

打不过，看攻略，打不过，看攻略.....玩个游戏通关这么难，真是要怒摔了

图片: gitmonation84 / CC BY-SA

除了堆叠数据，游戏中还有哪些能提高难度的方法？



命运sniper，《想精想怪》系列

## 引言

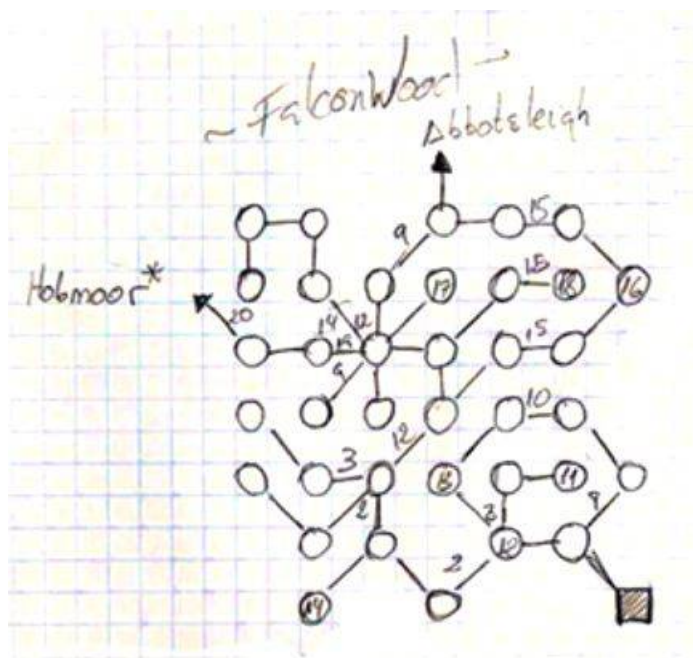
当我们说一个游戏“很难”时，我们在说什么？

可能是指这个游戏操作复杂，各种技能眼花缭乱，是手残党的克星；

可能是指这个游戏一碰就死，稍不留神就大侠从头来过；

可能是指这个游戏需要肝肝肝，装备不够打 BOSS 如同挠痒痒；

可能是指这个游戏极度烧脑，不带上纸笔记录就会一脸懵逼。



（需要手绘地图的 OBITUS，【敖厂长】20 年前的电子游戏森林冒险）

实际上，要深入分析到底一个游戏到底难在哪里、怎样调整一个游戏的难

度，首先需要要从玩家玩游戏的流程入手。

抛开和游戏本身的周边过程，例如准备电脑、下载、安装、配置等等，单说“玩游戏”本身，其目的十分简单——通关，当然有的人的通关只是字面意义的打通游戏，有的人的通关则可能是全成就、白金奖杯。

不过，在通关这个大目的之下，又包含了很多个小的目标，比如打过第一关、打过某个 **BOSS**、刷某个角色好感度等等，这些小的目标构成了玩家当下的追求，完成这些目标并制定下一个目标的循环吸引着玩家不断玩下去，直至“通关”。而游戏的难度，就体现在玩家完成这些目标的过程中。

完成目标的过程可以分为 3 个步骤：想到正确的游戏策略，实现这个策略，获得预期的成果，下面我们就分类说说这 3 个步骤里可以设计什么“难点”。

### 想到正确的游戏策略

“条条大路通罗马”，即使是同一个游戏目标，玩家脑子里也会蹦出很多的策略，例如同样是打败 **BOSS**，可以直接嗑药上去莽，也可以游走等破绽，也可以利用场地机关，还可以黑科技 **combo** 等等。

但是，根据游戏设计不同，并不是所有策略都是管用的，某些一击必杀的技能就必须想办法躲过去而不能硬抗，因此玩家能否想到正确的策略是一个重要的难点，而“策略向”的游戏会非常重视这种类型的难点。

“策略难点”主要体现在 2 个方面：

第一是正确策略比例。

显然，正确策略的数量越多游戏越简单，错误策略的数量越多游戏越难。

通过控制游戏的机制、游戏元素的多少，就能够控制玩家在选择策略时所面临的正确 / 错误策略的数量。例如密室逃脱是一种典型的策略向游戏，如果逃脱方法越多（开门、翻窗、求救……），游戏也就越简单，如果给你的无关道具越多，游戏也就越难，要试很多次才能排除错误答案，找到正解。

