# 概论：如何做一个好的游戏

游戏的目的是什么？给玩家带来乐趣

具体地说，游戏向玩家提供乐趣的途径是多种多样的，而每一种都可以称为游戏的“核心内容”，它们是玩家玩这个游戏的理由，也可以称为是游戏的一种“玩法”

例如RPG游戏，其典型的核心内容（玩法）有：画面效果、讲故事、扮演角色、探索世界、克服挑战、角色成长等

因为核心内容是一个游戏最重要的部分，游戏有多好玩就靠核心内容的表现了，那么做一款游戏的第一件事就是确定核心内容是什么

**问题1：对于一个游戏，它的哪些部分算得上是核心内容，又如何划分出多个不同的核心内容？**

这个问题难以精确回答，对于一个具体的游戏，可以凭直觉感受到设计师设计的至少一个最重要的玩法，而核心内容之间的边界可以用直观和常识来确定

之所以游戏会有多个核心内容，最根本的原因是核心内容之间存在依赖关系，拿RPG游戏来说，既然玩家扮演了游戏中的角色，那么这个角色必然要探索、成长，这个过程就形成了一段故事，而成长必然要面临挑战，所以这一串玩法就构成了RPG游戏的核心内容

其次，在传统上将游戏划分为很多类型，每个类型固定包含了一些核心内容。但是这一点不是太重要，因为现在跨界的设计非常多，玩家也不会在乎这件事

核心内容越多的游戏，规则就会越复杂（称之为重度游戏），但会提供更多和更深入的乐趣

围绕游戏的核心内容，设计者还需要运用一系列手段来组织和呈现核心内容，结果形成了一些可供评价的指标，暂时称之为“评价要素”，例如游戏的UI、Bug情况、流畅度、难度等等

评价要素对游戏的影响极大，它们往往决定了一个游戏的好或差，尤其是“差”的部分。因为人们对“好的”定义往往千差万别，而对“差”的感受则基本是通用的。一旦在哪怕一个要素上搞砸了，都会给玩家留下非常恶劣的印象，因此设计一个好的游戏的第二个重要任务就是：确保在评价要素上不发生失误

**问题2：如何定义“好”?**

在确保评价要素不失误的前提下，游戏的“好”主要由核心内容提供，这里的主要问题是“好”是一个因人而异的主观化评价，但是在划分玩家群体之后，可以看出每一个群体对于一项内容都有大致相同的判断标准

基本的群体划分：核心玩家、边缘玩家、非玩家。首先需要排除非玩家，找出玩家的潜在人群，不要试图讨好所有的人

例子：古剑奇谭的剧情，我作为边缘玩家评价较低、而核心玩家会给予较高的评价

因此，设计游戏的第三条原则是，对于每一项核心内容，要抓住属于它的核心玩家，至少得到核心玩家“好”或“中上”的评价。而在边缘玩家那儿不能得到“差”的评价，至少也得是“中下”

**其它一些方法：**

在玩家预期的核心内容之外，为游戏增加别的核心玩法，只要不做得太差都会为游戏加分

对非核心内容做出取舍，不宜分散精力做到尽善尽美，但对于每一项都不能做得差，防止被扣分

# 从心理学角度分析游戏乐趣

玩游戏的根本目的：乐趣

乐趣的产生：

身体上：生理刺激

心理上：自我界限的扩展

简要划分为四个渠道：

1 生理刺激

2 影响外界心理

3 自我完善心理

4 自我扩展心理

（234均属于自我界限的扩展心理，只是侧重点不同）

# 对游戏的评分方式

从评价要素和核心内容两方面可以对游戏进行评价，其中评价要素主要用来判断游戏差不差，一旦出现“中下”或“差”的评价，会极大地拖游戏的后腿，出现两三个这样的评价，基本可以把游戏归为烂作了

而核心内容可以划分为3部分，第一部分称为主核心内容，这是由游戏类型所决定的，符合大家对此游戏的心理预期。因此这一部分的表现至关重要，如果表现优异可以为游戏大大加分，而表现差劲会让游戏大大减分

第二部分称为额外核心内容，它不属于传统的游戏类型所决定的核心内容，在玩家心理预期之外，但却是游戏设计师的重点之一。它们的表现对游戏主要是正面影响，除非做得非常烂，否则对正面评价的影响不太大。这是因为它们超乎了玩家的预期，所以也不容易令人感到失望

第四部分称为次要核心内容，它们是游戏的必需部分，但相对不那么重要，它们的好坏对游戏的影响比较小

# 评价要素分析

**1界面**

包含UI、游戏内容展示和交互模型，这是游戏最基本的特征。一个好的游戏界面应该上手简单、功能明确，并充分展示玩家所需要的信息，减少玩家的自行计算

交互模型是玩家与游戏交互的方式，最重要的是玩家向游戏的输入和反馈

☆**好**：UI简单易用，展示丰富，交互模型鲜明流畅，有一定的创新。（死亡空间1的创新UI）

☆**中上**：UI简单易用，交互模型鲜明流畅，但没有给人留下特别深刻的印象（巫师2）

☆**中**：UI较粗糙，交互模型略有别扭（古剑奇谭）

☆**中下**：UI和交互模型让人感觉不方便使用

☆**差**：UI和交互模型给人的感觉非常差。

**2上手度**

上手度建立在界面设计的基础上，指的是玩家理解、掌握游戏规则的难易度，这首先取决于游戏规则的复杂度，一般来说简单的游戏比复杂的游戏容易理解，上手难度低，但复杂的规则能够给玩家带来更深的乐趣感，这就需要游戏还有一套好的引导系统，指导玩家熟悉游戏规则，并提供深入研究的渠道

