

聊天记录

闫辰祥 18:56

ok

宰了你哟 18:56

能

风铃花使 18:56

能[表情]

风铃花使 18:56

你继续[表情]

书封影 18:56

1

闫辰祥 18:57

开吧

书封影 18:58

声音不是很清晰

蛞蝓 18:58

哲佬麦怎么这么糊啊

慢卷书篇 18:58

贼糊

宰了你哟 19:00

看过，忘的很干净

书封影 19:01

好书

书封影 19:04

强度？

小黑帽 19:25

娜姐看不看得到聊天区哇？

橙汁 19:25

深度和强度并不是强关联吧

风铃花使 19:25

或者说游戏深度是否等于对玩家的游玩难度

书封影 19:26

糟了，没听懂

橙汁 19:26

这不就是肉鸽的胡了

书封影 19:26

这是游戏设计师需要避免的问题

橙汁 19:28

谁说一定要避免啊？复杂的机制带来的小的提升作为奖励熟练玩家是很正常的事情啊

风铃花使 19:29

如果是玩家对抗的竞争游戏，就比如猜拳，哪怕深度很浅，玩家也能玩出花来。此时玩家的技术水平很可能会陷入一种无限上升的循环，那么深度过深是否有必要其实是有待考量的

书封影 19:30

是这样，复杂机制带来提升会有，但是一般也是要尽量避免的，因为容易发展到新玩家难以入坑。

书封影 19:31

容易引起老虐新

橙汁 19:31

所以说在这种游戏中一般都有排位机制

书封影 19:32

老玩家和新玩家区分开是应对出现这种问题的做法，不是目的

橙汁 19:33

不不不这种机制还会激励玩家去追求自己的游戏深度

风铃花使 19:34

随机性在深度上是怎样的地位

书封影 19:35

我的意思是在竞技游戏中会尽量避免出现玩家利用游戏机制差造成方面碾压问题

书封影 19:35

也就是不能出现最优解

书封影 19:35

皮筋约束

风铃花使撤回了一条消息

书封影 19:36

是这样

风铃花使 19:37

我觉得石头剪刀布，玩家也能玩出技术来，比如不就有些心理学上的研究

橙汁 19:37

皇室战争的派生方向很强

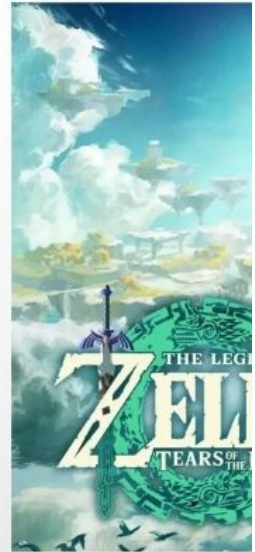
风铃花使 19:38

3.游戏机制与游戏深度

既然派生强度是一个超定的结果，同理，游戏深度也是一个超定的结果

格斗游戏中的连招和卡牌游戏里的连携哪一个游戏深度更深，这是一个说不清的问题。行云流水的操作和深思熟虑的思索在机制—深度上并没有本质的区别

这也在一定程度上说明了游戏深度实际上不可能有一个客观化的标准去衡量游戏深度，我们最多只能凭借我们的主观印象和对比去大致描绘出某一个游戏的深度如何



你难

风铃花使 19:38

这边稍微有些问题

橙汁 19:39

一般是每打一波算一次自己的赚或者亏，然后用自己的水来加上这个数字就知道对面的水了

风铃花使 19:39

游戏机制中时间性在深度中是什么样的地位

风铃花使 19:39

比如三国杀很经典的一个问题就是[闭月]和[英姿]谁收益高

书封影 19:40

经济基础的游戏都是数学问题

书封影 19:40

离散时间和连续时间？

宰了你哟 19:41

时间性是啥词？

书封影 19:42

资瓷

宰了你哟 19:42

能

橙汁 19:42

可以

书封影 19:43

1

书封影 19:43

1

橙汁 19:45

派生应该是选择在哪里放置植物s

风铃花使 19:45

在现实时间上，比如格斗、音游那种激烈的交互和战棋类需要思考的交互，其实带来的

体验是有区别的。这在难度上显然也是有影响的，比如音游的难度基础就是极其紧迫的交互频率，而有策略度的游戏的难度显然是在脑上的。这种【身】与【脑】的区别在深度上指什么，还是说【脑】作为衡量深度的标准

橙汁 19:46

派生应该是更强调局内决策

蛞蝓 19:46

派生：红石

书封影 19:46

用《游戏机制》的说法，就是高突显性

书封影 19:46

突现

小黑帽 19:46

派生不应该是设计者提前应该考虑的咩

书封影 19:47

看情况

小黑帽 19:47

理解

书封影 19:47

出现策划想不到的玩法很正常

小黑帽 19:48

桀桀桀

风铃花使 19:49

派生我能否理解为现有机制的组合Combo，广延则是一种新的机制完全不兼容已有的机制系统

橙汁 19:49

不是吧

橙汁 19:50

派生可以是指数级的增长

书封影 19:50

按照 Juul 的分类方式，所有的桌上游戏都是突现型游戏。那些以游戏元素的随机排列组合作为每局游戏开端的游戏也是如此，例如纸牌或多米诺骨牌^[1]。这类游戏通常包含一小批棋子或纸牌之类的构件，预设资料则很少或完全没有。《地产大亨》中机会卡和宝物卡上的文字指令就是预设资料，但要将它们存储起来还用不了1KB。