当然不仅仅是典型的策略向游戏，很多 **RPG** 游戏也涉及到策略选择中正确策略比例的问题。例如火焰之纹章作为一款战旗游戏，理论上每一回合都有非常多的选择，但是实际上在游戏初期，由于角色的脆弱、不可复活、反击和回血的设定，很多时候是“这一步必须这么走，否则就不行”，其策略的难度可想而知。再比如 **WOW** 开荒阶段的 **BOSS** 战，明明是自由度相当高的 **MMORPG**，但是实际上由于苛刻的条件，击败 **BOSS** 可行的战术十分有限。类似的还有盟军敢死队系列、刺客信条、细胞分裂这样的潜入类游戏，都需要反复尝试从而找到正解。



（盟军敢死队，【屎 O 说】盟军敢死队）

第二是正确策略的隐蔽程度。

如果说第一点可以通过长时间的尝试排除错误答案暴力破解，那么通过隐藏各种游戏细节、游戏元素之间的关系把正确策略“藏起来”的方式就真是逼人查攻略了，因为错误答案近乎是无穷的。

这种设计方式往往出现在各类解谜游戏，或者涉及到解谜元素的其他游戏中。通过剧情、说明、提示等等方式让玩家挖掘各个游戏元素之间隐藏的关系，从而发现“原来如此，因为 XXX 所以这里需要 XXX”。典型的例子就是各类推理解谜类游戏，例如逆转载判系列、传送门系列、古墓丽影系列等等。

由于这种“解谜元素”的本质是让玩家挖掘游戏里各项游戏元素之间的关系，通过有限的提示补全整个游戏的蓝图。

因此这类游戏对难度的控制体现在对“元素之间关系的提示”上：

- 例如通过场景初始状态就有一面镜子放在光源下反射光来提示这 2 者可以互动；
- 例如将通过 2 件道具（锁和钥匙）的形状、图案、描述等等提示 2 者存在某种关系；
- 例如先设计一个简单的场景让玩家掌握 A 和 B 的关系，然后下个场景再加入 C 和 D；
- 例如加入足够多的剧情来暗示人物、物品之间的关系以及情节缘由。

或者是“区分重要和不重要的元素”：

- 例如将关键的道具放在场景的中间而非角落来提示其重要性；
- 例如通过流程控制使得持有 A 道具时只能在需要 A 道具互动的区域活动；
- 例如将可以互动的道具高亮标出，或者在互动元素周围时有操作提示；
- 例如减少不必要元素的戏份，或者压根不让其出场。

同样的，将上述提示反着运用就能提升游戏的难度，体现出“制作人深深的恶意”。

总的说，加入和调整策略元素来控制游戏的难度这件事本身十分复杂，而

且构思一个好的策略谜题或解谜场景难度很大，但受众却不广。喜欢策略解谜的玩家在找到正确答案时会得到很强烈的满足感，但是不对胃口的玩家则会感到十分烦躁，最后上网查查攻略草草了事。

[《GTA5》全流程图文攻略 第一章：序曲（鲁登朵夫，北扬克顿，9年前...](#)

[www.gamersky.com](#) > [攻略秘籍](#) > [攻略](#) ▼

《GTA5》全流程图文攻略. 2013-09-14 10:22:33 来源：3DM论坛作者：annyroal36 我要投稿. 第1页：第一章：序曲（鲁登朵夫，北扬克顿，9年前）. 展开. 第1页：第一章：...

[《尼尔机械纪元》图文流程攻略主线剧情全收集及支线任务图文攻略\\_序...](#)

[www.gamersky.com](#) > [攻略秘籍](#) > [攻略](#) ▼

2017年5月12日 - 《尼尔机械纪元》是由SE和白金工作室联合开发的一款动作游戏，剧情讲述人造人“尤尔哈”部队对抗外星生命体的故事，玩家需要玩通三周目才能解锁...