上手度对游戏的影响极大，尤其是影响市场表现，很多游戏有着优秀的核心内容，却因为上手太难而丢失了大量的玩家。有很多方法可以降低上手难度，如界面引导、教学关卡、障碍关卡、难度分级等，特别应该注意的是教学关卡，因为这是一个糟糕的设计，玩家不会愿意被提醒自己需要学习的，他们只想通过玩来熟悉游戏。所以除非万不得已（如文明），否则应该将初期的正式关卡设计为教学关卡

另一方面，游戏应该通过自身的内容让玩家熟悉规则，至少达到完全掌握基本规则、懂得一定技巧的水平，可以把高级技巧留给其它途径如书面教材、网络交流等。但如果游戏对基本规则和基本技巧的引导不够，使得玩家需要借助其它途径来“学习”游戏，就是糟糕的设计

☆**好**：玩家自然而然地跟随游戏进程熟悉了整套规则，并懂得如何深入理解规则。（黑手党2使用前几章来进行完整的教学；博德之门1、2使用巫妖等强大的怪物激励玩家去深入游戏规则，钻研更高的技巧）

☆**中上**：游戏上手比较容易，但存在一些小瑕疵，如存在教学关卡等。

☆**中**：游戏有点难上手，需要玩家集中精力去学习和钻研，如多玩几次教学关卡。

☆**中下**：游戏难以上手，需要付出大量的时间和精力去试错钻研，并借助别的途径。（这是我的战争，几个重要的技巧没有教，如饥饿度）

☆**差**：游戏非常难以上手，必须要通过别的途径才能搞懂基本规则。（Minecraft，玩了几次都是一头雾水，网上教程也很差）

**3流畅度**

流畅度指的是从玩家的主观感受上，觉得游戏的乐趣被打断的次数多寡，这取决于两个因素：乐趣被垃圾时间打断、乐趣被切换打断。所谓的垃圾时间就是玩家从中得不到乐趣而被迫忍受的时间，它可能包含很多种具体的含义；而切换指的是用游戏别的部分打断当前的乐趣。为了提高游戏的流畅度，一方面要消除垃圾时间，至少要尽量弱化，另一方面要做到游戏内容的流畅切换而不是打断

☆**好**：非常流畅，无垃圾时间，切换顺畅。（Doom2）

☆**中上**：比较流畅，有少许的垃圾时间或切换略生硬（英雄无敌2，比较流畅，因为类型限制有等待时间和切换）

☆**中**：垃圾时间较多，但大都不是有意为之，但也没有主动弱化；或切换生硬。

☆**中下**：存在有意为之的垃圾时间，或大量的生硬切换。（战场女武神，回合制先天不足，加上游戏有无意义拖延时间的设定；英雄无敌3，存在开战时的无意义等待时间，以及缓慢移动的兵种；创世录，华丽技能产生大量垃圾时间，大量切换）

☆**差**：游戏设计中故意制造无意义的垃圾时间。（古剑奇谭，各种恶意拖延时间）

**4节奏**

游戏的节奏是为了解决这样的一个问题：乐趣促使玩家将游戏进行下去，但是受限于边际效用递减规律，单一的、同样强度的乐趣会很快令玩家厌倦，因此就需要给予玩家有节奏的、多样的乐趣刺激，这里有好几个需要注意的：

1) 多样化程度高（受多样性影响）

2) 不同乐趣之间的切换得流畅自然，不能突兀

3) 游戏的重复感越低越好

☆**好**：多样性高，乐趣变换流畅自然，重复感几乎为0，让玩家有种停不下来的感觉。

☆**中上**：总体不错，略有小问题如变换不够流畅，重复度略高等。

☆**中**：在多样化程度、切换、重复感中出现了较大的问题，玩久了会容易厌倦。

☆**中下**：节奏感存在很大问题，容易令玩家厌倦。

☆**差**：节奏非常单一，非常容易令玩家厌倦。

**5难度**

如上所说，游戏在过程中需要强化它所提供的乐趣，这也是基于玩家的一个心理预期的：“随着游戏的进展，理应得到更多乐趣”。而随着乐趣种类的固定，如何才能强化某一类乐趣，这主要需要难度的调节。游戏中，难度的变化构成了一种特殊的节奏，而对它的评价也非常简单明了，呈波浪式上升是最好的难度设计，而且在每一个波浪的顶点应该给予一定的难度，让玩家感受到足够的挑战，这样才能在获胜后获取更大的满足感

☆**好**：波浪式上升，没有太陡峭的爬升，难度充分。

☆**中上**：偶尔出现陡峭爬升，或难度略有缺失，玩家长时间游戏会略有厌烦感。

☆**中**：经常出现陡峭爬升，或波浪式上升的节奏不明显。

☆**中下**：陡峭爬升令玩家产生很强的挫折感，或没有波浪式上升的节奏，出现过难或过弱的段落，令玩家容易感到厌烦

☆**差**：整体难度过强或过弱，令玩家的挫折感或厌烦感非常强烈。

**6心理预期**

心理预期是一个非常微妙的指标，在文学和影视作品中都有着体现，其意思是：玩家在玩游戏的时候，并不仅仅是单纯体验当前的游戏内容，而且会对接下来的游戏内容会有所期待，这就有了几个问题：