渐进型游戏则需要由设计者准备好大量数据或资料，玩家可从任意一点访问它们，这称作随机存取（random access）。这在桌上游戏中不太可行，但对于现在动辄数GB容量的电子游戏来说完全是小菜一碟。渐进这种游戏结构出现得晚一些，它在20世纪70年代诞生的文字冒险游戏中才开始崭露头角。然而，渐进并不限于运行于计算机上的游戏。《龙与地下城》（Dungeons & Dragons）之类用纸笔玩的桌上角色扮演游戏就有公开发行的情景剧本，这些剧本同样包含类似于《Choose Your Own Adventure》丛书^[2]那样的渐进型游戏要素。书籍是另一种能存储大量数据并提供便利的随机存取的媒介。

书封影 19:51

看游戏

橙汁 19:52

不一定吧

橙汁 19:52

要看是PVP还是PVE

蛞蝓 19:52

我想到之前那个训练AI玩狼捉羊的案例了，AI玩狼最后找到的最优解是秒撞死，这个方法应该能算是AI找到的派生吧

风铃花使 19:54

游戏深度是对玩家【脑】的挑战吗，是【身】的挑战，还是都有

橙汁 19:55

当然是都有

安娜枫 19:55

行云流水的操作和深思熟虑的思索在机制—深度上并没有本质的区别

风铃花使 19:56

深度和难度的关系是什么

橙汁 19:57

啊？

橙汁 19:57

那你为啥还要玩游戏

书封影 19:57

这有得分为重玩法和重叙事的区别吧

书封影 19:57

比如法环卡bug速通？

书封影 19:57

那就没意义了

橙汁 19:58

玩家决策呢？？

风铃花使 19:58

我的理解是，显然难度是一种主观性的，玩家逐步认识即难度逐渐降低或是认知程度上升的过程。但是深度是客观存在

蛞蝓 19:58

过程中产生的乐趣：梦日记

橙汁 19:59

草

小黑帽 19:59

话题偏离了

橙汁 19:59

建议玩孤岛惊魂

橙汁 19:59

站着不动直接通关

书封影 20:04

游戏策划

狗都不当

做游戏死路一条

策划只配3.5k，一到30就优化

抄袭换皮抢市场



七海Nana7mi

34楼

级别：学徒 威望：1 发帖：195

游戏策划不都是大学毕业找不到工作的five才去的吗。。这种水平也是正常

昨天20: 32

👍 7 🗨

💬 +

买量逼氪做留存

美术

不方便评论

程序

不方便评论

玩家

不氪sb氪了说得对

资方

我很可爱给我打钱

提早考公考研继承家产，街角炒粉馄饨烤淀粉肠。
摆脱迷途，领先版本，抢占市场，积累经验。

嘉然，你带我走吧QAQ

风铃花使 20:07

经典设计思路，先头脑风暴再筛选

风铃花使 20:08

[表情][表情][表情]

书封影 20:10

这不是具体问题具体分析

书封影 20:11

参考勒布朗八项

小黑帽 20:11

好玩与否是主观问题吧

书封影 20:11

对于不同玩家而言，好玩的定义不同

书封影 20:11

勒布朗通过对游戏的乐趣来源不同进行玩家分类

书封影 20:11

其实就回答了什么叫好玩的问题

风铃花使 20:11

深度的增加对于游戏成本的增加往往需要之前游戏的铺垫——玩家的熟悉度

书封影 20:12

具体情况，具体分析

橙汁 20:12

这样也主观啊

风铃花使 20:13

好玩本身是对不同体验的一种筛选过程

风铃花使 20:14

井字棋有款变体是超级井字棋

书封影 20:15

不一定

书封影 20:16

游戏性高的大概率好玩，好玩的不一定游戏性高

书封影 20:18

机制是交互的核心

书封影 20:19

五菱宏光能漂移

风铃花使 20:23

符号上的学习成本和玩家的经验有关，这一点最常见的就是地域文化的差异，美国游戏里的梗中国玩家可能get不到

风铃花使 20:27

学习成本这一点一般要结合广大游戏玩家的认知平均水平，除非你想面向小众玩家

橙汁 20:27

好例子

风铃花使 20:31

TCG比较特殊，会强调环境演变，逐渐增强是必然的

风铃花使 20:31

要么退环境[表情]

书封影 20:35



3

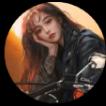
广州游戏策划合作交流(1594)

🕒 1026人在线



夜无痕

你做出来的东西和原神差异大了，
资本会问你你为什么不像原神



冰慕-兼职卖手办-系统（文案）策划

现在的发行公司，每一家都会问你，对标的什么游戏，是一款xxx的xxxx



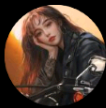
夜无痕

然后做出来不一样之后会问你为什么不一样，然后说你还不如和他一样



夜无痕

因为你这个风险不可预测



冰慕-兼职卖手办-系统（文案）策划

然后让你改回去



宰了你哟 20:35

哈哈哈哈哈

书封影 20:38

游戏策划

狗都不当

做游戏死路一条

策划只配3.5k，一到30就优化

抄袭换皮抢市场



七海Nana7mi

34楼

级别：学徒 威望：1 发帖：195

游戏策划不都是大学毕业找不到工作的five才去的吗。。这种水平也是正常

昨天20:32

👍 7 🗨

💬 +

买量逼氪做留存

美术

不方便评论

玩家

不氪sb氪了说得对

程序

不方便评论

资方

我很可爱给我打钱

提早考公考研继承家产，街角炒粉馄饨烤淀粉肠。
摆脱迷途，领先版本，抢占市场，积累经验。

嘉然，你带我走吧QAQ

风铃花使 20:40

我先溜了

橙汁 20:40

草

橙汁 20:40

？

橙汁 20:41

拜拜

书封影 20:41

谢谢分享