同舞步相对于舞蹈，浪漫相对于爱情。

当人们到达归宿的时候，无论带来的是失落、空虚、喜悦还是恐惧，人们都会被迫的悻然接受。而能让人们躺在坟墓中依然微笑的，不是死亡的终点，而是曾经优美的华尔兹舞步或者是爱情中的浪漫——玩家所经历的规则是一个游戏的价值所在，而目标则是玩家自我价值的实现。

规则是通往目标的征途，目标则是规则的归宿。离开了目标的规则是一具行尸走肉，离开了规则的目标是空中楼阁。

目标的价值：

举个很简单的例子——俄罗斯方块，它的规则很简单，在此就不赘述。其有着高度的重复性操作，却能风靡全世界，让男女老少乐此不彼的重复着简单的事情，很大一部分功劳来自于游戏分数记录。俄罗斯方块最终的结果也很简单，也很有俄罗斯风格——死亡与战绩。

在俄罗斯方块中永远没有赢家，所有人都重复着简单的事情去直面死亡。我们可以试想如果去掉俄罗斯方块中的游戏分数记录这个设置，你还会重复着枯燥简单的操作去直面死亡与失败么？

目标是规则导向的结果的一种，但结果有时候并非你所想要。无论结果是否为你所想要，都将产生差距。人与人之间的差距，群体与群体之间的差距，社会上的情感、矛盾、纷争、进步、发展皆来自与差距。

游戏中的目标其实和现实中的目标相似。一个大的目标之下可能包含若干的小的目标，有的目标存在着风险，有的目标没有风险。

孙子云：“知己知彼，百战不殆”。

“彼”便是目标。在游戏中，“彼”有时是被玩家所知晓了解，有时候是不被玩家所知晓了解。我们称被玩家所知晓的目标为“白盒目标”，不被玩家了解的目标为“黑盒目标”。

或者说“黑盒目标”带有不确定性的目标，而“白盒目标”则是确定性目标。

以DOTA类游戏为例子。当你在游戏中，面对对手玩家的时候，虽然你能知道对面角色的技能、攻击力、攻击频率等数据，但你完全不知道对手玩家会如何操作，会有怎样的走位，会在什么时机释放技能，而在这种情况下，虽然击杀对面玩家是你的目标，但有可能出现击杀对方或被对方击杀或双方同时杀死对方或两者都存活的多元结果。击杀对方目标就是一个“黑盒目标”。而塔除了攻击力、攻击频率和攻击优先级等明面上的数据外就再无其他，只要遵循一定条件，塔就一定会被推掉，绝无意外，则塔就是一个“白盒目标”（在没有对手玩家在塔下的情况下）。

总的说来，如果目标带有变数的则为“黑盒目标”，如果目标是所有条件都确定的定数则为“白盒目标”。

最经典，在我们这一代游戏策划印象最深的白盒目标，当属曾经风靡一时的卡牌类回合游戏。每个关卡都是固定死得，你的攻击力不足，则绝对无法通关，绝无意外。

白盒目标就意味着所有条件都明确，你只用按照某些固定规则来进行操作，就一定能达成目标。反复去完成同一个白盒目标，就如同车间里面制造零件一样，是一种机械劳动。

而机械劳动，大家都知道是最无趣，通常只是最原始的积累。谈不上什么乐趣。所以如果游戏中需要玩家反复完成一个白盒目标，我的建议是增加一个自动进行的设置，可以减少玩家的疲劳感——毕竟现在许多工厂都实现了生产自动化。

白盒目标正确的使用方式，是放在养成系统中。养成系统说简单点就是资源的积累和目标达成，最简单的养成系统就是数据的积累（虚拟世界中“数据”=“资源”），比如“俄罗斯方块”中的分数记录，可以看成是一个最简单的养成系统，它的目标就是“更高分”。稍微复杂点的养成系统通常有若干个目标，要达成目标就要用积累的资源置换。满足一定的条件就一定能达成目标，不会出现其他结果，这便是养成系统中的白盒目标。

如果将养成系统中的白盒目标换成黑盒目标，就会出现在上一篇文章中所说的，玩家很有可能就会出现“挫败感”或是“优越感”。

“挫败感”与“优越感”在游戏中是相对互补，一个玩家得到了多少优越感，另一个或若干个玩家就会得到多少挫败感。之所以在养成系统中出现的黑盒目标会导致“优越感”或“挫败感”的出现而不是“幸运感”。

