

原神

维基百科，自由的百科全书

《**原神**》是由米哈游開發的**动作角色扮演游戏**，先后于2020年9月登陸Microsoft Windows、Android、iOS、PlayStation 4，2021年4月正式在PlayStation 5上線。游戏具有动漫风格的**开放世界环境**，採用基於抽卡的基本免費及道具收費制。

游戏剧情于虚构世界的提瓦特大陆上展开，该世界分成七个国家，每个国家都以一种元素为主题，并由一位神明所统治。游戏剧情的主角为“旅行者”，是一对在无数个世界中旅行的兄妹，因遭遇陌生神明阻拦在提瓦特被迫分離。玩家将扮演旅行者，为了寻找自己失散的唯一血亲，並與派蒙一同游历七国。

游戏立项于2017年初，2020年9月发布后获得了普遍的好评，评论家们赞扬了游戏的战斗机制和开放世界带来的沉浸感，但批评了其遊戲後期的體驗和付费模式。《原神》也取得了

原神	
<div></div>	
《原神》在移动设备平台的标志，其中的角色为派蒙	
类型	动作角色扮演
平台	<div>Android</div> <div>iOS</div> <div>Microsoft Windows</div> <div>PlayStation 4</div> <div>PlayStation 5</div>
开发商	米哈游
运营商	<div>中国大陆：米哈游</div> <div>全球：Cognosphere^[a]</div>
制作人	蔡浩宇
音乐	HOYO-MiX
引擎	Unity
模式	单人、多人
运营日	<div>Windows、PS4、Android、iOS</div> <div>2020年9月28日</div> <div>PS5</div> <div>2021年4月28日</div>

商业上的成功，该游戏在发行的第一年仅[在App Store](#)和[Google Play](#)就获得了超过23亿美元的收入，是有史以来第一年收入最高的电子游戏。

目录
玩法
情节與角色
開發
收入
聯動
评价
奖项与提名
争议
抄袭争议
内容爭議
安全问题
審查爭議
法律訴訟
衍生作品
注释
参考资料
外部链接

玩法



玩家可以攀爬大部分垂直牆面來移動

原神是一款開放世界的動作角色扮演遊戲^[1]，玩家一次可以選擇四名角色參與戰鬥，并且在战斗中可以快速切换^[2]。角色可以通過各種方式增強他們的力量，例如提高角色的等級，改進角色裝備的聖遺物和武器^[3]。除了探索之外，玩家還可以嘗試各種挑戰以獲得獎勵。世界中各處散佈著 Boss 和挑戰，它們獎勵高價值資源，但會消耗隨著時間的推移緩慢再生的體力^[4]。完成這些挑戰可以讓玩家在提高冒險等級方面取得進展，進而解鎖新的任務、挑戰並提升世界等級^[5]。世界等級是衡量世界上敵人的強大程度以及擊敗他們所獲得獎勵的稀有程度的衡量標準^[6]。

游戏采用開放世界地圖，除了正常的步行外，玩家可以透過攀爬、游泳、滑翔等移動手段來探索各式各樣的遺跡和地形^{[7][8]}。玩家在世界中可以与世界中众多设定好的可交互部分互动，如玩家可以在野外遇到可以烹饪的火堆，并可以在火堆上烹饪，有时碰到的火堆是熄灭的，需要玩家使

用火元素手动点燃才可烹饪，对已点燃的火堆接触到水元素也会被浇灭^[9]。一些角色擁有可以改變環境的能力，例如凍結水來創造一條可以幫助玩家穿越水域地形的冰路^[2]。開放世界中存在許多傳送點，玩家可以藉此進行快速旅行，部分传送点也可以治愈和恢復角色，並提供諸如增加玩家耐力等好處^[10]。食物和礦石可以從開放世界獲得，而敵人和寶箱會掉落其他類型的資源，這些資源可以用來增強角色的強度。此外，还有一些被称为“秘境”的特殊战斗空间，也会奖励提升角色和武器强度的材料。玩家可以通過狩獵動物、採集水果和蔬菜或從商店購買食物來獲取食物^[11]。烹飪出的食物可以恢復角色的健康或提高各種性能^[12]。玩家還可以獲取可以提煉的礦石，然後用來製造或強化武器^{[13][14]}。

每個角色都有元素戰技与元素爆發两种技能，元素戰技只要招式的冷卻時間結束就可以發動，元素爆發的施放需要累積元素能量，方可释放^{[15][16]}。角色可以控制七種自然元素冰、草、火、水、風、雷、岩之一^[17]。這些元素可以以不同的方式相互作用，在戰鬥中切換角色並執行這些技能可以讓這些元素交互發生^[18]。解決主世界中的謎題可能需要某些元素能力^[2]。

多人模式以合作模式提供。最多4名玩家可以在主世界或秘境中一起进行游戏^[19]。玩家匹配可以通過請求與其他玩家联机來完成^[19]。如果玩家希望與其他玩家一起挑战一個秘境，他們將自動與其他希望解決相同目標的玩家匹配^[20]。遊戲具有跨平台玩法，任何平台的玩家都可以互動^[21]。

通過完成推進故事的任務，玩家最初可以解鎖四個額外的可玩角色^[22]，並且可以通過抽獎機制和遊戲內事件獲得更多角色^{[23][24][25]}。可以通過游戏内事件或应用内购买獲得幾種高級遊戲貨幣，这些高级游戏货币可以用来抽奖^[26]，玩家在一定次數的抽獎後，获得稀有物品的概率会提升。^[27]

