

# 基本信息

[sframe] 736190[/sframe]

虽然昨天发帖问了一下 <https://keylol.com/t456802-1-1>，结果文字写出来就和我脑海里最初的想法偏差越来越大了.....  
个人感觉偏测评了，就放测评区了.....

{:17\_1055:}

写文章最大的问题，就是拙劣的文笔不能具现化脑海中的想法。

## 前言：

众所周知，《中国式家长》近期要更新女儿版。到时候一更新呢，估计很多玩家就会入坑了。趁着还没更新，我来抛砖引玉，给大家简单分析一下《中国式家长》。顺便安利一下

在开篇之前，我觉得有必要说明一下什么是“经济系统”。经济学是一门研究稀缺资源如何进行配置的学科，并不只是单传的资金。有些玩家把经济系统狭义地定义为“金钱系统”，而本文所探讨的“经济系统”，指的是因为玩家所拥有资源的稀缺性而不得不做出配置权衡的系统（即 **tradeoff**）。

《中国式家长》中经济系统里最核心的两个要素，一个是基本属性，另一个就是悟性。

悟性是承接游戏中大部分系统的重要中继点。悟性的直接作用是学习相应的科目。学会一个科目之后，不仅会带来基本属性的一次性增长，还会根据学习的科目的多少一定程度上影响了考试成绩。此外，相当一部分特长是需要学会某个科目之后，在行动中进行安排才能有一定概率习得。而特长直接关系到选秀和面子战，间接关系到下一代继承的天资属性。悟性的直接来源有两个，一个是挖脑洞，另一个就是后期的做试卷。

基本属性是另一个重要的中继点。正如“基本”这个词字面所述，基本属性决定了学习特定科目所需要消耗的悟性的多少，基本属性越高悟性消耗越少。当天赋数不为 0 时，基本属性每回合会自动增长（如，智商天赋为 15，每回合自动增加 15 点智商）。此外，考试成绩一部分也取决于基本属性的高低。玩家在游玩的时候，很容易忽略基本属性的增长，因为游戏内凸显基本属性重要性的也就只有父母期望中“重点小学达标”“重点初中达标”等一系列期望中对基本属性点的要求。另一个方面，对于走职业道路而无视高考成绩的玩家而言，基本属性多少并没有区别，因为所消耗悟性的上

限是 999——那么只要多囤积悟性就好了。但是，终局的职业却有基本属性的要求。忽视基本属性的增长便会导致终局职业的偏低层，导致下一代出现资金问题。最容易被忽视的基本属性，当属魅力了。

除了上述的两个基本要素之外，《中国式家长》还有行动力、零花钱、父母满意度、压力和面子这么些基础要素，它们将会在本文的后续篇章中被分析。

[page]

# 经济系统初探

## 挖脑洞与基本属性

挖脑洞是整个游戏最基本的资源获取方式，也是大部分资源获取的途径。挖脑洞和扫雷很像，要挖开脑洞之后，被挖取脑洞周围八个格子才会显示出原本被隐藏的脑洞是什么。脑洞分为八种：1.悟性脑洞，消耗 10 行动力，挖取之后获取 10 点悟性；2.属性脑洞，消耗 10 行动力，挖取之后获得一定点数的基本属性，基础是 3 点，脑洞层数越多加成越大，每多一层增益 1%；3.同类脑洞，消耗 20 行动力，挖取之后挖取整个屏幕上所有同类型（指基础属性种类，如智商）脑洞；4.天赋脑洞，消耗 15 行动力，挖取之后对应天赋数+1；5.行动力脑洞，挖取后获得一定量行动力；6.观察脑洞，消耗 17（还是 18 来着？）点行动力，挖取后显示本层所有脑洞；8.爆炸脑洞，消耗 15 点行动力，挖取后自动挖取周围 8 个脑洞；9.下层脑洞，挖取后获得 50 点行动力，并进入下一层。

整个挖脑洞系统的核心资源就是行动力，如何最大化的利用行动力成为了配置行动力资源的核心问题。

众所周知，信息具有价值。观察脑洞的开全图是价值最高的脑洞，没有之一。它的直接收益是获取全图的信息，可以直接看到下层脑洞从而获得 50 点行动力并下层。间接收益来源于行动力脑洞和同类脑洞。因为同类的效果强弱与本层已经显示的同类型脑洞的数量有关，所以开全图相当于一个巨大的 buff。

价值第二高的爆炸脑洞。爆炸脑洞相当于 1 换 8 或者 1 换 5，怎么算都不亏。只要爆炸脑洞附近有非属性脑洞，就有极大的收益。

比爆炸脑洞稍微次一点的就是可以提供额外行动力的行动力脑洞和下层脑洞。它没有爆炸脑洞收益高的主要原因，是不确定性。行动力脑洞提供的行动力有波动，而下层之后可能获取的收益也不够高。相较于具有稳定收益的其他脑洞来说，直接提供行动力的脑洞稍微没有那么有价值。