1 ）如何令玩家更加期待下一段内容？对游戏来说，手段比文学和影视作品更多，不仅可以使用剧情，还可以利用探索欲、建设欲、成长欲、完成欲等多种手段来激发玩家的热情。而这里最重要的一点，同时也是游戏所独有的一点是：玩家应该感受到未来得到的是更多的乐趣，而不是更多的挑战，才能对下一段内容产生期待。因为虽然游戏的大部分乐趣都来自于挑战，但人类天生是讨厌挑战的，所以必须要用包装来掩盖。（文学和影视作品也会对读者产生挑战，但是远远不及游戏，因为读者是被动接受，即使看不懂可以跳到下一段甚至跳到末尾，但在游戏里无法完成挑战就无法将游戏进行下去）

2）游戏应该满足玩家的心理预期，不能雷声大雨点小令人失望。举个在电影和小说中常见的剧情，邪恶的反派为了征服世界召唤了强大的邪神，而主角要阻止反派的阴谋。最终的结局往往是邪神被召唤出来了，但很快就被主角们消灭。这剧情的反转就很值得玩味，为什么主角不早早地阻止反派呢？读者一早被告知邪神的强大和可怕，最终连影子都见不到，心理预期受损导致了失落；另一方面，主角最终的胜利也是满足读者心理预期的，哪怕战胜邪神这件事有点不合情理。这个例子典型地提示了满足心理预期是多么的重要，一旦玩家产生受骗上当的感觉，对游戏的印象会非常差

3）游戏不仅仅能够激发、满足玩家的心理预期，还要能够超越这些心理预期，给玩家带来惊喜。这一条是比较难以实现的，因为心理预期不仅仅是被游戏本身的设计控制，还会跟游戏类型、游戏潮流、市场营销有关联，想全部控制好很不容易。但从另一方面来说，一个能给玩家带来意外惊喜的设计，无疑是能为游戏大大加分的

☆**好**：玩家的期待感和满足感强烈，并有意外惊喜。

☆**中上**：玩家的期待感和满足感强烈。（文明系列，停不下来）

☆**中**：玩家有未被满足感或不够期待，产生中断感

☆**中下**：玩家会有上当受骗感或对接下来的内容感到有压力，中断感强烈

☆**差**：玩家感觉自己受骗了，或者根本不想继续玩下面的内容

7**自由度**

游戏有一个基本的特征是：游戏不是全自动运行的，而是需要等待和接收玩家的输入，才能继续往前推进游戏进展。而在游戏的某个时刻，玩家能够向游戏下达多少指令，就意味着游戏有多少自由度。虽然这些指令可以按照目的划分为很多类，但总的来说能用一个多或少的量来衡量它。自由度高的游戏会令玩家感到自己受到的约束少，会对游戏有更高的评价，但是高自由度的开发难度更高，同时也存在令玩家感到迷失的问题，尤其是在游戏中的紧张部分，需要对自由度做出一定的限制

☆**好**：自由度高，有合理的限制使玩家不感到迷失

☆**中上**：自由度较高，有较合理的限制，但两者中存在不够完善的地方。

☆**中**：自由度不太高，或限制不够合理。

☆**中下**：自由度差，或虽然高但缺乏限制，令玩家迷失。

☆**差**：自由度非常低。

8**多样性**

人天生喜欢新鲜感，因此游戏的多样性非常重要，不仅能向玩家提供丰富多样的乐趣，也能提供更大的智力发挥空间。大部分游戏都会想办法提升多样性，虽然一般来说越丰富越好，但也会有令玩家迷失困惑的风险，需要加以控制。衡量多样性的重要指标是游戏时间和可重玩性，一般来说总的游戏时间越长、可重玩性越高（游戏周期多），游戏的多样性就越丰富

为了呈现多样性，需要一个“维度”的概念，对于同一类东西来说（例如技能），维度意味着它们拥有多样的属性，并在这些属性上各有所长（如有的技能负责攻击，有的负责防御，或者控制）

☆**好**：游戏内容丰富多样，并且控制得当。

☆**中上**：游戏内容丰富多样，在控制上略有失误，令玩家有些迷惑感。

☆**中**：游戏内容还算有一定的多样性。

☆**中下**：游戏内容的多样性差。

☆**差**：游戏内容非常单一无聊。

**9观赏性**

观赏性是一项综合的指标，由声光效果、文字、镜头、节奏、流畅度等等因素组合而来，好的观赏性令人容易理解，给玩家带来愉悦感，甚至吸引非游戏玩家

☆**好**：观赏性非常强，连非玩家也有兴趣来观看。

☆**中上**：观赏性较强。

☆**中**：观赏性一般，看着不是很有吸引力的样子。

☆**中下**：观赏性较差。

☆**差**：观赏性缺乏。

**10稳定性**

按照玩家在游戏中的历程，可以将游戏可以划分为很多个周期，如一次通关就是一个周期。对于每一个游戏周期需要分别进行一些研究，稳定性就是一项重要的指标，指的是游戏在一个周期内保持质量的稳定。游戏出现突然的质量下降会影响整体评价，尤其是出现在开头和末尾的质量非常重要，比起游戏中部的质量更加引人注目

