

The background is a complex, colorful abstract pattern. It features various geometric shapes such as circles, triangles, squares, and lines in shades of pink, yellow, green, blue, and red. Some shapes are solid, while others are semi-transparent or have a textured, stippled appearance. The overall style is modern and artistic, resembling a collage or a digital artwork.

淺談遊戲設計

水狼

講者簡介

林士揚（水狼陽介）

成功大學建築學系學士

大學時期：業餘實況主，盤靈古域製作人

IGG 遊戲企劃

莉莉絲 高級遊戲企劃

有夢娛樂 資深遊戲企劃

That Game Designer 專欄作家



水之方舟



遊戲設計專欄

	文章名稱與網址	簡介
1	遊戲的營利模式淺談 (2019) Part.01 遊戲平台介紹	介紹各種遊戲平台，包括主機手機掌機等等
2	遊戲的營利模式淺談 (2019) Part.02 商法與營利模式介紹	各種遊戲平台上主要的營利方式與歷史演進
3	遊戲的營利模式淺談 (2019) Part.03 如何選用營利模式	該如何根據平台和遊戲類型選用營利模式？
4	遊戲類別專題：Rogue-like Part.01	RL 遊戲的起源與機制解析
5	遊戲類別專題：Rogue-like Part.02	RL 遊戲的付費點設計分析
6	遊戲類別專題：Rogue-like Part.03	RL 遊戲的研發優劣勢分析
7	遊戲的「連線與驗證」機制淺談	淺談伺服器端和客戶端概念，以及遊戲的連線驗證機制
8	怎麼招待你遊戲的「新手」們？	以「鎗子騎士」為例，談談如何做「遊戲引導」
9	遊戲企劃必修課：了解「配置表」Part.01	簡介配置表的功能以及資料庫的概念
10	遊戲企劃必修課：了解「配置表」Part.02	配置表的實作經驗分享
11	為什麼我們需要讓玩家進入「心流」？	簡介心流狀態以及在遊戲設計上的運用
12	什麼叫做「遊戲深度」？	談談遊戲策略和趣味性之間的關聯性
13	好玩的遊戲究竟為什麼「好玩」？	從「正向反饋」分析玩家為何會覺得遊戲好玩
14	到底什麼是遊戲的「美術風格」？Part.01	拆解美術風格的組成，簡單介紹西洋美術史
15	到底什麼是遊戲的「美術風格」？Part.02	盤點熱門「美術題材」
16	到底什麼是遊戲的「美術風格」？Part.03	科技與手繪技術的解析
17	到底什麼是遊戲的「美術風格」？Part.04	「美術派系」的解析與總結
18	遊戲類別專題：Tower Defense Games 塔防遊戲 Part.01	塔防遊戲沿革與常見類型分析
19	遊戲類別專題：Tower Defense Games 塔防遊戲 Part.02	塔防遊戲的設計與營利模式解析
20	遊戲企劃必修課：如何做好遊戲的UX設計？	以「翻譯原則」來了解 UX 設計的運作原理
21	給新人企劃的「遊戲業常見迷思」	常見的遊戲業迷思和謠言破解
22	遊戲企劃必修課：來聊聊「版本管理」	遊戲開發如何借鑒工廠流水線的流程設計？
23	如何設計出吸引人的「角色故事」？	如何讓設定合理又吸引人，同時避免瑪莉蘇和中二病？
24	遊戲企劃必修課：淺談「戰鬥數值」設計 Part.01	介紹戰鬥公式的基礎原型和應用
25	遊戲企劃必修課：淺談「戰鬥數值」設計 Part.02	淺談戰鬥力的計算和戰鬥策略循環
26	遊戲企劃必修課：淺談「戰鬥數值」設計 Part.03	除了「數字本身」外，還需要注意什麼？
27	從「熱門遊戲」談 UGC 遊戲產品的現況與未來	現存市場上的 UGC 遊戲與未來趨勢分析

