为什么写游戏与情绪？

最直接原因是整理完「反馈感」和「节奏感」后，发觉游戏最终表现是情绪波动，用上高大上的名字就是「心流曲线」，或者玩家心理学。  
  
我呢，没有这么多条条框框，不好意思，主要还是书读得少。因为自己意识到情绪稳定重要性，所以近一年期间研究了情绪相关书籍，从达尔文 《人类和动物的表情》开始。  
然后发现决定游戏好坏在于节奏，好的节奏感表现在每一次反馈，而反馈带给玩家就是不同情绪表现。  
节奏最终是表现在情绪波动，但没有找到系统性内容，那就自己结合起来瞎写吧。  
游戏与情绪，内容就是「游戏，情绪」两个话题，单独来看，都是巨大的学科，所以结合在一起就有了不同东西可以想了。  
凡事，我们都要去寻找规则之上的规则，这样才能看问题才会通透一点。  
情绪是什么？情绪存在作用是什么？有哪些常见情绪？  
游戏是什么？游戏中有什么情绪表现？我们怎么样更好为游戏中某个情绪做好设计？  
这样玩家才能更好游戏体验，最终为这种体验买单。「至于是因为爽了才买单 ，还是被游戏虐到要死才买单，不重要，重要的是买完单那一刻，他爽了，也就够了」。

**2.情绪再总结**

情绪是什么？情绪是感觉、思想和行为综合产生心理和生理状态。  
  
情绪是生物进化产物。情绪系统是帮助生物更好适应环境，确保能「生存」和「繁衍」，以让基因延续可能。  
换句话说，情绪就是一种让动物可以对外界产生反馈系统。  
人对外界信息处理机制是：从五感「视觉，听觉，嗅觉，触觉，味觉」中获得信息，进入到大脑中，转化为信号；

情绪默认应对机制是「**惊讶**」，主要作用是让你集中下注意力，收集更多信息；

分析通过情绪与理智结合在一起，来做出判断；

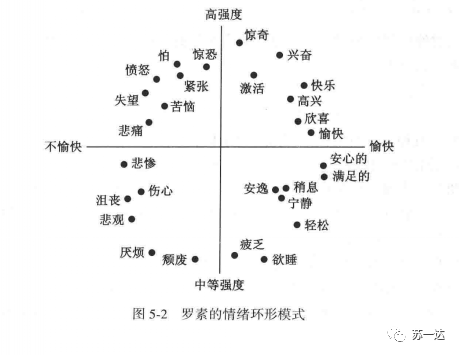
如果对方实力不如自己，但可能造成损失，则会「**愤怒**」或「**厌恶**」；

如果对方危害太大或者实力太强，则会「**恐惧**」；

如果对方对你来说没有伤害，比你弱，则会「**鄙视**」；

如果对方已造成伤害时，则会「**悲痛**」；

如果对方是积极信息，则会「**愉悦**」；



「罗素情绪环形模型」

情绪有哪些分类呢？之前在情绪篇中有写了一个情绪分类：[情绪篇-情绪的起源](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247483782&idx=1&sn=a10167a6287a1775173ba0695cccdb15&chksm=fe067b4cc971f25a80c16dbba5330fa2128e48e30e2c0c00a118d6f36abae5138ffd1d0e32d4&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)  
  
