

游戏设计与用户体验

王冰

2012/8/19





当我还是一个用户体验文艺青年儿的时候，我有一个梦想。。。

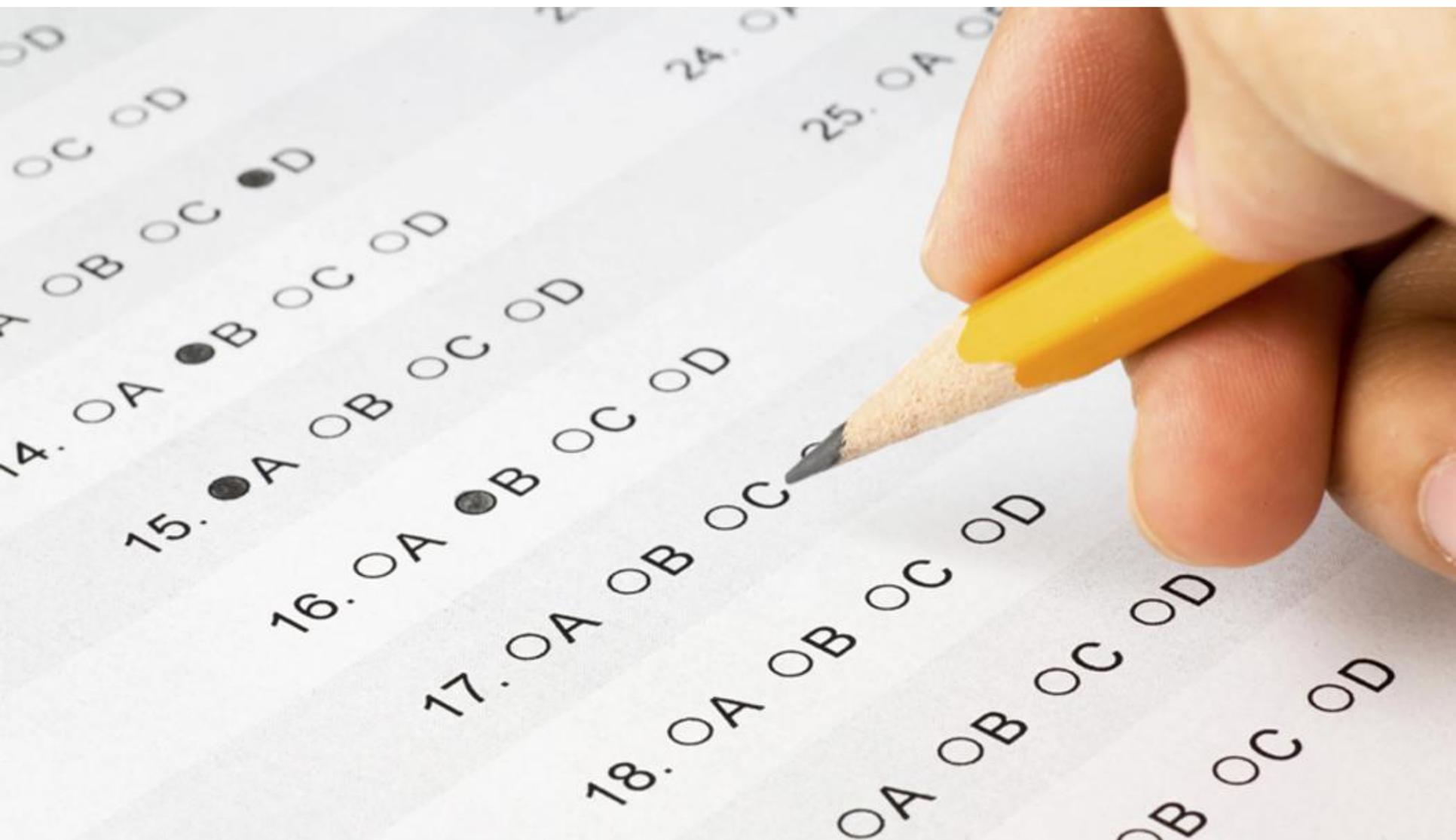


我梦想可以。。。

做定性调研，
现场观察、焦点小组、深度访谈，
了解用户的世界观、价值观、性格特征、生活形态、工作状态、对产品的使用场景、使用习惯、使用需求、态度偏好



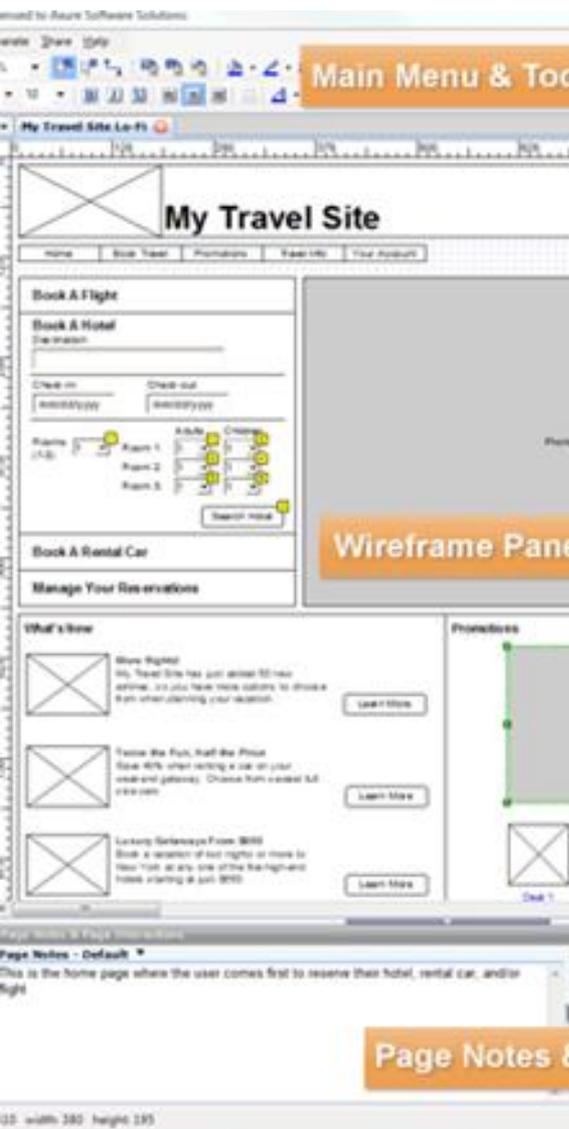
做定量问卷，对定性挖掘的需求进行验证



然后，
根据我的调研结果，
我们的团队得到一个长长的功能列表（当然也可能是简短的）

Name	Summary
20 Second Login	Make Fedora boot and shut down faster. The goal is to be at the login screen in 20 seconds and then to be as fast as possible after the login (gnome-session).
Storage Stack Revamp	New storage code to use udev for detection of block devices and rewriter modules for management of partitions (gparted), LVM, Software RAID, and block device encryption (cryptsetup). The rewrite does not change the user interface.
KDE	KDE is a glib development branch focusing on better C++ support. It also includes Python scripting capabilities.
Supported Architectures	Change supported architectures and default installed kernels. The x86_64 kernel will be installed and used on compatible hardware, even when installing a 32-bit operating system. The i386 kernel will

交互设计输出纸面原型、ppt原型、flash原型、axure原型，



我们一次又一次的用户测试，最终输出一个简单易懂、操作顺畅、可用性好的方案



产品上线。

用户如潮水般涌向我们的产品，

惊呼“这功能太好用了！”、“这使用太方便了！”、“这体验太爽了！”