[《女神异闻录5》详细流程攻略\\_流程攻略（1）-城堡1-游民星空GamerSk...](#)

[www.gamersky.com](#) > [攻略秘籍](#) > [攻略](#) ▼

2016年9月16日 - 《女神异闻录5》是首款登陆次世代平台的《女神》作品，不仅从画面还是音乐都有明显的提高，下面小编就为大家带来《女神异闻录5》详细流程攻略，快...

[《最终幻想15（FF15）》图文攻略全章节流程图文攻略\\_CHAPTER 01-...](#)

[www.gamersky.com](#) > [攻略秘籍](#) > [攻略](#) ▼

2016年12月2日 - 《最终幻想15（FF15）》被设定在现代，但这个城市像国家Lucis主角Noctis冰雹从中世纪的国家所包围，否则只有先进的技术位置。下面小编给大家带...

（现在这个攻略满天飞的年代，被谜题卡关？tan90）

## 实现这个策略

找到了正确的策略之后，还需要实现它，而想到和做到之间还隔着“操作”这条巨大的鸿沟。

“策略”仅仅是一个虚幻无形的概念，是一种思路，想要实现这个思路还需要玩家自己通过操作进行。有的游戏操作难度很低，想到就等于做到，例如各类策略游戏、回合制游戏、文字类游戏等等，但也有很多游戏在操作上也挖下了大坑，有着巨大的操作难度。

影响游戏中的操作难度的因素很多，熟悉各类动作类游戏的玩家想必也并不陌生。

- 反应，知道当对方出 A 技能时要按 B 来防御，但是反应慢了.....GG
- 记忆，部分招数光靠反应是躲不掉的，必须“背板”，知道对方 A 之后会接 C，知道第 X 秒需要按 Y
- 预判，在记忆的基础上，根据对方之前的行为，猜测对手（人或者 AI）接下来的行动，从而提前做好准备，降低反应所需的时间
- 合作，多人游戏时，即使 2 个人都知道该怎么做，但是若是缺乏提前的沟通和临时的默契，可能会 1+1<1
- 容错，从开始到结束，最多允许几次失误 / 失败，容错低意味着前面所有元素的难度都提升了

自然，对应不同的操作元素，也就有不同的控制难度的方法，反应可以靠前摇时间，记忆靠时间轴提示，预判可以靠状态提醒，合作可以靠沟通途径，容错可以靠存档点及各类数值。

正是因为影响操作难度的因素如此之多，不同游戏对操作难度的控制也不尽相同，动作类游戏看重反应、预判，弹幕游戏要反应和记忆，MMORPG里反应、合作和容错很重要。通过侧重不同的方向，不同的游戏有不同的操作难度，游戏乐趣也不同，对上胃口的人觉得难度正好，对不上的则觉



得是垃圾游戏。

另一方面与之前说的“策略”以及后面要讲的“数值”不同，“操作”是一项“玩家属性”，是玩家硬实力的体现，对玩家来说是很难改变的，不像策略可以查攻略、数值可以买买买 / 肝肝肝，如果玩家真的克服不了游戏里的操作难度，那就几乎等同于宣判了死刑。因此如何正确把握游戏的难度，以符合游戏的预期受众，这是一个非常考验游戏设计者经验的事情。



（黑魂玩家的日常）

### 获得预期的成果

就算你想到了正确的策略，也完成了对应的操作，游戏目标就能打成了么？并不是，还有游戏里的各种“数值”决定了最后的成果。

提起游戏里的各种数值那就不用多说了，生命、魔法、攻击、防御、暴击、闪避、等级、耐久、韧性、抗性……而即使我们采取了正确的策略，也操作得当，但是数值不过关结果最后还是 GG

- 攻击力不够，打不动……
- 防御力不够，容易死……
- 生命值不够，扛不住……
- 闪避率太低，躲不掉……

所以自然的，通过控制游戏中某个阶段、某个角色的数值就能很简单地控制游戏的难度。**BOSS** 数值越高越难打，越低越好打，这是很显然的道理。而打不过怎么办？慢慢刷等级，攒装备，等到数值够了，就能打了。通过这种方式可以有效地控制玩家的游戏进度。

此外，除了最直观的“战斗数值”，还有一类控制游戏进度的“概率数值”也十分重要，诸如掉宝率、刷新率、随机任务、随机属性等等元素可以有效地控制玩家实现自身目标的难度。