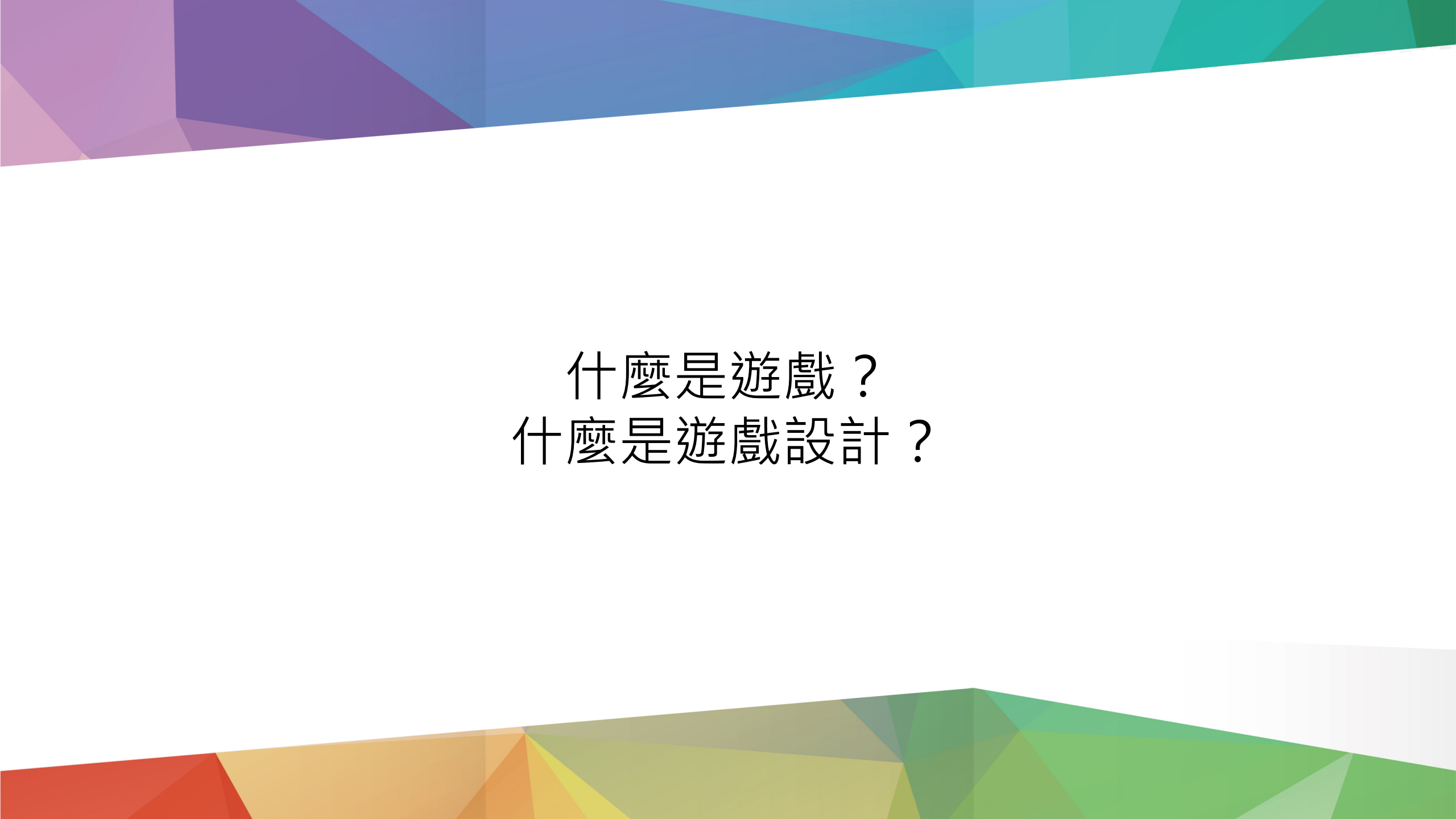
主要聊設計、產業市場以及各種基礎知識



水之方舟
Mizu-Ark



正片開始




什麼是遊戲？
什麼是遊戲設計？

遊戲的本質是什麼？
什麼讓遊戲「如此特別」？


玩遊戲一定是「開心」的嗎？
遊戲一定要有「輸贏」嗎？
遊戲和電影或小說的差別是什麼？

遊戲為何被稱為「第九藝術」？



遊戲的本質，是「選擇」

缺少「選擇」，很難稱得上是「遊戲」





那又是什麼構成了遊戲？

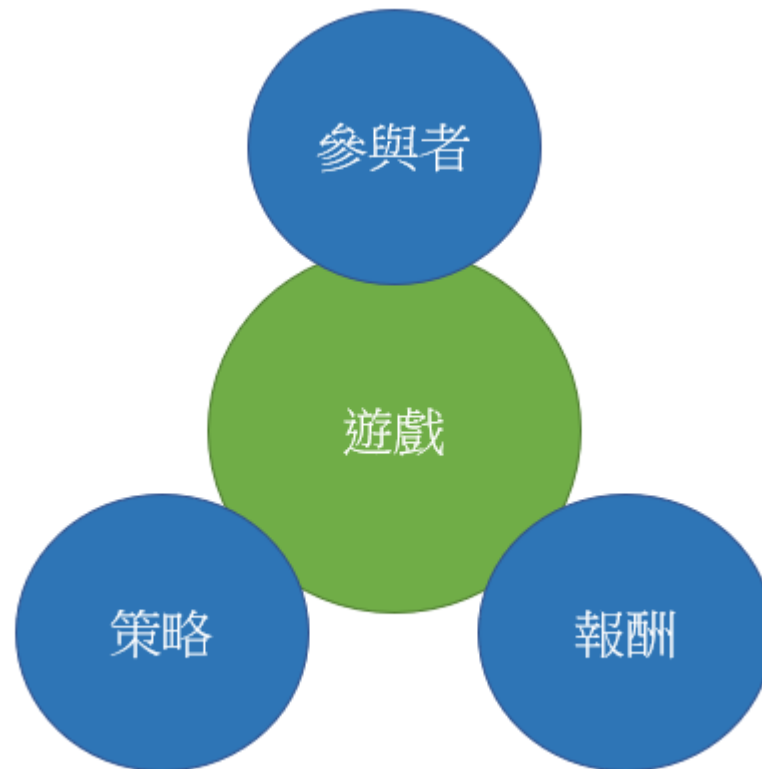


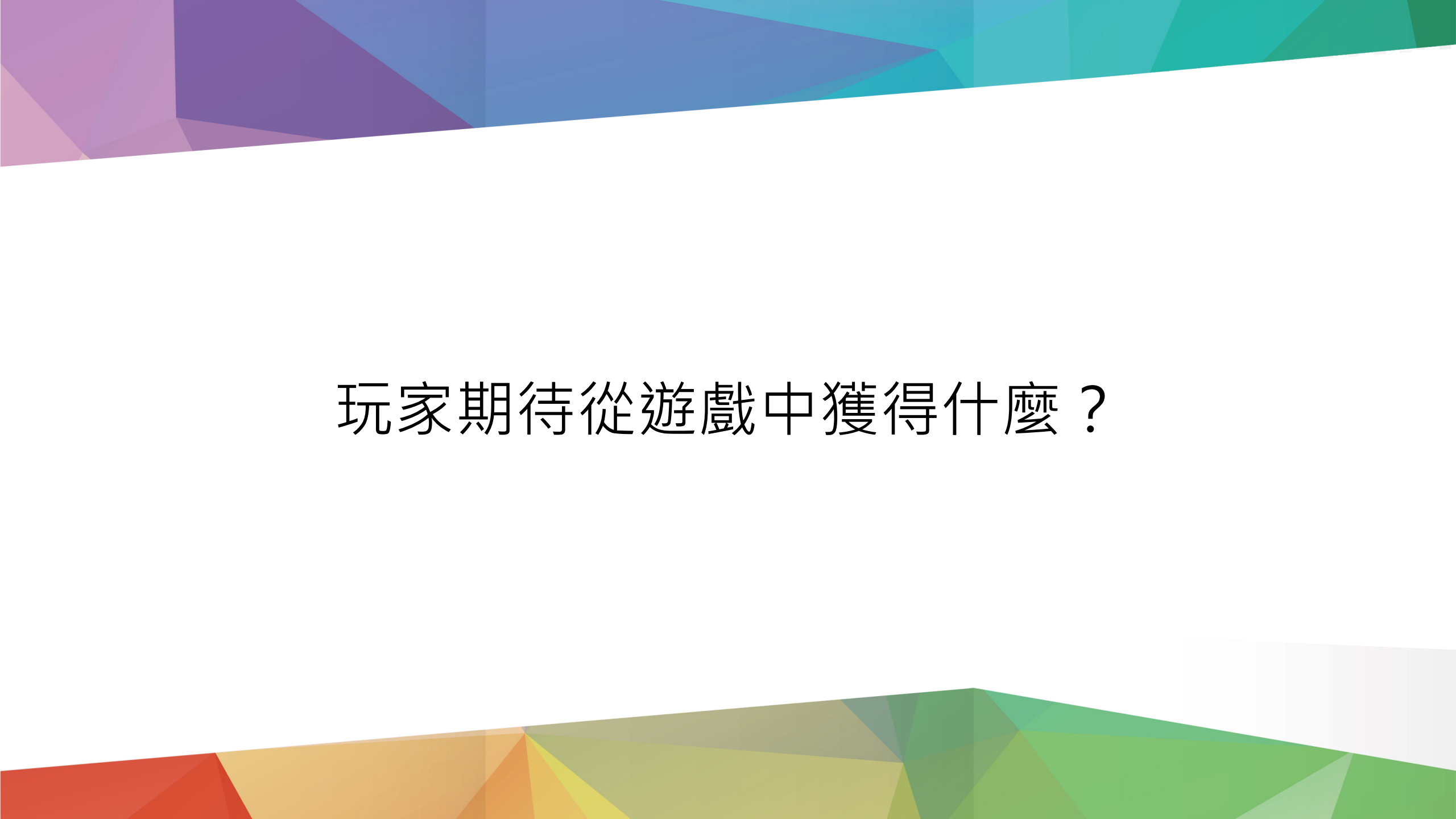
博弈論 (Game Theory)

一場 Game 的必要條件有三個：

1. 參與者 (Players)
2. (基於規則的) 策略 (Strategy)
3. 報酬 (Payoff)