☆**好**：保持水平或略有U型的质量线。

☆**中上**：U型质量线。

☆**中**：开头或末尾的质量存在不足。

☆**中下**：开头或末尾的质量存在低谷，或中部出现很低的质量。

☆**差**：开头非常差，让人玩不下去。

**11 Bug**

bug在游戏中是在所难免的，但要看它对游戏产生多大的破坏作用，如果评价中有bug这一项说明游戏的bug严重影响了游戏体验，对游戏评价的影响极大

# 核心内容分析

**1生理刺激：**

**1.1声光效果**

图像、声音的组合存在于每一个游戏之中，形成了对人最直观的感官刺激，能够激发玩家原始生理的乐趣。如漂亮的画面和动听的音乐，也包括血腥暴力和色情场面。因为声光效果受技术的影响非常大，所以要结合游戏的历史和类型来评价

☆**好**：（战神，暴力场面；纪念碑谷，简洁明快的画面和视觉奇观；旅途，漂亮画面和效果）

☆**中上**：（仙剑奇侠传1）

☆**中**：从游戏类型的角度来看，声光效果比较普通。（古剑奇谭，仙剑奇侠传5）

☆**中下**：

☆**差**：引发了令人反感的感官刺激

**1.2操作反馈**

特指游戏响应玩家的输入而激发的乐趣，最典型的例子是动作游戏中的操作手感、打击感，以及触摸设备平台上的触摸感

☆**好**：手感非常好、打击感强烈。（战神系列）

☆**中上**：操作感尚可，也有一定的打击感，但有些小瑕疵。

☆**中**：手感一般，给人留不下深刻印象。

☆**中下**：手感比较差，让人觉得别扭，影响了游戏的正常体验。

☆**差**：对玩家的操作响应非常不及时，让人感觉极难操控，难以把游戏继续下去。

**1.3思考反馈**

人天生就会喜欢去思考问题，这一点也许跟直觉相悖，因为总觉得费脑筋是件痛苦的事，但实际上它也会给人带来一种本能的快乐感，所以归类于感官刺激中。几乎所有的游戏都会包含思考的成分，它给人同时带来压力和快乐，因此好的设计需要抑制压力，这就需要给予玩家合理的反馈，让玩家不断感受到自己思考的成果，从而产生成就感

☆**好**：给人很大的思考成就感，令玩家愿意去积极思考。

☆**中上**：给人的成就感大，不过略有瑕疵，如随机因素的影响有点大。

☆**中**：给玩家的思考反馈不足，游戏依赖于不可知或随机因素，给人成就感不足。

☆**中下**：玩家难以感受到自己思考的成果，产生了挫败感。

☆**差**：游戏的结果混乱，让人感觉不到自己思考的成果，挫败感强烈。

**2影响外界心理：**

**2.1完成欲**

当人感觉自己完成了一件事的时候，会得到强烈的满足感。对于玩游戏来说，完成游戏给的目标就是游戏最基本的乐趣所在，也是游戏的根本特征，因此这里所说的完成欲指的是完成游戏目标的欲望。由于游戏目标同时还能激发如建设欲、征服欲等心理，与完成欲相互放大，因此完成欲的设计尤为重要

目标清晰意味着目的感强烈，容易激发完成欲。反过来说，差的完成欲设计让玩家在游戏里无所适从，找不到目标。（这在旧的RPG游戏中表现得非常鲜明，游戏不给出清晰的目标，如果中断一段时间，回来很难接上进度，因为忘了接下来要做什么）

好的设计方法应该有这些特征：清晰、反馈充分、多层次，常见的任务系统和成就系统就是非常成熟的激发完成欲设计，此外让还有一些技巧：

1. 利用心理预期，在游戏中设置一个明显的障碍，但是又暗示玩家是可以解决的，激发玩家有欲望去解决这个障碍。典型的如成就系统、昂贵的道具、需要条件才能解开的场景或剧情、可供收集的要素等
2. 给玩家自主意识，可以由玩家来选择完成哪些目标

☆**好**：让玩家产生“扫清任务清单”的欲望。（巫师系列）

☆**中上**：有比较清晰的游戏目标，但不会让玩家特别有欲望去完成。

☆**中**：游戏目标不太清晰，或者仅仅是由剧情推着走。

☆**中下**：游戏目标不清晰，令人无所适从。

☆**差**：游戏目标混乱，这种游戏应该很难面世。

**2.2 挑战欲**

挑战欲指的是面对困难和挑战时，被激发出来的一种克服困难的斗志。因为游戏目标必然带来挑战，激发玩家的挑战欲是非常重要的，否则游戏就显得寡淡如水，很多游戏就犯了这样的错误；而另一些游戏看似有很多挑战，但是却存在难度过高或提示太少的问题，带给玩家巨大的挫败感，但又没能激发足够的挑战欲给玩家动力，造成了游戏的设计失败

好的征服欲激发有很多技巧，提高难度是非常常用的技巧，但如上所述，高难度往往带来巨大的挫败感，需要非常慎重考虑；而另一些技巧是对目标进行铺垫、给予玩家心理预期，或给出诱人的奖励等等

