

游戏中的极简主义风格研究

晋铮, 章立

(江南大学, 无锡 214122)

摘要: **目的** 研究游戏中极简主义风格的特点与形成原因。**方法** 以当下游戏产品设计中极简主义设计思想的大量应用为启示, 结合当下具有代表性的运用了极简主义设计风格的的游戏作品, 引入了符号学和游戏心理学等理论模型, 分析了极简主义风格在游戏视觉特征以及用户体验特征中的体现与意义, 并且总结了造成游戏中极简主义设计风格大量出现的环境因素。**结论** 极简主义风格在游戏设计中的流行是受到极简主义设计风格自身的特点和市场用户等环境因素的综合影响。极简主义风格能够很好地与游戏设计的需求相契合, 其简洁直观、注重展现游戏产品本质内涵的特征, 让它更能够适应游戏设计领域与市场需求的大环境, 并且将会对游戏设计领域产生巨大影响。

关键词: 极简主义; 游戏设计; 交互设计

中图分类号: J511 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2016)14-0161-04

Minimalist in Game Design

JIN Zheng, ZHANG Li

(Jiangnan University, Wuxi 214122, China)

ABSTRACT: It aims to study the characteristics of the minimalist in game design and forming reason. Inspired by the a large number of applications of the minimalist design thought, combined with the present representative game in the use of minimalist design style, it analyzes the reflection and significance of minimalist style in game visual features and user experience using the theory of semiotics and game psychology model. The minimalist style is popular in game design because of its own characteristics and the requirement of the user and the market. The minimalist style is consistent with the game design requirements, which is simple, intuitive and focus on the characteristics of product essential connotation, can be better adapted to game design field and market requirements environment, will have a huge impact on the game design field.

KEY WORDS: minimalist; game design; interaction design

距离世界上第 1 款电子游戏《PONG!》的出现已经过去了 43 年, 那一款只有几个白色像素点的简陋游戏在如今看来甚至很难被称为一款正式的游戏; 随着硬件设备性能的不不断提升, 电子游戏一直都朝着追求逼真华丽的视听效果以及复杂多变的游戏系统的方向发展。然而近几年来, 游戏市场上却出现了大量的视觉效果和游戏规则都保持着高度极简风格的游戏, 这些游戏虽然有着和《PONG!》相似的简单形态, 但是却在市场上大获成功, 在游戏设计中运用极简主义成为了一种独特的游戏设计潮流。

1 游戏中极简主义风格的来源

极简主义是 20 世纪 60 年代发源于美国的一种现代主义艺术流派, 它继承了抽象艺术的衣钵, 并且将抽象艺术中的元素都再度简化, 形成了一种以几何造型和单纯颜色为主体的设计风格。从狭义上来说, 极简主义风格的特色是将设计的元素、色彩、组合方式等简化到极致, 剔除不必要的元素^[1], 主张通过摒除与作品本质无关的一切因素, 展现艺术作品真实内在的

收稿日期: 2016-01-07

作者简介: 晋铮 (1991—), 男, 安徽人, 江南大学硕士生, 主攻新媒体设计。

通讯作者: 章立 (1971—), 男, 江苏人, 硕士, 江南大学副教授, 主要研究方向为数字媒体艺术。

艺术流派。近几年来,随着数字媒体艺术设计的出现和发展,极简主义设计理念被大量应用于界面、网页设计等数字媒体艺术领域,而游戏设计作为数字媒体艺术领域的重要组成部分,也迎来了一阵极简主义设计浪潮。极简主义设计思想在游戏设计中往往体现在游戏的视听、游戏机制和内容方面,这些游戏大多数将游戏视听效果极度简化,通常没有太多具象的表达,配色选择上也以纯色为主,游戏规则和操作简单明晰,抛弃了一切繁杂的设计因素,充分体现游戏本身的设计内涵与魅力。

2 极简主义风格在游戏视觉特征中的体现

在游戏的设计中,视觉部分的设计具有奠基性,游戏通过视觉部分的设计来定义游戏本身的风格、制造艺术效果与气氛,并且向用户传达关于这款游戏几乎所有的信息,对于用户而言,游戏的视觉部分可以说是它们可以直观接触到的“游戏的全部”。运用了极简主义设计思想的游戏作品的视觉部分设计通常具有特殊性,因为它们会最大限度地削减游戏华丽的视觉效果,但是这种极简的特征却为其带来了一些优势。

