

# 游戏设计解构

腾讯天美J5工作室 vikyang

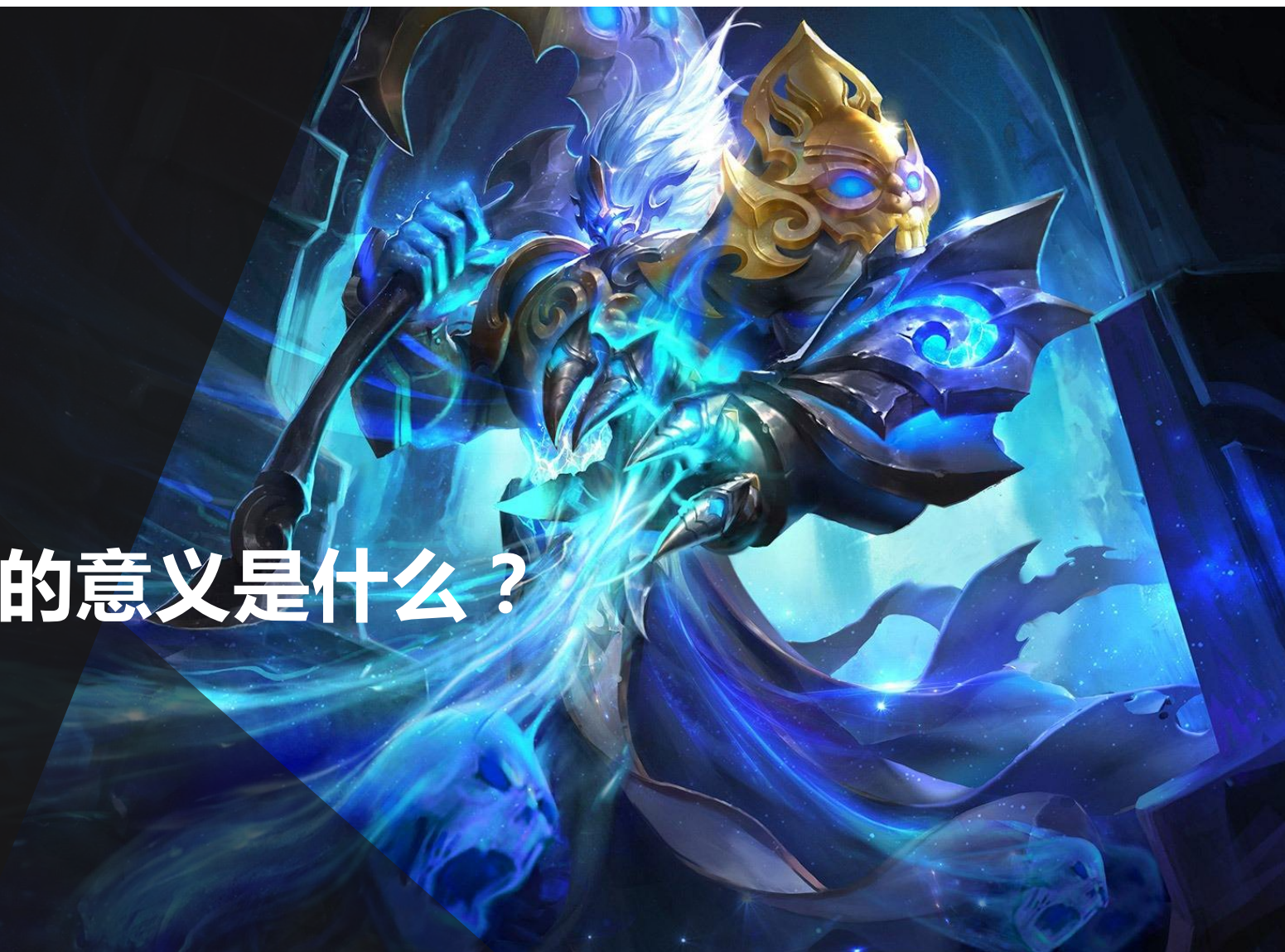


自我介绍：

Vikyang（杨威伟）



游戏解构的意义是什么？





为什么学绘画  
要先学人体**结构**？



文艺复兴前后的绘画对比

# 游戏解构的意义

## 高效的学习途径

加强对游戏设计的理解和认知  
知其然，知其所以然

## 从经历到能力的升华

使游戏经历可以转化为设计能力  
为后续的职业发展奠定基础

# 如何进行游戏解构

基础示例

结构分析

结点分析

观点输出



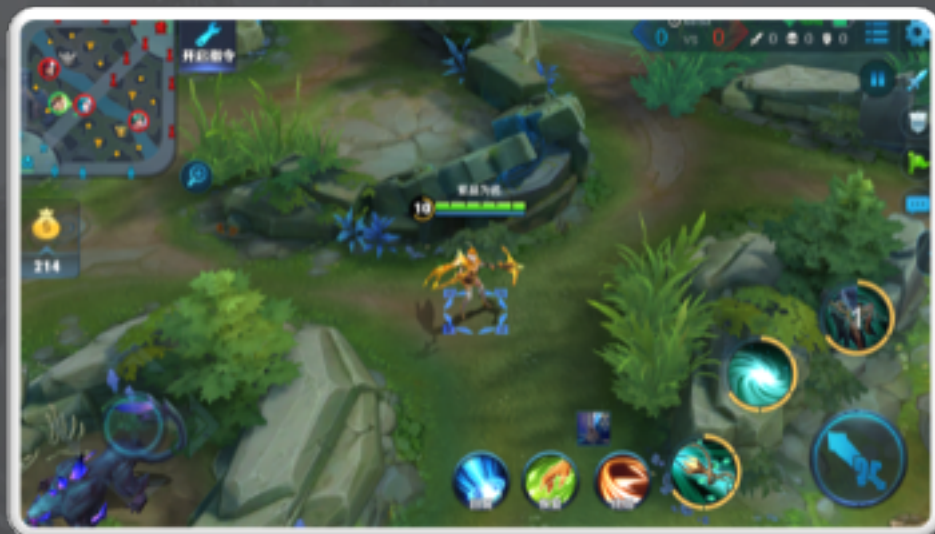
以王者荣耀为示例



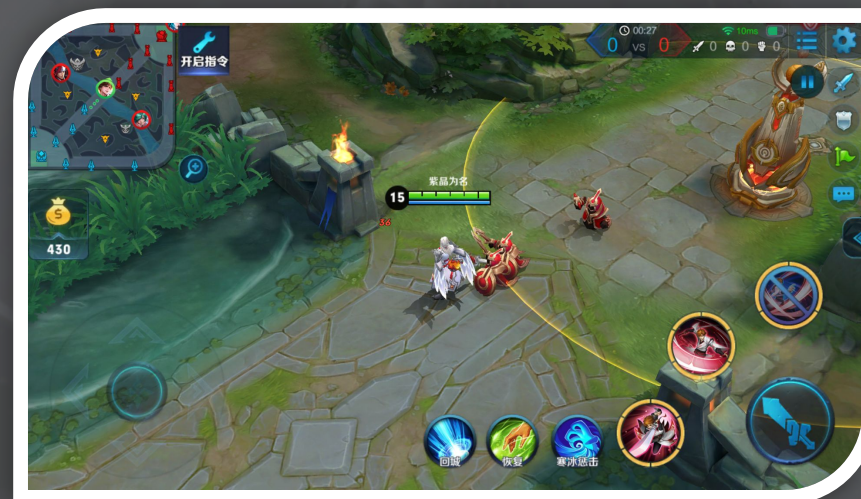
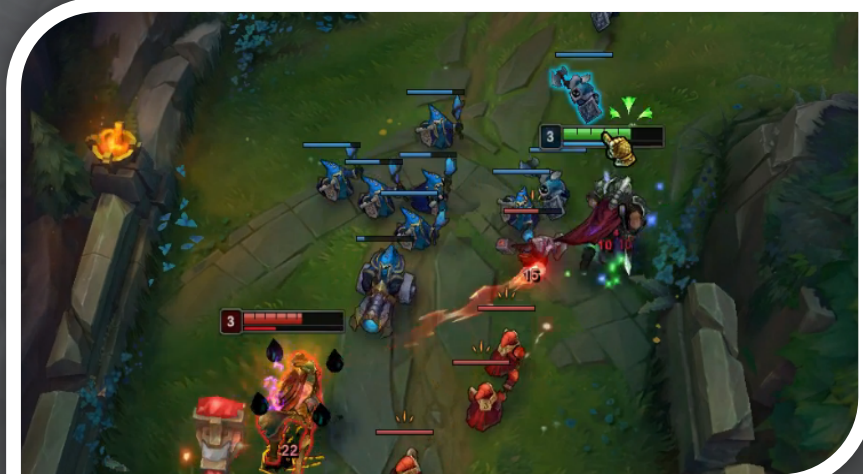
## 基础示例



# — 基础示例 —



# — 基础示例 —



# — 基础示例 —



远离



接近



安全



危险

# — 基础示例 —

## 信息层级思路

UI资源有限