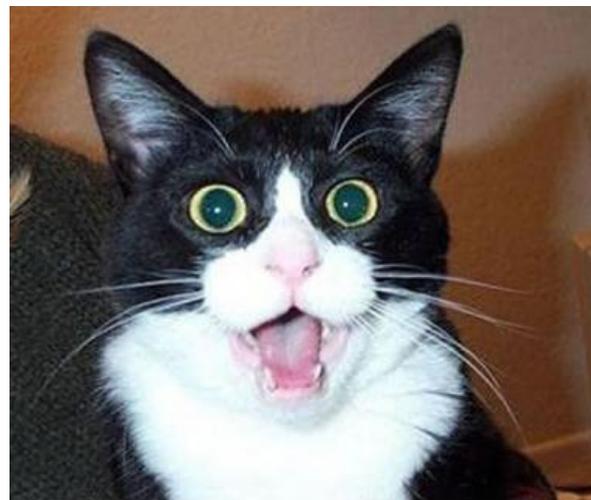


可是，自从我进入了游戏行业，以上梦想的场景渐渐离我远去。。。

我发现

- 用户被称作玩家
- 游戏中的玩法，不需要做个定性调研+定量调研，挖掘玩家“需求”就可以拍板决定
- 玩家喊着“时装不要只是好看也加点属性啊”，策划却充耳不闻
- “自动寻路”这么提高效率的设计被玩家骂为脑残