游戏内亦含有家园系统“尘歌壶”^[28]，以及内置集换式卡牌游戏“七圣召唤”^[29]。

情节與角色

《原神》设定的故事發生在七種元素交匯的奇幻大陸「提瓦特」^[7]，提瓦特由塵世七執政所統治，他們是各自守護一國的神明^[30]。原初之人开辟鸿蒙后，元素之神将文明赐予人类，但很快人类的贪欲就带来战争并使文明遭到毀灭，游戏中的遗迹和废墟就是因过度研究禁忌技术而被诅咒的坎瑞亞帝国的废墟，留下众多封印、机关和遗迹守卫者。在神的庇护下人类文明慢慢复兴，神灵便建立了天空之岛居住，并选出杰出之人登上天空岛成为守护世界秩序的神^[31]。被神选中的人将被授予用以导引元素之力的“神之眼”^[32]。原神的主角「旅行者」沉睡500年後醒來^[33]，在寻找失散亲人的冒險中結識性格迥異且能力獨特的夥伴，逐漸發掘「原神」的真相^[7]。

章节 ^[34]	标题 ^[34]	国家
序章	捕风的异乡人	蒙德
旅行者来到自由之國蒙德後恰逢風魔龍特瓦林在深渊教团的蛊惑下想要毁灭蒙德，旅行者与温迪、西风骑士团代理团长琴、迪卢克等人最终拯救了特瓦林，化解了这次危机 ^[31] ，同時得知溫迪的真實身份是蒙德的統治者風神巴巴托斯，但返回途中組織愚人眾的執行官「女士」突然出現奪走了溫迪的“神之心” ^[33] 。		
第一章	辞行久远之躯	璃月
旅行者在温迪的建議下前往契約之國璃月寻找岩王帝君，岩王帝君卻在典儀上遇害仙隕。旅行者被千岩軍懷疑，於是前往绝云间尋找三眼五显仙人寻求公道，之後又與往生堂客卿鍾離準備送仙的各種用具。仙人与代理执政的璃月七星冲突升级，愚人眾執行官「公子」趁機召喚出被封印的魔神奧賽爾袭击璃月港，旅行者在璃月七星及仙人的幫助下與奧賽爾作戰，最終凝光將其懸浮在空中的住所「群玉閣」砸下，再次封印了奧賽爾。風波結束後，旅行者得知鍾離就是岩神摩拉克斯，岩王帝君仙隕只是自己策劃的假死事件，並依照與冰神訂立的「終結一切契約的契約」將「神之心」交予「女士」 ^{[33][35][36]} 。		
第二章	千手百眼天下人间	稻妻
旅行者經由北斗的船队突破雷暴抵達永恆之國稻妻，希望見到統治者雷電將軍，卻得知幕府正在推行“眼狩令”，旅行者突袭救下因持有“神之眼”而被逮捕的托马並在被雷電將軍打敗後與托馬共同逃離，接着前往稻妻的反抗军营地，通过八重神子的锻炼和神里家的支持，旅行者在決鬥中成功戰勝了在稻妻策劃陰謀的「女士」，接著在反抗军的配合下與雷電將軍的真身“影”交手，成功獲勝並說服她廢除眼狩令，最後卻得知「神之心」已被愚人眾執行官「散兵」帶走 ^{[33][37]} 。		
第三章	虚空劫灰往世书	须弥
旅行者前往智慧之國須弥尋找小吉祥草王，卻誤入了由實際統治須彌的教令院在須彌城所制造的循環夢境，最终与納西妲等人一同打破循环，将须弥民众从梦境中解放出来。在旅行者與納西妲聯手調查下，教令院“造神”的阴谋逐渐浮出水面，但途中被愚人眾執行官「博士」出手干預，並斷絕了納西妲與外界的聯絡。旅行者与众人深入沙漠，在赤王陵中揭开了草神、花神和赤王的历史。接着又与众人制定反攻計畫救出納西妲，擊敗“散兵”並奪回「神之心」，挫败了教令院与愚人众的陰謀，重獲自由的納西妲以「神之心」作為交易換取“博士”摧毀自己全部切片以及提瓦特大陸真相的「秘密」，並從教令院手上接掌統治權 ^{[38][39]} 。		
第四章	罪人舞步旋	枫丹
第五章	炽烈的还魂诗	纳塔
第六章	无神怜爱的雪国	至冬
???	未有之梦	坎瑞亚
待公佈	待公佈	终究的花海

開發

該遊戲使用Unity引擎開發^[40]。開發和營銷預算約為1億美元，使其成為開發成本最高的电子遊戲之一^[41]。而《塞尔达传说 旷野之息》是该游戏的主要灵感来源^[42]。在公告和發布之間舉行了封閉測試，允許受邀玩家探索並與開放世界互動^{[43][44]}。田中理惠等聲優參與了原神的日语配音^{[45][46]}。HOYO-MiX的陳宇鵬創作了遊戲的原曲，由倫敦愛樂樂團、上海交響樂團和東京愛樂樂團演奏^{[47][48]}。原神被設計為跨平台，因為為PC和主机開發遊戲允許開發人員提高遊戲的圖形保真度，例如渲染逼真的陰影^[42]。游戏中的元素反应系统是参考自现实中的化学反应，草元素和火元素的燃烧反应被制作组认为是最难开发的反应^[49]。

正式發布之前，米哈游於2018年發佈遊戲的漫畫《原神PROJECT》，並在Crunchyroll上連載^[50]。遊戲首次於2019年E3电子娱乐展上正式宣佈^[51]。2019年1月，米哈游接受东方新闻的採訪，透露了《原神》的消息^[52]。6月21日，米哈游展开第一次封閉測試^[53]。8月，米哈游在ChinaJoy會場宣布《原神》宣布將於2020年登陸PlayStation 4平台^{[54][55]}。2020年1月14日，米哈游正式對外公布遊戲將登陸任天堂Switch平台^{[56][57]}。3月19日，米哈遊展開了第二次封閉測試，參與測試的平台有iOS、Android、PC^[58]。2021年4月1日，官方宣佈即將於春季時進駐PS5^[59]。

