

手机经营类游戏中的情感化设计研究

——以《恋与制作人》为例

周宛萍

景德镇陶瓷大学 江西景德镇 333403

摘要: 文章通过对手机经营类游戏《恋与制作人》中情感化设计的研究,从设计的本能层次、行为层次、反思层次等三个方面,来分析影响手机经营类游戏的用户体验的因素。并围绕游戏中的角色形象设计、场景设计、基础操作、功能使用以及游戏的用户体验和反馈等关键要素,讨论和研究手机经营类游戏的情感化设计目标,以此针对经营类游戏提出更有利于改进游戏用户体验,增加用户使用量的建议。

关键词: 情感化设计;手机经营类游戏;用户体验

引言:

数字化时代的来临,带动了手机游戏的迅速崛起,随着国家日益发展的经济水平与人口增长率,社会竞争压力加大,生活忙碌的人们很少有充足的时间娱乐,因此作为能够节省时间的便捷式游戏首选的各种手游相继兴起。以《恋与制作人》为例,这是一款面向年轻女性用户的以恋爱为主题的角色扮演游戏,游戏基于抽卡养成的玩法开展,玩家以女主角的身份负责经营一家影视制作公司,历经各种离奇事件,邂逅四个不同类型的男主角。游戏制作十分精良,通过各方面细节的处理让用户沉浸式体会恋爱的幸福感,《恋与制作人》的出现让设计师们更加重视情感化设计的运用。

一、满足用户情感需求的重要性

唐纳德·诺曼教授在他的《设计心理学》一书中曾提到过他收藏的三个茶壶的故事,并通过表达他对其中一个不可能使用的茶壶的喜爱来说明产品满足用户情感需求的重要性,以及设计中非理性部分的魅力。而这点在人们日常接触的游戏中有着淋漓尽致的体现,其实各种游戏的玩家都能地认知到通过游戏并不能直接获得现实世界中的物质成果,但却能获得的心理与精神方面的快感,从而来调动自己的情绪感受,无论是用游戏来打发时间还是排解负面情绪,游戏的存在确实给现代社会人类的物质与精神生活带来了积极的影响。这种通过让大众在虚拟世界中活动并从中获取利益同时能满足人们情感以及其他需求的设计的活动的流行,也从侧面体现了当今快节奏生活给人们带来的精神上、情感上不好的影响。在物质资源足够丰富的现在,光是注重产品功能和外观上的设计已经不能够满足在接受过生活中复杂繁多的信息输入的人们的需求了,先入金需要设计师去考

虑的是现代人情感层面的渴求。

二、游戏中的情感化设计的三个层面

为了满足现代人类更加丰富精神生活的需求的手机游戏流行起来之后,除了众多男性玩家喜爱的MOBA游戏外,更受女性玩家青睐的经营养成类手机游戏也受到了广大的欢迎,这类游戏往往以第一人称小说的形式展开,游戏中的交互设计能让人受到不同感官上的刺激,从设计的三个层次来看,游戏设计都达到了一定的标准,这也成为了该款经营类游戏能够流行起来的重要原因。

(一) 本能层次设计

本能层次的设计是自然的法则^{[1]63},生物的演化使我们对外界的刺激做出依随本性的、不经思考的反应,人类天生喜欢对称的、圆滑的、色彩艳丽的外形正是来源于这种进化的结果。因此,设计应该从本能层次出发,做出能够吸引大众的设计。

视觉方面,在《恋与制作人》的宣传广告中,人们首先看到最多的就是游戏的四位男主角,其次是作为玩家本人角色的服装的设计,游戏中女主角衣饰制作的团队是国内知名换装游戏《奇迹暖暖》的原班人马,该团队在对角色衣物的设计与绘制上非常考究,不论是衣服的材质、纹饰、结构细节等在配合手机屏幕的尺寸后,都能巧妙精细地表现,让用户体验到换装与购物真实感。听觉方面,除了优美的背景音乐外,这款游戏另外的令人称道的卖点是,在故事情节中会根据剧情发展的需要和程度像影视作品那样加入适配的音效处理,并且游戏公司根据游戏人物的不同特性聘请了多位各具特色知名声优为角色配音,更有力度的塑造了游戏中角色的形象,将游戏人物变得更加有血有肉。据微博上《恋与制作人》的热搜评论反映道:“四位游戏角色的立绘总能让

人一秒代入自己想象中的小说男主角”，这句话说出了众多女性玩家的心声。游戏中精美的场景绘制、UI音效制作、换装功能等等，给玩家提供了视听盛宴般的亲切服务。本能层次的设计，是设计中最直接的展现给观众的，也是能最快收到受众反馈的设计。因此，对于同类的游戏而言，考虑玩家的本能直觉感受是十分关键的，许多手机用户在浏览到游戏封面和立绘的第一眼就决定了是否选择游戏。

（二）行为层次设计

行为层次设计，顾名思义与用户的行为相关，任意产品的设计师都应站在用户的角度思考。不止要考虑用户显性需求，更重要的是满足用户的隐性需求，这就要求设计者本身作为使用者去体验产品，才能设计出真正贴合生活与适应用户需求的产品。行为层次的设计与功能直接联系，在这个层面来说，功能性与实用性是第一位的。《恋与制作人》中很好地运用了这样的设计原则。游戏中的引导系统从新手玩家与有相关游戏经验的老手玩家的不同角度出发，针对不同特点人群，给予不同的引导和帮助，在系统指导的每个阶段都尊重用户的选择，使其可以自主控制引导系统的进程。