☆**好**：激发玩家强烈的挑战欲，在战胜困难后得到强烈的满足感；同时存在短期、长期的挑战目标。（文明系列，一开局就容易令人沉迷）

☆**中上**：能够激发玩家较强烈的挑战欲，但存在比较差的游戏目标，或缺乏长远的挑战目标等。（英雄无敌2、3，战场女武神，都缺乏长远的挑战目标，只是一关一关地进行挑战而已）

☆**中**：勉强激发玩家的挑战欲，刺激玩家把游戏进行下去；或给玩家带来了较强的挫败感。

☆**中下**：游戏的挑战平淡无奇，或者给玩家带来强烈的挫败感。

☆**差**：无法激发玩家的挑战欲，玩家只是为了把游戏完成而勉强进行下去，很容易放弃。

**2.3征服欲**

征服欲体现的是一种对于弱者的支配感，由于在现实中难以满足，游戏中激发这一欲望时会增色不少。但似乎很少有游戏注重这一点，只有在即时战略游戏中有过少许的体现。实际上，所有涉及到挑战欲的游戏大都应该设计激发征服欲

游戏设计中普遍存在一个问题是，如果游戏的目标是击败敌人，那么在敌人被削弱以后的游戏时间容易变成垃圾时间，令玩家厌倦。尤其是回合制游戏，游戏已经没有了挑战性，但仍然要承担繁重的操作才能继续进行游戏，因此在这里激发征服欲的设计就成了游戏的必需

☆**好**：激发强烈的欺凌、支配弱小的感觉，同时又能为这种行为做出合理解释（如自己曾被它欺凌）。

☆**中上**：能够激发欺凌、支配弱小的感觉，但令人有些不适感。

☆**中**：如果玩家在意，可以玩出欺凌、支配弱小的感觉。（帝国时代2，打垮敌人后留着看他慢慢发展，也可以用金钱来开地图，减少垃圾时间）

☆**中下**：在我方占优时难以激发征服欲，把剩下的时间变成了垃圾时间。（文明2、3，在局面占优之后的时间很难熬）

☆**差**：对游戏有破坏作用，令游戏索然无味或者垃圾时间过多，令玩家厌烦。

**2.4 探索欲**

（加分）这里所说的探索是建立在游戏的自由度之上的，激发玩家主动去研究和发现游戏内容的设计，可看做是对自由度的升华。这种探索可以包含对游戏规则的探索，也可以包含对游戏其它内容的探索，而这里的关键是玩家的“主动”,其次就是对探索的回报。虽然大部分游戏都会有可探索的内容，但是在激发探索欲上并不是都做得好的。

☆**好**：可供探索的内容丰富，又能成功激发玩家极大的探索欲，并得到丰厚的回报。（GTA5，巫师3）

☆**中上**：以上三点稍有瑕疵。

☆**中**：以上三点至少有一点出了较大的问题，使得玩家不太愿意去探索。

☆**中下**：以上三点至少有一点出了严重的问题，把探索变成了玩家的一个困扰。

☆**差**：以上三点至少有两点做得很差，使得玩家根本不愿意去探索。

**2.5 建设欲**

（加分项，除建设类）人天生就有建设的爱好，看到从无到有、从少到多、尤其是从无序到有序的变化会给人强烈的满足感。这是建设类游戏的核心，但其他类型的游戏也可将其作为加分项，这就需要游戏提供可建设的对象，如辐射4中的盖房子；其次，建设要有一定的复杂度和自由度，以便产生玩家独特的建设产物，甚至可以用来分享

☆**好**：可建设元素有趣、建设成果鲜明、反馈丰富。对于非建设类游戏，又不会阻碍游戏的主核心玩法。（Minecraft，模拟城市）

☆**中上**：可建设元素有趣，但略有瑕疵。如建设类游戏中显得过于复杂，非建设类游戏中对主核心玩法有干扰。

☆**中**：对于非建设类游戏可有可无，对于建设类游戏的体验不太好。（古剑奇谭的建设玩法，不太有趣也没必要去玩）

☆**中下**：对于非建设类游戏没有存在的必要，或严重干扰主核心玩法。对于建设类游戏，建设玩法的设计有严重的瑕疵

☆**差**：对游戏有大的破坏作用，有不如无。

**2.6收集欲**

（加分项）游戏中经常能看到收集元素以及变种，如卡牌收集，而将所有任务打上checked标记也是收集欲的一种。收集欲很少成为游戏的第一核心内容，但好的收集设计会给游戏加分

☆**好**：激发玩家的收集热情，让玩家投入适度的时间和精力去收集。

☆**中上**：收集元素设计得略有瑕疵，或有点过于容易或难完成收集。

☆**中**：收集元素设计得一般，让玩家不是很有动力去完成。

☆**中下**：收集元素对游戏的核心玩法有影响。

☆**差**：对游戏有破坏作用，有不如无。

**2.7破坏欲**

（加分项）破坏欲在现实中往往被压抑了，实际上游戏是释放破坏欲的最好途径，而这也是人类的一种天性。破坏欲表现为将有序转变为无序的过程，可以针对有生命的或无生命的。激发破坏欲的设计，最大的问题在于针对有生命的破坏会引发道德争议，而对于无生命的破坏可能更好，如暗黑3中的踢罐子等