这里再做一次简化总结，只拿罗素情绪环形模形来讲，其他太复杂了。  
我们分了2类，正面情绪和负面情绪来一一描述。  
正向情绪，我们花了7个篇章来描述，具体有「[三感之乐、快乐、满足](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484249&idx=1&sn=b68e4a0fdb1104ecdea5d7b5b674cc4c&chksm=fe067993c971f085a3106ac4c178cb3ecad9fa32da633a4296bbe534b6137a977015811193a5&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)」、「[兴奋](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484281&idx=1&sn=bb818fb4f71f82b438c11d86a0c0dcb2&chksm=fe0679b3c971f0a533e7ad95b6e6c11517f441b6976462e782743c13000d5744a9bb3e450bb1&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)」、「[惊奇](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484293&idx=1&sn=eb10998737451cb5a9a2c6e5ebc5c1b9&chksm=fe06794fc971f0593c0d52993ca7613b652a9336cded5f9a8c12a5a04bd36bbaa01ff0de13a2&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)」、「[惊喜](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484300&idx=1&sn=d98cb7353b571b1288ed5f6ae14dc81f&chksm=fe067946c971f0500b5bad63942d1857cf8fba2ce7e7619ae291461c4f0cc2701268d0f9c20e&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)」，「[荣耀](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484314&idx=1&sn=65a4b46cd9e38b1f2916ef5d52ad44b7&chksm=fe067950c971f0466d0446d68c4815cb3c59e6cceafd6e531a00f37c3eb3ef7821993cffbf93&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)」、「[成就](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484331&idx=1&sn=ed74498e91d08f7b4b26567845f266b3&chksm=fe067961c971f07784582ab2edb2614e86d099e207c666a35dd3c402772d5c52237f878b758d&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)」，「[极乐，欣慰，宽慰，崇敬，感激和幸灾乐祸](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484339&idx=1&sn=91ed8d3538a71c6a524942f31680f645&chksm=fe067979c971f06f0fd82e20faf61e0db8f79c5fe19ab8e537c24d0a5452b4d036e8f047847b&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)」；   
负面情绪，我们花了4篇来描述，具体有「[无聊](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484556&idx=1&sn=1b7b9d5277c29dcb9a0823310090bc2e&chksm=fe067e46c971f75031268d28b700f4c19b13f55d56451fa37160151b2137452ae96508fe0a5f&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)」、「[焦虑](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484572&idx=1&sn=79b5c5f1e68439bd85ae55d8f0282b13&chksm=fe067e56c971f740be37234b482b683fb2719dd45cc5bc0521b92c1df419b55ff4a0abc10aca&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)」、「[愤怒](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484617&idx=1&sn=97f4819ee30f850a3b23fbb3b5a8e964&chksm=fe067e03c971f7154bcb54047678c31f1a35a48e5abd19e0158934dfd26ddb5c11907ff9d96a&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)」和「[恐惧、悲痛、厌恶、鄙视和内疚](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484623&idx=1&sn=7db0be1f4a6e2378c38a0ee44e7bf15c&chksm=fe067e05c971f71398b83587df18b6f0eb267b805dd1e58d4f924a20de036cc63dff28b0825a&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)」；   
我们一一再总结一下。

**3.三感之乐**

在[游戏设计-游戏快乐知多少（一） ？](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484249&idx=1&sn=b68e4a0fdb1104ecdea5d7b5b674cc4c&chksm=fe067993c971f085a3106ac4c178cb3ecad9fa32da633a4296bbe534b6137a977015811193a5&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)，我们聊到了游戏「三感之乐」，就是「视觉」、「听觉」和「触觉」游戏体验；   
玩家最终都是通过这三感来获得信息，并转化为情绪波动；   
所以三感综合反馈，就是游戏节奏感。  
  
什么题材，什么题材，什么玩法，只要是好的节奏感，玩家都会喜欢，所以怎么样才能玩家舒服，就是我们花时间来拆解游戏与情绪的真正原因。

**4.快乐**

在[游戏设计-游戏快乐知多少（一） ？](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484249&idx=1&sn=b68e4a0fdb1104ecdea5d7b5b674cc4c&chksm=fe067993c971f085a3106ac4c178cb3ecad9fa32da633a4296bbe534b6137a977015811193a5&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)我们还讲了游戏「快乐」；

快乐是比愉悦强度再强一点情绪。游戏能带给我们快乐，在日常生活中比较难以获得快乐，这种快乐就是后面我们再拆解下去，成就感，荣耀感，归属感，攀比炫耀带来都是巴胺感分泌快乐等等；