哪些信息是必须的？

信息之间的优先级  
如何定义？

如何传达信息之间的优  
先级？

场景/角色/ui的层级关  
系逻辑？





## 结构分析

## —渔夫和富翁的故事—

有一个富翁看见一个渔夫在沙滩上晒太阳，很为他担忧：你生病了吗？  
渔夫睁开眼睛很愕然的回答：没有啊

那你为什么不出海捕鱼呢？富翁责备到  
我今天已经捕过鱼了。渔夫回答

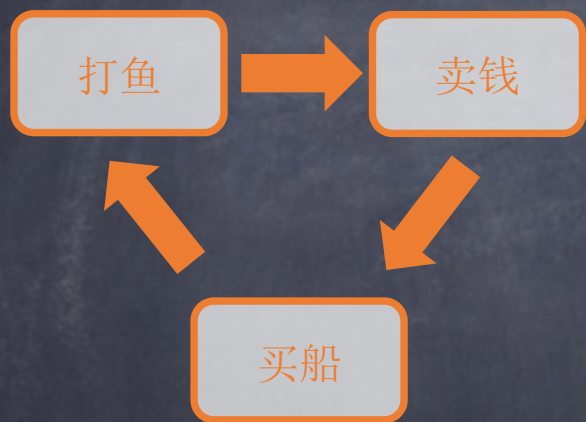
天还这么早，你为什么这么早回来？你完全可以打到更多的鱼的。富翁说  
打那么多鱼干什么？渔夫反问

卖钱啊，如果你今天打更多的鱼就可以卖更多的钱，只要保持这种状态，很开你就可以买一艘摩托艇，然后有自己的第二条，第三条船，接着你可以开办鱼类产品加工厂，甚至船厂，这样你就可以成为富豪，拥有更多的金钱。富翁说的很是兴奋

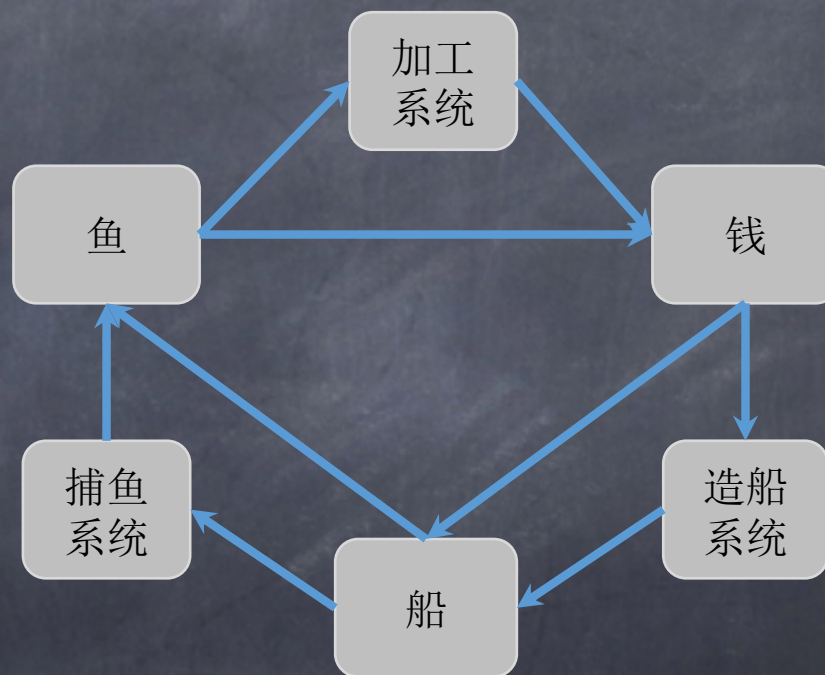
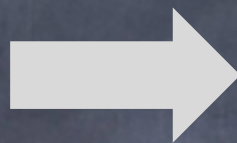
渔夫淡定的说：要那么多钱用来干什么呢  
有了钱，你就能像我这样，自由自在，快乐悠闲的在这片美丽的沙滩上散步，晒太阳了，富翁自豪的说