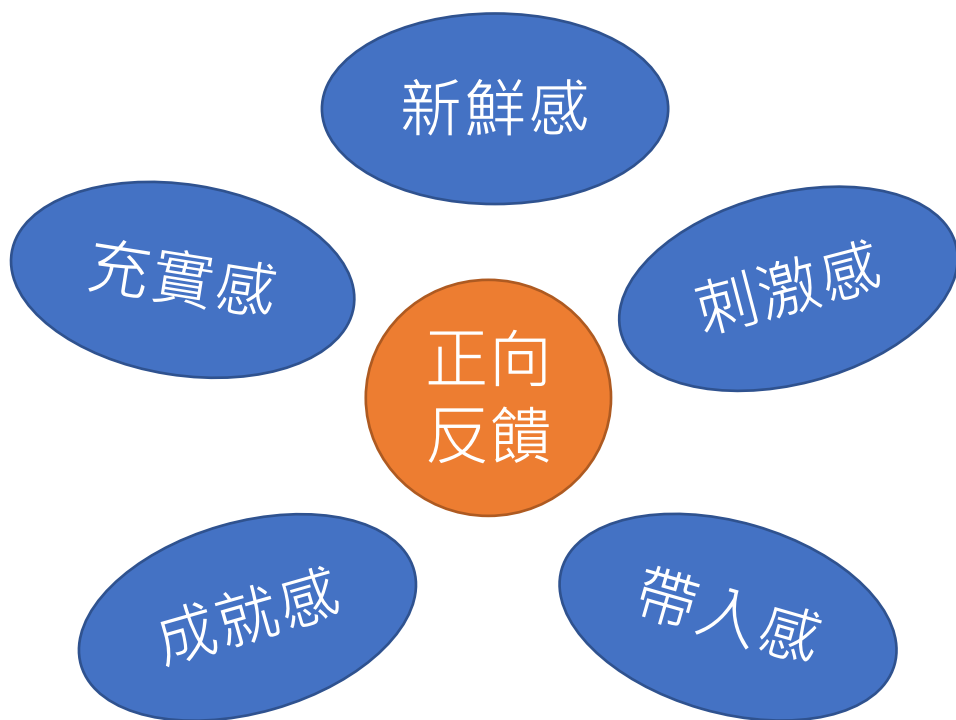
備註：
報酬不一定是實際的道具或數值，
有可能是情感面或抽象的。





玩家期待從遊戲中獲得什麼？

玩家期待獲得的正向反饋



當玩家說：這個遊戲「好玩」！

到底是指什麼呢？

1.新鮮感

- 這個遊戲內容好新奇，有好多未知的東西等我去探索！
- 我好想知道接下來的劇情發展喔。
- 這遊戲好好玩，我覺得我可以一直這樣玩下去！
- 又拿到新裝備了，我來看看有什麼特殊效果！
- 原來角色還可以突破升星！會拿到新的技能欸！

2. 充實感

- 我只要每天都解這個任務，一個月我就能拿到新外觀了！
- 恩.....有好多任務，我覺得我先從這裡開始好了。
- 我想先到大城市一趟，採購一下，然後再去挑戰Boss。
- 只要能成功打過關卡就能進化了，我來好好思考一下怎麼配裝.....

3.刺激感

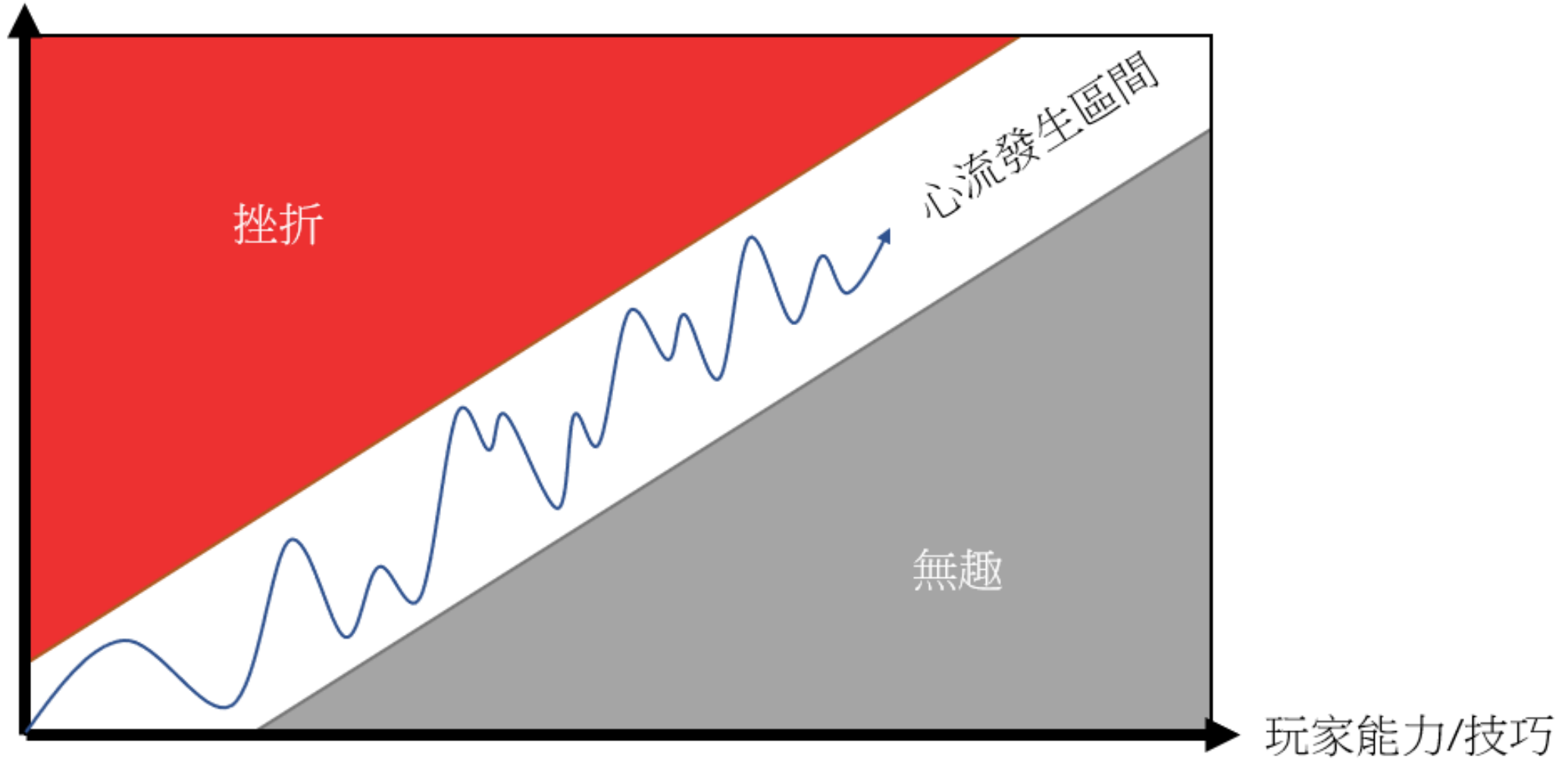
- 下回合就要輸了.....不過只要我抽到直傷法術牌，直接打對方臉的話.....
- 呼.....殘血打Boss感覺超刺激的！
- 哇阿阿阿阿阿！怪物在追我！快逃阿阿阿！
- 再一次十抽，會不會抽到呢.....拜託一定要抽到阿...

