



游戏为什么好玩

——概述游戏关卡设计



目录

- ▶ 什么是关卡
- ▶ 什么是好玩的关卡
- ▶ 好玩的关卡要怎么设计（实例分析）
- ▶ 实际设计中容易出现的问题

什么是关卡——第一印象



什么是关卡——第一印象



什么是关卡



关卡设计的常见核心元素举例

主角/
能力

敌人

环境/
场景

挑战/
目标

法则

评价

什么是关卡

- ▶ 关卡：关卡是玩家按照**游戏规则**，运用好自己的能力来达成阶段性**目标**的空间。



什么是关卡

- ▶ 游戏规则：游戏规则包含**机制**的说明以及**游戏情境**的描写。情境包含了氛围或主题以及其它与游戏相关的内容。



什么是关卡

- 关卡设计：构建关卡，包含合理搭配的各项游戏**机制**和**游戏情景**，按照意图实现游戏规则，供玩家体验。



A decorative graphic on the left side of the slide. It features a dark grey arrow pointing right at the top, with several thin, curved lines in shades of blue and grey extending downwards and to the right, creating a sense of flow and movement.

目录

- ▶ 什么是关卡
- ▶ 什么是好玩的关卡
- ▶ 好玩的关卡要怎么设计（实例分析）
- ▶ 实际设计中容易出现的问题

什么是好玩的关卡



什么是好玩的关卡

喜 乐



好玩



哀

怒 惧

什么是好玩的关卡



什么是好玩的关卡

好的游戏体验=情绪被精心的操控



什么是好玩的关卡



现有研究难以揭示玩家全部的需求



情绪? 潜意识? =? ? ?



问卷:调查消费者态度 深访“局部”挖掘玩家想法
可究竟为什么认为? 连用户自己也说不出来



后台数据:详细记录玩家行为
为什么这么做? 必须通过进一步“问”才能解释

游戏是情感化的,情绪的变化才是很多玩家“为什么”背后的原因
但情绪是难以言表的,所以通过“问”难以透析玩家的情绪需求

什么是好玩的关卡



为何情绪重要

好的游戏体验=情绪被精心的操控



- 一款成功的游戏：
 - 能够唤起强烈的情绪反应 (Keeker et al, 2004)
 - 并不是越积极越好，让玩家情绪不断波动、正负互相转化，(Richard Hazlett)
 -
- 除了学术界，全球众多顶尖的游戏公司——EA, Blizzard, Microsoft, Sony, Ubisoft, Sega, Playfirst 都公认情绪在游戏中的重要性，并致力于打造更加Emotional（情绪化的）游戏

什么是好玩的关卡



国外案例分享II：Gears of War

- EmSense的在Gears of War的研究中，发现：
 - 玩家在游戏中超过80%的最佳心流体验源自于玩家正在包围一个刚占领的区域
 - 进一步挖掘数据发现，玩家在刚占领一个区域之后，会出现1-2min的低参与度、低游戏代入感状态，但是如果此时玩家遇到了攻击，不得不开始新一轮保卫战时，玩家将会产生非常强烈的游戏代入感，以非常好的体验沉浸在游戏中。



EmSense认为：

- 高刺激、高紧张感的游戏中，要巧妙的融合一些放松的元素进去
- 游戏设计要引导玩家紧张及放松的情绪状态
- 松弛有度，才能够使玩家获得最极致的游戏体验。

什么是好玩的关卡

操控

情绪

好玩



关卡设计

机制

情景



目录

- ▶ 什么是关卡
- ▶ 什么是好玩的关卡
- ▶ 好玩的关卡要怎么设计（逆战——实例分析）
- ▶ 实际设计中容易出现的问题



逆战—实例分析

- 爆破战：以引爆或阻止引爆C4为双方各自目标的PVP模式。
- 僵尸猎场：以割草式推进杀戮僵尸，最终战胜BOSS为核心体验的PVE模式。

A dark blue arrow points to the right from the left edge of the slide. Below it, several thin, curved lines in shades of blue and grey sweep across the left side of the slide.

逆战—实例分析

爆破战——光电厂的视频

爆破战

单/双点
爆破

其它
机制

胜利条件

平衡

技巧

战术
配合

射击和移动

爆破战



A decorative graphic on the left side of the slide. It features a thick black arrow pointing right at the top. Below it, several thin, curved lines in shades of blue and grey sweep upwards and to the right, creating a dynamic, abstract shape.