我深深的迷惑了。。。

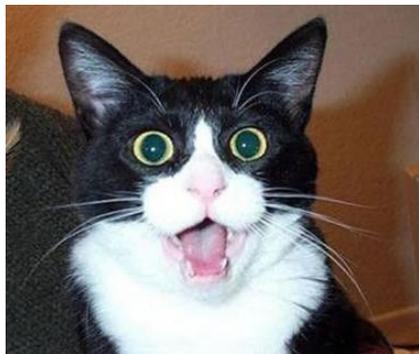


什么是游戏？

一个游戏就是你参与进去**玩**的某样东西。

认为一个游戏“**好玩**”，就是玩起来有“**乐趣**”。

好玩，玩起来有**乐趣**，是一个游戏的**核心价值**。

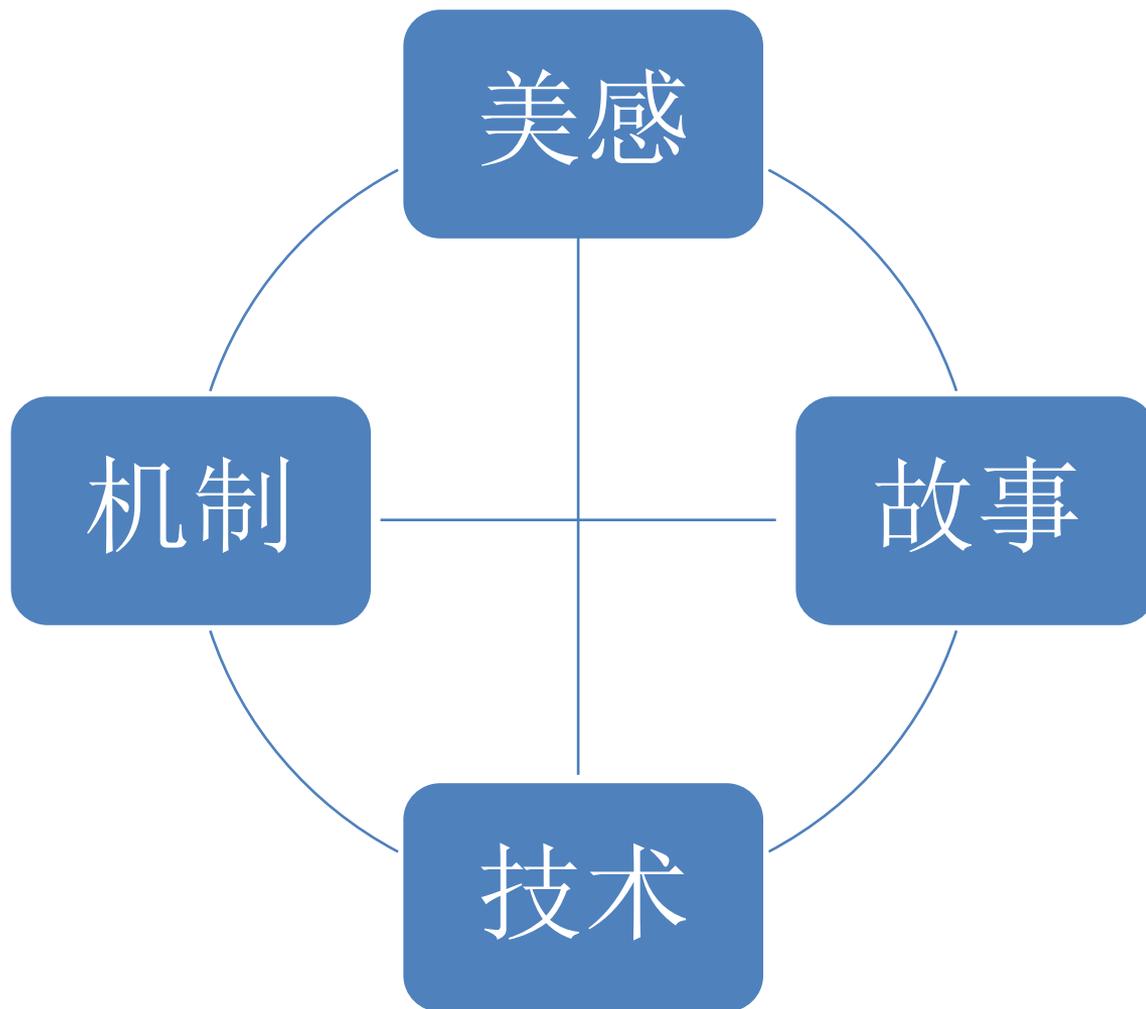


原来，我工作在娱乐圈！！！！

游戏的特征

1. 游戏是自愿参与其中的
2. 游戏有着各种目标
3. 游戏里有冲突
4. 游戏有着各种规则
5. 游戏有着输赢之分
6. 游戏是交互式的
7. 游戏有着挑战
8. 游戏能产生自己的内在价值
9. 游戏吸引玩家
10. 游戏是封闭的正规的系统

游戏基本元素



游戏设计的目标？

游戏策划的目标是设计游戏？

假如没有人去玩游戏，游戏是毫无价值的。

游戏并不等同于体验。游戏只能产生体验，但它并不是体验本身。

游戏设计真正关注的是**创造体验的过程**。

游戏设计的困境：游戏的复杂性、体验的复杂性

动画

人类学

建筑学

商业

电影学

文学

经济学

工程学

历史

管理

数学

音乐

心理学

声音设计

技术文档写作

视觉艺术

舞蹈

武术

体育

军事

游戏设计的困境：游戏的复杂性、体验的复杂性

相比其他类型的体验，游戏需要更深入心灵的领域。

“如何能创造某些事物，使得人们与之交互的过程中产生特点体验？”