在發布之前，該遊戲的註冊量已超過1000萬，其中超過一半來自中國境外^{[60][61]}。在發售前夕，該遊戲在東京電玩展媒體大獎2020公眾投票中排名第一^[62]。遊戲發布後不久，米哈游宣布了接下來幾個月的內容更新時間表^[63]。這些內容更新計劃每六週在遊戲中實施^[63]。未來的額外補丁將增加更多的事件和新區域^{[64][65][66]}。作為一個長期項目，遊戲的大部分內容仍有待完成。在發佈時，該遊戲的七個主要區域中僅發布了兩個，米哈游預計遊戲的故事將需要數年時間才能完成^[67]。在遊戲發布之前，米哈游發布了一部漫畫，詳細介紹了其角色的背景和的虛構世界，其他未來計劃包括一系列漫畫、玩具和一部可能的電影^{[68][69]}。2022年9月，米哈游宣布與日本動畫工作室ufotable合作開發基於遊戲的動畫，並附有概念預告片^[70]。

收入

在移動平台上，原神在發布後的一周內獲得了2300萬次下載和約6000萬美元的總收入^[71]。在兩週內，這個數字上升到超過1億美元，收回了其開發和營銷預算^[72]。在發布後兩個月內收入超過3.93億美元，到2021年3月結束時收入超過10億美元，是該時間段內繼《王者榮耀》和《絕地求生》之後第三高的手機遊戲收入，成為有史以來票房最高的手機遊戲，也是在Google Play和App Store上達到這一里程碑的最快遊戲^{[73][74]}。

该游戏也使得制作公司米哈游收入超越Supercell，成为全球第六的游戏公司^[75]。截至2021年9月，該遊戲在所有平台上的第一年總收入估計接近37億美元，這是有史以來任何視頻遊戲的最高首年發行收入^[76]。到2021年10月，該遊戲在手機平台的總收入為20億美元^{[77][78]}。根據Sensor Tower數據，《原神》在推出首年在Google Play和App Store上的收入為23億美元^[79]，遊戲推出兩年，手機版的下載數超過1億1000萬次，營收超過36億美元。該遊戲最大的移動市場是中國，佔收入的32.4%，其次是日本，佔24%，然後是美國，佔收入的18.2%^[80]。

聯動

根據《手游那点事》的統計，《原神》推出的兩年內和餐飲品牌聯動的次數有12次，景區聯動有11次^[81]，包括喜茶、必胜客、蒙牛隨便、Redmi、立邦、肯德基、一加等品牌^[79]。2021年3月，《原神》与美国快餐品牌肯德基于中国大陆举行品牌联动^{[82][83]}，3月6日，米哈游正式宣布与肯德基举办联动，上线《原神》主题门店，并随餐赠送联动款明信片及徽章^{[84][85][86]}。该活动火爆

异常，有不少玩家装扮成游戏角色进入主题店^[87]。2021年3月13日，肯德基在新浪微博称由于上海市和杭州市主题店人员聚集过多，违反了疫情防控条例，将取消两地的活动。^[88]此次活动的活动口号“异世相遇，尽享美味”成为新的网络迷因，讨论联动活动的群体不但不再局限于ACG爱好者，而且还有Reddit讨论版的网民，游戏和非游戏媒体^{[89][90]}。在中国大陆之外，2021年7月29日，由日本Sweets Paradise宣布9月1日起的一个月内所有日本的该品牌咖啡厅都将成为《原神》的联动咖啡厅，除推出游戏中蒙德为主题的饮食外还推出预约周边。^[91]2021年12月3日至14日，米哈游在东南亚的马来西亚、新加坡、泰国、印度尼西亚以及菲律宾等地展开HOYO-FEST活动，当地合作餐厅会在期间推出原神主题套餐和周边^[92]。此外，据《新闻晨报》不完全统计，《原神》在2022年下半年至少与包括罗森、支付宝、高德地图在内的14个品牌都进行了联动^[93]。

评价

根据汇总媒体Metacritic，对《原神》的评价以“正面评论为主”^{[94][95][96]}。游戏中名为“提瓦特”的开放世界备受瞩目，IGN的崔维斯·诺萨普（Travis Northup）评价提瓦特是“一个绝对充满可能性的世界”^[18]，《Hardcore Gamer》的乔丹·赫尔姆（Jordan Helm）称其为“一个大环境谜题”^[99]。2022年7月《原神》入选IGN的25款最佳现代PC游戏的榜单^[103]。《纽约时报》评论员班·杜利（Ben Dooley）认为《原神》是「是中國電玩遊戲行業第一個真正意義上走紅全球的大作」，「《原神》以奇幻世界构建和廣泛的吸引力而令人矚目，它的魅力不僅跨越國家，也跨越不同人群：這款遊戲在女性當中非常受歡迎」。日本遊戲開發商Grounded Inc.的首席執行官二木幸生亦表示「從技術、藝術指導和遊戲玩法的角度來看，《原神》代表著中國的巨大飛躍」^[104]。游戏虚构国家璃月被Kotaku的姜思思形容為“多年來我在電子遊戲中訪問過的最令人興奮的地區之一”，然後繼續討論該地區如何“展示了存在於本地化口袋中的中國社會關係的理想化寫照”^[105]。路透社认为，《原神》在西方国家亦广受好评也体现了中国大陆的游戏行业正逐渐走向成熟，并“具备了与西方的大型游戏相抗衡的能力”^[106]。

《Game Informer》的丹尼爾·特克（Daniel Tack）描述遊戲體驗令人難以置信，並指出“收集、升級和定制的遊戲循環非常迷人和引人注目”^[97]。遊戲的玩法給Pocket Gamer留下了深刻印象，而Destructoid的克里斯·卡特（Chris Carter）稱戰鬥系統是遊戲中“最有趣的事情之一”^{[2][101]}。美国全国公共广播电台評論說儘管遊戲是免費的，但內容豐富^[107]。《福布斯》的保罗·塔西（Paul Tassi）稱讚該遊戲感覺連貫且完整^[108]。《華盛頓郵報》的吉恩·朴（Gene Park）稱讚其為該類



