**简介**

快乐，是什么？对于这个问题，每个人都有自己的回答。而于我们而言，快乐，便是用双手创造出属于我们自己的世界。或许很多人都会有这样的经历：学生时代，课间时光无处消磨，便与三两好友一同，创造出你们自己的游戏。

而我们的Clapping便是这样的游戏。高中时期，为了取得更加充实有趣的课间时光，我们建立起了China Clapping Association（CCA）。我们以双手绘蓝图，在一声声拍手声中创造了这样一个即时性回合制对战游戏——我们在手掌拍击两次之后用不同的手势展现出各自的补给，攻防等行动。而枪响之后，总是几家欢喜几家忧。

这样的游戏并非我们的独创，我相信很多人在少年时光都有过这样的游戏经历。但是，我们在这个框架之上，创建了我们的体系，融入了我们自己的文化，凝聚了每个玩家和设计师的智慧结晶。因为所需的只有双手，创造力也就不受条件所制约。我们以最简朴也最刺激的“一条命”模式为基础开办了十二届的“CCA”联赛，基于偶然比出的日常通用手势创建出了行动“挑衅“，为了保持新鲜感和适应不同人数的游戏，我们还开发出了经典多人博弈”核平“模式，各种各样的非对称对抗模式和后来创造出两百多位各具特色英雄的”英雄模式“。我们游戏时，常有十数名玩家围出一个极具压迫感的巨大的圆，而后让这个交战圈在挥洒搏杀中决出唯一的胜者。然而这并不是我们的终点，传奇还在延续。

毕业之后便是天各一方，像从前那种十几人围在一起共襄盛举的盛况怕是再难见到了，但是我们不忍让这个给我们带来这么多快乐的游戏就此湮没于时间的长河中，我们想要将这份快乐传递给更多的人。我们想让他们即便无法相见也能与好友感受到这份简单的快乐，让为他们的相逢之时再添一种新奇的娱乐。

为此，我们把我们过去的成果——“Clapping“封装进电子媒体的种子，希望它能够飘洋过海，生根发芽，把快乐传递给更多的人。