☆**好**：作为游戏很好的补充，并对游戏的挑战欲和征服欲有促进作用。（暗黑3的破坏环境，还有一地的怪物尸体）

☆**中上**：设计得有点问题或在游戏中有所缺乏。

☆**中**：难以激发玩家的破坏欲，或者缺失得比较多。

☆**中下**：基本无法满足玩家的破坏欲。

☆**差**：对游戏有破坏作用，有不如无，或者引发了有破坏性的道德争议。

**3自我完善心理：**

**3.1应激提升**

应激提升指的是玩家对游戏操作的反应变快、手眼协调性提高，这意味着应激反应的提升。对于含有动作元素成分的游戏来说，应激提升是一个必然的结果，玩家也会从自己对游戏的熟练操控得到乐趣

好的应激提升应该是让玩家很有成就感的，为了达到这一目的，需要给应激反应留出足够的上升空间，并提供足够的施展舞台

对于非动作类游戏来说，合理的动作元素设计可以为游戏增色

☆**好**：对于动作游戏来说，应激反应有足够的上升空间和施展舞台；对于其它游戏来说，上升空间和施展舞台的要求可以降低，但动作元素要能为游戏带来意外的惊喜。（战神，战场女武神）

☆**中上**：对于动作游戏来说，应激反应的上升空间和施展舞台略有不足；对于其他游戏来说，动作元素对游戏有所提升，但略显简陋或与主核心玩法的结合有问题，或提升了上手的难度。

☆**中**：对于动作游戏来说，应激反应有点难提升，或缺少施展的舞台；对于其它游戏来说，动作元素可有可无。（御天降魔传，游戏的动作技巧完全不突出，动作小游戏设计糟糕）

☆**中下**：对于动作游戏来说，操作别扭，玩家难以从应激提升中获得乐趣。对于其它游戏来说，动作元素的加入反而影响了正常的游戏过程。

☆**差**：对于动作游戏来说，操作非常别扭，玩家无法从应激提升中获得乐趣。对于其它游戏来说，动作元素的加入破坏了主核心玩法，应该剔除。

**3.2智力提升**

玩家在熟悉游戏规则的基础上，从易到难逐步解决游戏里碰到的难题，这是一种智力上的提升，大部分游戏所包含这一特性，因为它能够提供一些基本的游戏乐趣。而这里所说的智力提升指的是能够让玩家清晰感受到的，自己解决复杂游戏问题的能力提升，从而产生很大的成就感。这首先就要给玩家一个很高的提升空间，其次还需要足够的发挥空间，以便反馈给玩家成就感

最后，由于智力投入是一件个性化的事，玩家在感受到自己与众不同的收获时才能得到更大的成就感，因此智力提升带来的成就感需要游戏的自由度与多样化配合。

☆**好**：玩家强烈感受到自己的智力提升，并得到极大的成就感。（文明系列，英雄无敌系列）

☆**中上**：玩家能够明显感受到自己的智力提升。

☆**中**：玩家对自己智力提升的感受一般。

☆**中下**：出现了统治性策略，玩家只需要固定的几招就能应付所有难题，感受不到多少智力提升。

☆**差**：玩家从自己的智力提升里得不到成就感。

**3.3 成长欲**

这里说的成长主体是游戏中的代入对象而不是玩家自己，但是因为玩家将自我投影到了它的身上，所以玩家也会有成长的感觉。大部分游戏或多或少都会给玩家一个成长的能力，尤其是对于网络游戏中涉及到玩家之间的竞争，成长就显得更为重要了

成长会给玩家带来强烈的满足感甚至安全感，在这里的成长欲特指玩家对成长的感受强烈与否，关键的问题就是“变化”，无论是直观的画面效果变化，还是玩家可操控能力的变化，乃至隐含的变化，都会给玩家带来成长感

画面效果和玩家可控能力的变化比较容易理解，也是成本低效果好的手段，应该要尽量多的使用；而隐含的变化就需要有一个“参照系”来进行对比，在很多游戏中它都做得不够好，比如在RPG游戏中，玩家控制的角色或小团队从非常弱小成长到可以战胜最终boss的程度，但玩家得到的成长欲反馈却不多，这有几方面的原因：玩家在成长的同时，周边环境如遇到的敌人也在同步成长，使得成长的参照系缺失，玩家体会不到有多少成长；战斗与剧情的脱节，导致玩家在战斗能力上的成长无法反应到剧情中，比如最终boss往往能在剧情世界中兴风作浪，而作为能力超越boss的主角们在世界中的作为却很小，这就给人产生强烈的违和感而降低了成长欲

☆**好**：有很好的成长效果和成长参照系，带给玩家强烈的成长欲。（Clicker Heroes，从夸张的数字进步来表示成长）

☆**中上**：有较好的成长效果和成长参照系，给玩家较强的成长欲感觉。

☆**中**：给玩家的成长欲感觉不强烈，或者有违和感。

☆**中下**：给不了玩家成长的感觉。

☆**差**：对游戏有破坏作用。

**4自我扩展心理：**

**4.1 融合现实**

（加分项）游戏设计与现实中的元素（时间、空间、事物）相融合，现实元素对游戏进程有了控制作用，或者玩家从游戏中获得现实知识，这会产生游戏增强了现实的感觉，扩展了玩家的世界。因此玩家往往是会喜欢这种设计的，但可能存在现实元素使用不当，与游戏结合不好的问题。单机游戏中使用融合现实设计的很少见，而网络游戏则大量使用