如何让玩家快乐？就是有游戏节奏把握：「爽感，期待感，压力感，释放压力，爽感，期待感，再压力」；

**5.满足**

在[游戏设计-游戏快乐知多少（一） ？](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484249&idx=1&sn=b68e4a0fdb1104ecdea5d7b5b674cc4c&chksm=fe067993c971f085a3106ac4c178cb3ecad9fa32da633a4296bbe534b6137a977015811193a5&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)也描述了什么是「满足」。

满足是一种恒定长久心态；而满意是一种情绪，你因为做了一件事情而满意，玩了一款好游戏而觉得满意；

玩家因为完成一个大任务获得了奖励而满意，或者是通完关后，喝完啤酒躺在沙发上，打个嗝而感觉好满足；

玩家最终因为游戏做得好而满意和满足；

**6.兴奋**

在[游戏设计-游戏快乐知多少（二） ？](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484281&idx=1&sn=bb818fb4f71f82b438c11d86a0c0dcb2&chksm=fe0679b3c971f0a533e7ad95b6e6c11517f441b6976462e782743c13000d5744a9bb3e450bb1&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)，我们聊到了游戏「兴奋」；

兴奋是一种情绪状态，它更多是其他情绪伴随产物；

如果是快乐而带动兴奋，那就是「大乐」；   
如果是愤怒而产生兴奋，那就是「暴怒」；  
如果是害怕而带来兴奋，那就是「恐惧」；

兴奋「T-1」，就是集中在「愤怒，恐怖，快乐」上，让情绪系统更高效率来执行。

让爽感更强，或者让负面情绪更有效去执行，逃离现场，保命可能；

如何在游戏中设计「兴奋」？

强化兴奋度； 就是让愤怒更愤怒，让快乐更快乐。怎么说，通过强化仇人系统，增加玩家之间仇恨度，以激发玩家继续游戏可能；

延续兴奋时长； 如何延续兴奋？比如一个大奖励，我们分段给予，让玩家对奖励有一个更长时间延期感；

强化期待感； 如何强化？就是提前告知，大奖励提前公告，或者大Boss提前出来跟玩家见个面，让玩家对目标有更强烈期待；

**7.惊奇**

在[游戏设计-游戏的快乐知多少（三） ？](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484293&idx=1&sn=eb10998737451cb5a9a2c6e5ebc5c1b9&chksm=fe06794fc971f0593c0d52993ca7613b652a9336cded5f9a8c12a5a04bd36bbaa01ff0de13a2&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)我们聊到了游戏「惊奇」；

惊奇就是比情绪基本反馈「惊讶」强度会更强，主要是有突然或密切注意东西需要人去留意；

惊奇「T-1」是更有效收集外界信息，并更集中更有效对外界做出反应；

游戏中怎么样让玩家「惊奇」呢？主要是「稀缺性」和「制造意外」就会让玩家惊奇，或者惊喜；

我们引用了广告学《吸金广告》几个要素来分拆；

大道致简，大道相通；

生存、享受生活、延长寿命

享受食物和饮料

免于恐惧、痛苦和危险

寻求性伴侣

追求舒适的生活条件

与人攀比

照顾和保护自己所爱的人

获得社会认同

《吸金广告》

**8.惊喜**

在[游戏设计-游戏快乐知多少（四）？](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484300&idx=1&sn=d98cb7353b571b1288ed5f6ae14dc81f&chksm=fe067946c971f0500b5bad63942d1857cf8fba2ce7e7619ae291461c4f0cc2701268d0f9c20e&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)，我们聊游戏与「惊喜」；但惊喜并不归情绪分类中，只是它是游戏行业中必聊到关键词，所以我们也有必要来分解；