2.1 符号化的造型元素

游戏中的造型元素是一款游戏最基本的视觉载体,UI界面、角色、场景等都是游戏中众多造型元素的一部分。与其他设计风格的游戏相比,具有极简主义设计风格的游戏,其造型元素从符号学角度来说,是一个个携带意义的指示符号,每一个符号都包含着能指和所指两部分,前者是符号表面上的表现,后者则是符号所携带的内容,在游戏造型元素中,前者即是此元素单纯的视觉表现,后者则是此元素所传达给玩家的信息。

游戏是关于规则及其交互的,游戏的规则是抽象化的^[2],因此游戏的造型元素设计必须将这些规则与交互内容准确传达给玩家。运用了极简主义设计思想的游戏本身更加强调游戏本身的规则与内涵,因此游戏的造型元素的设计意义从很大程度上是为了更好地烘托游戏的核心部分。大量的此类游戏作品中,视觉元素都被精简成了单纯的几何体,这些几何体用一种近乎赤裸的符号化表现来代替完整华丽的拟物特征,而这些造型元素也会在游戏中被当作一种基础的元素相互组合,形成更多的视觉造型,

并且具有一定的模块化特征。

游戏的UI界面也是造型元素的一个方面,其最大的功能就是为用户提供一些必要的交互操作。某些手游和页游在本身就已经混乱不堪的界面中,加入更多的抽奖、开宝箱等功能的按钮,并且给予这类按钮以视觉聚焦,使得用户在游戏中无法接收到游戏的真实意图。运用了极简主义设计思想的游戏,通常使用隐式交互界面的设计方法,隐式交互是指产品的交互界面具有一定的内隐性,操作无法让人一望即知^[3]。游戏《纪念碑谷》中的UI界面见图1。还有些游戏作品将UI界面溶解到游戏中去,利用游戏中固有的操作与元素来替代UI界面中的操作行为与按钮。

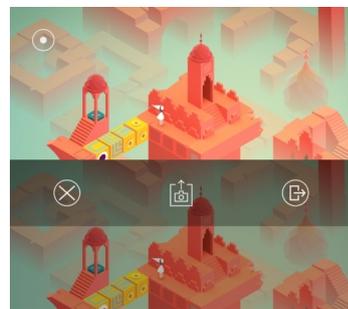


图1 游戏《纪念碑谷》中的UI界面
Fig.1 The UI design of "Monument valley"

2.2 单纯且具有设计感的配色

游戏中色彩的运用和造型元素的设计相辅相成,和造型元素一样,一款游戏中的色彩设计也具有向用户传达信息、引导用户行为的作用;但是游戏的配色更多的作用是完善游戏的整体设计风格,奠定游戏基本的情绪与气氛。一些作品的配色中也渗透了更多的极简主义设计风格,这些游戏的配色将传统的极简主义配色风格进行了发展,除了一部分运用单纯黑色与白色的作品之外,有的游戏还将平面设计中的配色原理引入其中,将色彩有机地运用在游戏中。游戏中的单个元素通常只有一种单纯的配色,而不同元素之间的配色则保持较高的对比度,并且色彩的搭配通常鲜活刺激,具有很强的装饰意义;游戏的总体配色通常也保持在几对单纯的对比色中,有些作品中元素之间仅仅用单色相区别。这种极具色彩构成意识的配色风格让运用了极简主义配色风格的游戏有了一种独特的设计感,如同蒙德里安的抽象作品,虽然构成的元素极其单纯,但是却给人一种精巧平衡,具有设计感和时代感的直

观感受。游戏《孤独的托马斯》配色设计见图2。

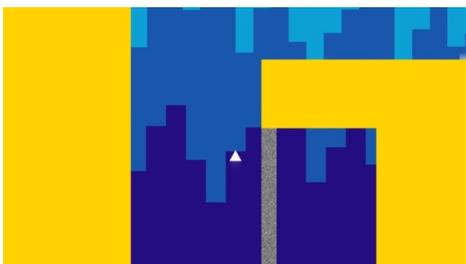


图2 游戏《孤独的托马斯》配色设计
Fig.2 The color design of "Thomas was alone"

3 极简主义风格在游戏用户体验中的体现

极简主义的设计思想除了被应用于游戏的视觉设计中外，在游戏的用户体验方面也有着很广泛的应用。游戏作为一种娱乐化的交互手段，用户的交互体验是最重要的部分；用户体验是指用户在受到一定用户需求和动机的驱使下，与产品或系统交互而产生的全部体验^[4]，游戏的用户体验自然是指用户与游戏本身发生交互时产生的体验，而用户体验程度的好坏往往与整个游戏的交互设计有着关联。