排在第四的是天赋脑洞。游戏一共有约 50 个回合，天赋脑洞挖取之后每个回合稳定获得 1 基本属性的收益，在越前期其收益越大。假设开启天赋脑洞的时候还有 50 个回合，开启之后经过了  $X$  个回合，挖取一个天赋脑洞的边际收益就是  $50-X$  点基本属性。考虑到最后几个回合普遍脑洞层数有 200 以上，设挖取属性脑洞收益为 6 点基本属性点。这么一估算，在距离游戏结束 9 个回合之前，挖取天赋脑洞相较于挖取基本的属性脑洞都是更好的选择。

之后就是悟性脑洞和同类脑洞了。同类脑洞在同类别属性脑洞有 2 个的时候收益才刚好与挖取基本属性脑洞相同，但同类脑洞收益的上限很高，和开全图的观察脑洞相配合收益非常大，但还是比不上诸如黄冈密卷之类的行动。

最差的就是属性脑洞了，基本上是收益最低的选择。

[page]

# 学习与特长

消耗悟性来学习特点的科目，这点在前言部分已经详细介绍过了，这里不加赘述。

要获取特长，就必须在行动中安排对于科目或者娱乐。行动中最多可以安排 6 个。学习类的行动一般会增加父母满意度和自己的压力，娱乐类的行动一般会降低父母满意度和自己的压力。最重要的是，虽然娱乐类提高的基本属性很少（部分通过索取以及小卖部购买的娱乐除外）但安排娱乐类的行动通常会带来额外的行动力点数。父母满意度高会有索取次数和零花钱奖励，而压力低会得到正面特质；反之你懂的，而且心理阴影面积会增大，增大到 100 自闭就直接游戏结束。特质在前期没什么用，但是在上高中之后，情绪系统开启会影响挖脑洞的效果，会有各种 buff 和 debuff。

值得说明的是，如果不在乎面子和选秀以及属性继承，行动是有最佳解的。压力和父母满意度都是金钱的下位互换，可以在小卖部开放之后通过花钱减少或增加。

在这种前提下，性价比最高的行动有:课外读物、家教、尤克里里、五三、黄冈密卷。

收益率高的行动也就那么几个，对于前期来说，是尽快学会性价比高的学科然后提高基本属性，还是等基本属性提高之后再学习学科，也是一个值得权衡的问题。

[page]

## 行动力与金钱

行动力除了用于挖脑洞之外，还可以用于撩妹和打工。

值得注意的是，打工是用行动力换金钱，但是并没有从金钱转换为行动力的方法。金钱的主要获取方式是每个回合根据父亲职业所获得的零用钱数量。金钱的主要开销是小卖部——新的娱乐、技能和减压、增加父母满意度的道具。

使用行动力进行撩妹每回合有限制，大概是 3-5 次的样子。撩妹是收益最高的行动力去向，没有之一。因为一个相亲成功带来的后代继承天赋加成相当于职业继承天赋加成，相亲成功与否对后代影响极其巨大。本单身狗受到巨大打击

[page]

## 为什么要这样设计？

### 假设你要做一款游戏

让我们先从游戏开发者的角度来思考一下这个问题。

假如你是一位游戏开发者，你打算做一个模拟中国子女成长的游戏。你已经确定了，要做一个策略类的游戏。第一个摆在你面前的问题就是，最基本的系统怎么做？

学习要怎么来量化？最一般化的量化指标是成绩。成绩又由什么因素决定呢？你所学过的知识和你本身的能力。知识要做成系统的话，做一个技能树就可以了，但是能力要如何衡量呢？众所周知，能力除了后天锻炼之外，还有先天遗传。这要如何体现在游戏中呢？

对于一般的策略游戏来说，角色的能力通常以数值的形式呈现，比如三国志系列中武将的四维。玩家的能力也可以数值化，天赋好的学霸，不用学习也能考满分，那么在游戏里就可以设计成，天赋越高，能力数值自动提升的量就越大。

最基本的两个方向确定了，接下来就是限制玩家所能获取到的资源。在文明等 4X 游戏中，最稀缺的资源其实是玩家每个城市只能同时进行一项活动，资源的稀缺性就逼迫玩家进行权衡。一个模拟成长的游戏要如何进行权衡？技能树化的知识和能力之间的权衡，在现实中是素质教育与应试教育之间的权衡，那么，爬技能树所需要的点数和能力增长之间就可以做一个权衡出来。

这就是我个人觉得《中国式家长》制作组最令人眼前一亮的地方——实现技能树和能力增长之间权衡的挖脑洞小游戏。

此外，制作组还考虑到了对于小孩子来说，娱乐和学习之间的权衡，并把它转化为家长满意度和压力之间的权衡。

这两个 tradeoff 构成了整个游戏最核心的系统。可以说，整个游戏的骨架就是稀缺资源如何在这两个系统中进行配置，而血肉就是除此之外的其他系统。

这两个权衡使得游戏内的资源在实现闭环的同时，也留下了相当大的策略空间。一个游戏的资源如果不闭环，就可能会导致一些资源因为用不打而被边缘化，相当于浪费掉了。但是没有策略空间的闭环更像是逼迫玩家肝肝肝的游戏，比如，要获取武器就必须采矿，要采矿必须要工具，要获取工具就必须要用农产品交换工具，要交换工具必须要农产品，要农产品必须要用打猎收获换取，要打猎必须要战斗，要战斗就必须要有武器我真的不是在含沙射影某家园系统。资源闭环，加上有足够的策略空间，就会衍生出多种玩法。自然，制作组设计的各种游玩方式，玩家就会去自发的游玩，就不会出现压根没有玩家玩某一体系的情况。