4. 成就感

- 終於打死這隻王了！花了我六個小時，真是不容易啊.....
- 單挑過這隻龍啦！我的雙刀畢業啦！
- 收集齊圖鑑了！請叫我強迫症收藏家謝謝w。
- 你看我單抽抽到神角了嘿嘿

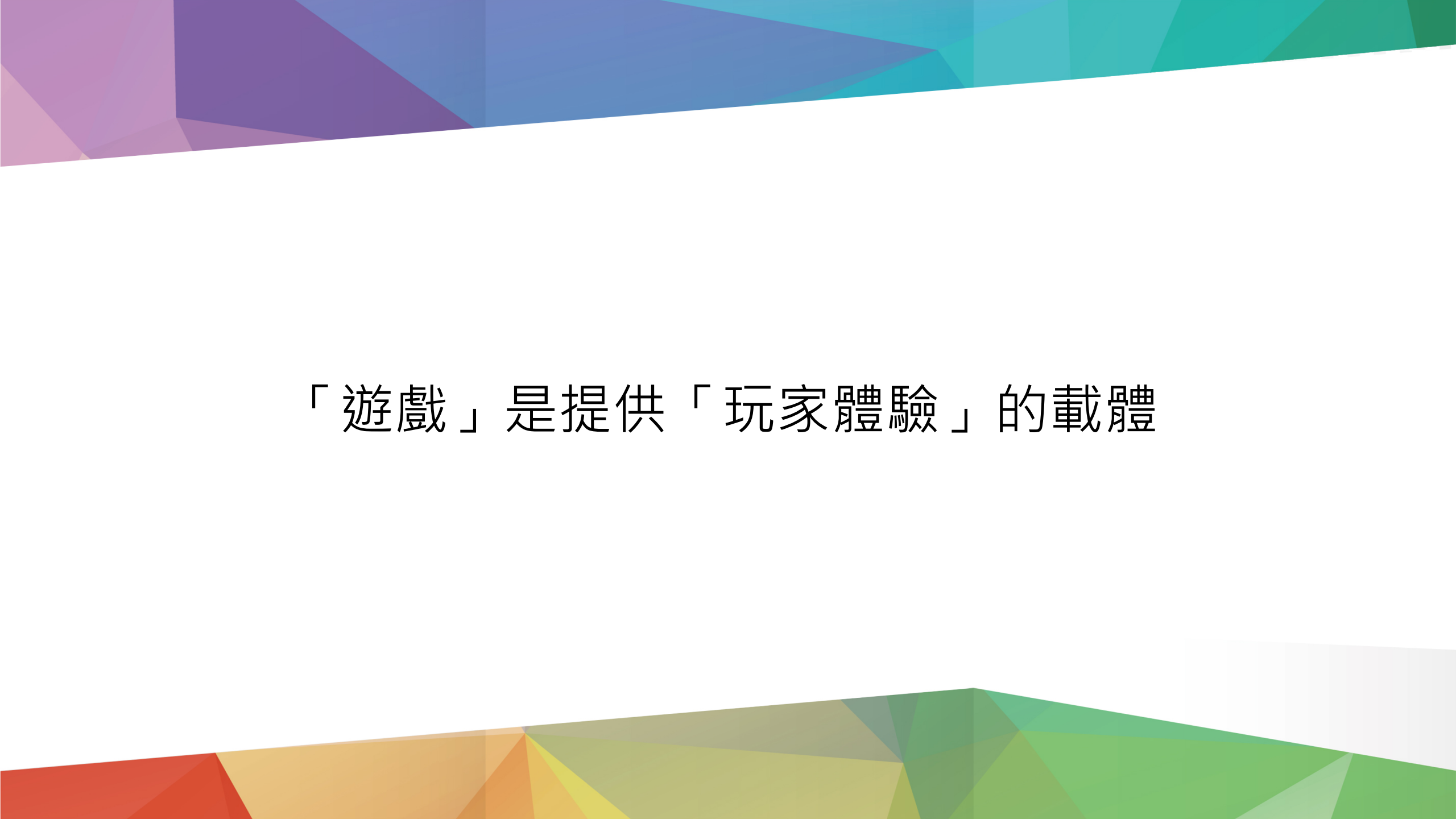
心流 (Flow)

遊戲難度

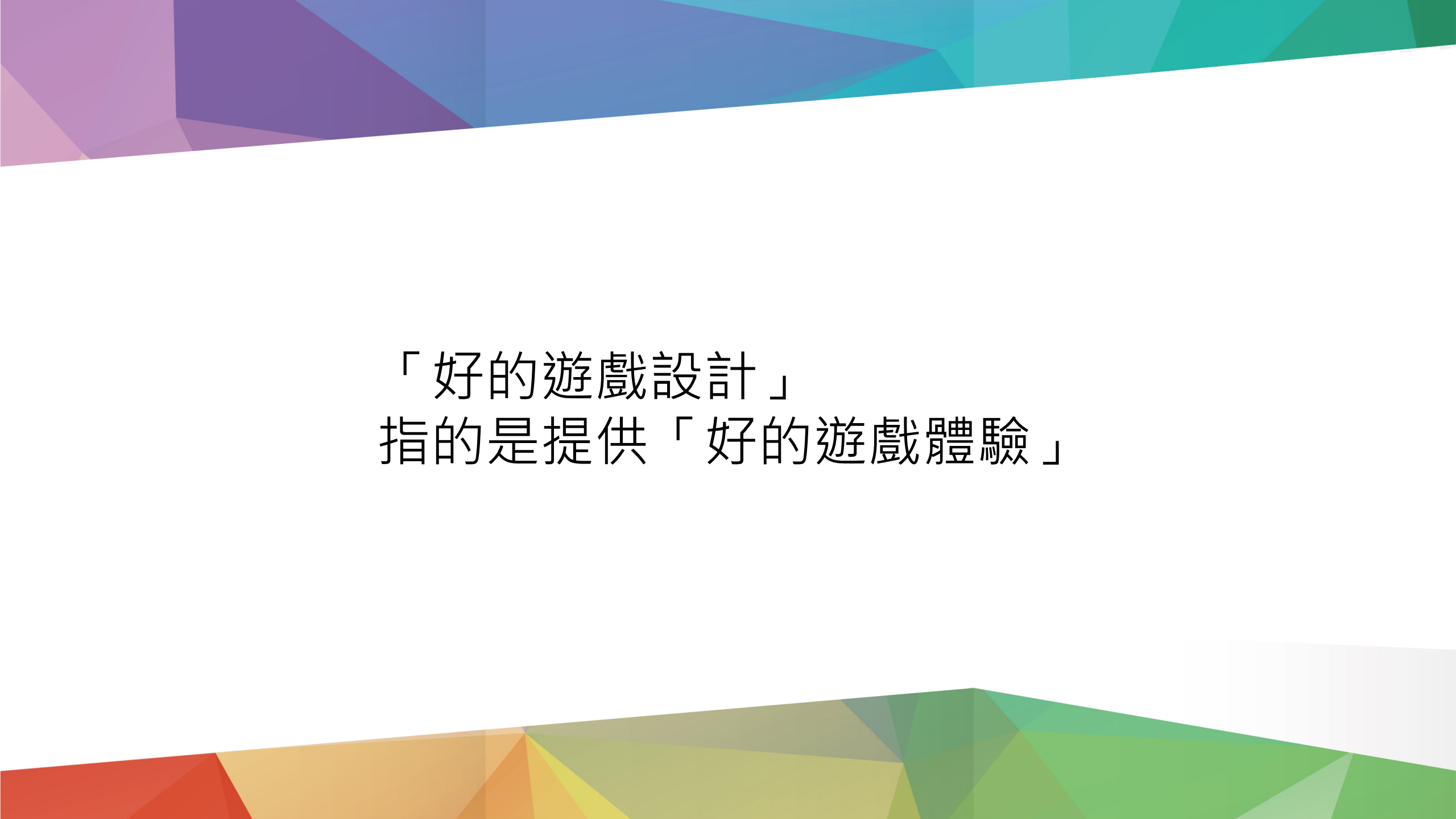


5.帶入感

- 原來，你才是兇手！？
- 沒想到他就這樣犧牲自己了，為什麼要這麼傻.....
- 他們最後終於在一起了，我感到好欣慰。
- 我要通過這裡，必須得要殺死這隻角色，可我真的下不了手.....