爆破战

- 设计定位——希望玩家获得的游戏体验
 - 预期的交火
 - 简单的对战
 - 目标明确
 - 有战术空间
 - 能体现技巧

爆破战

- ▶ 游戏行为和体验分类：
 - ▶ 简单趣味：射击和移动，地图认知。
 - ▶ 困难趣味：如何强化和组合各项基本能力来有效的完成目标（点射，压枪，投雷，大跳，静步，辨声，预判等等）。
 - ▶ 他人趣味：合作和竞争（报点，配合安放C4，胜负），成就和奖励（ACE，MVP，拆弹专家，天梯排名等等）。
 - ▶ 核心游戏循环：射击，移动，其它基本操作等。

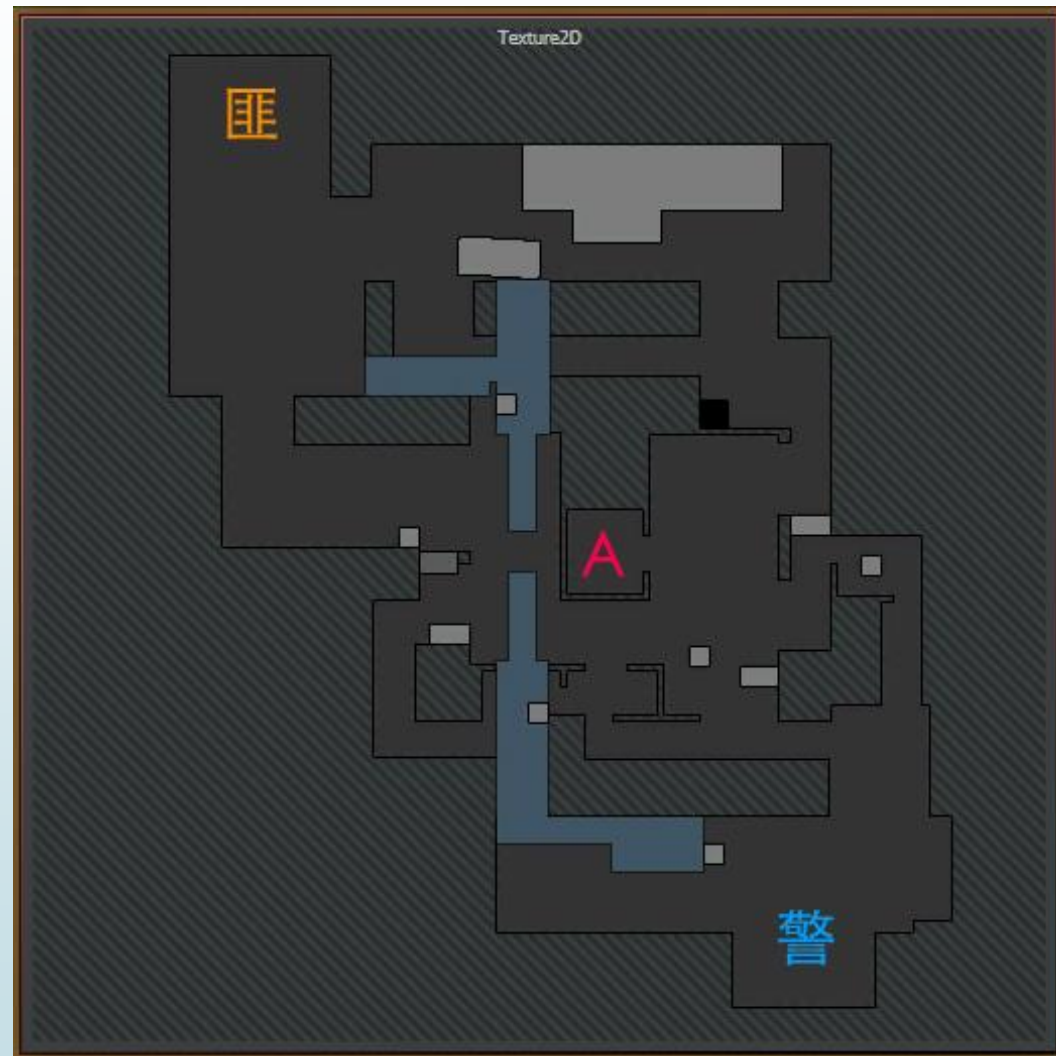


爆破战

- 设计内容——（情绪操控的实现）
 - 布局
 - 阻塞点
 - 建筑关联性
 - 区域引导

爆破战

- 布局：控制情绪的整体节奏变化



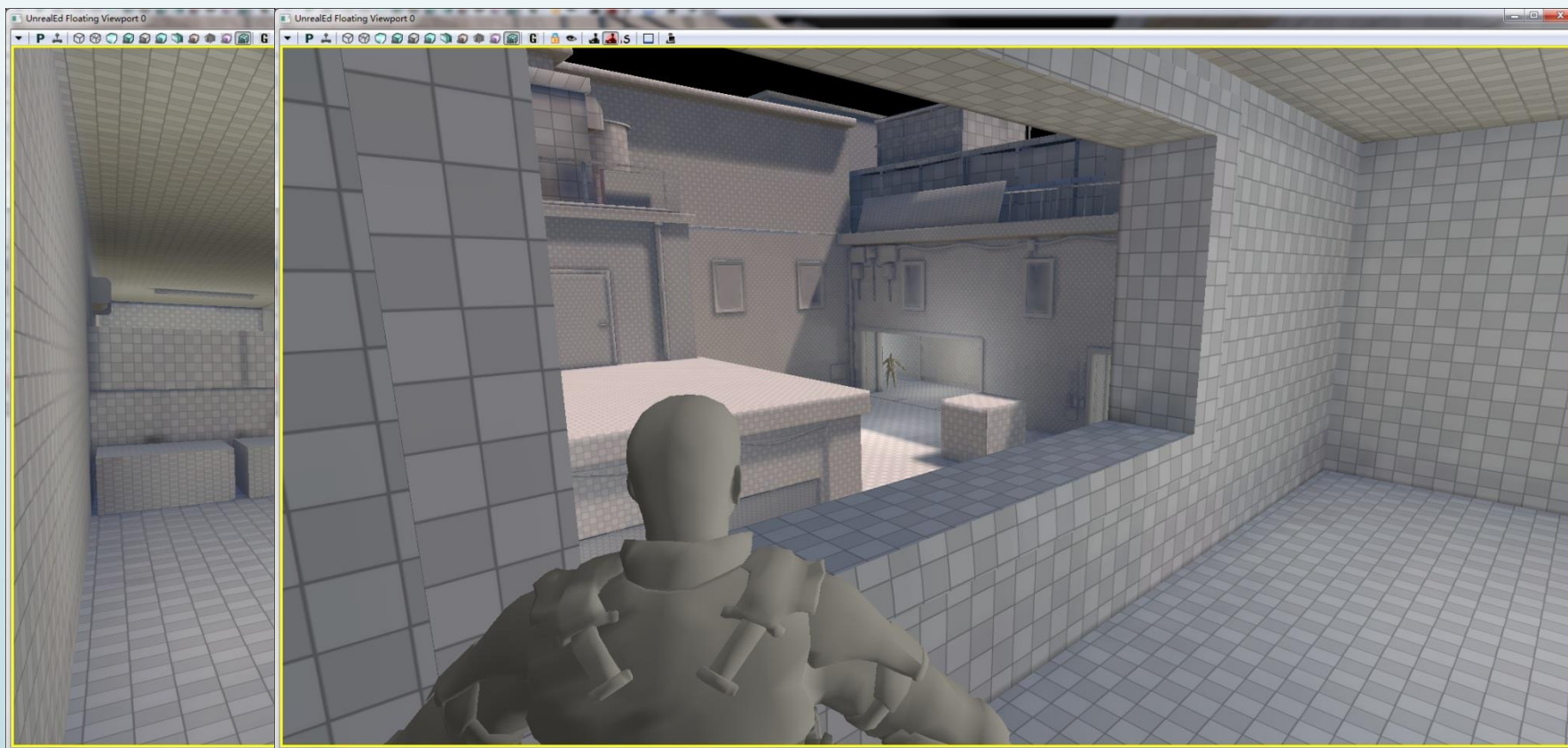
爆破战

➡ 阻塞点：加大情绪波动（成功/失败）



爆破战

➡ 建筑关联性：减少突兀变化，减小情绪波动



爆破战

➡ 区域引导：心理暗示，使情绪波动符合预期



爆破战



爆破战



心理学的运用

理论支持：心理学在游戏设计中的运用，即通过相关理论来分析和指导，以提高对玩家情绪的操控，给予玩家好的游戏体验。

- ▶ 4种关键趣味元素
- ▶ 核心游戏循环
- ▶ 信息
- ▶ 反馈循环
- ▶ 公平

——详见《游戏设计的100个原理》

A decorative graphic on the left side of the slide. It features a dark grey arrow pointing right at the top, and several thin, curved lines in shades of blue and grey that sweep upwards and to the right from the bottom left corner.