可是我现在不正是快快乐乐的躺在美丽的沙滩上晒太阳吗？渔夫悠闲的说

— 示例 —

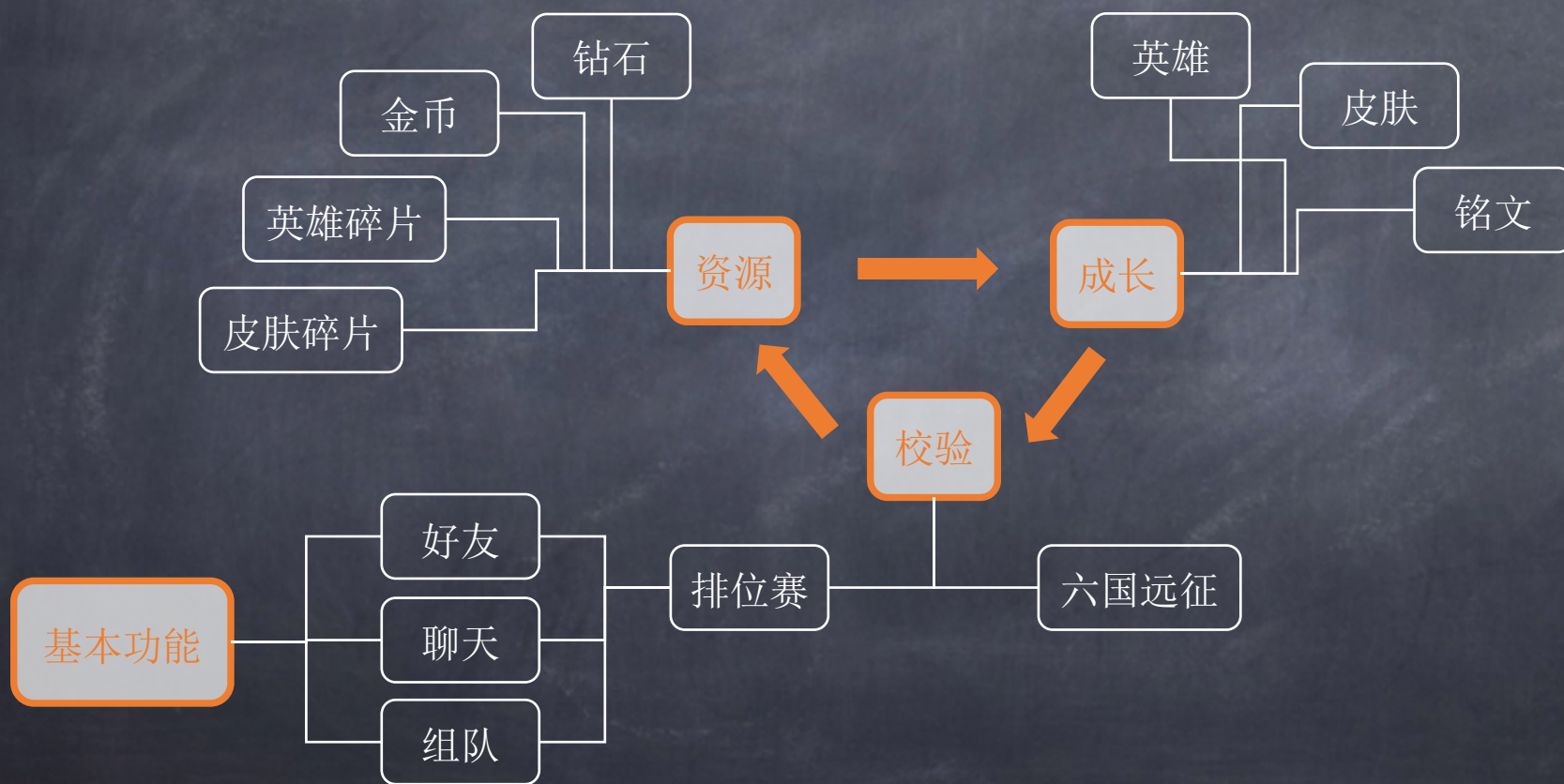


设计闭环



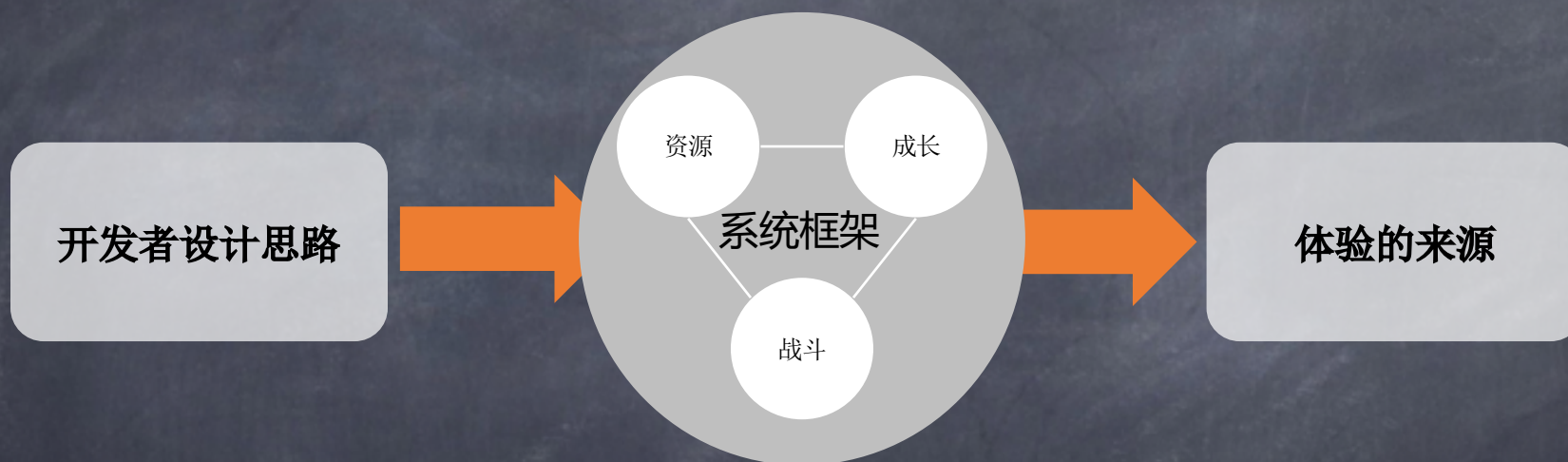
框架结构

# — 王者荣耀系统框架示意图 —