要知道，在人们的认知中，付出了就应该有回报，而现实并非如此，不然哪来那么多怨天尤人的存在。

人们到游戏中来就为了逃避现实，如果和现实一样让人沮丧，玩家就会再次逃避——删游戏。“幸运感”产生机制是意外获得或高于平均值的获得，没有付出或只有较少的付出。养成系统中，养成目标是要消耗大量资源的（此处的大量不是指数据上的多少，而是指玩家获得资源所付出的代价的多少），在有大量消耗的前提下，如果无法得到回报玩家会感到挫败，而相比较挫败的玩家，得到回报的则会产生优越感。

说明了点，“幸运感”产生在玩家没有太多付出和无法预知结果的黑盒情况下高于平均值的产出而得到的。而养成系统中的目标大多都是没有变数的白盒。

白盒目标通常出现在一个游戏中，需要和玩家进行等价交换不会出现多元结果的地方，比如养成系统中。而黑盒目标出现在一个游戏的主玩法中为好，在一局游戏中，从起点到终点的变数越多，需要处理的情况就越多，越能体现玩家自身的实力与运气，就越能让玩家体会到“优越感”。

要说最经典的黑盒目标游戏，围棋说第二，没有游戏敢说自己第一。有记载的历史，这个游戏到今天，至少已经存活了四千多年，至今依旧让许多人沉迷其中。

从落下第一颗棋子到最后决出胜负，最终的结果不过三种：胜、负、平。究其长盛不衰的原因，当属中间的变数之多，却是使用当今最先进的计算机也不一定能模拟完的。

围棋中，每落下的一颗子都包含着下棋人的决策、计算、心理和运气，而每一颗子都有可能使整盘棋的未来发生变化和演变出若干种走向。这便是围棋长盛不衰的秘诀。

黑盒目标，就是一种带有变数的目标。这种变数不一定来自与其他玩家的博弈，也可以来自随机数。

比如《旅行青蛙》就是一个最好的例子。网上许多人都发出“蛙儿子在家的时候，想着它咋还不出去玩；在外面玩的时候，想着它咋还不回来。”感觉自己如同当了家长一般的感觉。其实玩家真正的心里想说的是“你咋还不出去给我拍照片找特产回来？它这次回来会给我带什么特产和照片呢，咋还不回来？”。相信很多玩家都体验过，如果青蛙带回来的照片都是曾经重复的，那么或多或少会有些失望。

《旅行青蛙》给玩家玩的就是一个随机黑盒目标的新鲜感。所以如果这个游戏不尽快迭代更新新的照片、特产、相册容量、道具。那么新鲜感一过就会被市场抛弃。

但并不是所有游戏的主玩法中都需要黑盒目标，像许多讲述故事线的一次性游戏主玩法基本都是白盒。（黑盒目标中的变数，如果玩家经历过70%左右就会对这个游戏渐渐感到厌倦，没了新鲜感。）

白盒目标和黑盒目标的用法不同，效果不同，白盒目标所带来的是“安全感”和贪心；黑盒目标带来的是“优越感”、“挫败感”和喜、怒与迷惑。但存在的意义是一样的——为了吸引玩家来到游戏中。

目标的实现不是空说来的，而是要靠着好的规则来支持的。

规则的艺术：

关于规则，首选要说明的一点是，游戏中的规则并不能被凭空捏造，全是来自现实世界规则的改造。就像给你一张白纸，你不可能凭空画出一个你完全没见过的东西一样，你能画出来的东西一定是你在现实中见过的东西然后拆解重构的事物。

反过来说，只要你留心，世间万事皆游戏。

在虚拟世间中，受限于硬件设备的表现形式。在现实世界中的某些规则在游戏中是无法表现的，比如人与人之间的力量角逐。

在游戏中能表现出人与人之间差距的，只能是受限于人的大脑功能。如：博弈、逻辑、观察、反应、语言、空间解析、时间感知等。

若干的规则集合构成一个系统，若干的系统组成一个游戏。在设计一个游戏需要哪些系统的时候，我们得遵守一个在科学界普片流行的准则——奥卡姆剃刀原理——如无必要，勿增实体。

就我本人的经历，许多策划在看到其它游戏好的系统时直接拿来用，却不做深入分析，不管这个系统此时此地放上去是否合适。这就像一个人吃川菜觉得辣椒好吃，吃奥菜的时候也要求别人放辣椒一样。

从功能上来区分，游戏有两个主要的功能系统模块——主玩系统和养成系统。只是不同的游戏偏重不同。

如果以100分来记一个游戏的话，很多游戏是两个系统各50分左右。有的游戏是主玩系统偏重几乎为零，养成系统100分，这样的游戏就是大家常说的养成游戏。有的是养成系统0分，那种游戏就是剧情游戏。至于其他的一些附加系统就另外一说了。