惊喜是什么？

**惊喜其实就是随机性**。它的地位也是非常高。

我有这样一个结论：**没有随机性，网游就没有耐玩性；没有随机性，就没有游戏**。

史玉柱.《史玉柱自述》

惊喜有什么要素？

惊喜，要「**超预期**」；

惊喜，要相对「**低概率**」；

惊喜 ，它要是一个「**好事情**」；

惊喜，要有「**随机性**」；

惊喜，要让玩家感觉自己是「**努力**」获取的；

所以我们在做游戏设计时，怎么让玩家体验到「超预期」、「低概率」且有一定「随机性」，并且让玩家感受到是自己努力所获得的。就是在游戏设计中要去琢磨点；

**9.荣耀**

在[游戏设计-游戏快乐知多少（五）？](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484314&idx=1&sn=65a4b46cd9e38b1f2916ef5d52ad44b7&chksm=fe067950c971f0466d0446d68c4815cb3c59e6cceafd6e531a00f37c3eb3ef7821993cffbf93&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank) ，我们聊游戏与「荣耀」；

当然荣耀也并不是一种情绪，同样还是游戏中必有关键词；

荣耀是指应得或能够赢得崇高称誉，光荣；光彩或赞赏习性，良好名声或社会名望。

荣耀更多是社会性称号，荣耀基于「群体」，而成就基于「个人」；

荣耀在游戏中，就是玩家希望得到其他人尊重。

史玉柱大佬强调「做网游满足玩家需求，第一是荣耀，第二是荣耀，第三还是荣耀」；

所以一切都基于荣耀而设计；

如何做好「荣耀」设计呢？就是基于「目的」+「渠道」+「对象」+「表现形式」+「时间」在游戏中来全面设计这个关键词。

针对不同人，在不同页面中，有不同表现形式，同样在不同时间中荣耀也有不同的表达方式，但最终还是为了荣耀而设计；

**10.成就**

在[游戏设计-游戏快乐知多少（六）？，](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484331&idx=1&sn=ed74498e91d08f7b4b26567845f266b3&chksm=fe067961c971f07784582ab2edb2614e86d099e207c666a35dd3c402772d5c52237f878b758d&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)聊游戏与「成就」；

成就，是成绩和业绩。工作、履历、学习、科技等方面获得的成果。

成就几个要素，

任务有进展，能让人有成就；

目标被完成，有成果，也会让人有成就；

目标难度足够大，被攻克，也会让人有很大成就；

所以在游戏中，我们就有了目标系统「短期，中期，长期」；我们要让玩家在任何一个时间节点上，都有目标；

目标要给玩家压力，没有压力也要制造压力，玩家才会觉得有价值，比如征途里面游泳技能设计；

成就展示，就是多个维度去统计去告知玩家，你做了什么很棒值得鼓励。

**11.其他快乐**

在[游戏设计-游戏快乐知多少（七）？](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484339&idx=1&sn=91ed8d3538a71c6a524942f31680f645&chksm=fe067979c971f06f0fd82e20faf61e0db8f79c5fe19ab8e537c24d0a5452b4d036e8f047847b&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)，我们聊了其他快乐情绪，「极乐，宽慰，崇拜，感激，幸灾乐祸」；

极乐和宽慰，这个略过不谈了；

**01**

崇拜

崇拜，本质上是一种「荣耀感」和「炫耀」。让大R被其他玩家膜拜的感觉，并且在一呼万应的效果；

**02**

感激

感激，他人做了对自己有利事情「利他行为」，而表现出来的一种反馈。

在游戏中，也有去设计这种事件，大R拯救小弟，小弟的一句表示感谢，会让大R当下很爽，就是类似武侠小说救死扶伤，路见不平一声吼。

以及更多类似师徒系统，帮派中相互帮忙，也是去制造相互协作，并增加双方之间感情设计；

**03**

幸灾乐祸

所谓「幸灾乐祸」，就是看到别人过得不好了， 自己反倒是很爽很开心。

所以在游戏中，仇人系统有在强化这一块，比如仇人被别人杀了，通知了玩家，会让他感觉更舒服一点；

**12.无聊**

在[游戏设计-游戏负面情绪（一）-无聊](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484556&idx=1&sn=1b7b9d5277c29dcb9a0823310090bc2e&chksm=fe067e46c971f75031268d28b700f4c19b13f55d56451fa37160151b2137452ae96508fe0a5f&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)，我们聊到游戏与「无聊」，同样无聊也不是基本情绪；