聯動期間的肯德基門店和必勝客門店



聯動廈門地鐵列車車內廣告

评价

汇总得分	
汇总媒体	得分
Metacritic	iOS: 82/100 ^[94]
	PC: 84/100 ^[95]
	PS4: 81/100 ^[96]
评论得分	
媒体	得分
Destructoid	7.5/10 ^[2]
Game Informer	9.25/10 ^[97]
GameSpot	7/10 ^[98]
HardcoreGamer	4/5 ^[99]
IGN	9/10 ^[18]
Jeuxvideo.com	15/20 ^[100]
PC Gamer美国	84/100 ^[102]
Pocket Gamer	★★★★★ ^[101]

型的革命性遊戲，讓玩家“想像一個手機遊戲世界，其遊戲品質與行業頂級體驗相匹配”^[109]。Polygon還稱讚這款遊戲將自己與同類遊戲區分開來，預示著它的到來，因為手機遊戲變得更加主流，並吸引了“典型手機遊戲人群之外的受眾”和“沒有硬件來玩更傳統和占用資源的RPG的新玩家”^[71]。

對《原神》的批評大多針對遊戲後期的體驗和付費模式。Kotaku指出雖然遊戲本身體驗良好，但也有「一些免費遊戲常見的垃圾要素」^[110]。GameSpot附和了上述批評，表示遊戲本身「有點受限於免費遊玩的模式」^[98]。《PC Gamer》表示遊戲進行到後期已成為「枯燥的日常工作」，而樹脂（體力）系統「感覺非常多餘」^[102]。《華盛頓郵報》補充說，從美學的角度來看，如此精心設計的遊戲可能會導致一些人用遊戲的彩蛋系統賭博^[25]。

奖项与提名

年份	獎項	類別	結果	參考
2020	2020年遊戲大獎	最佳手機遊戲	提名	[111]
		最佳角色扮演遊戲	提名	
	蘋果 App Store 年度遊戲	年度 iPhone 遊戲	獲獎	[112]
	Google Play 2020年最佳遊戲	2020年最佳遊戲	獲獎	[113]
		2020年玩家選擇獎	提名	[114]
	2020 TapTap 年度游戏大赏	年度最佳游戏	獲獎	[115][116]
	金搖桿獎	年度終極遊戲	提名	[117]
2021	蘋果設計獎	視覺與圖像獎	獲獎	[118]
	2020年最佳行動遊戲獎	最佳行動遊戲獎	提名	[119]
		最佳視聽成就	獲獎	
		年度最佳遊戲	獲獎	
	2021年 PlayStation 合作夥伴獎	大獎	獲獎	[120]
	2021年遊戲大獎	最佳手機遊戲	獲獎	[121]
		最佳持續營運遊戲獎	提名	
2022	金搖桿獎	仍然火熱遊戲獎	獲獎	[122]
	Google Play 2022年度最佳榜單	全球地區年度最佳持續成長遊戲	獲獎	[123]
	2022年 PlayStation 合作夥伴獎	大獎	獲獎	[124]
	2022年遊戲大獎	玩家之聲	獲獎	[125]
		最佳持續經營遊戲	提名	[126]
		最佳手機遊戲	提名	

争议

抄袭争议

官方發佈宣传片后不久，部分网友怀疑《原神》的畫面涉嫌抄袭《塞尔达传说 旷野之息》的内容，包括遊戲内容、遊戲舞台、遊玩方式、遊戲介面、角色動作、怪物設計及音樂等各項元素^{[127][128][129]}。相关版权方任天堂并未对抄袭一说法作出回应。2019年8月，《原神》在ChinaJoy的PlayStation的攤位上展出，由於先前的抄襲爭議，對遊戲不滿的粉絲來到攤位抗議，甚至有玩家砸毀一台自己的PS4^{[130][131]}。2020年3月，斗鱼主播郑翔发微博称《原神》像“国产塞尔达”，随后被米哈游要求删除该条微博。半年后，有玩家发现《原神》新增了名为“振翔”的门卫NPC，因谐音部分玩家认为该角色影射郑翔。^[132]

内容爭議

2020年末，Twitter上出现了标签“#boycottgenshin”（抵制原神）和“#boycottmihoyo”（抵制米哈游），一些玩家呼籲抵制該遊戲，因為他們認為遊戲內容中存在偏見^{[133][134]}。有玩家从米哈游发布的视频中的一个镜头发现，制作组似乎在参考土著人的舞蹈设计游戏中的怪物“丘丘人”，使米哈游被指责不尊重土著人的舞蹈和文化；有其他用户指出，游戏中唯二可玩的黑皮肤角色被描述为“异国情调”和“可怕”，引发种族主义、肤色歧视相关的争议；也有玩家发现游戏中的一名NPC“乌尔法”称想在蒲公英船上向似乎是未成年人的女性角色“芙萝拉”告白，被批评有恋童倾向^{[134][133]}。Kotaku的Nathan Grayson认为这会“将原神社区撕成两半”^[135]。

2020年11月，該遊戲在角色“鍾離”發布後由於強度與預告不符而遭到了玩家的強烈批評，米哈遊最初回應稱該角色正在按預期運作，玩家不必擔心^[136]。後來米哈遊對此發表了道歉，並承諾通過1.3版的beta測試來改進該角色的工具包^[137]。部分原神玩家也在別的游戏平台遭到言語攻擊^[138]。

2021年9月20日的遊戲上線一周年慶祝活動被玩家批評獎勵過低^{[139][140]}。但米哈游对此事件的操作是在Reddit封鎖相關貼文，並將抱怨的玩家剔除官方的Discord^[141]，結果引起玩家在各平台進行負評轟炸，將其在Google Play商店中的總分從最初的4.5降至1.9^[142]。9月30日開始官方连续四天給玩家送出包含限定道具的禮物以平息輿論^[141]。

安全问题

开服初期，有韩国玩家发现，PC版《原神》会自动安装名稱為「mhyprot2.sys」的程序，此程序可以取得系統的驱动级权限（小于System，大于Admin的权限），而關閉遊戲後仍會繼續執行，且于游戏卸载后仍留存于系统中，用戶必須以管理員的身份進入終端機（CMD）手動關閉或删除此驱动^{[143][144]}。因此引起了玩家們對於資安問題的疑慮^[145]，後來米哈游回应称其为反游戏外挂程序，并发布公告称将修改相关程序^{[144][146]}。

