

链游如何开链游搭建需求

产品名称	链游如何开链游搭建需求
公司名称	河南漫云科技有限公司
价格	1000.00/件
规格参数	漫云科技:链游如何开链游搭建需求
公司地址	郑东新区升龙广场3号楼A座3202
联系电话	13103827627 13103827627

产品详情

2009年，考古学家在中美洲，查图托人生活的一带发现了一些圆孔，终认定这些圆孔就是查图托人在玩骰子时用来计分的工具。

每次玩的时候，他们就坐在由圆孔围成的空地里，并在一根扁平的木棍上标记上一些数值。根据参与的玩家每次滚动的数值，把对应的成绩记录为把一个石块移动到月牙形的指定空间，谁把石块先移到月牙形的另一端，就获胜。

所以按照考古学家的说法，人类早的游戏是掷骰子。

这个游戏里面，有明确的目标；明确的规则；有骰子数值带来的反馈信息；所有参与者都是自愿参加。

这四个就可以称得上一个游戏的基本特性。

也有学者是这么总结的：

游戏是一个受规则约束，在人为冲突的激励下由玩家参与并得到量化结果的系统。

这里面的几个关键词对于游戏而言，都尤为关键。

首先来讲“受规则约束”。都说无规矩不成方圆，如果一个游戏的开展，不以既定规则而来，导致行为和结果的达成路径不统一，那游戏肯定是玩不成的。

人为冲突的激励，其实就是需求。当然，人的需求是不同的，所以游戏的类型有多种，满足的需求也不同。

量化结果其实就是一种明确的外部反馈，是需求得到满足的终体现。

这几个条件，也基本总结出了游戏该有的样子。

重点再来讲一讲需求和外部反馈。

人的需求基本上也就分为物质方面和精神方面的需求，游戏所满足的更多的是精神需求。这就关系到游戏的终目的是什么，我认为更多的还是让玩家获得快乐。

快乐就是精神需求得到满足的结果。

这个具体怎么体现呢？

比方说有这两个游戏场景，一个场景里，玩家想要获得一把武器。在整个游戏设定里，获取这把武器的难度很大。需要完成各种各样的子任务，爬山涉水，斩妖除魔，甚至需要花费游戏里的一些金币。花费了玩家很多的心血和精力，终于获得了武器，达成了成就。

第二个场景是，玩家什么都不用干，在游戏的地图里，走着走着，就获得了一把武器。

从结果上看，这两者都获得了武器。但是第二种，在这个过程中，显然没有给玩家带来精神需求，甚至还让游戏变得没那么有趣。

这说明，游戏的制定者，往往会通过跌宕起伏的剧情，合理的激励设计，让玩家感受到获得一个道具、武器，甚至是达成一项任务时的荣誉感。游戏是个虚拟的世界，这些都是需要设计的。

往往设计的越合理，游戏给人带来的精神层面的满足感，也就越大。

所以很多时候，给玩家带来快乐的，不是道具本身，而是获取道具的整个过程。

可以再举个例子，以前玩仙剑。仙剑5是我唯一用真金白银购买的一款游戏，还记得激活码需要50块钱。

玩仙剑或者古剑奇谭这类单机游戏的玩家都知道，有xiugaiqi这一游戏通关利器。游戏道具（药品、功能型道具等）、玩家属性、武器装备，只要一按下xiugaiqi，都可以应有尽有，让游戏角色变得极其变态。

一刀999999，再大再强的boss，也撑不过一秒。如果游戏大部分场景都是对抗和格斗，这样的狂虐在经历了几次之后，你一定会觉得枯燥无聊乏味。

但你也要知道，仙剑大的特色在于剧情，很多玩家追逐仙剑系列这么多年，就是奔着剧情以及整个游戏的世界观去的。

这个时候，玩家如果奔着剧情而来，即便开挂，也能从游戏剧情中获得沉浸式的精神满足。

但这也更加印证了单单的获取道具武器，绝不是玩家获得精神满足的有效路径。可以再说的直白一点，当一个玩家极力去追求一把游戏中的武器时，他的终目的是什么？

也一定是拿它去在斩妖除魔的场景里找到快感，甚至是，把它作为炫耀的资本。而这些，都可以是精神需求的一种。

再说外部反馈。

为什么我们喜欢嗑瓜子，却不喜欢挑鱼刺。

为什么我们总讨厌学习？

为什么有些人觉得人生好难，宁愿活在游戏的虚拟世界里。

我认为都可以用外部反馈来解释。

挑鱼刺这个过程很繁琐，甚至挑了半天，发现鱼还不好吃。这种行为付出到后获取快感，感知并不那么大。当然，有人把鱼刺挑完来给我吃，那我肯定很开心了。

嗑瓜子不一样，亲力亲为，咔咔咔的声音很带感，瓜仁奶香的，也好吃，整个过程都容易上瘾。

学习，外部反馈的周期长得不得了，十年寒窗苦读，终考了个2B。太难了，这中间经受了多少苦难，一点甜滋味没馋到。

而人生呢，之所以难，是很多时候付出与收获都不成比例。每天的朝九晚五的工作都是枯燥的，而薪酬不见得满意。有些人奋斗了许久，名誉金钱什么都得不到，甚至获得负反馈。

游戏，是一个虚拟场景的搭建。往往在这里面，可以获得非常明显的正向反馈。大多数游戏的金币数值、打怪伤害数值，都是比现实生活中要大得多的，因为只有这样，这种正向反馈才足够强烈。越强烈，就越容易获得满足感。

也正是因为这样，才有人沉迷游戏，在游戏里找快乐，甚至作为逃避现实生活的一种工具。虚拟的世界，强反馈带来的满足，太美妙了。

如果问我，链游不挣钱，我会玩吗？

我会说，这不是挣不挣钱的事，而是链游本身会是怎么样的？

链游的本质，是游戏。链游是游戏的子集。

如果问我什么才称得上一款好游戏，很遗憾，每个人的需求点都是不一样的。所以，这个答案可以有千百种。

但反过来问，答案就会很明确。什么游戏你不会玩？重复性强、枯燥、外部反馈很弱、不能获得乐趣，这些都可以称之为一个玩家不玩的理由。因为这些体验，在现实世界里，我们都受够了！

有些玩家会因为游戏好友的离开，便觉得游戏索然无味；

有些玩家在游戏里掷金无数，仍然觉得其乐无穷、意味犹尽。

这恰恰说明，游戏的本质与钱无关。

链游的出路，可能在于如何保留传统游戏对人性需求的满足，以及，利用qukuailian的独有特性，加以强化。