心理学的运用

实际运用：在一些射击类游戏的设计中，主要涉及以下几个方面。

- 游戏规则
- 关卡设计



逆战—实例分析

僵尸猎场——大都会视频

僵尸猎场





僵尸猎场

- 设计定位
 - 爽快杀戮
 - 节奏感强
 - 目标明确
 - 高冗余度
 - 能体现付费
 - 可重复

僵尸猎场



僵尸猎场

- ▶ 游戏行为和体验分类：
 - ▶ 简单趣味：射击和移动，地图认知
 - ▶ 困难趣味：如何使用好基本能力来高效的完成目标（升级，溜怪，换弹时机，技能触发时机，站位配合，躲BOSS技能，弱点攻击等等）。
 - ▶ 他人趣味：合作（发枪，引怪），奖励（特有掉落，极品道具等等）。
 - ▶ 核心游戏循环：射击，移动，其它基本操作等。



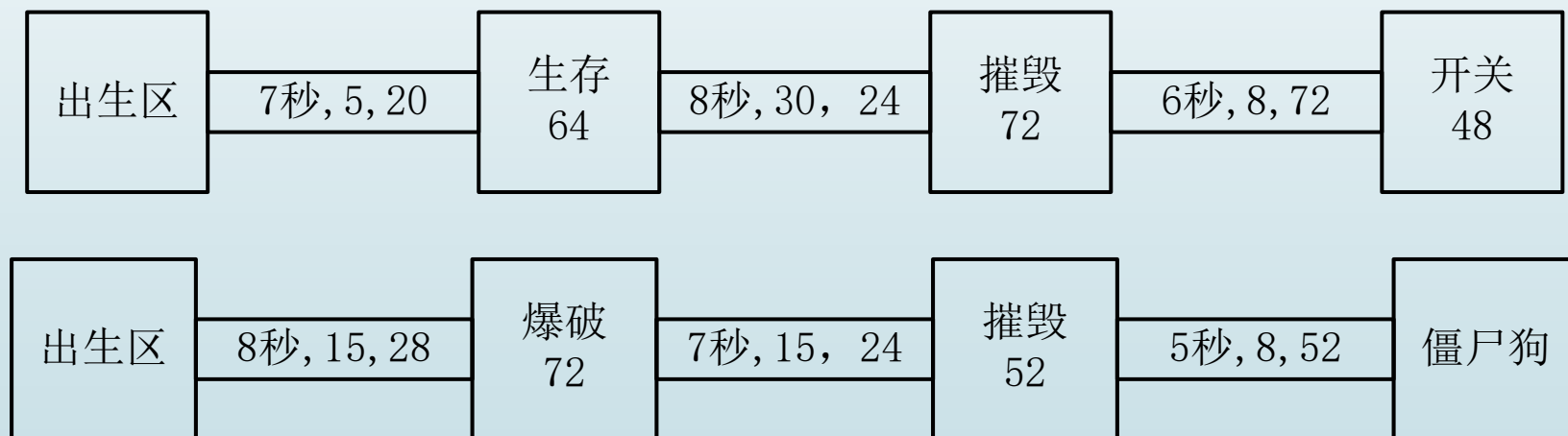
僵尸猎场

设计内容

- 布局：跑图+刷怪+任务点+BOSS，控制情绪的整体节奏变化
- 阻塞点：刷怪点+任务点+BOSS，加大情绪波动，成功/挫败
- 建筑关联性：减少突兀变化，减小情绪波动
- 区域引导：心理暗示，使情绪波动符合预期