審查爭議

2020年10月6日，ReedPop记者兼Twitch主播Kazuma Hashimoto在社交网站Twitter上发布了一段视频，展示了游戏如何审查游戏内聊天中的“香港”、“台湾”、“中华民国”等中国大陆敏感的政治词汇^[147]。由于游戏开发商米哈游的总部设在中国大陸，因此他们需要遵守中國大陸的网络审查政

策，包括遵守不能在游戏或聊天中使用的违禁词列表^[147]。其他如“普京”、“希特勒”、“斯大林”等与中國大陸政治无关的词汇也被禁止^[148]。在部分中国大陆以外的游戏论坛上有几个贴文讨论了审查制度，有用户指出“敌人”（enemies）、“话语”（words）等无害的词汇也遭审查^[149]。

法律訴訟

2022年1月24日公測的手遊《荒原之息》在手機QQ平台發布的廣告被網友指責抄襲原神，而早在2020年1月和2021年1月，米哈游就曾因“侵害作品信息网络传播权纠纷”为由先后对该手遊開發商广州伊秀网络科技有限公司发起过两起诉讼^[150]。

衍生作品

武士道旗下交換卡片遊戲《Re: birth For You》在2021年5月宣佈與《原神》合作推出卡牌遊戲《Re: birth 原神》，2022年9月20日武士道表示合作計劃中止^[151]。

注释

- a. Cognosphere Pte. Ltd.是米哈游的子公司，其商业名称为HoYoverse，总部设在新加坡，自2022年2月15日起管理米哈游在中国大陆以外的所有全球业务。

参考资料

- Khullar, Kunal. [10+ Tips & Tricks for beginners to help you master Genshin Impact!. XDA Developers](#). 2021-01-04 [2021-01-25]. （原始内容存档于2021-02-02） .
- Carter, Chris. [Review: Genshin Impact](#). Destructoid. [2020-10-06]. （原始内容存档于2020-11-29） .
- Park, Gene. [Tips for 'Genshin Impact': How to get strong fast and early \(for free\)](#). The Washington Post. 2020-10-05 [2020-10-21]. （原始内容存档于2020-12-25） .
- Messner, Steven. [Genshin Impact Resin guide: How it works and how to get more](#). PC Gamer. 2020-11-20 [2020-12-18]. （原始内容存档于2020-12-25） .
- Henley, Stacey; Brown, Joshua; Graeber, Brendan. [How To Raise Your Adventure Rank Quickly In Genshin Impact - Genshin Impact Wiki Guide](#). IGN. 2020-10-08 [2020-10-21]. （原始内容存档于2020-12-25） .
- Hilmy Ramadhan Subari. [Ini Penjelasan Tiap Adventure Rank Genshin Impact \[This Is Explanation About Every Genshin Impact Adventure Rank\]](#). Dunia Games. 2021-09-07. （原始内容存档于2022-09-29） （印度尼西亚语） .
- Jisho. [《崩壞 3rd》開發商開放世界冒險新作《原神》曝光 同步公開首支預告影片](#). 巴哈姆特電玩資訊站. 2019-06-10 [2019-06-26]. （原始内容存档于2019-06-26） （中文（臺灣）） .
- 歪力. [宛如《曠野之息》！開放世界新作《原神》發表，將登上PC與手機平台](#). 4Gamers. 2019-06-09 [2019-06-22]. （原始内容存档于2019-06-22） （中文） .
- 大脑斧. [《原神》测试版试玩：国产手游离3A最近的一次](#). 游民星空: 3. 2019-06-21 [2019-06-26]. （原始内容存档于2019-06-26） （中文（中国大陆）） .

10. Lee, Julia. [Genshin Impact guide: How to get more stamina](#). Polygon. 2020-10-13 [2020-10-31]. (原始内容存档于2020-12-25) .
11. Thomas, Jessica. [Genshin Impact: Every Domain and What Their Rewards Are](#). TheGamer. 2021-02-06 [2022-05-27]. (原始内容存档于2022-10-03) .
12. Glennon, Jen. [Everything you need to know about cooking in 'Genshin Impact'](#) . Inverse. 2020-10-02 [2020-10-31]. (原始内容存档于2020-12-25) .
13. Puleo, Anthony. [Genshin Impact: Where to Farm White Iron Chunks](#). Game Rant. 2020-10-07 [2020-10-31]. (原始内容存档于2020-12-25) .
14. Lunning, Just. [7 best places to farm White Iron and Crystal Chunks in 'Genshin Impact'](#) . Inverse. 2020-10-22 [2020-10-31]. (原始内容存档于2020-10-23) .
15. 大脑斧. [《原神》测试版试玩：国产手游离3A最近的一次](#). 游民星空: 2. 2019-06-21 [2019-06-22]. (原始内容存档于2019-06-22) (中文(中国大陆)) .
16. Carpenter, Mark. [Genshin Impact: What is Elemental Mastery, Elemental Skill and Elemental Burst?](#). Pro Game Guides. 2020-10-08 [2020-10-21]. (原始内容存档于2020-12-25) .
17. Spear, Rebecca. [Genshin Impact Element guide: All Elements, Elemental Reactions, and Status Effects](#). Android Central. 2020-10-08 [2020-10-31]. (原始内容存档于2020-12-25) .
18. [Genshin Impact Review](#). IGN. [2020-10-14]. (原始内容存档于2021-01-18) .
19. Messner, Steven. [Genshin Impact co-op guide: How to adventure with other players](#). PC Gamer. 2020-10-02 [2020-10-31]. (原始内容存档于2020-12-25) .
20. Messner, Steven. [Genshin Impact's co-op multiplayer is too limited to be fun](#). PC Gamer. 2020-10-08 [2020-10-21]. (原始内容存档于2020-12-25) .
21. Law, James. [Does Genshin Impact have cross-platform play and cross-save?](#). Rock Paper Shotgun. 2020-10-16 [2020-10-31]. (原始内容存档于2020-12-25) .
22. Gilliam, Ryan. [Genshin Impact guide: How to unlock six free characters](#). Polygon. 2020-10-13 [2020-10-21]. (原始内容存档于2020-12-25) .
23. Fenlon, Wes. [Genshin Impact, an ambitious Chinese RPG inspired by Breath of the Wild, is out today](#). PC Gamer. 2020-09-28 [2020-09-29]. (原始内容存档于2020-12-25) .
24. Romano, Sal. [Genshin Impact due out by October for PC, iOS, and Android; second closed beta test for PS4 begins July 30](#). Gematsu. 2020-07-22 [2020-09-29]. (原始内容存档于2020-09-28) .
25. Park, Gene. [I spent \\$130 in 'Genshin Impact.' If you might do this, maybe don't play it](#). The Washington Post. 2020-10-06 [2020-12-03]. (原始内容存档于2020-12-25) .
26. Law, James. [Genshin Impact – all currencies explained](#). Rock Paper Shotgun. 2020-10-19 [2020-10-21]. (原始内容存档于2020-10-21) .
27. Parks, William. [Genshin Impact: How the Pity System Works](#). Game Rant. 2020-10-19 [2021-01-29]. (原始内容存档于2021-03-17) .
28. [《原神手游》尘歌壶系统详解 1.5版本家园系统介绍](#). 游侠网. 2021-04-21 [2023-01-06]. (原始内容存档于2023-01-06) .
29. 果脯; 灰信鸽. [“米哈游想再造一款《炉石传说》？”](#). 游戏葡萄. 2022-12-21 [2022-12-30]. (原始内容存档于2023-01-05) (中文(简体)) .
30. Scott Vengel. [Genshin Impact: Everything We Know About Each Of The 7 Archons](#). Game Rant. 2021-10-05 [2022-11-19]. (原始内容存档于2022-10-22) (英语) .