☆**好**：巧妙融合，为游戏大大增色，令玩家赞叹。（ClickerHeroes将现实时间转化为游戏收益，令人沉迷）

☆**中上**：融合的较好，令玩家有所收获。

☆**中**：融合得一般，对游戏和玩家来说可有可无。（lifeline将现实时间模拟游戏中的等待时间，想法不错，但运用的节奏有问题）

☆**中下**：融合得较差，对游戏有破坏作用。

☆**差**：---

**4.2代入感**

代入感让玩家体会到超越现实的世界，能够大大满足自我扩展的欲望。这是文学和影视作品吸引人的主要手段，可以作为借鉴。而游戏含有玩家主动参与的功能，提供的代入感会比文学和影视作品更加强烈，在借鉴它们的基础上，应该围绕参与感来进行设计

**4.2.1代入对象**

代入对象是玩家的自我意识在游戏世界中的体现，也许它是游戏中的一个人物、一个小团队或者别的能抽象成投影的东西。在逻辑上，玩家是通过代入对象与游戏世界交互的，所有的游戏都会提供这样一个代入对象，只是接收玩家自我意识多少的问题

代入对象与玩家有着一种非常微妙的关系，首先它"代替"玩家体验游戏，而它本身的存在感对于玩家来说并不是必需的，根据游戏类型而决定，但是对于需要它的游戏而言又非常重要。当代入对象被玩家彻底操控时，它就会丧失存在感，很多古典RPG游戏都会这样去设计，这样玩家就得自己脑补主角在剧情中的反应，总的来说这并不是个好的设计，至少主角就缺乏魅力

另一方面，如果代入对象不能被玩家完全操控时，才能体现出一些个性和魅力来，给玩家留下印象，但这又限制了玩家的自主选择。因此对带入对象

☆**好**：代入对象清晰、有魅力，但又没有过多地限制玩家的选择和行为。（巫师3、1）

☆**中上**：玩家对代入对象的意识略有模糊，但对游戏影响不大。

☆**中**：玩家基本意识不到自己所代入的对象。

☆**中下**：玩家代入的对象影响了玩家的选择和行为，代入对象无法令玩家产生代入感。

☆**差**：玩家的代入对象对游戏有破坏作用。

**4.2.2代入世界**

代入世界是一项综合的设计，需要界面、玩法、声光效果等等大量细节的烘托。很多简单的游戏也设计了很好的代入世界，如雷曼和马里奥就有一个很童话感的卡通世界，这是因为代入世界对代入感的激发极其强烈，令玩家产生身临其境的感觉，甚至可以成为一个游戏的鲜明标志

一个差的代入世界，给人的存在感很弱，这一点跟游戏的自由度密切相关。一般来说，自由度越高，游戏世界就给人的印象越深刻。除此之外，游戏世界的真实感也非常重要，这不是指游戏世界要模仿真实世界，而是游戏世界要有规则，并在规则的基础上衍生出合乎逻辑的情景

另一个影响代入世界的是细节，虽然细节并不给玩家直接的感受，但对于代入感的烘托是很有力的

☆**好**：给玩家身临其境的感觉，留下深刻印象。

☆**中上**：给玩家身临其境的感觉，可能在细节或自由度上略有缺失。

☆**中**：给玩家的感觉一般，印象不太深刻。

☆**中下**：给玩家的感觉较差，有制作粗糙的感觉。

☆**差**：给玩家的印象很差，感觉代入世界非常粗糙敷衍。

**4.2.3戏剧性**

戏剧性包含3个方面：剧情、角色和叙事（对于不以戏剧性为核心内容的游戏，可以放在一起做整个的评价）

**4.2.3.1剧情**

这里说的剧情指的是从较高的层次去规划和描述整个故事。参考文学和影视作品，好的剧情首先必须是可信的，在游戏世界观的基础上，剧情的发展必须合情合理，使人信服。其次，剧情必须要有足够的张力和夸张，利用悬念和矛盾推动发展，并迫使主角做出选择，这一点在游戏中比其它地方更为重要。最后，剧情要有一定的深度，令玩家无法一次性、轻松地完全理解

游戏剧情超过文学和影视作品的最重要之处在于玩家的主动性，因此剧情的分支是必不可少的，这是好的游戏剧情的必要条件。在游戏的早期，剧情分支常常受到忽视，但现代游戏已经越来越重视这一点了

☆**好**：剧情的可信度、张力、深度和剧情分支都做得很好。（巫师1、3）

☆**中上**：剧情的可信度、张力或分支略有不合理之处，或深度不够。

☆**中**：剧情的可信度、张力出了问题，或分支不合理。（生化奇兵无限、仙剑奇侠传，故事还不错但缺乏分支）

☆**中下**：剧情的可信度、张力差，且缺乏分支。

☆**差**：剧情不可信，或极其无聊。

**4.2.3.2角色**

这里所说的角色特指玩家代入对象之外的角色。因为人物角色能给玩家带来极大的共鸣，在游戏结束后甚至比剧情更令人印象深刻，所以应该重视对角色的设计。好的角色必须真实、个性鲜明，能够给玩家留下深刻印象，跟剧情也要有完善合理的搭配