「遊戲」是提供「玩家體驗」的載體




「好的遊戲設計」
指的是提供「好的遊戲體驗」

1. **新鮮感**：以「揭露（或加入）新要素」來達成。
2. **充實感**：以「引導和目標」來達成。
3. **刺激感**：以「風險和報酬」來達成。
4. **成就感**：以「難度與技巧平衡」來達成。
5. **帶入感**：以「敘事設計」來達成。



如何設計好的遊戲體驗？

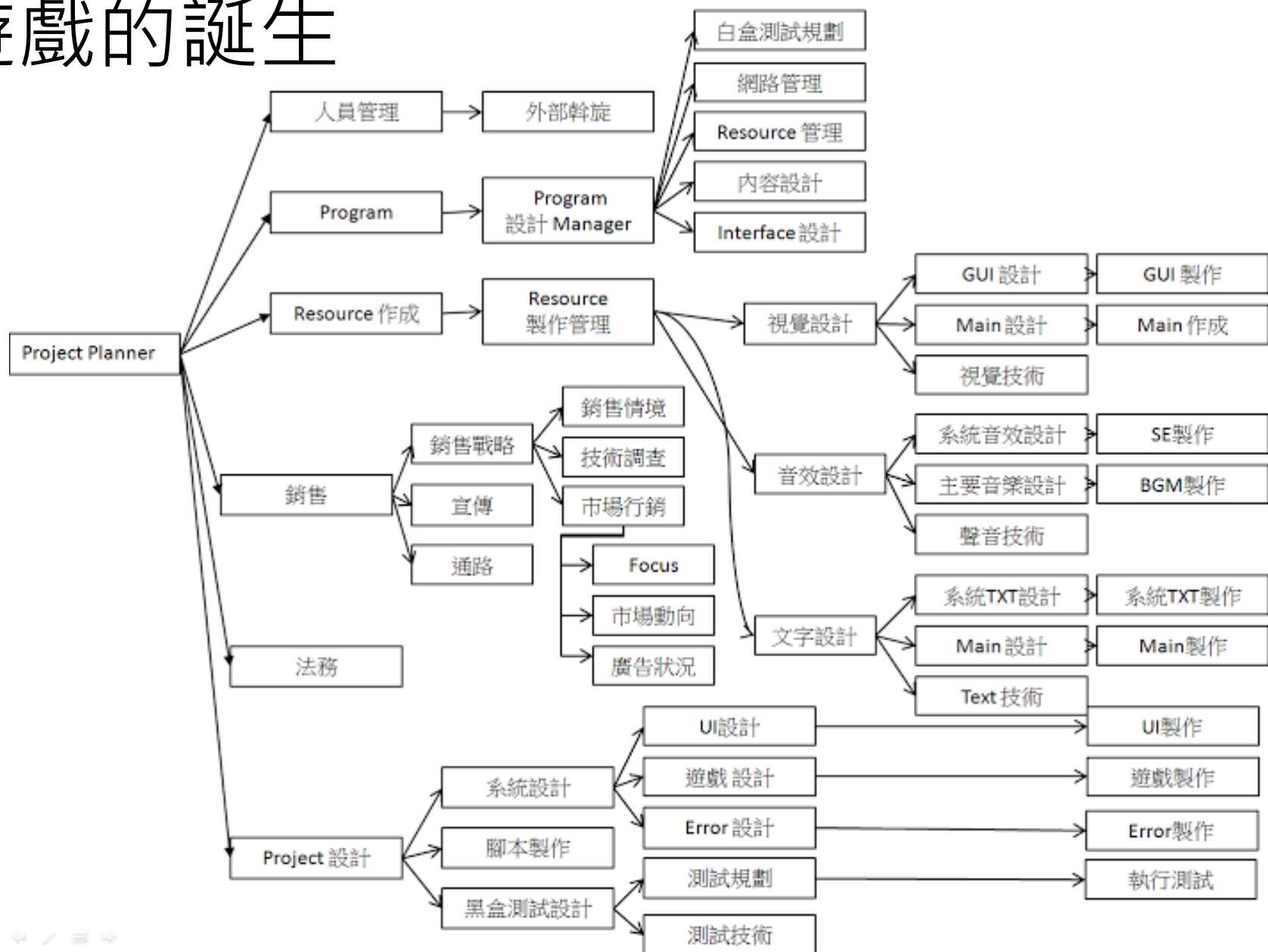


這就是「遊戲設計」的專業領域了

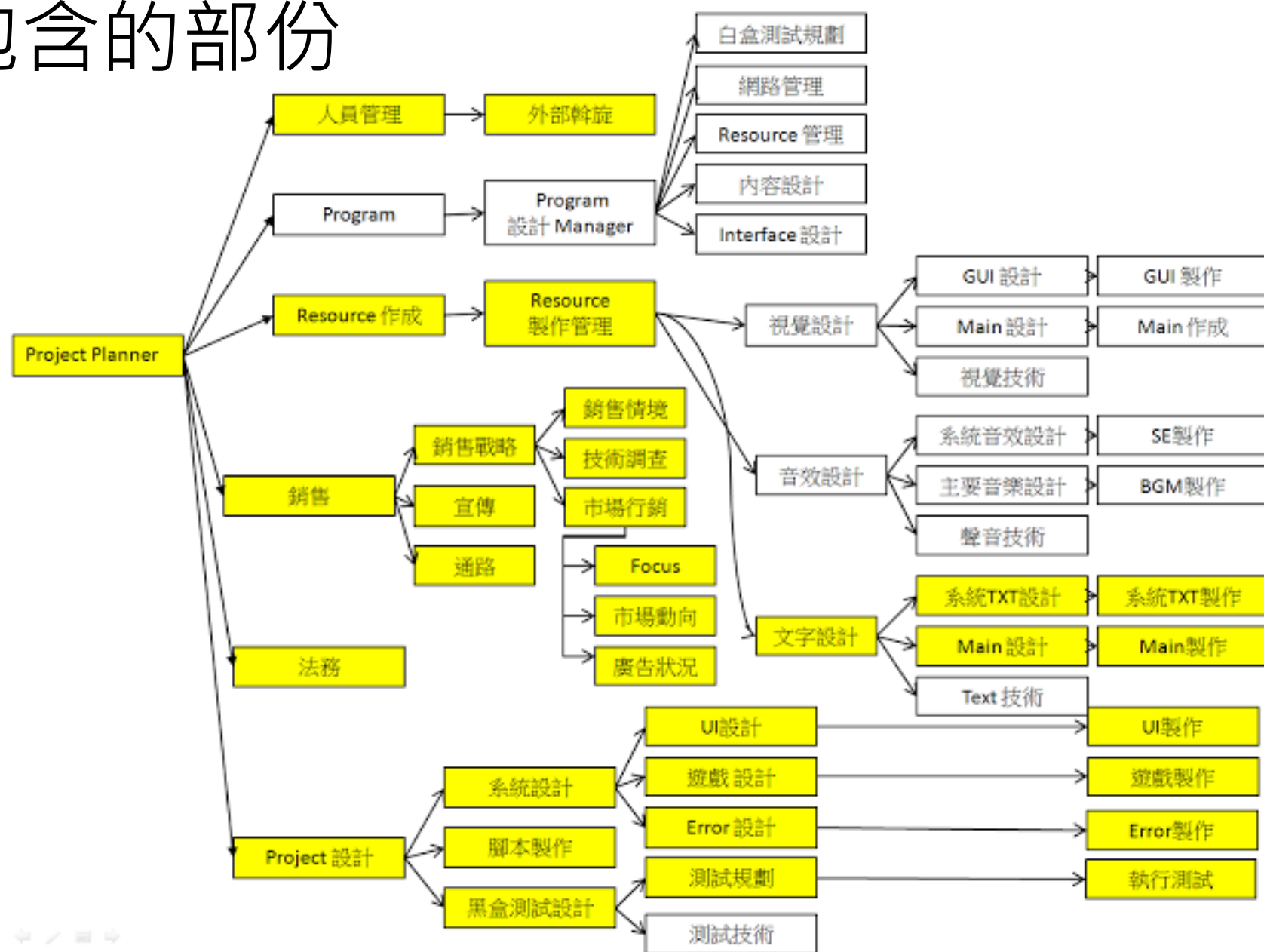
我們先從
了解遊戲企劃都在做些什麼開始

遊戲企劃的工作
又多又雜

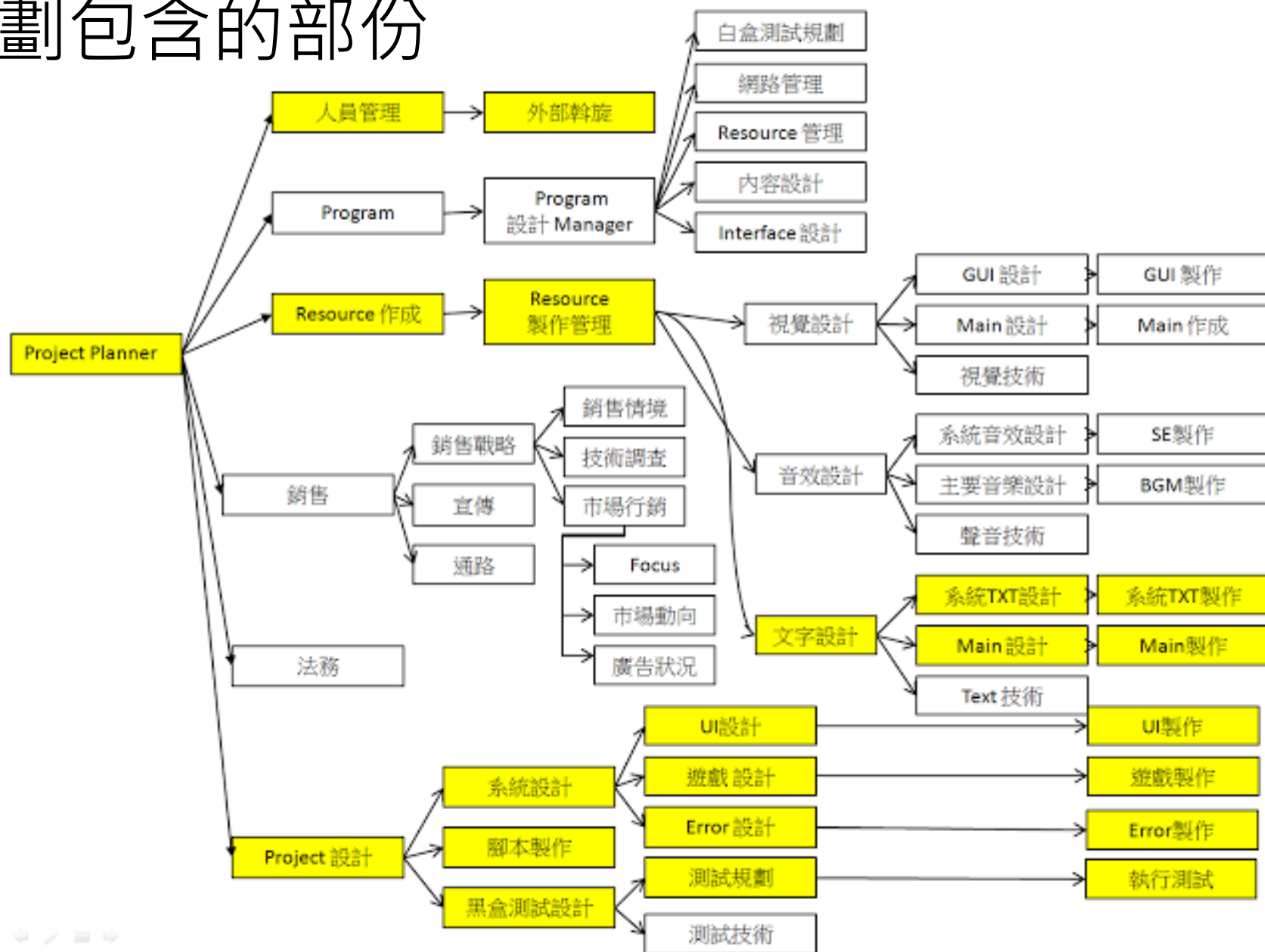
一款遊戲的誕生



企劃包含的部份



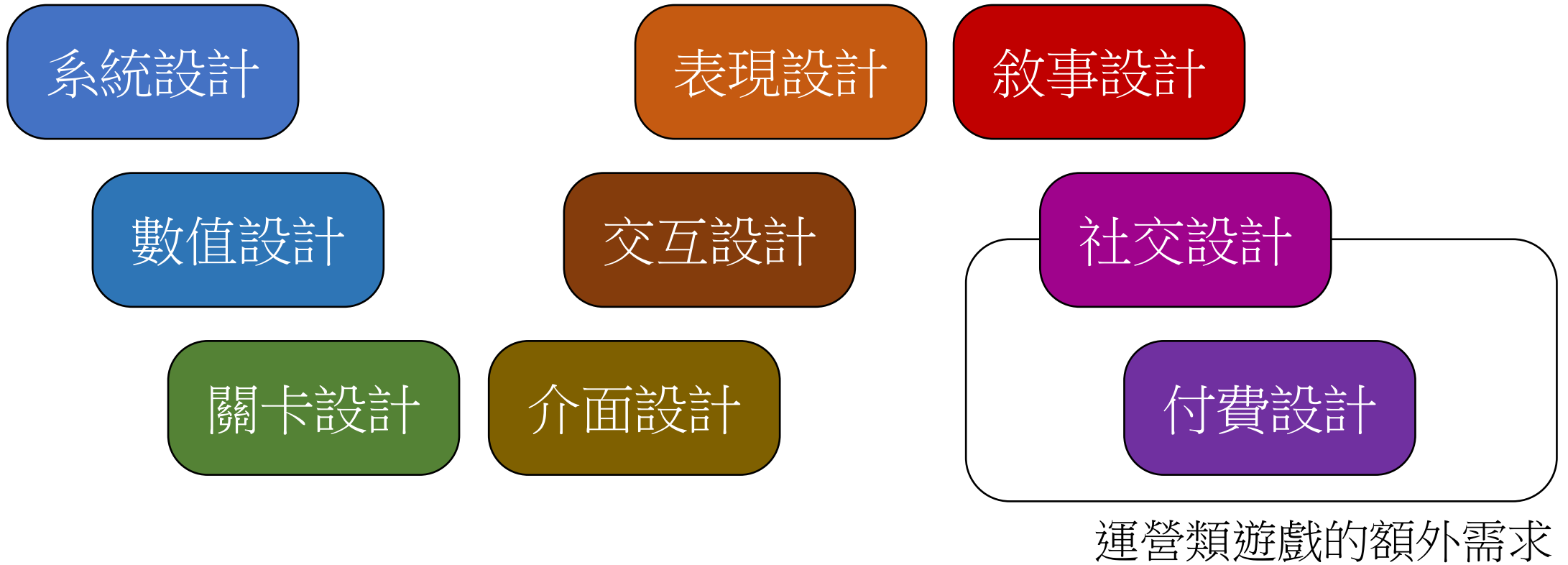
研發企劃包含的部份



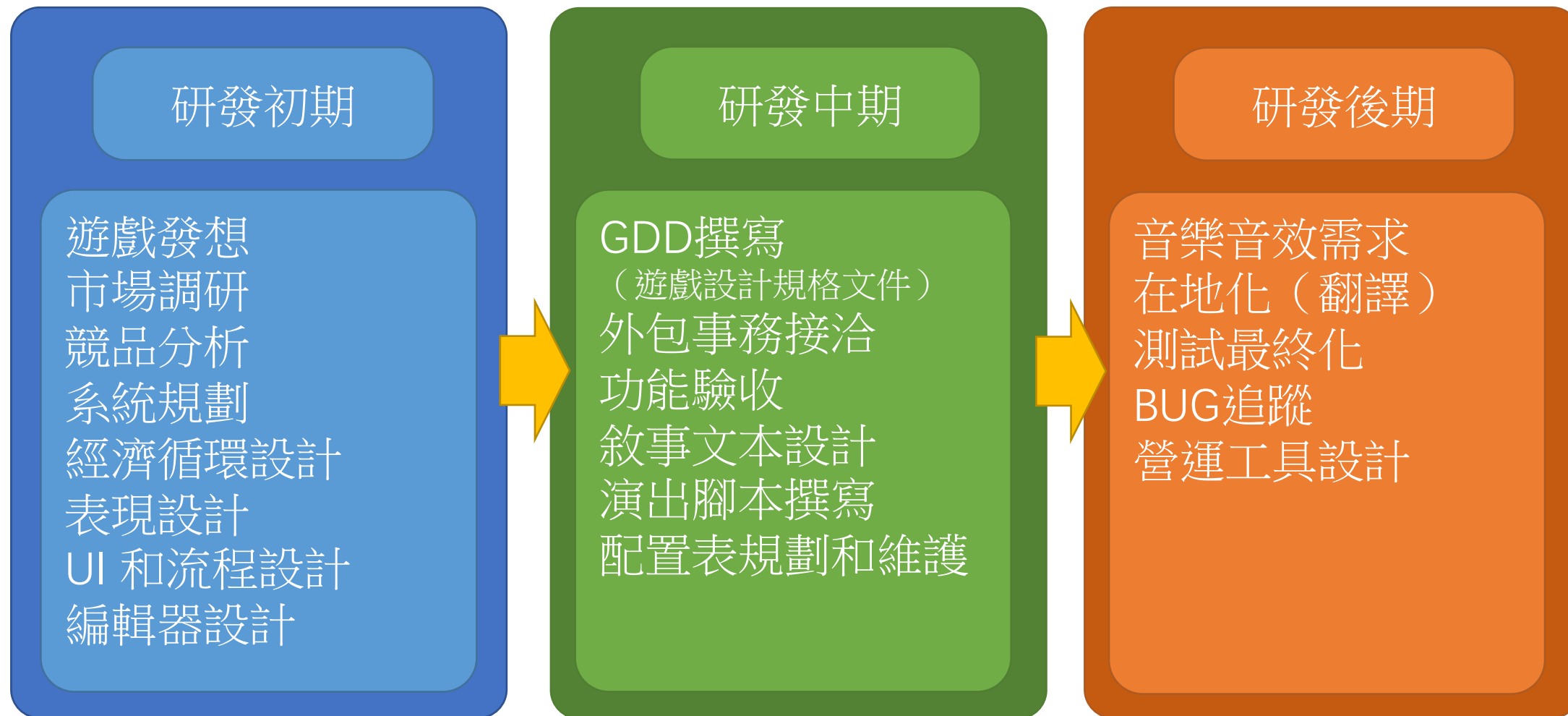
太雜了？
沒關係，簡化一點

除了「程式」和「美術」之外