31. [《原神》剧情综述与简析及时间线整合](#). 17173. 2019-11-22 [2022-10-05]. (原始内容存档于2022-10-08) .
32. [开放世界幻想冒险! 《原神》再临测试今日开启](#). 新浪游戏. 2020-03-19 [2022-12-18]. (原始内容存档于2022-12-18) .
33. Melanie Lin. [Genshin Impact Gets Governmental: Mihoyo's Most Popular Game Read Through a Political Lens](#). The Science Survey. 2022-01-25 [2022-05-03]. (原始内容存档于2022-06-04) (英语) .
34. 原神. [《原神·提瓦特篇》主线章节预告PV-「足迹」](#). 米哈游. 2020-09-28 [2023-05-22]. (原始内容存档于2023-06-17) –通过bilibili.
35. 黄项楚. 国产游戏的文化创新模式探索——以《原神》为例. 大众标准化. 2021-11-23.
36. [《原神》璃月新剧情 岩王帝君惨被二五仔杀害?](#). 17173. 2020-04-03 [2022-10-05]. (原始内容存档于2022-10-08) .
37. Rain Kengly. [Genshin Impact: The Different Raiden Shoguns Explained](#). Screen Rant. 2022-01-22 [2022-04-21]. (原始内容存档于2022-04-18) (英语) .
38. [须弥主线完结, 《原神》的剧情设计迈上了新的台阶](#). 游戏陀螺. 2022-11-07 [2022-11-14]. (原始内容存档于2022-11-14) .
39. 棕熊. [原神3.2为须弥主线迎来完美结束, 大慈树王告别, 魔鳞病消失](#). 游戏日报. 2022-11-02 [2022-11-14]. (原始内容存档于2022-11-17) (中文(简体)) .
40. Murray, Sean. [Unity Will Support Nvidia DLSS Natively By The End Of 2021](#). TheGamer. 2021-04-16 [2021-09-16]. (原始内容存档于2021-09-16) .
41. Ye, Josh. [Genshin Impact works its magic to become biggest global launch of a Chinese game ever, analysts say](#). South China Morning Post. 2020-09-30 [2020-10-20]. (原始内容存档于2020-12-25) .
42. Lopez, Azario. [Genshin Impact Interview – How it Started and the Future](#). Noisy Pixel. 2020-09-28 [2020-11-01]. (原始内容存档于2020-12-25) .
43. Romano, Sal. [Genshin Impact final closed beta test for PS4, PC, iOS, and Android begins July 2](#). Gematsu. 2020-06-23 [2020-11-09]. (原始内容存档于2020-12-25) .
44. Tekai, Pascal. [Genshin Impact Announced, Closed Beta Started](#). RPGamer. 2019-07-08 [2020-10-22]. (原始内容存档于2020-10-27) .
45. Chihiro. [「原神」の日本語PVが本作公式YouTubeチャンネルで公開。登場キャラクターの姿や日本語のセリフを確認できる](#). 4Gamer.net. 2019-09-18 [2019-09-23]. (原始内容存档于2019-09-23) (日语) .
46. [Chinese Voice Actors](#). Mejoress. 2022-03-17 [2022-03-17]. (原始内容存档于2023-05-26) .
47. Lada, Jenni. [Genshin Impact 2.0 Inazuma Soundtrack in Development](#). Siliconera. 2021-07-09 [2022-04-26]. (原始内容存档于2022-10-03) .
48. Messner, Steven. [Genshin Impact is astounding](#). PC Gamer. 2020-10-01 [2020-10-31]. (原始内容存档于2020-12-25) .
49. [開発者が語る バトルシステムへの飽くなきこだわり](#). Fami通. Vol. 1765 (2022年10月13日号) (KADOKAWA). 2022-09-30. ASIN B009HCLP1U (日语) .