游戏设计面对更多的交互，更难确定在玩家内心里到底产生了哪种体验。

为什么游戏策划这么自虐呢？我很想说：

都是因为爱啊！



对选择的感受、对自由的感受、对责任的感受、对成就的感受、对友情的感受、等等等等，这些是只有基于游戏形式的体验才能提供的。

这些是游戏的用户价值。



游戏策划的自省设计方法

自省是可行的

游戏设计不等同于科学。

当和人的心灵和思想打交道时，努力去理解体验本身以及感觉到的东西，对此自省是极其强力且值得信赖的工具。

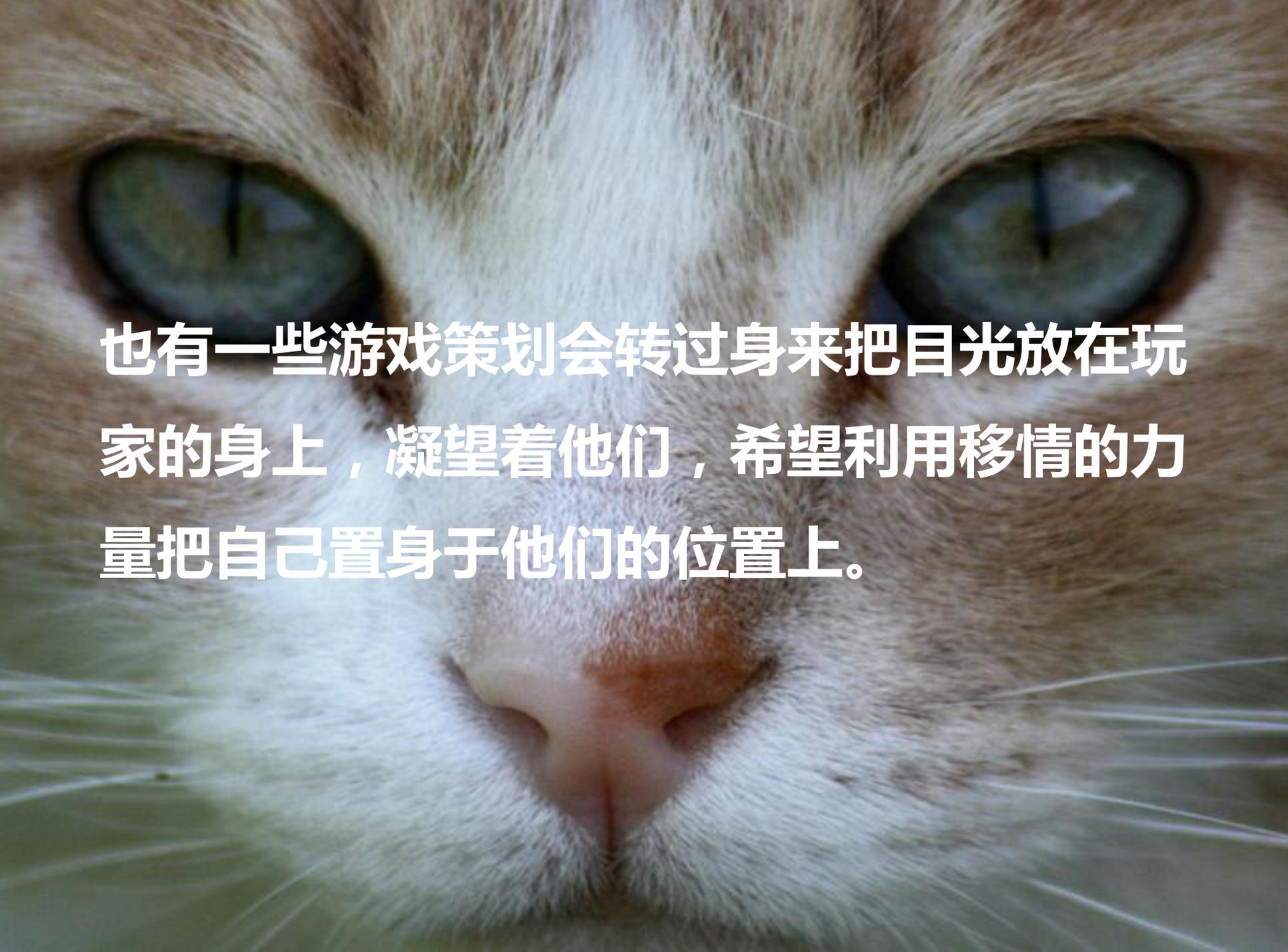
游戏设计更多在意事物感觉上是怎样的，对某种体验做出结论时，可以更有信心的相信我们的感觉和直觉。

游戏策划的自省设计方法

自省是有危险的，“我”的体验不等同于他人的体验。

“我只为那些像我一样的人设计游戏”

“设计人员的个人看法是不能相信的”

A close-up photograph of a cat's face, focusing on its eyes and nose. The cat has light-colored fur and greenish-yellow eyes. The text is overlaid in the center of the image.