- 你想要刷某件装备但是就是不出，或者出了但是随机的几项属性不理想，于是只能接着刷。
- 你想要某个特殊任务、特殊怪物的特殊奖励，但是特殊任务一直不刷，特殊怪物一直不刷，你只能先做着普通的任务杀着普通的怪物等着。

总的来说，通过数值来控制游戏难度以及玩家的游戏过程是目前绝大多数游戏里都会用到的方式，简单、直观、可控、还能圈钱，对玩家游戏进度的控制也十分有效，能够避免某些“高端”玩家过于快速地破关从而失去继续玩的动力，这一点在网游中更是常见。

但是同样的，这种控制方式对于玩家来说乐趣十分单一，就是刷刷刷、肝肝肝，看着画面上角色的数字上升了获得快感，这种快感十分廉价，也十

分容易枯燥。因此在实际的游戏设计中，往往需要结合 PVP、收集等要素来将数值的提升转化为玩家对自身实力的认可、收集癖的满足上，从而避免迅速厌烦。



（以数值为主的游戏都依赖于大量的游戏元素，竞技场、公会、远征是其中的典型）

## 交叉

虽然我们已经分析了游戏过程中 3 个可以控制难度的地方，但是实际上这 3 者也并不是互相独立的，3 个步骤彼此关联，针对一个步骤的难度修改往往会影响其他步骤的难度，牵一发而动全身，这也是游戏设计的复杂之处。

### 第一，策略与操作

策略的选取决定了操作的难度。有的策略对操作要求低（直接莽），有的策略对操作的要求高（游走找破绽），有的策略对操作基本没要求但是难想到（利用场地机关）。因此降低策略难度会使得更多的人想到对操作需求低的战术，而这种战术往往更为可靠、可复制。

操作的机制会影响策略的选择。如果某个策略需要躲掉 BOSS 的一个特定技能，但是手残玩家躲不掉因此不能选这个策略，这会逼迫玩家去开发别的战术，从而提高策略步骤的难度。

### 第二，策略与数值

不同的策略对数值的要求不同。有的策略需要数值足够高硬抗，有的策略需要特殊道具完成黑科技，有的策略依赖于某个等级学会的技能。因此降低策略难度会影响后续数值对玩家而言的困难程度，如果玩家发现的可选策略足够多，自然会选择其中数值难度最低的一个去做。

数值值的设定决定了策略的选择范围。数值的基线越容易达成，自然玩家不需要怎么费力思考策略就能直接莽过去，反过来如果数值需要刷很久才能达标，没耐性的玩家就会开发别的战术了。

### 第三，操作与数值

操作的好坏对数值有加成。操作好的玩家同样时间内能砍更多刀，造成的伤害就越高，自然就不需要太高的攻击力就行，因此降低操作的难度也会降低数值难度。

数值的高低决定了操作的难度。玩家角色血量够高时操作的容错率也就越高，也就不需要那么好的操作，甚至直接无双过去就行了，因此降低数值难度也会降低操作的难度。



（策略、操作、数值并存的典范——荒野之息）

## 结语

游戏的难度取决于多个方面，而且彼此互相关联，牵一发而动全身。我们平时接触最多的数值仅仅是其中的一部分，而且是最简单的一部分。

好的游戏设计能够出色地通过搭配不同的元素控制游戏难度与玩家水平、玩家需求之间的关系，反之差的设计则只知道堆数值来延长游戏寿命，然后靠与游戏 **gameplay** 无关的其他“人性的弱点”来留住玩家。

不同玩家对难度的需求并不相同，有的玩家喜欢动脑，有的玩家喜欢动手，有的玩家喜欢养成，想满足所有人的胃口是不现实的，只有准确定位了自身游戏目标群体的需求并控制对应的难度，才能获得玩家的认可。

扩展阅读：

[想精想怪 54——核心玩法·引言](#)

好的游戏制作人需要对人性有哪些理解？



客官，这篇文章有意思吗？

好玩！[下载 App](#) 接着看 (๑•ㅅ•) ✧

再逛逛吧 ‘\_>’

[阅读更多](#)

一项源于日本的超小众运动，在中国落地生根



[下载「知乎日报」客户端查看更多](#)