如果把游戏比做一盘菜，那么主玩系统和养成系统就是这盘菜的主原料，其他的周边系统就是作料。周边系统其一不要喧宾夺主，其二不要不合时宜。

先来说说养成系统，不管是养成系统还是养成游戏，基本形式只有两种。要么养成的基本元素特别多，比如基本养成元素从A到N，若干个；要么养成元素组合特别多，比如基本元素有A、B、C三种，能组合出元素AB、BA、BC、CB……等若干种组合元素。但请不要贪心将两种形式做到一个游戏中，因为人的思考习惯是一次只能思考一件事，如果让玩家同时思考横向和纵向的事情，就有点反人类了。

在单机游戏中的养成系统通常是为主玩系统服务的，为了让玩家有动力去完成某些重复性工作而设定。

在网游中就是另一会事了，在很多免费网游中养成系统是一个十分重要的系统，因为坑玩家钱的设置基本都在养成系统中。

在免费网游中，最常见的做法是：当玩家要完成目标A，要么玩家花费时间慢慢完成，要么花费钱来马上完成。这样做最保险，最不会引起玩家太大的反感，却能给花钱的玩家带来一定的优越感。

还有一种常见的做法是，游戏中的某些特殊规则，特殊养成项，要充钱后才对玩家解锁。甚至将这种设置放在主玩系统中。其实这种设置对游戏是有一定损害的。

在业内有一个说法“免费玩家是付费玩家的另一个功能”，不仅仅如此，应该是“免费玩家是付费玩家的另一个非常重要的功能”。

然而往往很多人忽略“重要”两个字，因为免费玩家无法产生直接的经济效应。从游戏被当做商品生产出来，目的就是为了赚钱，所以付费玩家会在游戏中比免费玩家获得更多的“照顾”，这个优势的体现就在于和免费玩家的差距。免费玩家是最重要的“优越感”输出者。或者说免费玩家是付费玩家存在的前提，不花钱是大多数人的选择，毕竟“损失最小化”是人们考虑最多的事情。

如果目标A只能通过花钱来完成，相对于免费玩家来说，游戏功能并不完整。这就造成了看得见的不公平和无法逾越的障碍。社会中的不公平已经够多了，逃避到游戏中如果依旧如此玩家会选择再次逃避，毕竟现在的游戏那么多，换一个游戏的成本并不高。

当免费玩家离开后，付费玩家无法体会到“优越感”也会陆续离开，一个游戏也就被玩家所抛弃。这是将金钱目标设置在养成系统中，如果设置在主玩系统将会更加糟糕。

给玩家花费时间或花费金钱选择，这样尽管免费玩家当前处于劣势，但给他们心里留下一丝希望和基本的游戏体验，则不至于放弃这个游戏。如同拿破仑所做的那样“每一个士兵的背囊里都有一根元帅的指挥棒”——希望应该给于每个玩家。当免费玩家留下时，付费玩家才能体会到“优越感”。

随着游戏市场的成熟，用金钱来进行某些“开挂”的操作，渐渐的会被许多“硬核”玩家所抛弃。玩家渐渐会意识到想获得“优越感”只有在同等条件下，甚至在更恶劣的环境下的自身意志才能体现出自己的优秀，“优越感”的刺激才更强烈。

更多的“硬核”玩家会宁可买一些对游戏规则体验没任何帮助的装饰品，也不会买一些“作弊”规则。因为与众不同的装饰品也是一种收获“优越感”的道具，就如同人们总是选择自己认为好看与众不同的衣服穿在身上一样。

而游戏玩得越多的玩家，越不会去购买某些便利条件。原因很简单，人的刺激阈值是在不断提高，而不是在下降的。购买某些只有花钱才能得到的道具时，无疑是降低了游戏难度和玩家自身的刺激阈值。

举个例子，《DOTA》的核心玩家不会去玩《LOL》，《LOL》的核心玩家不会去玩《王者荣耀》。原因就在于《LOL》相对于《DOTA》简化了许多，而《王者荣耀》相对于《LOL》又简化了许多。降低门槛后的游戏虽然吸引的大批的小白，但对于DOTA游戏的老玩家来说却感觉像是在喝白开水。

这也是我们在设计主玩系统时经常要面对和思考的一个问题——门槛（难度）和刺激阈值。

在制作一个游戏时，通常要面对一个十分困难的取舍。规则太复杂，玩家难以上手；规则太简单，同样的事情发生多次后，玩家就会感到厌倦，也就是现实中人们常说的司空见惯。

最简单粗暴的解决办法，就是规则分段展示。玩家刚进入游戏展示简单的规则，引导玩家上手；之后根据玩家的不同深入程度展示不同的复杂度的规则。当然这个奇技淫巧不是所有游戏都适用，但能适用相当一部分游戏。