一个容易被忽视的是游戏的次要角色，往往沦为工具的角色，而不像是一个真正的人物

☆**好**：游戏的主要角色及次要角色们均能给人留下深刻印象。（仙剑1）

☆**中上**：游戏的主要角色及次要角色都设计得尚可。

☆**中**：游戏的主要角色不太清晰，次要角色被忽视。

☆**中下**：游戏的主要角色很模糊，存在感很弱。

☆**差**：玩家感受不到游戏里角色的存在感。

**4.2.3.3叙事**

叙事是讲述故事细节的手法，好的叙事对游戏的提升非常大，甚至可以弥补剧情上的不足。游戏不应该简单地模仿文学和影视作品的叙事经验，因为将叙事与游戏玩法相结合是非常重要的，而这正是文学和影视作品做不到的地方。例如一个常见的游戏设计误区就是叙事跟游戏的玩法没有关联，像RPG游戏中的踩地雷战斗，99%都是完全与故事脱节的，导致玩家战斗时非常缺乏代入感，纯粹是为了升级什么的而战，对游戏的故事没有任何帮助。相比而言一个好的例子是金庸群侠传，将战斗基本融入到了剧情之中，这也是它成功的一大因素

叙事的另一大要素是制造游戏气氛，如愉悦感和紧张感，如果气氛烘托得不够强烈，就不是好的叙事。游戏中常见的问题是叙事太过于平淡无奇，如很多RPG游戏中的找人、找道具任务，其实是非常乏味的叙事手法，令玩家会产生不满的情绪

☆**好**：叙事与可玩部分结合得很好，游戏气氛强烈。（战神）

☆**中上**：叙事与可玩部分略有脱节，游戏气氛还不错。

☆**中**：叙事与可玩部分有较大脱节，游戏气氛尚可。（战场女武神，剧情单独分离，而且较长）

☆**中下**：叙事与可玩部分脱节，游戏气氛差。（仙剑奇侠传5，古剑奇谭）

☆**差**：叙事非常不合理，无法烘托游戏气氛。

**4.2.4强烈情绪**

（加分项）玩家在游戏过程中会产生针对游戏本身和针对游戏内容的情绪，而如果情绪强烈到一定程度，会给予玩家极其深刻的印象，对游戏的评价往往是会大幅提高的。但是要做到这一点不是容易的事，需要进行专门的精心设计，典型的例子是在游戏中设置重大事件，或者针对玩家灌注了许多感情的元素做出重大改变

激发强烈情绪的设计可能存在一个问题，就是给玩家的感觉不合理，从而激发情绪失败，这一点要尽量避免

☆**好**：成为了游戏的鲜明标记。（仙剑1中月如和灵儿之死，FF7爱丽丝之死，生化奇兵无限后期剧情）

☆**中上**：因为铺垫、塑造力不够、剧情不真实、戏剧表现差等等原因，效果不太理想

☆**中**：可以看得出设计者有此意图，但因为铺垫、塑造力不够、剧情不真实、戏剧表现差等等原因，实际上没有起到预期效果。

☆**中下**：---

☆**差**：---

**4.3游戏成果**

（加分项）玩家在玩一个游戏过后，经常可以得到一些收获，如街机游戏中的记分系统给玩家一个属于自己的得分，用于跟他人做比较。如果这个收获能够在很大的程度上体现玩家对游戏的投入，或展示和总结玩家中游戏中的体验过程，就可以称之为"游戏成果"，它意味着玩家经过游戏中的奋斗得到了属于自己的东西，可以用于向他人或未来的自己展示。例如minecraft中的建造物、文明3中的录像回放，甚至包括魔法门中的评分画面，但是大部分游戏都没有有意识地设计这一点

游戏成果会带给玩家极大的满足感，玩家会感觉这个东西是他自己创造出来的、独一无二的东西，无论用作自己的回忆还是向他人炫耀都有非常好的作用

☆**好**：游戏过后给玩家留下独一无二的创造物、或留下体现了游戏历程的总结。（Minecraft）

☆**中上**：游戏过后给玩家留下独一无二的创造物、或留下体现了游戏历程的总结，但略有缺憾，如没能清晰地保留最精彩的部分。（文明3的录像回放系统，能看到部分游戏中的重大事件，但不够清晰）

☆**中**：游戏过后给玩家留下独一无二的创造物、或留下体现了游戏历程的总结，但存在缺陷，如损失了大部分精彩部分。（文明5的录像回放系统，游戏过程中的重大事件全部丢失了）

☆**中下**：---

☆**差**：---

DOOM中敌人的自相残杀

界面：

上手：

流畅度：

节奏：

难度：

自由度：

多样性：

预期：

观赏性：

稳定性：

BUG：

--

声光效果：

操作反馈：

思考反馈：

完成欲：

探索欲：

挑战欲：

建设欲：

征服欲：

破坏欲：

收集欲：

应激提升：

智力提升：

成长欲：

融合现实：

代入对象：

代入环境：

剧情：

角色：

叙事：

强烈情绪：

自我烙印：

声光效果：操作反馈：完成欲：挑战欲：探索欲：建设欲：征服欲：破坏欲：收集欲：应激提升：智力提升：成长欲：融合现实：代入对象：代入环境：剧情：角色：叙事：强烈情绪：自我烙印：

动作游戏：声光效果、操作反馈、挑战欲、应激提升、智力提升

战争回合策略游戏：挑战欲、智力提升、成长欲

战争即时策略游戏：挑战欲、应激提升、智力提升、成长欲

经营建设类策略游戏：建设欲、智力提升、成长欲

角色扮演游戏：成长欲、探索欲、智力提升、代入对象、代入环境、剧情、角色、叙事