3.1 “噪音最小化”的交互方式

游戏本质上由大量的符号构成，因此游戏可以算是一个巨大的符号文本，即由符号组成的一个合一的表意单元；它在传递信息的过程中，符号意义会被用户重新解释。符号学认为，一个封闭的文本中，无论如何，接受者必然在文本中发现对它的解释不需要的冗余感知，这些冗余即是“噪音”^[5]。游戏中的符号通常都会被过度修饰，会提高“噪音”出现的几率，影响用户对于符号和游戏本身意图的判断。

在交互方式中采用极简主义的设计思想意味着大量的游戏元素被简化，有些甚至接近或直接使用原始的符号。游戏规则和意义的直观化，以及游戏视觉内容的抽象化，使其符号过程被简化至最原始的状态，强化了发送者（游戏）和接受者（用户）之间的直接联系，让用户在游戏过程中不会接收到容易产生“噪音”的符号信息，从而使得用户不会迷失在表意繁杂的符号之中，让他们能够最直接地感受到游戏本身想要传达的意图和体验。这种设计牺牲了一小部分游戏新鲜内容对于用户的吸引，但是从本质上迎合了绝大部分用户对于一款游戏的体验要求，若辅助以类似的成就和收集机制，会大幅度提升用户的忠诚度，即让玩家对所参与的游戏具有较

为强烈的偏好，就算是面临一些情境改变，也不会影响玩家对该游戏持续性使用的意愿和行为^[6]，让用户更乐于持久的深入参与游戏。

3.2 注重“心流”平衡的游戏机制

心流理论是由心理学家齐克森米哈里提出的。“心流”是指一种能够让人感受到全身心投入的专注状态，人在进行某一种活动时（例如运动、游戏、学习），当针对行为的机会和行为所需的必要能力达到平衡时，就可以体验到“心流”。

在进行游戏的用户同样具有“心流”，优秀的游戏作品都能够让用户保持着较为平衡的心流。极简主义设计思想强调将游戏庞杂的游戏机制最大程度地简化，往往只保留单纯的核心机制，即游戏的主导规则，这种设计让此类游戏具有了游戏目标明确的特征，并且能够保持线性的游戏难度，很好地控制和调节用户的“心流水平”。另外，在游戏机制设计中采用了极简主义的游戏的流程可以被中断分割，这缩短了单次体验游戏的时间，让游戏呈现出阶段性与重复性的特点，这种机制可以充分利用用户作为“工作空间与生活空间互相交织下的模糊的边界^[7]”的碎片时间，也可以让用户能够充分认知挑战的难度与自身的技能层次。

4 游戏中极简主义风格的形成环境因素

如今华丽逼真的视觉效果已经成了游戏设计毋庸置疑的主流，但是极简主义的游戏设计风格能够形成并且不断发展，必然是受到了众多环境因素的影响。

移动端设备的普及以及移动端用户数量的迅猛增长，是促使大量游戏应用极简主义设计思想的最具奠基性的环境基础。据统计，至2014年6月，中国移动游戏的用户数量已经达到3.3亿人^[8]，移动端设备的性能相较之前也有了巨大的提升，巨大的用户群体和更多的硬件支持使得移动端平台成为了游戏设计领域备受关注的全新平台，涌现出了大量的设计优秀、商业成功的游戏作品。但是系统资源有限、屏幕小、普遍采取触屏输入、使用时间呈碎片化分布等移动终端产品的特性，决定了运行于移动终端平台上的游戏产品必然受到一些约束和限制^[9]。这些限制往往会直接影响游戏作品本身的效果与品质，因此移动端游戏大多数会为了追求游戏的最优化而削弱游戏的视觉效果或者减少游戏内容，而这种硬性的

要求却与极简主义的特征相吻合,极简主义游戏设计风格中单纯且简约的画面表现,以及精简直观的游戏内容几乎可以让游戏作品在不缩减游戏品质的情况下,获得优秀的整体表现。由于这种优势,大量的游戏制作者开始以极简主义的理念开发游戏。除了移动端设备及其用户给予极简主义风格在游戏设计中生存的基础之外,大量小型游戏工作室和独立制作者开始投身此类游戏的开发制作,也是极简主义风格在游戏中不断发展的主要原因。由于这些贯彻极简主义而设计的游戏作品并不追求华丽繁杂的表面效果,从单纯的制作成本上来看,要比其他类型的游戏的制作成本小很多,小型游戏工作室和独立制作者由于经费和技术等资源方面的问题,通常很难完成一款“主流标准”的游戏作品。极简主义的设计风格给予了这些制作群体一个可行的、可以着重表现游戏本身内涵的选择空间。