最主要的还是在制作游戏中，策划对游戏核心玩法的把控，核心玩法能吃下多少变数，以及后续如何进行变数扩容。

大多数游戏中的变数再多也会有被玩家玩穷尽的时候。何为变数的穷尽，就是游戏中所有可能出现的情况都被玩家碰到过，并且可能相当部分的情况和事件重复发生过。

以《魔兽世界》为例，其史诗级的庞大背景，和巨大的地图，各种庞杂的种族和职业。以及开创性的副本系统设计。在电子游戏史上都是浓墨重彩的一笔，游戏中的变数和可玩性不可谓不高，但在运营了十几年的今天，已渐渐被玩家所抛弃。究其原因，其无论如何更新故事线，也没有在核心玩法上带来更多的变数，而渐渐让玩家感到了厌倦。但就游戏本身而言，无论它的未来将走向何处，其必将被历史铭记。

所以之前为何说围棋是游戏界的王者，不仅仅是因为它已经存活了四千多年。而是至今玩法就没变过，还依然能让人成迷其中。纵然是扑克、麻将，也无法相比，因为这两者的玩法是其实是随着时代在改变的。就我所知，全国不完全统计，麻将的玩法已经演变出两百多种。

游戏想要耐玩，主玩系统中的目标必然是黑盒目标。

黑盒目标的实现，通常是由变数影响规则来实现。变数有两种，一种是赋予玩家自身所能控制的变数，一种是环境变数。变数的实现通常有两种方式：随机和多项选择。

如果游戏中，只有玩家独自一人进行，要做黑盒目标，则最简单的是加入随机设置。

如果是多人参与的游戏，玩家除了自身条件之外，大多数情况下会有一个公共环境。规则与玩家和环境之间的关系通常是：规则限制玩家与环境，环境提供玩家决策选择，玩家制定决策，决策影响环境的一个循环。

在此举两个例子：

第一个例子是麻将。玩家自身条件便是手中的牌。而环境则是牌桌上剩余的牌，和其他玩家打出的牌。玩家每次摸上来的牌，都要根据牌桌环境和自己手中的牌来做出决策，而自己做出的决策——打出的牌。必然也会影响到其他玩家做出决策。

第二个例子是游戏《绝地大逃杀》。玩家自身条件是自己所捡到的资源。而环境则是自己所处的方位、队友、毒圈的位置、掩体、时间等等。玩家得根据自己手中的资源，和自己所处的环境，做出决定是战斗还是移动或是蹲守等决策。而你做出的决策必然也会导致其他玩家做出相应的应对策略，从而产生不可预测的连锁反应。

这两个游戏除了玩法不同，再就是表现形式上一个抽象一个具体。 吸引玩家的都一样，游戏中的黑盒目标和完成这个目标所要面对的变数。而一个黑盒游戏能持续多久，除了外部的竞品外，就看变数的多少，变数越多可玩性越高。

以主玩法射击为例，《守望先锋》相比较《CS》，地图的复杂度和血包机制使环境的变数增加了一些；人物技能、子弹弹道各不相同的攻击机制，以及可以随时更换角色的设计，使得对战中的变数大大增加。前者比后者的可玩性则大大提升。

而《绝地大逃杀》和《守望先锋》相比，地图的复杂度就不在一个量级上，以及场景物品的使用和人物自身装备的配置。其比《守望先锋》中人物的变数、地图的变数又增加了很多。以目前的两个游戏的形式来看（不看外部环境，比如外挂、竞品等因素的影响），《绝地大逃杀》会比《守望先锋》活得要久。

变数越多，可玩性越强。但再多的变数终有穷尽的一天，除非如同围棋那样，变数多到对于个人来说一生也无法全部解完。否则只能不停的向游戏中增加变数。

增加变数也有两种途径，玩家自身变数和环境变数。

增加玩家自身变数，如《炉石传说》中增加牌库；《守望先锋》和DOTA类游戏中增加新的英雄。《绝地大逃杀》中增加新武器等，都是为了在游戏中玩家对战时增加新的变数。

增加环境变数，你就得非常小心，因为那常常像对着一无所知水面丢下一个石头，你不知道会溅起多大的浪花一样。比如在《绝地大逃杀》中，如果增加一个脚印的设置，没准在游戏里面就会掀起惊涛骇浪——现在玩家所熟悉的战术就会发生重大改变，至于是变好还是变坏那就得另说了。所以像《守望先锋》等游戏出的地图新设置和新地图，通常会先放到非主流的娱乐场中做测试。

目标不论是黑盒还是白盒，规则中无论变数和定数的多寡，都是为了增加游戏的可玩性。而目标和规则并非游戏的全部。想做出一个好的游戏，还需要把控好三个要素。请看一下篇：游戏三要素。