也有一些游戏策划会转过身来把目光放在玩家的身上，凝望着他们，希望利用移情的力量把自己置身于他们的位置上。

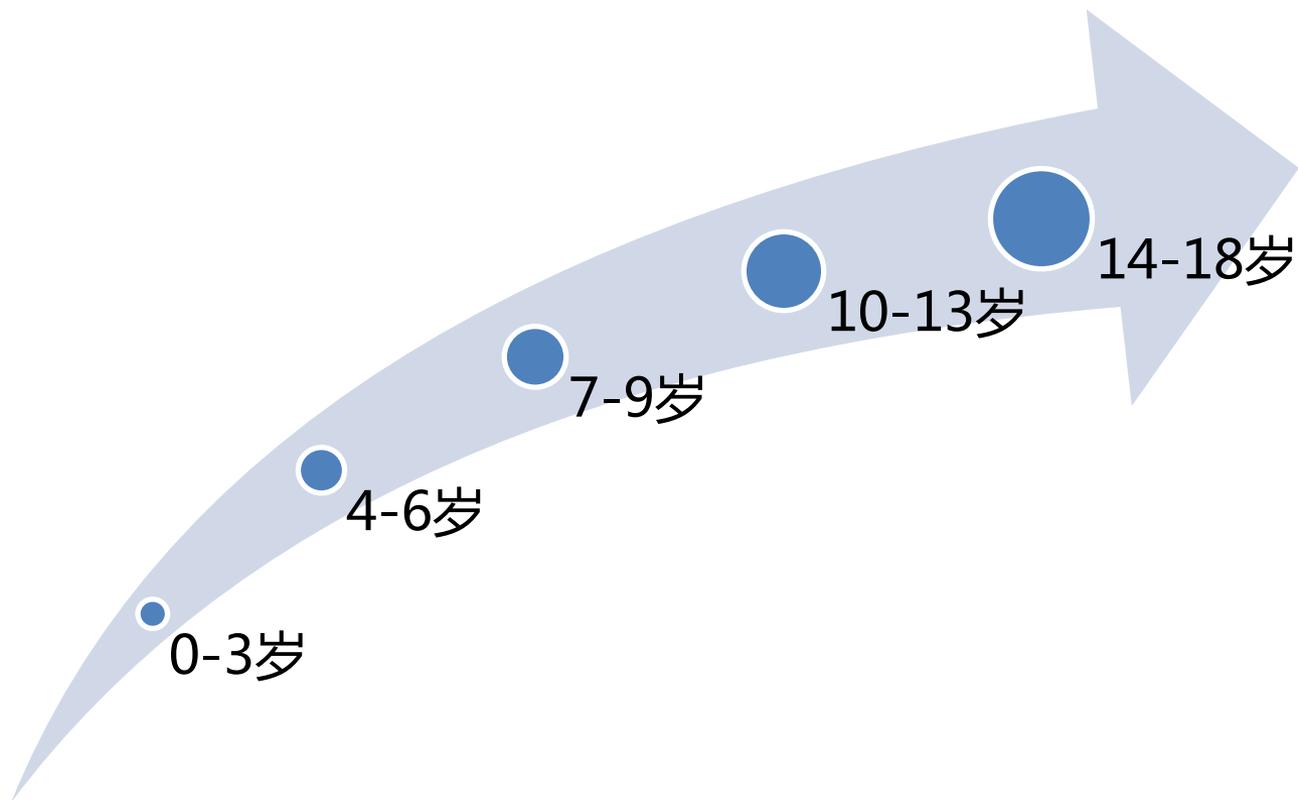
A celestial scene featuring a bright sun rising over the horizon of a planet. The sun is a glowing white semi-circle at the top center, with a warm orange and red glow around it. Below the sun, the dark, curved horizon of a planet is visible, showing a slight gradient from dark blue to black. The background is a deep black space filled with numerous small, distant stars.