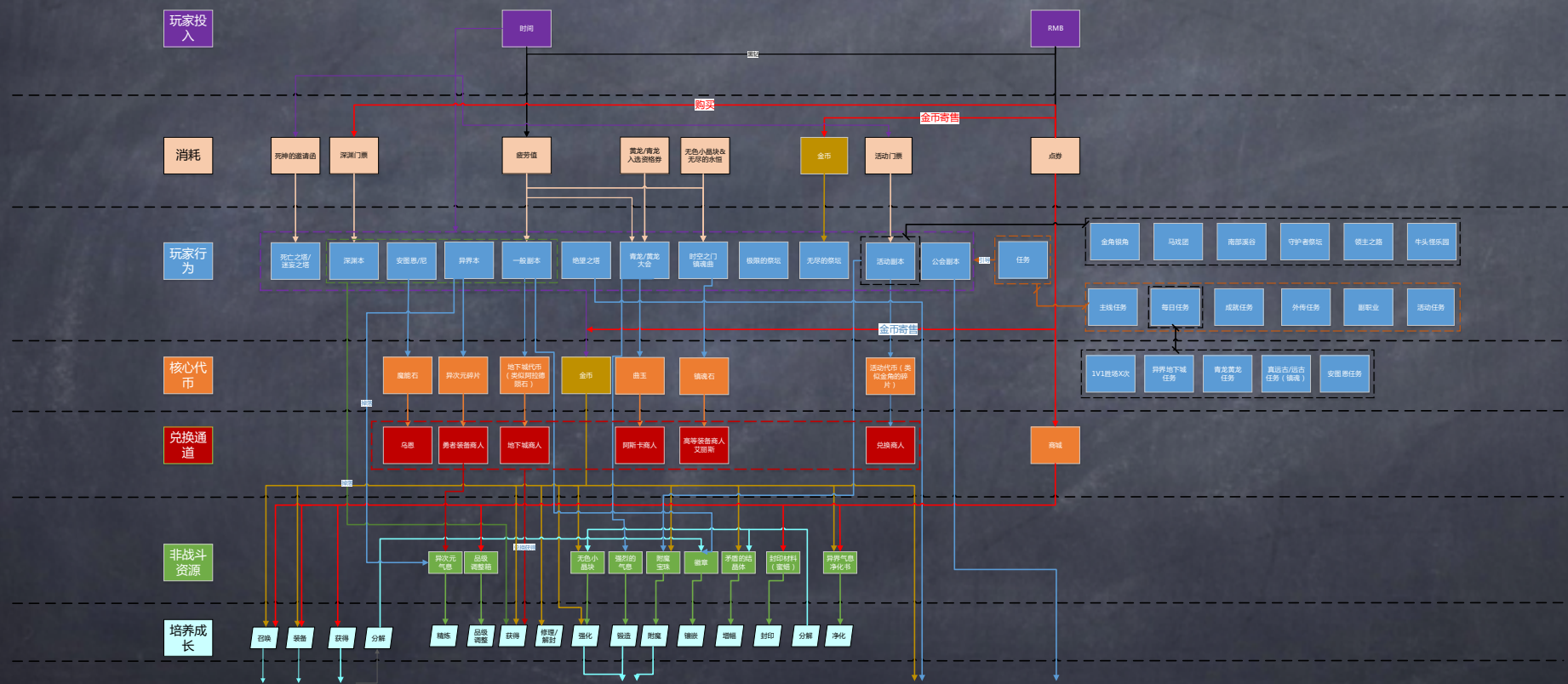




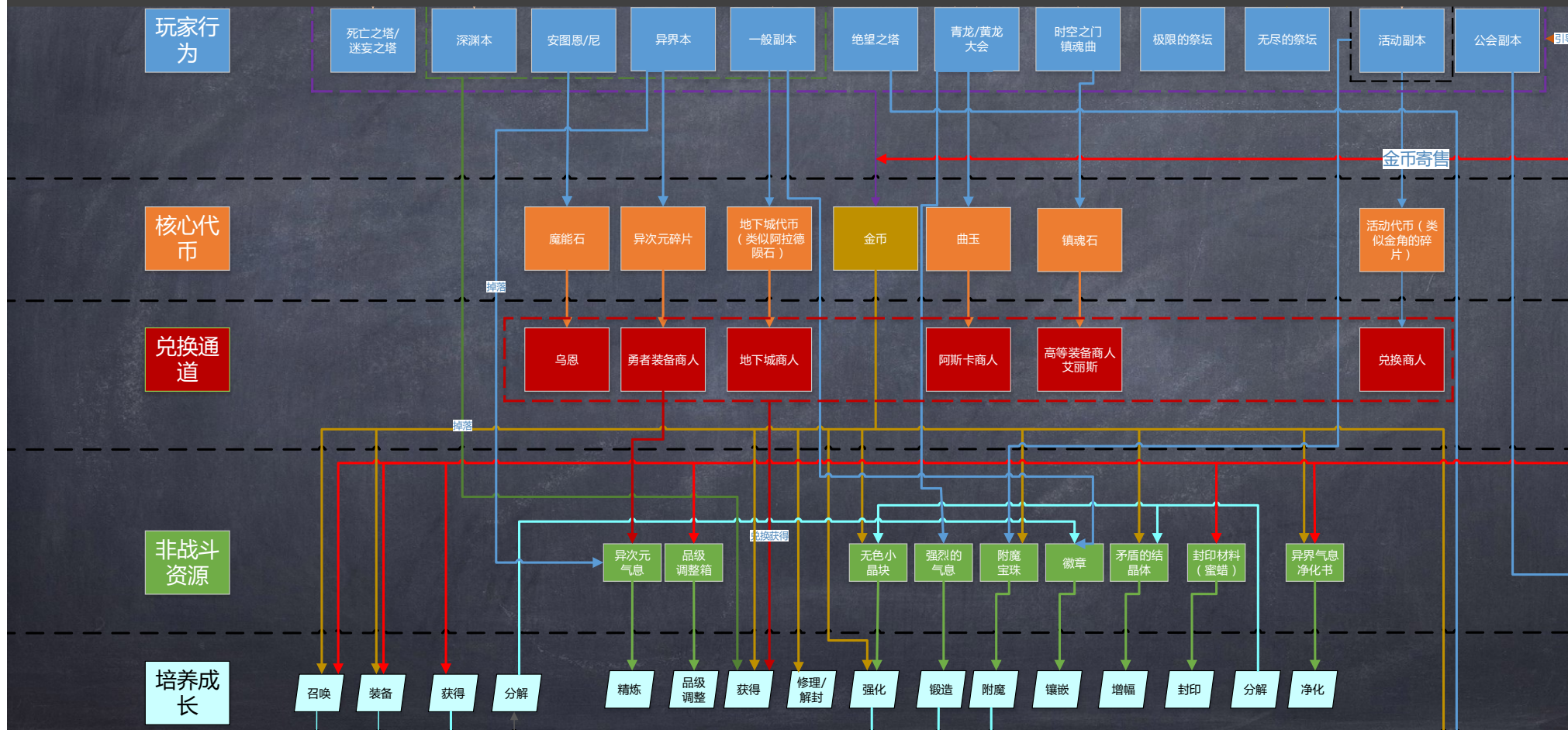
# 游戏结构是什么



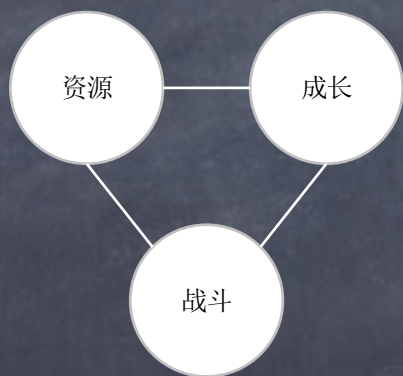
# — DNF系统框架示意图 —



# — DNF系统框架示意图(局部) —



# 结构分析总结



## 宏观视角看产品

加强对游戏设计的理解和认知  
知其然

## 为进一步解构打基础

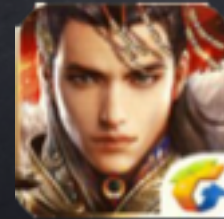
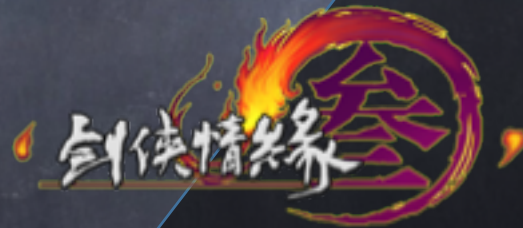
找到所有可能的切入点  
知其所以然