其他**通通都是企劃的工作範圍**

遊戲設計的主要領域



不同時期企劃的工作

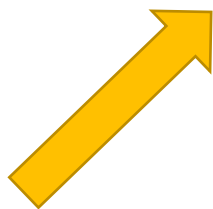


遊戲為什麼需要設計？

因為「好玩」是不會憑空出現的

遊戲研發鐵三角

玩家



美術（打手）

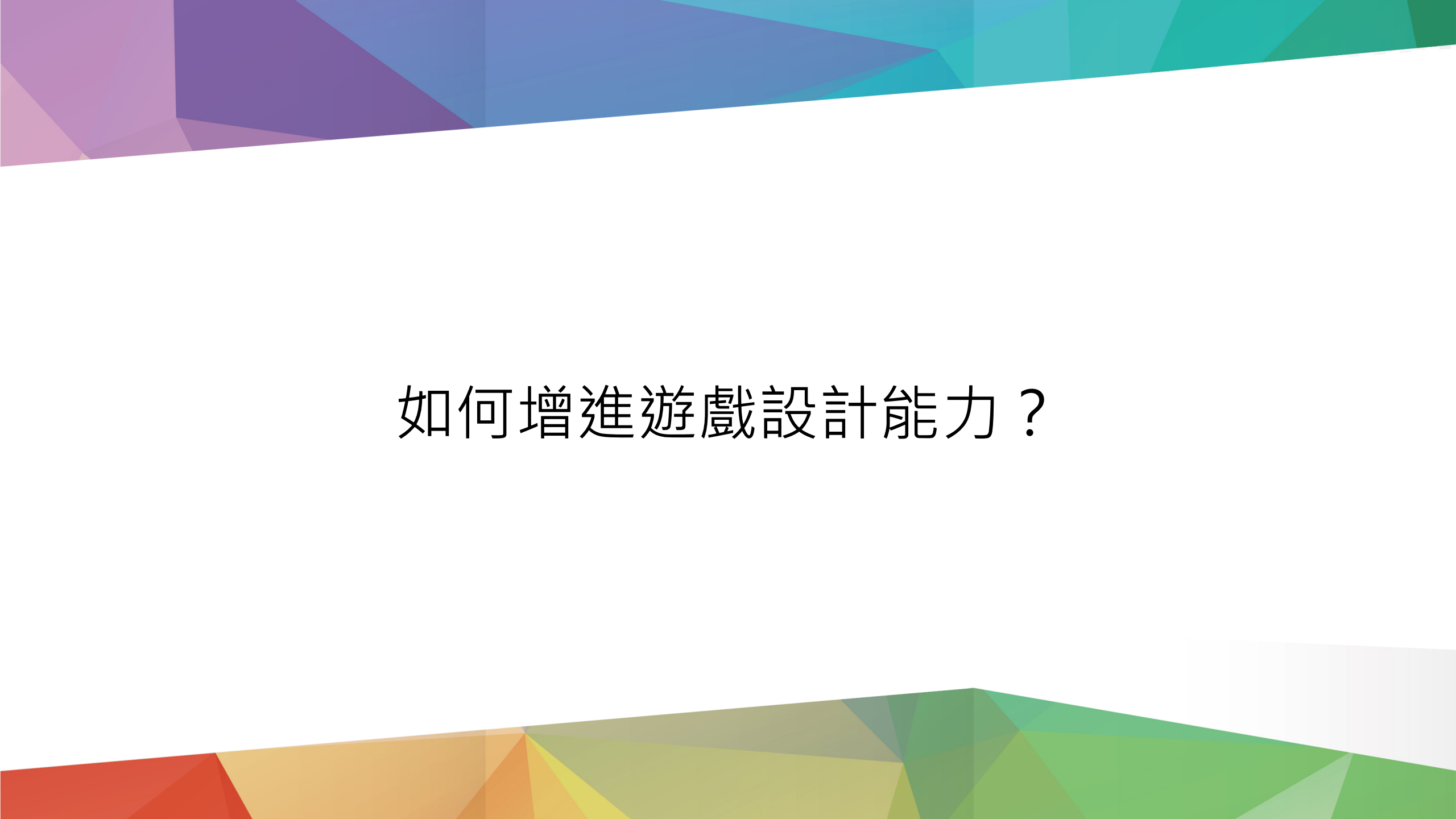
美術負責吸住玩家眼球
讓玩家願意購買或進入遊戲遊玩

程式（坦克）

程式提供完善的遊戲本體
降低BUG出現率，坦住進
入的玩家們

企劃（補師）

企劃設計遊戲體驗和玩法
讓玩家獲得樂趣，避免流失

The slide features decorative geometric patterns at the top and bottom. The top pattern consists of overlapping triangles in shades of purple, blue, and teal. The bottom pattern consists of overlapping triangles in shades of orange, yellow, green, and grey. The central text is positioned between these patterns.