无聊是一种精神状态；无聊是一种注意力倾注对象不符合自己价值观时的心理体验；或者不清楚自己需求和愿意，找不到生活目标和意义时，也会觉得无聊；

无聊核心要素有：「价值观不符」和「无目标」两个维度；

在游戏中，无聊状态会更多：

价值观或者世界观不符；

玩家无目标；

反馈重复，一直重复相同节奏；

如何让游戏不无聊？  
从宏观来讲，游戏世界观和题材要跟玩家匹配，让他自然而然融入；  
  
从目标来讲，让玩家有目标，有期待，有压力去完成中期，长期目标；  
  
从微观来讲，让玩家体验不同反馈，从视觉，听觉，触觉（操作感）。

**13.焦虑**

在[游戏设计-游戏负面情绪（二）-焦虑](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484572&idx=1&sn=79b5c5f1e68439bd85ae55d8f0282b13&chksm=fe067e56c971f740be37234b482b683fb2719dd45cc5bc0521b92c1df419b55ff4a0abc10aca&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)，我们聊「焦虑 」；  
为什么焦虑？因为「**不确认**」、「**未知**」和「**不可控性**」而焦虑；

焦虑源于「不确认性和未知」事物；而不确认性意味着「不可控」；而不可控意味着「失败」和「危险」可能；

为了让玩家拥有更强烈游戏感受体验，通过让玩家在游戏中体验「压力，紧迫，焦虑」等负面情绪，并让玩家克服这个困难，来获得更强成就感，荣耀感；

游戏中设计「焦虑」有什么需要注意点呢?

什么时候焦虑？

在游戏中哪个阶段出现焦虑？

焦虑后给予玩家什么样爽感反馈和奖励？

**14.愤怒**

在[游戏设计-游戏负面情绪（三）- 愤怒](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484617&idx=1&sn=97f4819ee30f850a3b23fbb3b5a8e964&chksm=fe067e03c971f7154bcb54047678c31f1a35a48e5abd19e0158934dfd26ddb5c11907ff9d96a&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)，我们聊「愤怒」；

愤怒是一种基本情绪反馈。为什么会愤怒？

当你生存和繁衍「被威胁」和「被损害」时，情绪机制会开始判断：

如果对方实力低于你，就会产生「愤怒」；

如果觉得是对方实力太弱太弱，对你产生不了什么影响，就会「鄙视」；

如果对方比你强大，就会变成「恐怖」；

所以，你因为生存权「被威胁」或「被损害」时，且觉得你可以反抗，则愤怒；

还有你有可能因为「面对现实无能」而愤怒，面对现状或者其他人不满，表现出一种愤怒情绪，但事实上是自己「无能为力」的表现；

在游戏设计中，我们如何做好愤怒情绪呢？  
最好的方式是不要让玩家对系统愤怒，而是要对其他玩家愤怒，这样他才会觉得是别人不行，自己运气不好。

**15.其他负面情绪**

在[游戏设计-游戏负面情绪（四）- 其他](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484623&idx=1&sn=7db0be1f4a6e2378c38a0ee44e7bf15c&chksm=fe067e05c971f71398b83587df18b6f0eb267b805dd1e58d4f924a20de036cc63dff28b0825a&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)，我们聊了「恐惧，悲痛，厌恶，鄙视，内疚」；

**01**

恐惧

在[情绪篇-你为什么恐惧？](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484378&idx=1&sn=c5ce5ab9766e19106e69e2c45903ecfe&chksm=fe067910c971f006de692dca2def9ca2e0ac14620d15c58c54fb4e805a8132af04fd23933f6b&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)我们聊过，人因为「明确」、「突发」和「真实危在」危险而恐惧；