近几年来,各大设计领域都开始将极简主义设计作为自己的标杆之一,从工业设计到环境设计等,交互设计领域则是受到极简主义浪潮影响最大的领域之一。APP、游戏甚至操作系统等,在交互界面的设计上都以极简主义作为设计导向;例如扁平化的设计风格在交互界面中成为了绝对的主流,扁平化即将视觉元素的拟物性降到最低,省略了部分繁琐的细节与仿真效果,让这些视觉元素更加具有符号特性。这些领域中极简主义风格的蔓延,自然而然地成为了极简主义游戏设计风格出现的前提条件。

除了以上重要的环境因素外,如今普通用户对于极简主义的精神需求也是风潮形成不可忽略的环境因素。普通用户对于产品的精神内涵更加关注,更加符合现代生活气质的极简主义设计成为了大多数用户的一致精神需求。从设计心理学的角度来看,用户首先接受的是产品的界面信息,简洁有序的设计语言是用户最能接受的^[10],这足以看出极简主义不论在实际的用户体验方面,还是在满足用户审美需求方面,都有着极大的优势,在这种潮流环境中,游戏设计领域中的极简主义也自然而然地成为一种风潮。

5 结语

游戏中的极简主义设计风格独树一帜,视觉风格上简洁且具有符号化特征,充满了设计感,用户体验方面则简化交互方式与信息传达,强化游戏作品的内涵与核心机制,这些特征都让运用了极简主

义设计思想的游戏为用户和市场接纳与认可。虽然极简主义设计风格在游戏中的发展在未来依旧需要面对很多问题,如游戏内容过分单一重复、视觉设计风格缺乏细节创新、游戏部分元素粗制滥造等;但游戏设计中的极简主义设计风格依旧会不断发展,并且与其他类型的游戏设计风格有机结合,不断完善,在此基础上,接纳其他游戏设计的固有优势,形成全新的游戏设计风格。

参考文献:

- [1] 孟霄. 手机游戏界面极简化设计研究[D]. 武汉: 华中师范大学, 2014.
MENG Xiao. Minimalist Design Studies on the User Interface of Mobile Game[D]. Wuhan: Central China Normal University, 2014.
- [2] 安托弗, 克拉克. 游戏设计要则探秘[M]. 北京: 电子工业出版社, 2015.
ANTHROPY A, CLARK N. A Game Design Vocabulary[M]. Beijing: Publishing House of Electronics Industry, 2015.
- [3] 孟国忠, 徐丽, 徐朝阳. 中国传统文化元素及其在包装设计中的应用[J]. 包装学报, 2015, 7(3): 60—63.
MENG Guo-zhong, XU Li, XU Zhao-yang. Chinese Traditional Elements and the Application in Packaging Design[J]. Packaging Journal, 2015, 7(3): 60—63.
- [4] 李小青. 基于用户体验心理研究的用户体验设计[J]. 情报科学, 2010, 28(5): 763.
LI Xiao-qing. User Experience Design Based on User Mental Research[J]. Information Science, 2010, 28(5): 763.
- [5] 赵毅衡. 符号学[M]. 南京: 南京大学出版社, 2012.
ZHAO Yi-heng. Semiotics[M]. Nanjing: Nanjing University Press, 2012.
- [6] 魏华, 范翠英, 平凡, 等. 网络游戏动机的种类影响及其作用机制[J]. 心理科学进展, 2011, 19(10): 1530.
WEI Hua, FAN Cui-ying, PING Fan, et al. Online Games Motivations: Types, Effects and Mechanism[J]. Advances in Psychological Science, 2011, 19(10): 1530.
- [7] 管廷全, 高亢. 手机“碎片时间”价值的“长尾理论”分析[J]. 现代传媒(中国传媒大学学报), 2013, 208(11): 97.
ZAN Ting-quan, GAO Kang. The "Long Tail" Analysis of Mobile Phone's "Fragments of Time" Value[J]. Modern Communication(Journal of Communication University of China), 2013, 208(11): 97.
- [8] 隋波. 手机游戏中用户粘性的研究[D]. 北京: 北京服装学院, 2014.
SUI Bo. The Study of the User Stickiness of Wireless Games[D]. Beijing: Beijing Institute of Fashion Technology, 2014.
- [9] 王波. 论移动游戏产品界面设计中的易用性设计策略[J]. 包装工程, 2015, 36(12): 52—53.
WANG Bo. On the Usability Design Strategy in Mobile Game Product Interface Design[J]. Packaging Engineering, 2015, 36(12): 52—53.
- [10] 郭林森, 杨明朗. 极简主义在日常用品设计中的应用研究[J]. 包装工程, 2015, 36(12): 127.
GUO Lin-sen, YANG Ming-lang. The Application of Minimalism in Daily Necessities Design[J]. Packaging Engineering, 2015, 36(12): 127.