如何增進遊戲設計能力？

1.以「寫攻略」為前提玩遊戲

平常都是看人寫心得，你曾自己寫過嗎？

在寫攻略的途中，因為是要「寫給他人看的」，所以會更注重邏輯和條理喔！

2.以「設計者」的角度思考「如何改善遊戲」

體驗遊戲時通常是以「玩家」來看事情的。但遊戲設計卻必須由設計師角度來理解。

例如競技遊戲中，為何要削弱或增強某隻角色？角色的技能為何要這樣設計？設計師希望玩家能做出哪些搭配呢？

3. 盡可能玩「不一樣」的遊戲

對於遊戲設計師來說，「偏食」是相當致命的。

廚師可以專精於某個領域的菜餚，但其他領域的料理，吃過越多，對廚藝絕對是越有幫助的。

+ 我的最愛 (19)

+ AVG電子小說 (11)

+ META遊戲 (4)

+ METROIDVANIA (17)

+ ROGUE LIKE ACT (32)

+ ROGUE LIKE TBS (16)

+ Z待分類 (120)

+ 塔防策略 (16)

+ 多人競技場 (1)

+ 大型MMO-LIKE (4)

+ 大型劇情3A-RPG (16)

+ 大型劇情RPG (10)

+ 大型劇情RPG開放世界 (15)

+ 大型動作RPG (52)

+ 廢棄倉庫 (6)

+ 情境模擬 (21)

+ 情境解謎 (60)

+ 戰棋回合策略 (17)

+ 放置經營 (2)

+ 敘事氛圍 (26)

+ 格鬥技巧遊戲 (15)

+ 桌上遊戲 (6)

+ 極限主題生存 (12)

+ 橫向捲軸 (31)

+ 歡樂混戰 (3)

+ 沙盒生存類 (29)

+ 派對遊戲 (20)

+ 特殊主題類 (10)

+ 益智解謎 (15)

+ 競技遊戲 (2)

+ 第一人稱射擊 (16)

遊戲收藏家

688

擁有遊戲

230

擁有 DLC

7

評論

102

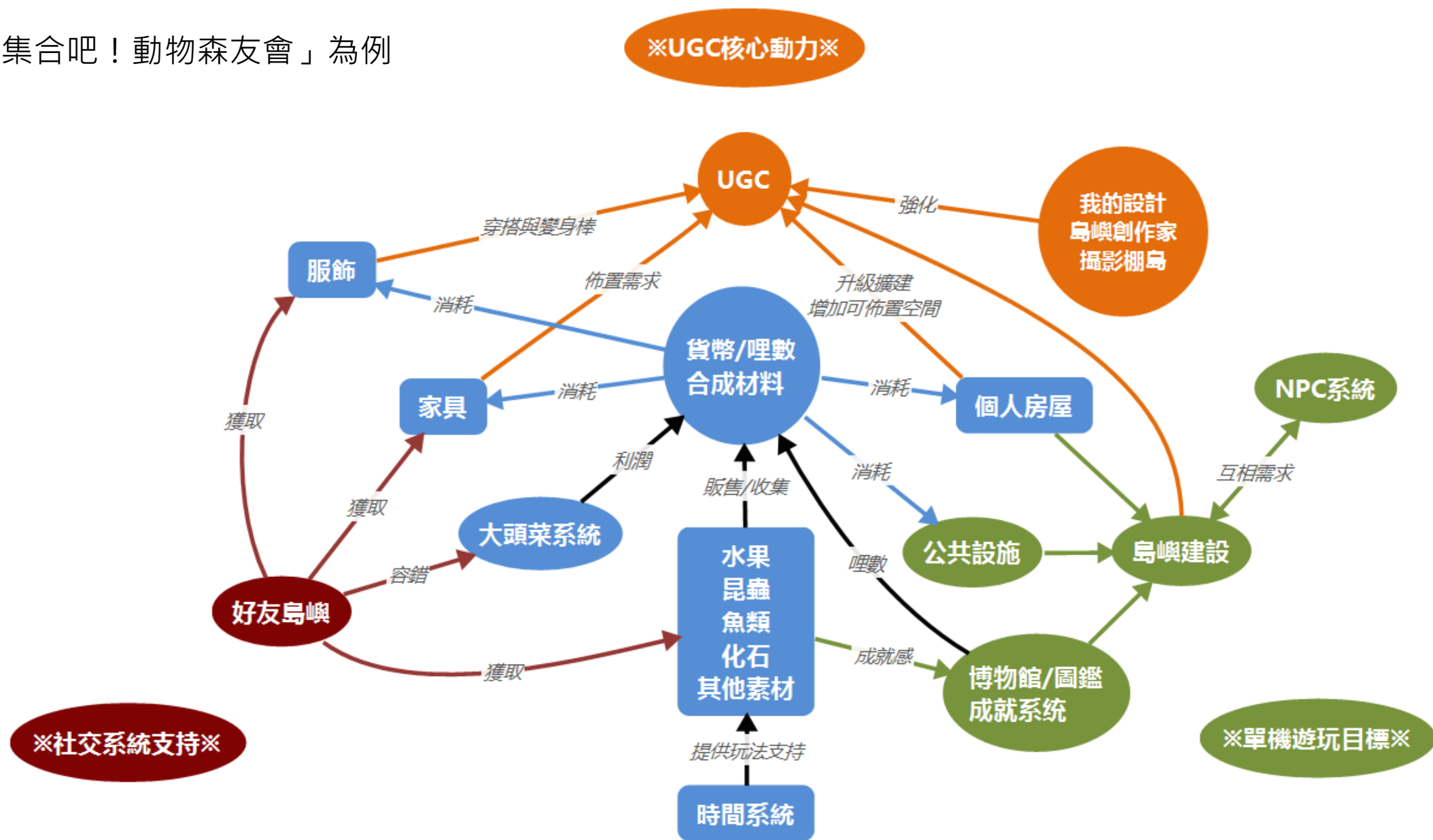
已加入願望清單

4. 試著「拆解」遊戲

拆解遊戲就像是品嚐料理後回推食材一般，是非常重要的且需要長期訓練的技能。

常見的拆法包括「動機循環」、「經濟循環」、「系統關聯循環」等等，任何能夠幫助你理解遊戲設計核心的拆解都是好的練習。

以「集合吧！動物森友會」為例



中場休息