

# 论心理学在游戏抽卡设计中的应用研究

王晓冬

(吉林动画学院 吉林 长春 130000)

**【摘要】**目前市场上比较热门的游戏收费机制很多都是以抽卡机制为核心的,这种利用人们心理的机制既是游戏玩法的重要组成部分,又是保障游戏平衡的重要手段,当然如果运用不当也会破坏游戏的平衡性,强行消耗了游戏的生命周期。心理学在各种游戏中以不同的形态出现,可能具体运用到的方式方法有所不同,但其中实质的内涵都相同。

**【关键词】**心理学,抽卡,机制研究

心理学是一门研究人类心理现象及其影响下的精神功能和行为活动的科学。心理学的影响广泛,在生活中也是无处不在。任何事物中都会包含有心理学存在。在产品设计和销售上更是要突出心理学的应用才能使得其更好的存在。游戏也是一种产品,游戏中的心理学应用也非常的普遍,一款好的游戏在功能玩法的设计和收费系统上都要运用心理学来提升其产品的品质。

目前随着市场上游戏类别、玩法的增多,一同到来的还有游戏内置氪金机制的大大丰富与升级,从最早的月卡、点卡制,到游戏中的道具收费制,再到现如今收买皮肤的氪金机制,玩家付费的态度从原本的被迫逐渐向主动氪金的心态转变。而谈到游戏中的氪金机制,其中不得不提的便是如今几乎在各种游戏中都能看到的“抽卡(开箱)”的氪金机制了。它成功地凭借着利用玩家心理的特点在主流游戏收费模式中存在着,很多优秀的游戏作品都是以“抽卡”作为核心玩法的。

## 一、抽卡机制的起源

目前市场上很多主流游戏的核心氪金机制都是采用的抽卡机制,很多游戏公司也正是利用人类心理的弱点来刺激玩家消费。抽卡其实也是抽奖机制的一种变形,那如果按照抽奖机制来说,绝大多数盈利性的游戏都具备这一机制。这也是目前手游市场主要的盈利模式。这种抽卡的机制最早要追溯到1980年日本发明的Gachapon(扭蛋机)。到了2010年日本将扭蛋机放入游戏里创造了Gacha Game(抽卡游戏)这一游戏机制。

互联网社交和智能手机初见雏形的时代。能考据到最早的卡片收集对战游戏可能是SE在2010年11月发行的《ナイツ オブ クリスタル(水晶骑士)》。随着智能手机和社交网络的发展,2011年5月,株式会社Cygames成立,同年9月发行了第一款在线网页卡片收集养成对战RPG《神击的巴哈姆特(神撃のバハムート)》。

手游的抽卡先驱应该是《扩散性百万亚瑟王》,《扩散性百万亚瑟王》是日本游戏开发商SQUARE-ENIX创作的一款卡片角色扮演游戏作品,在2013年由盛大代理国内发行,这也是国内抽卡机制的先驱。

## 二、抽卡机制的应用

这里介绍一下比较常见的利用心理学的抽卡机制:

### (一) 纯概率随机

最简单直接的就是把一堆东西放在一起,然后设个几率真正按概率随机,完全不是人为可控的,当随机概率应用于全服玩家和所有逻辑中的时候,这时候基本上可以认定为平均分布概率,那么抽到什么就是完全靠脸和配置好的概率了。对部分玩家来说,绝对有怎么抽也抽不到稀有卡的情况,以及一次就能抽到最稀有卡的情况。综合考虑下这种抽卡体验最差。

### (二) 概率递增

概率递增法,是指抽卡时,抽卡次数越多,爆率越高的抽卡方法。

这是一种精心设计的抽卡方式,游戏厂商也经常在这里,明显或不明显增加概率递增,提高玩家的游戏体验。

假如一张SR卡宣称中奖概率为10%,那么第一次抽卡的概率必定低于10%,假设第一次抽卡的几率只有1%,那么每进行一次抽卡,应该增加几率为1.57%。

当然在这里有很多种设计方法,这里举几个比较容易理解的。

游戏厂商把最好的卡设计在几个不同的奖池:

A 奖池中奖率 1%

B 奖池中奖率 5%

C 奖池中奖率 10%……

以此类推,直到最后的H奖池中奖率为100%。

玩家为了抽取到最稀有的卡,显然不会只抽一次,在第一次抽取时是默认在A奖池(1%)中抽取,抽取几次不中,系统会偷偷替换奖池为B奖池,再不中变成C奖池……最后到必中的H奖池,这样做的好处是玩家不会轻易发觉,毕竟出卡的次数看起来是完全随机的。在这样的设计机制下,有极少数运气好的人一次即中,运气比较差的人也不至于过于脸黑,玩家的游戏体验始终能保持在一个比较均衡的位置。

### (三) 保底概率

这是最简单也是最普遍的一种机制,如《三国志战略版》在大卡包抽卡中大概率的30次能保一次。在《王者荣耀》中购买次数到达361次时,荣耀水晶产出概率为100%。这就是保底机制,在这样的设计机制下,存在极少数人一次就能抽到的,总是抽不到的也不至于过于运气差,玩家的游戏体验保持在了一个比较均衡的位置。

### (四) 奖池划分

这种抽卡方法比较复杂,很多游戏在不断的更新中会推出新卡,也会推出新的卡池来刺激玩家消费。

举个例子,首先我们有R卡,SR卡,SSR卡三种卡,官方宣布三种卡的抽卡概率为70%,25%和5%,为了以后无论怎么新出卡,抽取概率都不会变,会先划分成R卡奖池、SR卡奖池和SSR卡奖池三种,当玩家抽取时候,会先判定玩家进入哪个奖池,然后再判定玩家在这个奖池里抽到哪一张卡。

### (五) 玄学抽奖法

目前网络上流传的玄学抽奖法,在一些抽卡游戏里是用一定作用的,但这仅仅局限于单机游戏。由于游戏开发者在写抽卡的程序时,有时候会引用其他数据,然后增加一定算法,来决定抽到哪一张卡,这就是玩家玄学的由来。比如我们有可能设定在游戏中某个特殊的地点,或者在一个特定的时间点进行抽卡会提高得到的几率,也可能出现在“复活之后的瞬间”来提高抽卡中奖率。这些做法在单机游戏中很常见,所以很多玩家会很自然的想到玄学的几率提升问题,但是目前的常见的具备抽卡机制的游戏基本都是联网的,所以玄学基本上就真的停留在大家的抽卡仪式感上。

### (六) 氪金区分抽卡

在一些比较注重玩家充值的手游中,会有这样一种机制,充值多少送一次抽奖,而这种抽奖一般都能得到非常珍贵的游戏道具。当然现在的手游不会表现得这么明显,而是会暗中增加一个数据栏,计算玩家充值的数量,来提高氪金玩家的游戏体验。

其实这个机制就是系统后台会自动区分付费玩家和不付费玩家的区别,例如同样是1000游戏中的金币,你是通过付费得到的那你用来抽卡很快就可能抽到稀有卡,你是在游戏中免费得到的,那你用来抽卡抽到稀有卡的几率就会较低。

这就是玩家常常吐槽的氪金改命。

#### (七) 首充首抽

一种常见方法就是特意调高首冲/首抽玩家的中奖率,常见的表现方式是进入游戏,就给玩家一笔足够首抽的钱,引导玩家进行抽奖然后获得XXX珍贵道具,让玩家误以为中奖率很高。这种做法其实就是提升游戏初期吸引人的地方,用来留住用户流量的一种做法。除玩一款游戏,游戏的友好度对于用户的留存有着很大关系,抽卡游戏需要让玩家一开始就感受到游戏的友好度才能留得住玩家,要不上来就非要氪金或者熬个很长时间才能有游戏体验,这样的游戏很难留住玩家。

