

游戏设计艺术（第3版）

1. 身体技巧。包含力量、灵巧、协调性和耐力的技巧。身体技巧是大多数体育游戏的重要组成部分。有效地操纵游戏控制器是一种身体技巧，但是很多游戏（如使用摄像头的舞蹈游戏）要求玩家拥有的身体技巧就更广泛。

2. 精神技巧。包含记忆、观察、解谜的技巧。虽然有些人面对要求太多精神技巧的游戏退避三舍，但少有不包含任何精神技巧的游戏。因为游戏之所以有趣，在于做出有趣的决定，而做决定就是一种精神技巧。

3. 社交技巧。包含阅读对手（猜测其想法）、愚弄对手、配合队友等能力。通常情况下，我们只当社交技巧是交朋友、影响他人的能力，但在游戏中，社交和沟通技巧的范围广泛得多。扑克很大程度上是一个社交游戏，因为其中太多内容基于隐藏自己的想法、猜测别人的想法。体育游戏中也有很多社交行为，例如，侧重于团队合作，以及“让对手神经紧张”的部分。

真实技巧与虚拟技能^①

这里我们必须明确区分：讨论作为游戏机制的技巧时，我们说的是玩家必须拥有的真实技巧。而在电子游戏中，经常会说到角色的技能等级。你可能会听到一个玩家宣布“我的战士刚刚获得了两点剑术技能！”但是“剑术”不是游戏所需的真实技巧——这名玩家其实只是在正确的时机按下手柄右边的按钮。此语境中的“剑术”是虚拟技能——玩家假装拥有的技能。有意思的是，就算玩家的真实技巧不长进，虚拟技能也可以提高。玩家搓手柄的技能可以一直很烂，但只要他搓足够次数，游戏还是可能奖励他更高的虚拟技能，令他的角色变成更快更强的剑士。许多“免费游戏”都有一整套基于购买虚拟技能的变现策略。

虚拟技能是让玩家有力量感的绝佳手段。但若使用过度，可能也会落空。许多人批评大型多人在线游戏，认为其过于强调虚拟技能，对真实技巧重视不足。要制作好玩的游戏，其关键往往在于找到真实技巧和虚拟技能的完美搭配。很多新手设计师将二者混为一谈。你务必要在大脑中划下清晰界限。

^① 译者注：技巧与技能在原文中都使用 skill 一词。在译文中，我们以“技巧”表示玩家在现实中的能力，以“技能”表示游戏中角色具有的能力，以作区分。