行为层次的设计是在观察产品使用者的行为、习惯、喜好后，做出的迎合其惯性举动的设计，在该游戏中，采用长按屏幕快进剧情，还有通过点击章节选择回放剧情的操作形式，让玩家可随意控制游戏进度。此外在行为层次的设计中，使用户及时收取自己的操作反馈也是有利于优化用户体验的关键点，例如在玩家选择章节，点击屏幕后的音效、震动、画面中跳跃的花瓣的动画设计；换装时女主角的动作与语言的不同表现；在进入故事情节前的画面渐暗动画效果与背景音乐代入的处理等等，诸如此类的细节性处理，都能让用户更自然的、流畅的投入到游戏中去，以至于根本不会注意到这样的细节之处，更不至于为了操作的不便而产生不愉快的游戏体验。

（三）反思层次设计

反思层次设计与信息、文化以及产品的涵义和用途息息相关^[178]。反思层次的设计不同于本能层次和行为层次，这涉及到关于“美”的定义，经过历史的长期发展，人类文明中，美的涵义被赋予了更深层的意义。设计师从该层次出发，需要考虑更复杂的问题，例如产品使用者的喜好、经历、情感、所属地域等对个人思想思维形成影响的因素。

在《恋与制作人》的游戏环节中，故事的主路线是

女主在经营父亲给自己留下的影视公司的过程中所遇到的各种任务与挑战，当遇到困难时，解决事情的方法的选项是由玩家根据自己的性格及处事风格自行决定选择的，这也影响到游戏中女主的各项属性，对后续的剧情发展有着像伏笔似的影响。游戏的这项设定不一定会让玩家将影视公司经营的最好，但却能让玩家更加真实确切地感受到了游戏里的世界，成就“一千个玩家，一千个女主角”的情形。从反思层次来看，《恋与制作人》达到了该层次的设计目标。这样的设定在很大程度上，满足了人们对虚拟世界的幻想的情感需求，以弥补人们在现实生活中情感缺口，使玩家与游戏中的“自己”产生心理和情感的共鸣。

二、情感化设计给手机经营类游戏带来的启示

结合《恋与制作人》中情感化设计的三个层次设计的分析，考虑到游戏用户的本能、行为、反思层次上的各种需求，我们得出，手机经营类游戏必须同时给人体感官以及心理精神方面带来美的、愉悦的感受，根据以上研究可以大致将情感化设计对手机经营类游戏的启示分为三点：

（一）满足用户本能感受需求

参考《恋与制作人》与其他人气火爆的MOBA游戏，除了游戏情节内容的精彩外，它们的成功离不开精美的外观包装，因此，游戏设计者应重视游戏人物、场景、UI音效以及特定游戏环节特效制作，这些部分的优秀设计可以有效提高初次接触游戏的用户的印象分，可在短时间内赚得目标用户的注意，有益于增加试玩游戏人数。吸引路人玩家，也就是潜在用户。达到人们第一反应的“惊艳”的标准，以及游戏视觉性和表层性设计是发展更大用户群体的必备条件。

（二）充分考虑用户体验感受

为了优化用户体验，设计开发游戏者应先行体验游戏，并可以抽取部分非开发负责部员工进行内部评测，甚至可以在游戏初发行期抽取调查用户试玩反馈，以及时调整游戏功能及各方面需改进之处。只有在设计者充分地理解，设身处地的考虑了使用者的体验感受后，才能有针对性的去改进设计中那些不够贴合用户行为、习惯、喜好的部分。

（三）结合用户个体特殊性

若要达到反思层次设计的目标，必须充分考虑到用户个体的特点，其中包括用户的喜好、经历、性格、职业、地域等多方面的特征，开发设计者可以通过将调查问卷以测试的形式在游戏中给到各个玩家手上，以分发

游戏礼品作为答题报酬,来获取众多玩家的个人特点与取向的信息。在去的更具体的用户个人信息后,可以进行集体偏好的分类设计,为游戏创造更多的偶然性,更加精准的为不同玩家创造理想的游戏体验,给予用户独一无二的游戏感受。

三、结语

以《恋与制作人》为代表的手机经营类游戏在如今的手游市场赢得了大量用户的青睐,此等经营类游戏可以通过其精美的游戏制作,扣人心弦的游戏情节和剧情,以及有针对性的个性化设计,为各个群体的游戏用户带来心理与情感上的满足。通过对手机经营类游戏中三大层次的设计分析研究后,发现了情感化设计对于此类游戏的重要性的价值。并在对情感化设计的分析中找到了《恋与制作人》许多符合情感化设计目标的游戏设计,

以此得出,手机经营类游戏应该从用户本能需求、用户体验感受及反馈、用户个性特征等方面着手对游戏进行改善,以达到优化用户体验,增加用户人数的目的。

参考文献:

- [1]唐纳德·诺曼.情感化设计[M].付秋芳,程进三,译.北京:电子工业出版社,2005:63,78.
- [2]黄兰.关于Flash互动广告中鼠标交互的情感设计[J].南京艺术学报,2012.
- [3]周扬,张宇红.情感化设计中的记忆符号分析研究[J].包装工程,2014,35(4).
- [4]刘立强,吴伟和,宫雪,赵涵思.人机体感交互中的情感化设计研究[J].艺术与设计(理论),2013.
- [5]吴采融,陆峰.情感化设计在手机游戏中的应用——以《王者荣耀》为例[J].包装世界,2018.