## 结点分析

# 体验的分类

过程体验



结果体验

# — 切入点 —

游戏过程中耗时最长的系统



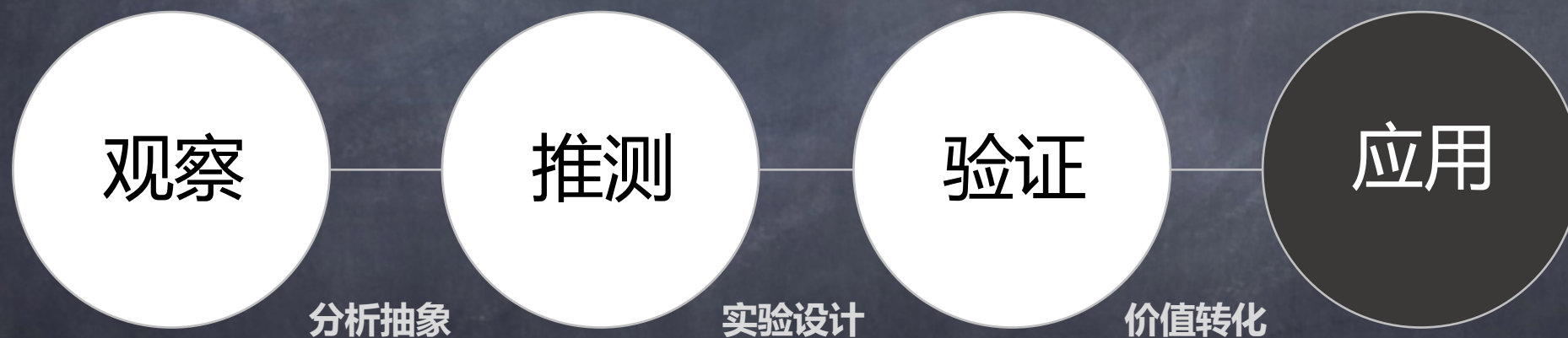
王者：战斗



梦幻：队伍

— 对战斗机制的解构 —

## 物理学领域的拆解方法





# 观察



英雄

小兵

防御塔

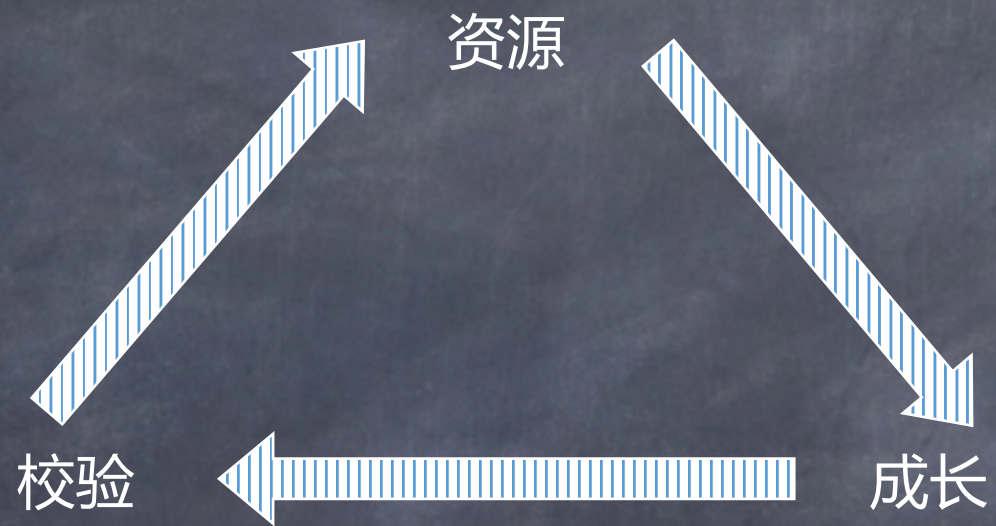
装备

金币

等级

经验

分析



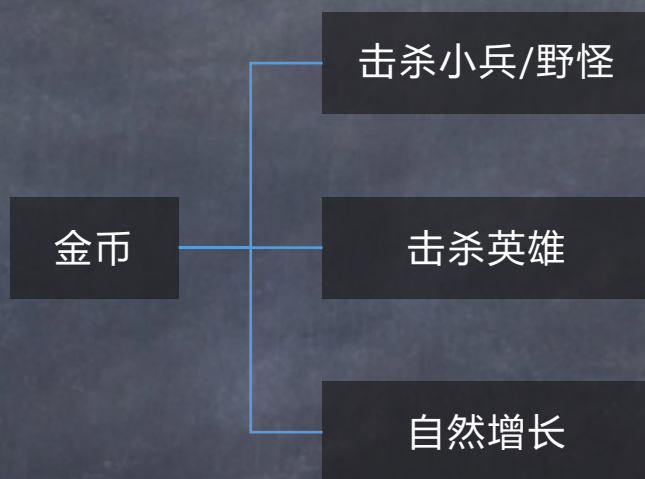
体验闭环

# 结构化

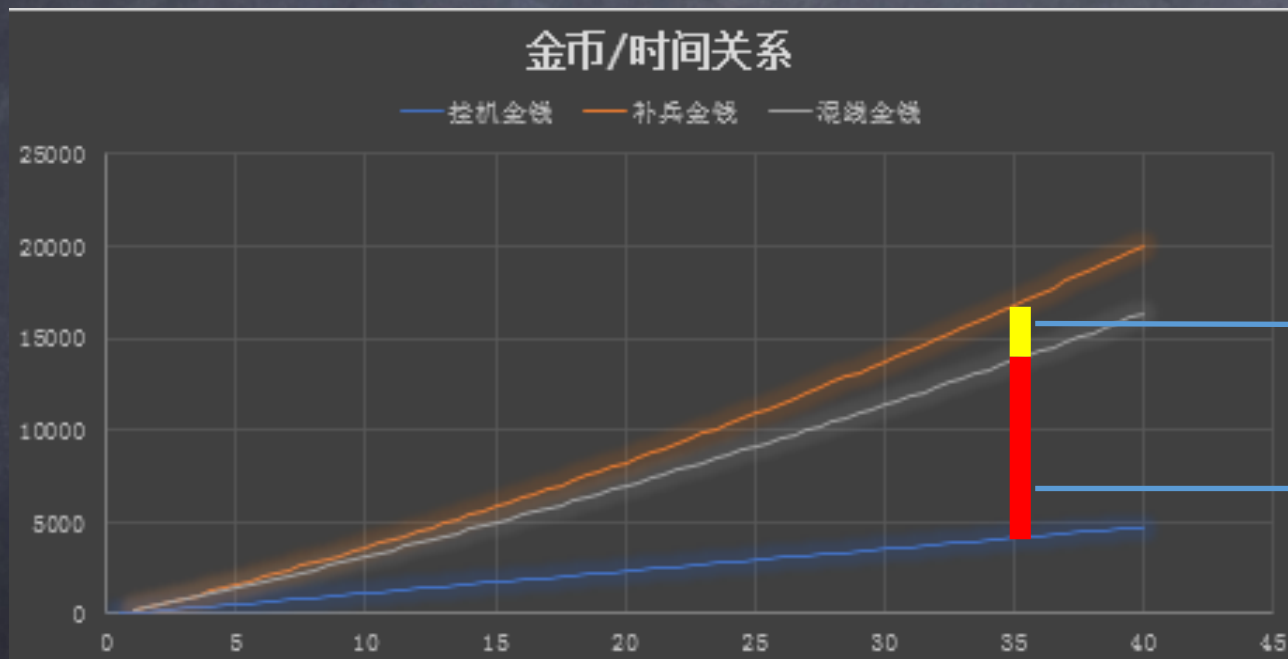


战斗体验闭环

# 资源：途径



# 资源：途径占比



高端操作价值

活跃价值