这一刻，他们升华了。

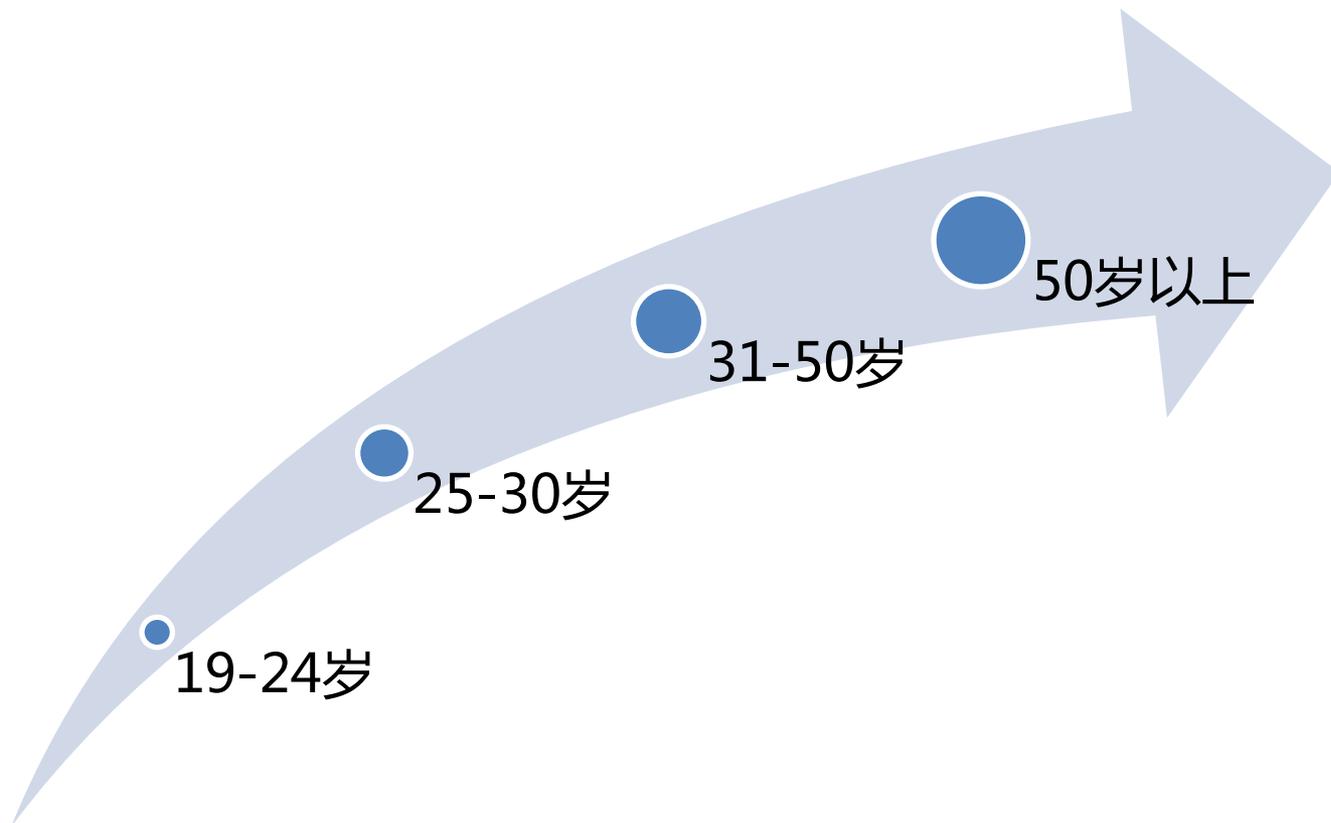
是的，游戏是为玩家做的。



特征人群-年龄



特征人群-年龄



特征人群-性别

男性喜欢在游戏里看到的5样东西

- 掌握
- 竞技
- 破坏
- 空间性谜题
- 反复试验

特征人群-性别

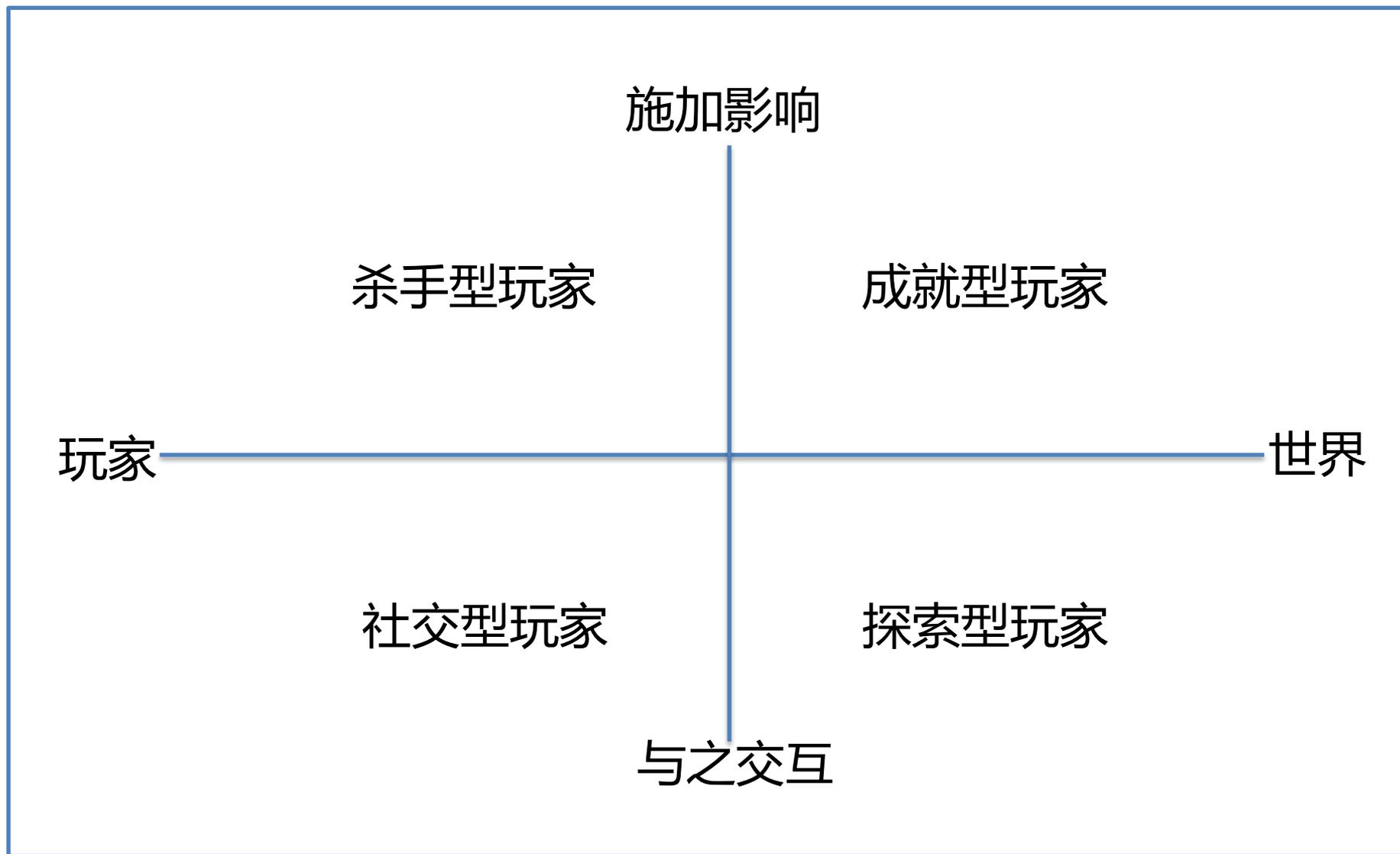
男性喜欢在游戏里看到的5样东西

- 掌握
- 竞技
- 破坏
- 空间性谜题
- 反复试验

- 情感
- 现实世界
- 养育
- 对话和文字谜题
- 通过例子来学习

女性喜欢在游戏里看到的5样东西

特征人群-心理特征-巴图玩家模型



游戏乐趣

预感

幸灾乐祸

给予礼物

幽默

可能性

成就的自豪

净化

惊喜

刺激

战胜逆境

好奇

幻想

叙事

挑战

伙伴关系

发现

表达

服从

这款游戏给予玩家哪些乐趣？这些乐趣可以进一步改善吗？

要比玩家更了解他们自己，这是做出一个他们喜欢的游戏的关键。





为了体验!



谢谢围观