僵尸猎场

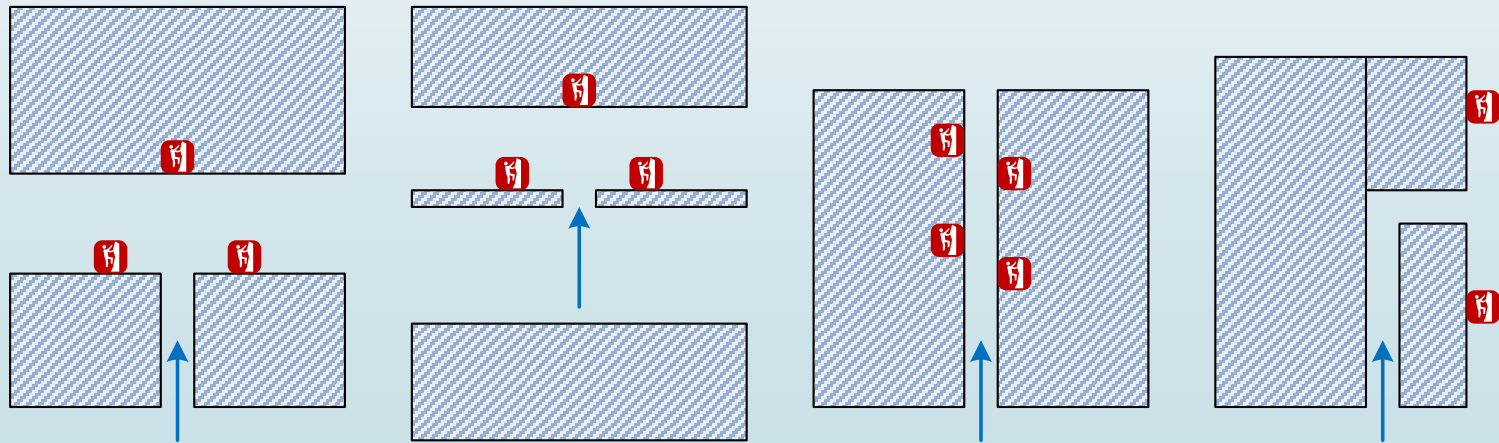
布局



僵尸猎场

➡ 阻塞点

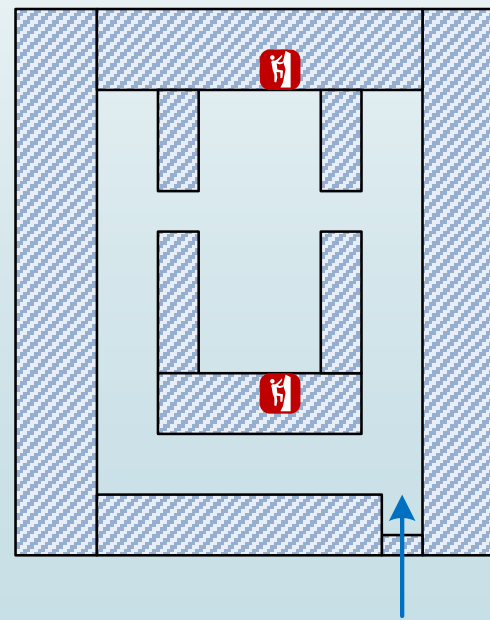
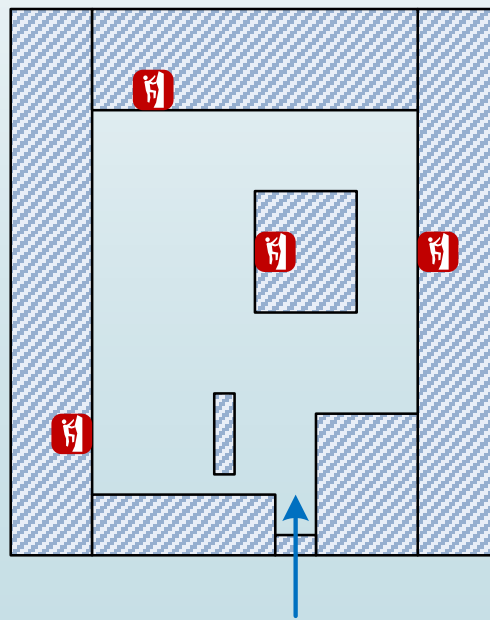
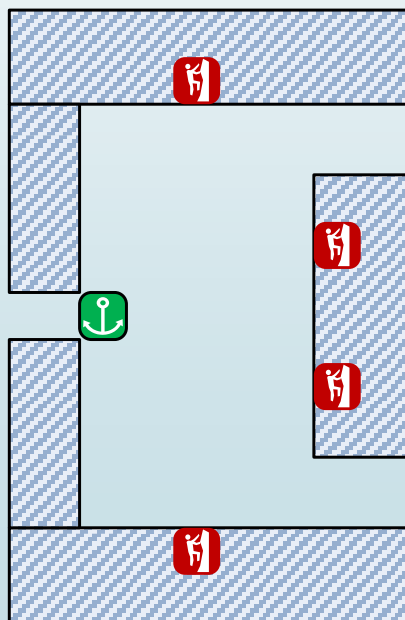
➡ 刷怪点



僵尸猎场

➡ 阻塞点

➡ 任务点



僵尸猎场

➡ 阻塞点和区域引导

➡ BOSS



僵尸猎场

区域引导



A decorative graphic on the left side of the slide. It features a dark grey arrow pointing right at the top, with several thin, curved lines in shades of blue and grey extending downwards and to the right from its base.