恐惧情绪就是让动物可以集中精力，快速逃离，躲开危险物，以保「生存权」可能；

在游戏中，恐惧的利用，更多在于题材上面，比如恐怖题材，或者血腥场面，通过逼真，大量数量堆积起来场景，动效，背景音乐让玩家身临其境。

**02**

悲痛

在[悲痛-问君能有几多愁？](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484074&idx=1&sn=21a1a94a64e634ce6091faa930641548&chksm=fe067860c971f176e52c70e36f2391c453019444c34fb529496fe4533eda67170b41bfbbdb6d&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)，我们聊过，悲痛，包括2个方面：「悲伤」和「痛苦」。

悲伤是一种无助感；

痛苦是对损失/损害的反馈；

悲痛感受还包括：忧郁，沮丧，绝望，伤心，无助，痛苦，悲伤，悲痛，失望，心乱如麻，受挫，等等；  
  
悲痛来源于没有获利，身心财产等受到损害或损失。  
在游戏中，玩家会因为大量投入，比如赌注失败，而悲痛。

**03**

厌恶

在[情绪篇-你是否心生厌恶？](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484151&idx=1&sn=39e4af2ef4b818e0c2436839a1d3bc14&chksm=fe06783dc971f12bc323de3273c76217b61c1eee2c91ef7f09c9e9e5ba41af526293185a005f&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)我们聊过，厌恶，他可能对你的利益产生了威胁，这可能是真实存在或者是你自己幻想出来的。  
厌恶「T-1」，为了逃生，为了保命，为了让你吐出不健康东西，远离对自己不利事物。  
游戏中，有什么厌恶设计？一般是大Boss恶心形象，以及各种行为让玩家觉得厌恶，以激发玩家更想把它搞死欲望。当然这其实跟愤怒是一样效果。

**04**

鄙视

在[鄙视-背后其实是优越感的体现](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484107&idx=1&sn=cbd49e98e655393b36b5c4097882be97&chksm=fe067801c971f1175af6da22784b437df05a1d10ee4a6b075c22eeca0ae2fd0278f2e2e4fafc&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)，我们聊过，鄙视体现是一种力量，就是你拥有更强的身份地位。尤其是那些身份地位还不稳固的人，他们更愿意贬低别人从而显示出自己的优越性。

「高位对低位」，是一种身份优越感；

「低位对高低」，也是一种优越感，从特殊角度来获取优越感；

在网络游戏中，有人的地方就会有江湖，自然存在一堆鄙视链。如何引发人与人之间鄙视，引发冲突，最后影响到整个帮派战争？

本质上就是人性设计。

**06**

内疚

在[情绪篇-「内疚」-你是否心存愧疚？](http://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzU5NDA0Njg4NQ==&mid=2247484217&idx=1&sn=dec7123522a42b4b321a35634242d195&chksm=fe0679f3c971f0e580bcb1d6ea1e345755edd5d967a8be5e7a2edfe473a50c14ce192a973b46&scene=21" \l "wechat_redirect" \t "https://mp.weixin.qq.com/_blank)，我们聊过，内疚感涉及不当行为，甚至也包括只是认为自己做错了想法而内疚。比如冒犯、忽视他人或给他人造成伤害、损失、违反规则或社会规范。

游戏内疚更多在于剧情线铺垫，比如让你去拯救女主设计，你想退出，她可怜巴巴眼神看着你说要退出吗？让你觉得算了，继续往下，把她救出来吧。

**16.结语**

这是一篇汇总篇，把所有「游戏与情绪」罗列在一起，便于吃快餐使用，写完发现都5000多个字了，好像没有达到相应目的。  
决定游戏的好坏在于「节奏」，节奏表现在每一个细小反馈上，而反馈最终体现在人的情绪上。  
好了，理论结束了，就需要案例来说明，所以后续会陆陆续续去拆一些游戏案例来完善整个话题内容。  
结。