# 资源：价值导向

价值导向

任何时刻都可以获得金币增长

保底

混线有很多钱

照顾补不到兵的玩家

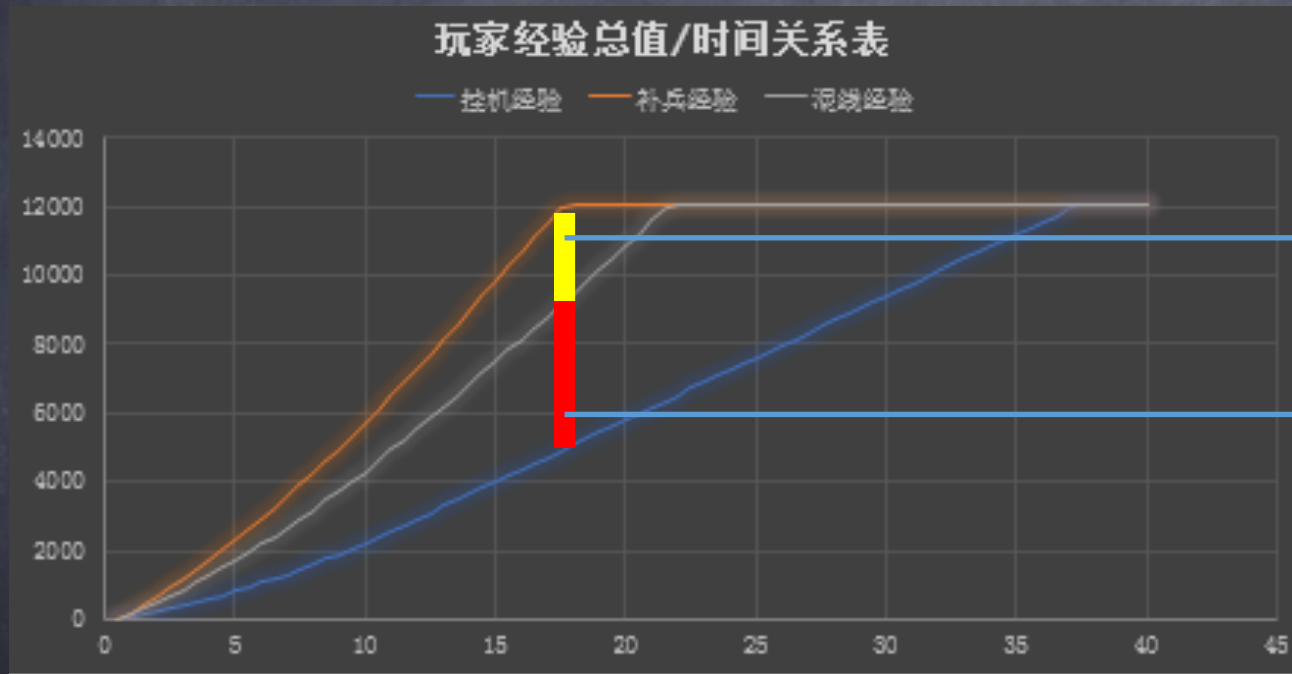
补兵有更多钱

承认补兵的价值

# 价值导向的进一步挖掘



# 价值导向的验证



高端操作价值

活跃价值



# 资源：解构方法小结

## 定义周期

- 单局内/首日/7日/半月/月/半年

## 定义用户行为

- 用户的行为模拟（操作水平/活跃水平/付费水平）

## 产出途径整理

- 资源的详细产出途径

## 途径占比整理

- 每个途径的详细占比

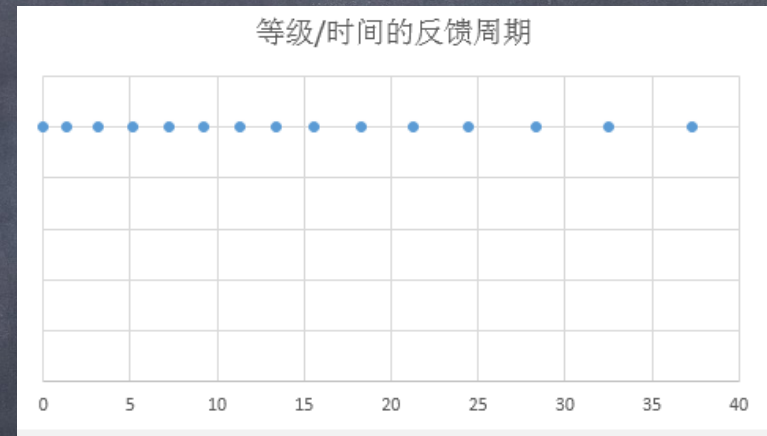
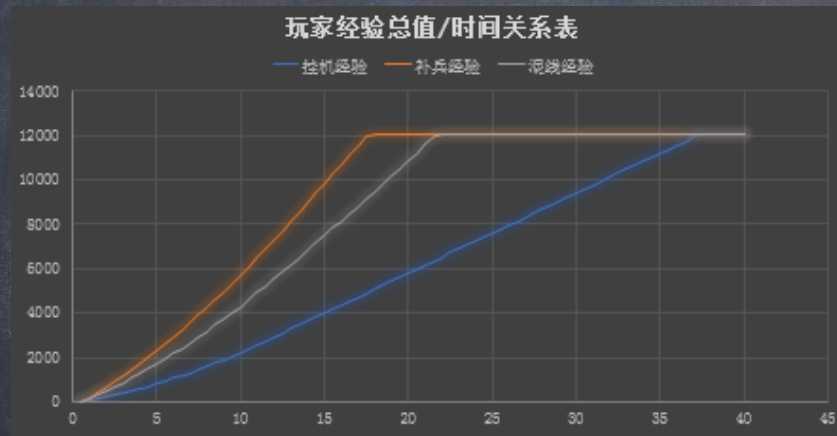
## 反推价值导向

