各位同学，老师大家下午好，我很荣幸能借此机会来谈谈我对当今游戏现状的看法。说起游戏，相信这是大家都最感兴趣的话题，随着互联网的发展，人们的生活越来越丰富，而娱乐也成为了生活的一部分，其中就包括游戏。游戏有利又有弊，但我今天抛开游戏这些利弊不讲，我更侧重于游戏的质量和发展。

游戏种类千千万万，不过有些热门游戏从一开始的兴起，到中途运营不利，最后运营衰败甚至跑路走人，我觉得这其中的原因最主要是游戏官方没有遵循游戏原本的规定而私自修改，导致游戏被网上节奏骂声不断，也有的玩家会因为对一款游戏的不满做出极端行为，这里我以一款名为崩坏3的二次元手游为例，起初这个游戏在2016年刚开服不久就被玩家赋予“点燃动作之魂”的称号，一段时间过后游戏的玩家也越来越少，而官方却为了提高游戏流水，特意修改游戏福利系统，原本送的游戏道具，到这一次却不送，最终出现了“圈钱现象”，也就所说的骗你充钱。如果一个游戏不是为了吸引玩家而优化游戏本身的内容或增加福利，而是为了利用一些坚守这款游戏的玩家来提升流水，甚至不听取玩家的建议，那么这种游戏到最后必然会衰退。（当然呢，这款游戏的剧情写得也是非常好，满满的正能量，想玩的可以体验一下剧情就行）

一款好的游戏应该具备很多优秀的因素，比如说它应该拥有自己的游戏特色，画质和音效一定要出色，而且优化要做的好，剧情和内容一定要丰富，在外挂方面一定要做好杜绝，而且还团队要有一个好的运营模式。除此之外还能给玩家带来收获感，成就感，就以目前比较火的《原神》为例，原神作为一款主打大世界探索类游戏，有着独特的世界观，无论是美术，音乐，还是动作，都是十分惊艳优秀。《原神》中的璃月地图地形完美还原了中国部分地区的地形地貌，甚至背景音乐也在西方管弦乐的基础上，融入了中国元素、中国乐器。这也是为什么《原神》不仅能成为中国文化的新型输出，还能向国外彰显中华优秀传统文化。

要想发展好游戏，首先就要具备基本的要素，不急于求成，不是每一款游戏一做出来就火的，而是要细细的打磨，把该优化的优化好，该完善的完善好，要想让玩家得到认可，游戏本身设下的规定也要遵循。游戏本身也是一个竞争对象，对于当今国产游戏可能远比不上国外的3a大作游戏，不过随着我国经济的发展，游戏行业在国内已经取得了很大的改变，国内的游戏行业还处在发展阶段，只要游戏还在产出，那么情况就还不算坏。

最后，游戏的初衷是让玩得人快乐，玩家玩得开心也是对游戏产业最大的支持。对于我们而言，我们的学习和生活还在继续，游戏只是给我们生活消磨一下时间，在消磨时间的同时也能够学习一些知识，这也何乐而不为呢？

我的演讲完毕，谢谢