#### (八) 需求稀有度

还有一种方法是根据玩家的道具需求,调整不同物品的爆率。比如游戏前期新玩家还差一个角色,就能组合最强阵容,那么玩家抽到该角色的概率会提高,这有可能帮助了玩家平滑过渡前期的艰难时期。反之如果是后期的老玩家就会降低抽到的概率,这是很多游戏厂家经常在做的一件事情。

总体来说,现在抽卡已经做到大数据的级别了。所以越是你稀缺的东西可能越是得不到,但是在游戏初期缺可能越是容易得到,这样做是在前期让玩家很快能够组成有游戏体验的阵容,在后期又需要不断的氪金或者花费游戏时长才能得到更好的阵容。

#### 三、抽卡机制的原理,斯金纳箱理论与奖励机制

从心理学角度上,斯金纳箱的实验可以解释这种机制的驱动原理。1938年,心理学家斯金纳设计了一种实验装置:他将饥饿的小白鼠放进箱子里,箱子墙壁上有一块可供按压的拉杆,只要小白鼠按压拉杆,就有一定的概率会掉出食物,这个装置便是后来鼎鼎有名的斯金纳箱。

在设置为“固定奖励”,也就是说每次按下拉杆都会得到同样的奖励时,小白鼠在收集到足够的食物后,或者突然发现某一次之后不再掉落食物时,小白鼠就不会再继续按压,因为它知道继续按下去也是徒劳。但当把奖励改为随机掉落,也就是每次按压拉杆都有可能获得食物奖励,也可能一无所获时,

小白鼠开始变得疯狂,会不断地按压拉杆以求可能获得的奖励。哪怕后来把奖励的概率调的非常低,小白鼠的热情依然不减。由于不确定在哪一次“操作”之后会掉落奖励,因此白鼠始终对下一次按压拉杆抱有期望,不确定迫使它们时时刻刻保持注意,这样就充分调动了继续“操作”的积极性。这种实施奖励的方式被斯金纳称为可变比率强化,即随机“操作”几次后才给予奖励。

在哲学家心理学家弗洛伊德的“力比多”理论中,玩家在受到奖励之时,人体内则会相应的产生多巴胺,让人变得心情愉悦,并且产生依赖,这样即便说之后SSR的爆率极低但也并不会妨碍玩家深陷在这种“渴望得到”的状态中不可自拔,这便是设计师们在游戏中为玩家埋藏的一个心理学“圈套”了。

#### 四、总结

被游戏设计师们广泛研究和津津乐道的“动机”“需求”“沉浸”等等,这些都是被人们认为,使人“上瘾”的重要心理因素。在哲学家心理学家弗洛伊德的“力比多”理论中,玩家在受到奖励之时,人体内则会相应的产生多巴胺,让人变得心情愉悦,并且产生依赖,这样即使游戏中的爆率极低但也并不会妨碍玩家深陷在这种“渴望得到”的状态中,这便是设计师们在游戏中为玩家埋藏的一个心理学“圈套”。众多氪金游戏就是利用多巴胺的这一原理,配合行为心理学派的斯金纳箱原理,以及条件反射等理论设计游戏成瘾机制,并持续吸引玩家进行游戏的。

#### 参考文献:

- [1] 陈京炜. 游戏心理学 [M]. 中国传媒大学出版社, 2000. 01.
- [2] 新新新说. 抽卡游戏有哪些抽卡机制 [EB/OL]. <https://www.bigfun.cn/post/37062> 2019/08/20
- [3] 李欧. 游戏设计师勾引玩家的“独门秘术” [J] 大众心理学, 2016, (03): 45-46