好玩的关卡要怎么设计

- ▶ 对象：游戏情绪
- ▶ 目的：好的游戏体验
- ▶ 途径：关卡设计



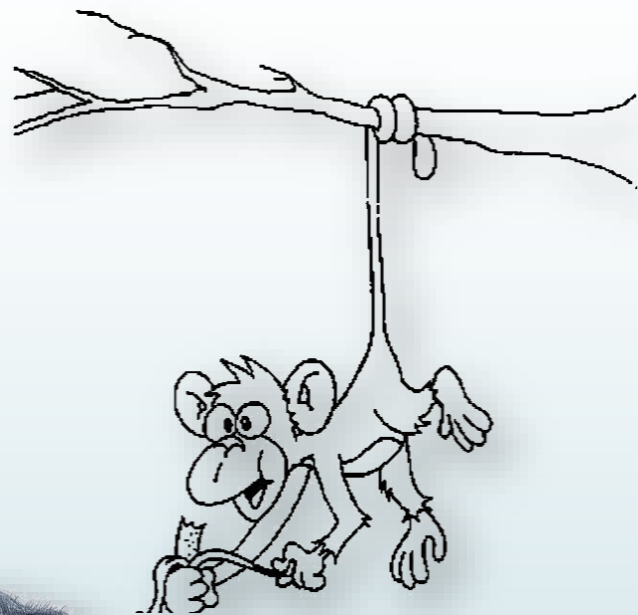
好玩的关卡要怎么设计

- 关卡设计流程——I.D.E.A.L.
 - 较为适用于射击类、动作类和竞速类
 - 不同的分工方式会影响流程
 - 不是唯一解

I.D.E.A.L.——想 Imagine

► 构想游戏片段

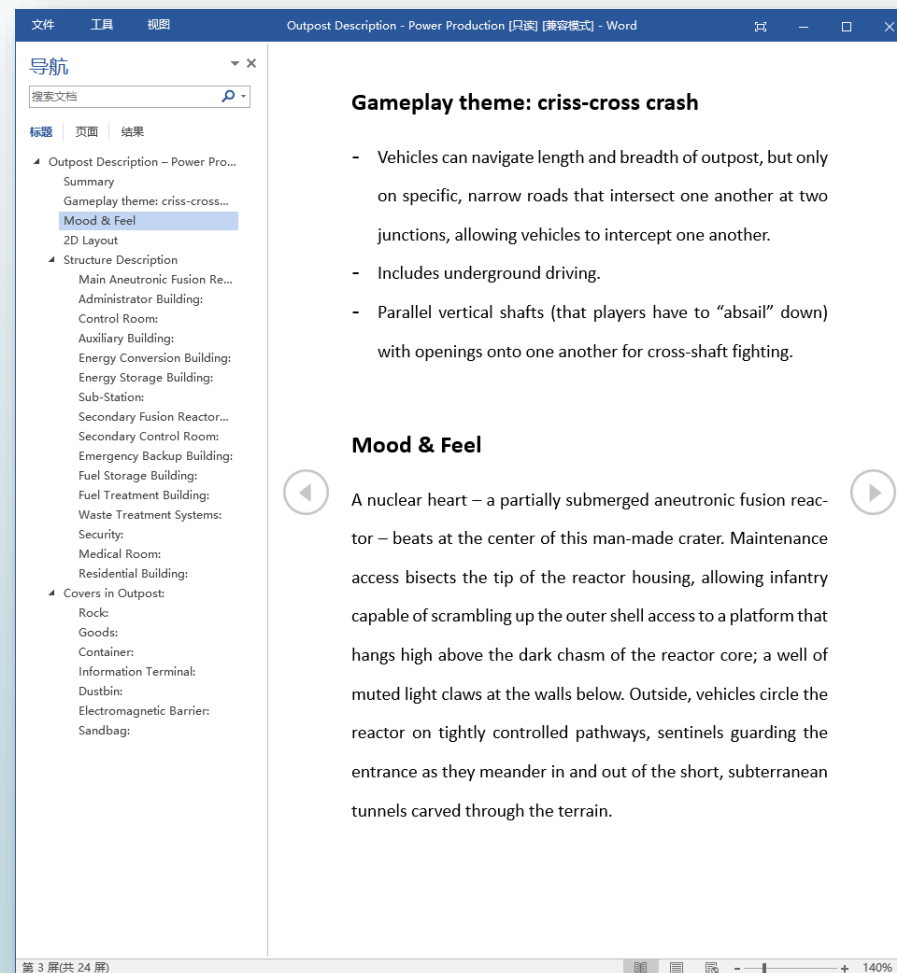
- 明确设计的目标、限制
- 构想时应聚焦核心游戏性
- 尝试构想尽可能多的场景