- 根据资源途径和各途径占比，反推设计层面的价值导向

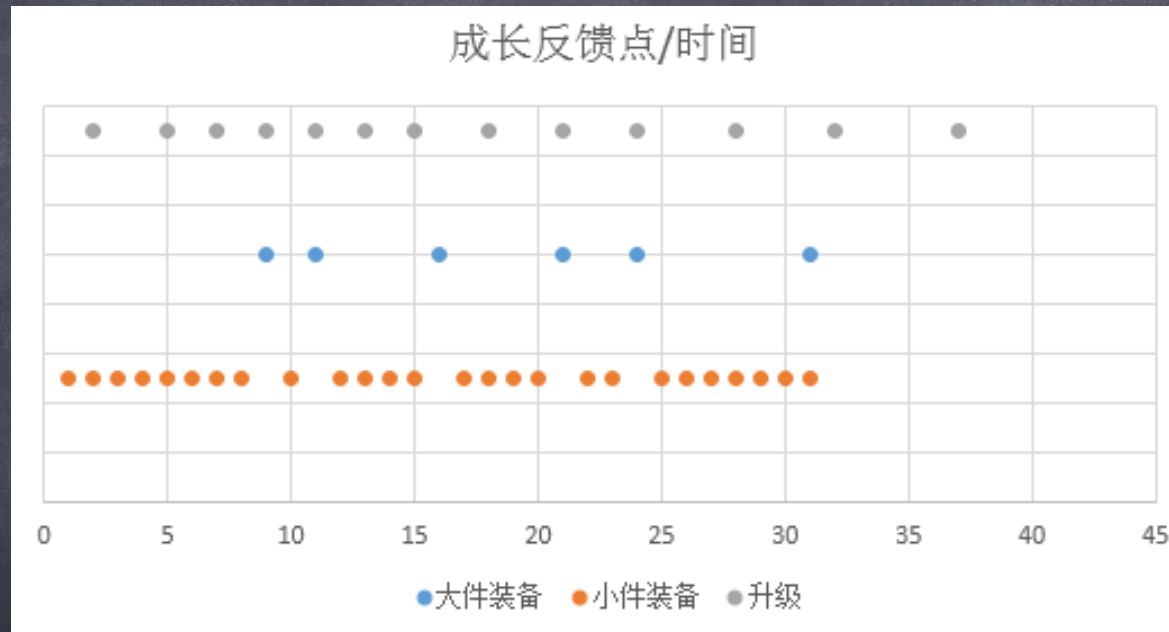
## 其他维度验证结论

- 从其他维度，需求验证

# 成长：单线成长节奏



# 成长：全局成长节奏



# 成长：解构方法小结

定义周期

- 定义成长周期，单局内/首日/7日/半月/月/半年

定义用户行为

- 用户的行为模拟（操作水平/活跃水平/付费水平）

计算产出

- 资源的获取能力输入

计算反馈节奏

- 资源的转化效果和转化节奏

形成最终战力资源

- 整合成完整的战力指标：等级，装备，技能等

# 校验：胜率校验



静态



动态

# 校验：效率校验



刷兵/塔



刷野

# 校验：解构方法小结

参与对象

- 什么人或组织

游戏历程

- 在什么游戏历程的什么阶段

校验类型

- 参与了什么类型的校验

校验强度

- 期望的校验强度是什么？是否可以量化？

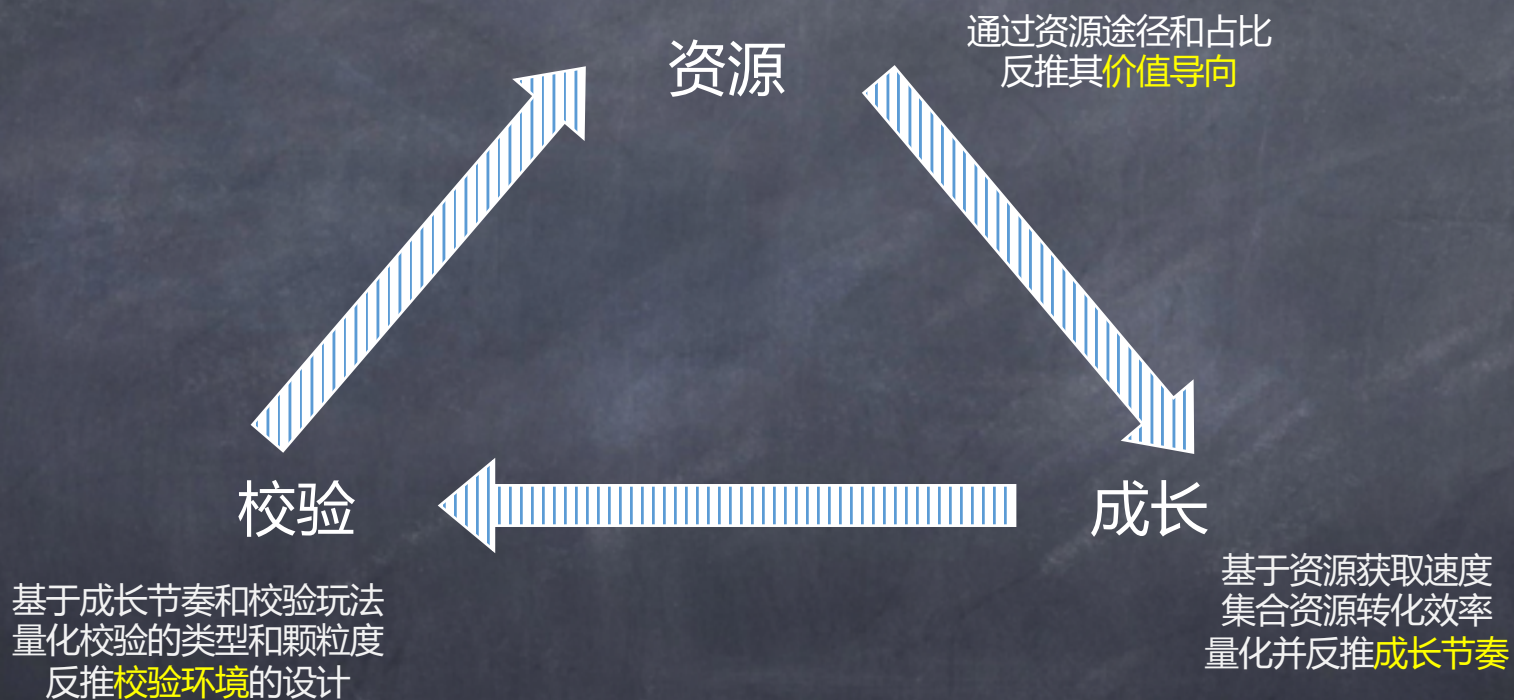
校验反馈

- 检验成功/失败的反馈是什么

综合的校验环境

- 全局的校验环境是什么样的？如何调整教校验节奏

# 结点分析总结







## 输出观点

# 输出观点，而不是数据或者规则

宏观系统如何耦合

每个结点的内部结构如何

知其然



宏观设计思路是什么  
如何验证这个猜想

结点内的设计思路是什么  
如何验证这个猜想

设计思路是如何落地的  
是否有其他落地形式

知其所以然

课后作业：



游戏等级建议30级（8-10天）

解构《一起来捉妖》

# 建议

找一个自己喜欢的  
深入研究，  
以年为单位

找几个志同道合的  
互相输出文  
首先培养解

| 序号 | 课程名称                  |
|----|-----------------------|
| 1  | 开学典礼&揭开游戏设计师的神秘面纱     |
| 2  | <b>游戏逆推(王者荣耀案例)课程</b> |
| 3  | 游戏策划基础                |
| 4  | 核心玩法及动作游戏打击感设计        |
| 5  | 游戏数值设计基础              |
| 6  | 游戏系统设计                |
| 7  | 游戏关卡设计                |
| 8  | 游戏运营基础                |
| 9  | 游戏世界观及IP              |
| 10 | MOBA领域                |

设计思路

观点的正确性





THANKS & QA