课题信息: 吉林动画学院校级科研课题-《基于新技术下的东北二人转文化传承研究》

作者简介: 王晓冬(1978.11-)男, 硕士, 吉林动画学院游戏学院, 研究方向: 数字媒体艺术。

上接第163页

#### 3.2 吊顶中灯具的安装施工

(1) 安装吸顶灯时,技术人员是要从灯具的基本重量以及龙骨的承载力测算入手,确定所需要安置的灯具与吊顶承载力是否相匹配。若承载力相匹配,则说明吸顶灯的基本重量可以达到轮毂的承载力要求龙骨的支撑足以直接安装吸顶灯。

若龙骨承载力与吸顶灯的重量不匹配时,则可以提前对龙骨进行加固处理,提高龙骨的稳固性,同时还应当处理重型吸顶灯与楼板和龙骨连接处的稳定性保证灯具安装的安全。所以吸顶灯在安装之前是要及时的对其重量进行等级划分,根据不同的重量对吊顶的要求是不一样的,所以吸顶灯安装过程中的固定和加固可以进一步的有效完成吊顶的质量施工。

(2) 除吸顶灯外,吊灯也是在室内装饰中不可缺少的一部分。由于审美的不同,不同客户对于吊灯的需求是不一样的,市面上吊灯种类繁多而导致了吊灯体量大小不一且形状无法统一,因此按照吊顶施工的国家标准和安装质量要求不同的吊灯重量,应当进行不同的吊装方式施工。针对体量较小的吊灯,若龙骨测算的承载力足够情况下,可以直接将吊灯安装在龙骨上。遇到体量和重量较大的吊灯,在安装过程中可以直接将吊灯固定在原始墙体上,并根据实际情况对吊顶进行处理,更可以使用焊接或射钉螺母固定等方式,保证吊灯固定吊顶时的安全性。在安装大体量吊灯的同时,现场的人员需要及时根据安装施工步骤进行监控并检测吊装过程的工艺是否符合技术标准,为后期施工完成的整体性和质量性统一做好准备。

#### 4 结语

根据上述内容可以知道在进行吊顶施工安装过程中,应当及时根据实际情况调整工作要求和施工流程,才能最终保证吊

顶在装饰装修中的整体施工质量。室内建筑装饰实际施工的过程中,若遇到较为复杂的吊顶,结构繁琐且附属物构件较多时,可以及时利用计算机的三维成像软件帮助施工人员掌握吊顶的结构和内部构造,从而保障施工的准备与高质量。计算机的三维成像还可以使客户直观观察到吊顶的最终表现形式。能够让客户理解吊顶带来的艺术装饰效果,给到客户更多与设计师讨论交流的空间,帮助客户更好选择合适的吊顶结构。

但由于人们对审美的水平在不断的提升,这就要求施工人员在吊顶装饰安装过程中需要及时的调整操作规范,努力达到技术要求标准,才能够保障吊顶在安装和施工过程中得以高质量的呈现出美观艺术的效果和稳定扎实的固定结构。这一要求不但针对施工人员在现场操作处理的标准规定,还应当时刻提醒现场监理的工作人员,应当及时自觉对操作施工提高警惕,保障施工操作的规范性,才能够达到最终目的。建筑装饰的吊顶安装还有更多的不确定性与可能性,在后期的观察与研究总结中还应当加强对吊顶工艺性和实际性效果的探索与思考。只有做到严格施工管理、完善施工中吊顶安装的工作流程,才能够保障施工质量,为吊顶的工艺技术发展提供足够的理论支撑。

#### 参考文献:

- [1] 彭楚军. 浅谈建筑室内吊顶及顶棚的装修施工技术 [J]. 建材与装饰, 2018, (31)
- [2] 周铁军, 熊洪俊. 现代建筑室内装修的艺术效果与技术手段—室内吊顶的形式与构造 [J]. 室内设计, 1996, (02)
- [3] 皮锦轩. 吊顶工程的质量问题与解决对策分析 [J]. 科技资讯, 2016, (35)
- [4] 赵呈. U型通透式铝吊顶结构的核心施工技术研究 [J]. 工程建设与设计, 2017, (14)