I.D.E.A.L.——写 Describe

➡ 游戏片段完善成策划案

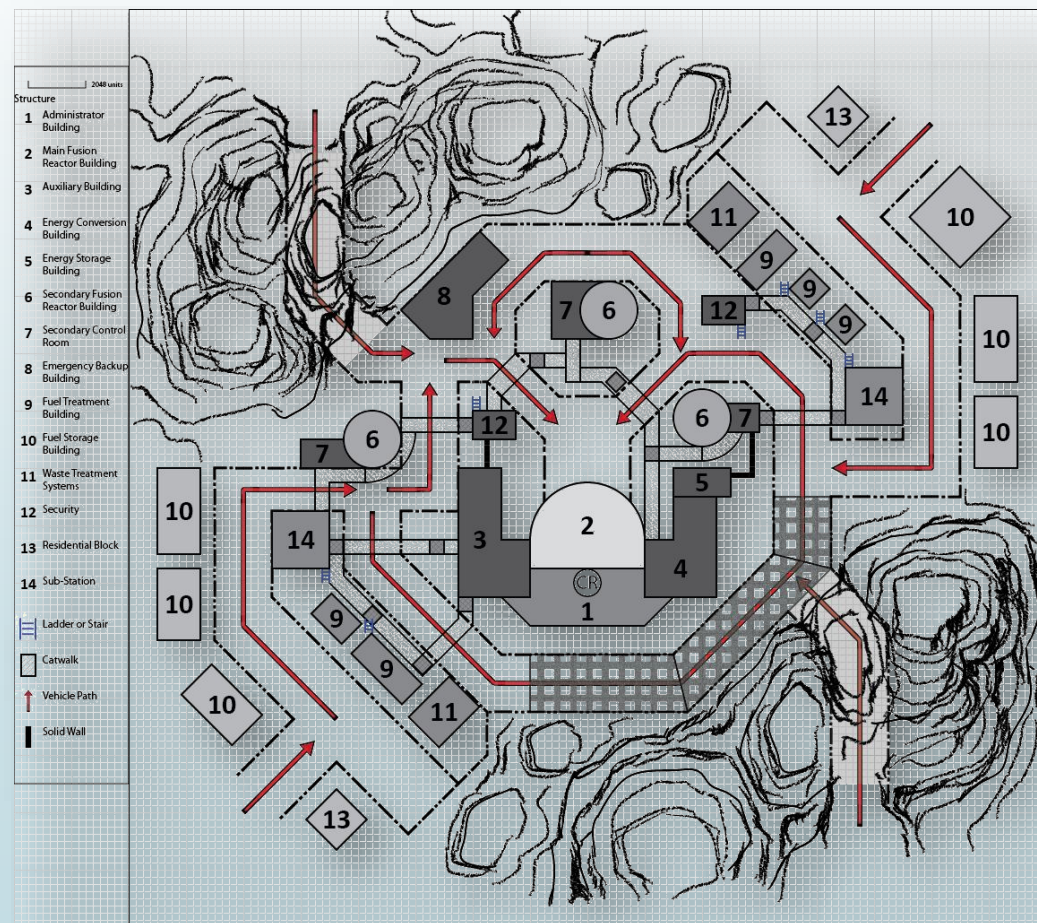
- ➡ 浓缩，一言以蔽之，无法再精简的描述
- ➡ 简明，单页策划案，核心游戏元素
- ➡ 详尽，理清思路，完善逻辑，明确需求，备忘