50. Agossah, Iyane. Breath of The Wild Inspired Genshin Impact Announced by MiHoYo. DualShockers. 2019-06-09 [2019-06-22]. (原始内容存档于2019-06-22) (英语) .
51. HugoBellic. Bande-annonce Genshin Impact : un mélange de Tales of et Breath of the Wild - E3 2019. Jeuxvideo.com. 2019-06-11 [2019-06-22]. (原始内容存档于2019-06-22) (法语) .
52. [东方新闻]从“无人问津”到年入20亿 “85后”创业者打造优质国产动漫IP. 东方新闻 (央视网). 2019-01-15 [2019-06-22]. (原始内容存档于2019-06-22) (中文 (中国大陆)) .
53. 懒猫. 《崩坏3》之后，米哈游新作《原神》开启测试预约. IT之家. 2019-06-07 [2019-06-22]. (原始内容存档于2019-06-22) (中文 (中国大陆)) .
54. Lai, Sam. Open-World Adventure Genshin Impact Comes to PS4 Next Year. PlayStation.Blog. 2019-08-01 [2019-08-02]. (原始内容存档于2019-08-02) (英语) .
55. Edward. 【CJ 19】《原神》宣布进军 PlayStation 平台并加入独占内容 预计 2020 年正式推出. 巴哈姆特电玩资讯站. 2019-08-01 [2019-08-02]. (原始内容存档于2019-08-02) (中文) .
56. オープンワールドRPG「原神」のNintendo Switch版がリリース決定。ティザームービーが公開. 4Gamer.net. [2020-01-14]. (原始内容存档于2020-03-01) (日语) .
57. Is Genshin Impact On Nintendo Switch?. Nintendolife. 2022-03-17 [2022-03-17]. (原始内容存档于2023-06-02) .
58. 巴哈姆特. 《原神》開啟新一輪封閉測試 於「蒙德城」「璃月港」展開全新冒險篇章. 巴哈姆特電玩資訊站. [2020-03-25]. (原始内容存档于2020-06-29) .
59. 《原神》PS5版今春上市，支援触觉回馈和4K解析度. 4Gamers. [2021-04-01]. (原始内容存档于2021-08-12) .
60. Bolding, Jonathan. Genshin Impact may be biggest-ever global launch of a Chinese game. PC Gamer. 2020-10-03 [2021-03-04]. (原始内容存档于2020-12-25) .
61. Mahmoud, Mustafa. Genshin Impact hit 10 million pre-registrations. KitGuru. 2020-09-29 [2021-03-04]. (原始内容存档于2020-11-22) .
62. Stenbuck, Kite. TGS Media Awards 2020 Public Poll Won By Genshin Impact. Siliconera. 2020-10-09 [2020-11-18]. (原始内容存档于2020-12-25) .
63. Martinez, Phillip. 'Genshin Impact' Roadmap and Upcoming Update Detailed. Newsweek. 2020-10-12 [2020-10-31]. (原始内容存档于2020-12-25) .
64. Gilliam, Ryan. Genshin Impact getting three new content updates in the next six months. Polygon. 2020-10-15 [2020-10-31]. (原始内容存档于2020-12-25) .
65. Skrebels, Joe. Genshin Impact 1.1 Update Details Revealed, Coming November. IGN. 2020-10-30 [2020-11-09]. (原始内容存档于2020-12-25) .
66. Messner, Steven. Genshin Impact is getting even more improvements to its contentious Resin system. PC Gamer. 2020-10-30 [2020-10-31]. (原始内容存档于2020-10-31) .
67. Wood, Austin. Genshin Impact story will 'likely take several years' to complete, says MiHoYo. GamesRadar+. 2020-10-30 [2020-11-17]. (原始内容存档于2020-12-25) .
68. Sin, Ben. Following Apple Award Win, Shanghai Developers Of Genshin Impact Hopes To Build Its Own 'Marvel Universe'. Forbes. 2020-12-02 [2020-12-02].
69. Paimon's Genshin Site Map. genshin.hoyoverse.com. 2018-12-11 [2021-01-22]. (原始内容存档于2021-03-29) .

70. Spangler, Todd. 'Genshin Impact' to Be Adapted as Anime Series. 綜藝. 2022-09-16 [2022-09-18]. (原始内容存档于2023-02-06) .
71. Chan, Khee Hoon. Mobile games have quietly exploded. Polygon. 2021-03-03 [2021-03-04]. (原始内容存档于2021-03-04) .
72. Bolding, Jonathan. Grossing over \$100m, Genshin Impact recoups development costs in two weeks. PC Gamer. 2020-10-11 [2020-10-14]. (原始内容存档于2020-12-25) .
73. Tassi, Paul. Genshin Impact: \$1 Billion In Mobile Revenue, And The Seven Highest Earning Characters. Forbes. 2021-03-24 [2021-08-25]. (原始内容存档于2021-08-03) .
74. Chapple, Craig. Genshin Impact Races Past \$1 Billion on Mobile in Less Than Six Months. Sensor Tower. 2021-03-23 [2021-03-24]. (原始内容存档于2021-03-24) .
75. 米哈游收入超越Supercell，成为全球第六游戏公司——2月全球手游指数. GameRes游资网. 手游那点事. [2021-08-12]. (原始内容存档于2021-08-12) .
76. Tyler, Joshua Edward. Genshin Impact's estimated revenue of nearly \$3.7 billion in its first year is reported to be the highest ever for a game in its first year. Screen Rant. 2021-11-03 [2022-09-25]. (原始内容存档于2022-10-03) .
77. Baggs, Michael. Genshin Impact earns \$2 billion after 'unheard of' success in first year. BBC News. 2021-09-30 [2021-10-02]. (原始内容存档于2021-10-02) .
78. Jiang, Sisi. Genshin Impact Made \$2 Billion In A Year. Kotaku. 2021-09-30 [2021-10-02]. (原始内容存档于2021-10-02) .
79. 郑蕊; 韩昕媛. 《原神》变“财神” 米哈游还能继续躺赢吗. 北京商报. 2022-09-08 [2022-09-21]. (原始内容存档于2022-09-22) (中文(简体)) .
80. Jisho. 《原神》3.0 版本更新首日營收超過1,200萬美金 營收成長量位居榜首. 巴哈姆特電玩資訊站. 2022-09-20 [2022-09-22]. (原始内容存档于2022-12-02) (中文(繁體)) .
81. willow. 顶流《原神》，两个月竟做了多达20场联动. 手游那点事. 2022-10-11 [2022-11-21]. (原始内容存档于2022-11-21) (中文(简体)) .
82. Tassi, Paul. Genshin Impact's Themed KFCs Are Really Going All Out. Forbes. [2021-06-18]. (原始内容存档于2021-03-11) (英语) .
83. cnBeta. 《原神》x 肯德基新活动公布：买套餐送游戏内礼包和装扮 - 游戏. cnBeta.COM. [2021-06-18]. (原始内容存档于2021-03-10) (中文(中国大陆)) .
84. 新浪游戏. 异世相遇，尽享美味！KFCx原神 联动开启！参与获取限定风之翼装扮！. games.sina.com.cn. 2021-03-09 [2021-06-18]. (原始内容存档于2021-08-12) (英语) .
85. 肯德基继续“游戏”化：与《原神》联动图曝光_宣传. www.sohu.com. [2021-06-18]. (原始内容存档于2021-08-12) (英语) .
86. 《原神》这么火爆，连肯德基也没想到. IGN中国. 2021-03-19 [2021-06-18]. (原始内容存档于2021-03-20) (中文(简体)) .
87. KFC China cancels Genshin Impact badge giveaway event at 2 outlets after crowds gather overnight. mothership.sg. [2021-06-18]. (原始内容存档于2021-03-17) (英语) .
88. Genshin Impact Players Are Crowding Into KFC For Noelle And Diluc Souvenirs. TheGamer. 2021-03-08 [2021-06-18]. (原始内容存档于2021-03-19) (美国英语) .
89. Scenes of crowds at KFC stores leave foreign netizens stunned at China's success in COVID-19 control. Global Times. [2021-06-18]. (原始内容存档于2021-03-16) .