[page]

## 特点与局限性

《中国式家长》的系统设计无疑是成功的，但是这个系统亦有其问题所在——下限很低，但是上限亦不高。

所谓下限低，指的是系统并不复杂。简单的系统方便了玩家的上手，也减轻了游戏教程的复杂性。一个游戏的上限，指的是游戏的花样和拓展。

《中国式家长》的系统是放射状的，以基本属性和悟性为主轴，从幼儿园——小学——初中——高中，这个系统不断扩大，技能树越发复杂，行动选择越发丰富。

相信诸位玩家玩到了高中，就会被突然猛增的信息量给弄到手忙脚乱——怎么突然就要决定出路了？我还有一大堆没学怎么就要高考了？随着 BGM 变得深沉，玩家在手忙脚乱之中也不得不做出自己的选择。

虽然说这很好的还原了高中明明什么都不知道却要被迫选择出路的无奈（笑），但这也说明了系统的不足——双轴系统对于数据的过度简化导致了当游戏内容变多情况下当前系统的无力。这导致了游戏方式的单一和多周目的吸引力下降。好处在于，双轴系统小，使得整个游戏系统简单且完善。

我相信正是这一点使得制作组把游戏人生止步于高考。试想一下，如果要继续模拟大学甚至工作之后，社交和其他方面要如何模拟？双轴系统中，很多能力被简化为数值，智商、情商.....而在现实生活中，除了知识这类的 **hard skill**，像 **leadership** 之类的 **soft skill** 是极其难以数值化定量的。小到小组合作、学生社团，大到公司内的勾心斗角，单纯用一个数值来决定结果似乎不太现实。如果把 **soft skill** 做成知识等 **hard skill** 的技能树，无疑增加了来源本就不丰富的悟性的压力，那势必整个系统的数值就要进行调整。像班委选举那样简化同辈竞争，其能模拟亦有限。

更为关键的一点是，像工作和应试，其实是重复劳动。即使在游戏中进行模拟，也不会显得很有趣。归根结底，模拟类游戏之所以是游戏，是因为它是对生活的简化；而正是因为对生活的简化，才导致模拟类游戏不可能完全模拟现实。

相信大部分玩家玩到后期都会觉得无聊，毕竟，游戏的内容相当有限。即使有多种多样的结局，游戏流程也不会有太多的改变，无非就是堆的数值、学的知识方向的差异。简而言之，《中国式家长》全部的内容，一周目已经能充分体验到了，多周目无非是对细节的探索。游戏的多样性（**diversity**）体现在游玩方式的多样性。比如，一个 4X 游戏，有外交、战争、科技、文化和宗教系统，所以可以通过调整 **buff**，使得不同的国家呈现出不同的游玩方式：外交型国家（奥地利）、战争型国家（普鲁士）等。多种多样的游玩方式，使得多周目玩家可以尝试不同的风格，才会使得每一周目的内容有新意。

[page]

# 中国式家长最大的优点

我觉得《中国式家长》最大的优点就是它很好的还原了生活。

艺术来源于生活，高于生活。我想，《中国式家长》之所以能获得如此之多的好评，最大的原因就是它还原了每一个家长望子成龙望女成凤的心态。为了让子女上名校，一个一个玩家不惜让孩子承受压力、心里面积增大。当玩家懵懵懂懂，还在探索游戏系统的时候，玩家的选择没有那么的功利——平衡的选择并不是收益率最高的选择，导致玩家发现自己终局并不好；当玩家心里有了个目标，开始优化自己的选择的时候，玩家就成了中国式家长了。

这是我个人最欣赏这个游戏的一点，通过游戏机制的设计，让玩家自己走进制作组挖的坑，让玩家自然而然地明白制作组想要表达、传达的东西。

虽然有部分玩家说，游戏内的天赋系统、小卖部花钱购买的高性价比娱乐以及父母有钱才能泡的汤金娜反映了教育不平等、阶级固化的社会问题，但我个人并不觉得如此。正相反，正是天赋系统反而消除了阶级固化——天赋增长了，结局变得越来越好，这怎么能算得上是阶级固化呢？

拓展阅读 1<每小时消失 4 所农村学校，农村学生去哪了>: <https://www.iyingdi.com/web/arti...ed=21&remark=search>

拓展阅读 2<那些没有被屏幕改变的命运>: <https://www.iyingdi.com/web/arti...8%BF%90&remark=seed>

[page]