I.D.E.A.L.——做 Effectuate

➤ 策划案转化为关卡

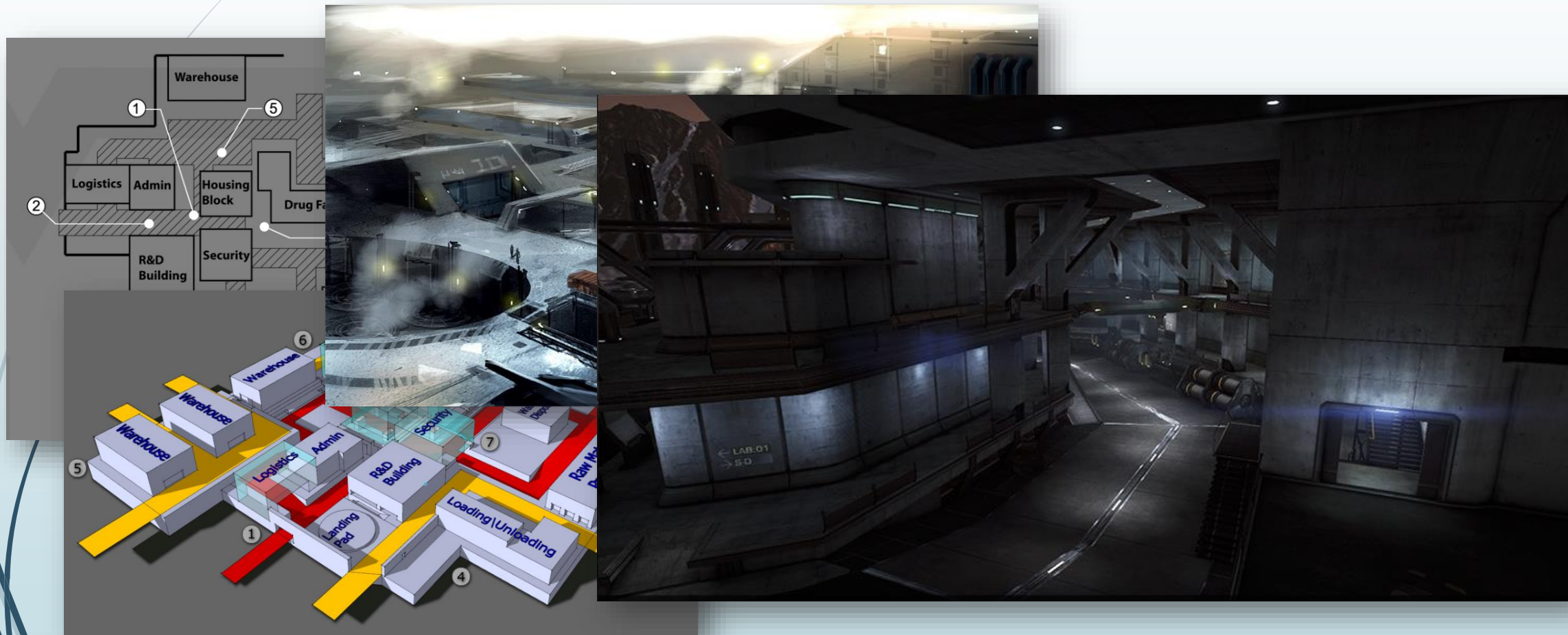
- 需求分解，确定优先级
- 关卡制作，组合游戏元素，只做必要的
- 验证核心游戏性
- 减法和加法，以核心游戏性为依据



I.D.E.A.L.——做 Effectuate



I.D.E.A.L.——做 Effectuate



I.D.E.A.L.——测 Assure

■ 锤炼关卡品质

- 尽量真实的游戏环境
- 充分打磨关卡易用性
- BUG， 惊吓， 惊喜





I.D.E.A.L.——思 Learn

■跟进、优化、总结

- 数据，反馈——留存率，时长，用户数，用户来源，留存/流失原因等等
- 优化——是否需要做优化，如何做，效果如何
- 心得体会——自我能力提高，团队经验积累



目录

- ▶ 什么是关卡
- ▶ 什么是好玩的关卡
- ▶ 好玩的关卡要怎么设计（逆战——实例分析）
- ▶ 实际设计中容易出现的问题

实际设计中容易出现的问题

- ▶ 捡了芝麻丢了西瓜
 - ▶ 过早投入细节设计
 - ▶ 以点盖面，不耐玩
- ▶ 设计只有自己能看懂
 - ▶ 程序和美术看不懂
 - ▶ 玩家看不懂
- ▶ 理想很美好，现实很残酷
 - ▶ 实现不了
 - ▶ 玩家不按“常理”出牌



参考：

- ▶ 《游戏设计的100个原理》
- ▶ Nicole Lazzaro, *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*
- ▶ Brad Kane, *Why We Play Games: The Four Keys to Player Experience*



谢谢！