90. [意外爆红的KFC原神联动，怎么就翻车了？](#). 界面新闻. [2021-06-18]. （原始内容存档于2021-03-20）.
91. [《原神》与日本咖啡厅Sweets Paradise展开联动活动！可莉、阿贝多担任看板娘/郎！](#). 2021-07-30 [2021-11-01]. （原始内容存档于2022-03-16） （中文（马来西亚））.
92. CCH. [HOYO-FEST主题连锁店正式公布！能够在马来西亚亲自到场买到《原神》周边！](#). Wanuxi. 2021-10-15 [2021-12-03]. （原始内容存档于2021-12-03） （中文（简体））.
93. 毛奕云;黄文婷. [原神变身“联动狂魔”，好玩在哪里？我们去主题店看了看](#). 新闻晨报. 2022-09-23 [2022-10-06]. （原始内容存档于2022-10-08） （中文（中国大陆））.
94. [Genshin Impact for iPhone/iPad Reviews](#). Metacritic. Red Ventures. [2021-02-23]. （原始内容存档于2020-12-25）.
95. [Genshin Impact for PC Reviews](#). Metacritic. Red Ventures. [2020-10-24]. （原始内容存档于2020-12-25）.
96. [Genshin Impact for PlayStation 4 Reviews](#). Metacritic. Red Ventures. [2020-12-19]. （原始内容存档于2020-12-25）.
97. Tack, Daniel. [Genshin Impact Review — Into The Great Wide Open](#). Game Informer. [2020-10-06]. （原始内容存档于2020-12-25）.
98. Kemps, Heidi. [Genshin Impact Review – Direct Hit](#). GameSpot. [2020-10-15].
99. Helm, Jordan. [Review: Genshin Impact](#). Hardcore Gamer. 2020-10-06 [2020-10-10]. （原始内容存档于2021-01-26）.
100. [Test du jeu Genshin Impact](#). Jeuxvideo.com. [2020-10-10]. （原始内容存档于2020-11-25）（法语）.
101. Aubrey, Dave. [Genshin Impact review - "A true AAA gacha game"](#). www.pocketgamer.com. [2020-10-10]. （原始内容存档于2020-11-05）.
102. Messner, Steven. [Genshin Impact review](#). PC Gamer. 2020-10-16 [2020-10-16]. （原始内容存档于2020-12-25）.
103. 张印平. [IGN评选25款最佳现代PC游戏 《原神》上榜](#). DoNews. 2022-07-08 [2022-10-07]. （原始内容存档于2022-10-10） （中文（简体））.
104. Ben Dooley; 孟建国. [《原神》走红全球背後：中國遊戲產業的成長與爭議](#). 紐約時報. 2022-03-18 [2022-04-09]. （原始内容存档于2022-04-03） （中文（简体））.
105. Jiang, Sisi. [A Farewell to Liyue, An Exceptional Part Of Genshin Impact](#). Kotaku. 2021-01-20 [2021-01-22]. （原始内容存档于2021-01-21）.
106. Ye, Josh. [Microsoft powers up search for Chinese gaming hits in race against Sony](#). Reuters. 2022-10-25 [2022-10-28]. （原始内容存档于2023-02-13） （英语）.
107. Kline, Kaity. ['Genshin Impact' Is Free-To-Play Fun—If You Can Resist Opening Your Wallet](#). NPR. 2020-11-26 [2020-12-01]. （原始内容存档于2020-12-02）.
108. Tassi, Paul. [There Is No Reason You Shouldn't Be Playing 'Genshin Impact' For Free](#). Forbes. 2020-09-29 [2020-12-01].
109. Park, Gene. ['Genshin Impact' tries an interesting live service trick: Make a good game at launch](#). The Washington Post. 2020-09-30 [2020-10-07]. （原始内容存档于2020-10-06）.

- L10. Genshin Impact Is More Than A Breath Of The Wild Clone. Kotaku. [2022-05-06]. (原始内容存档于2020-12-05) (美国英语) .
- L11. Purslow, Matt. The Game Awards 2020 Nominees Announced. IGN. 2020-11-18 [2020-11-18]. (原始内容存档于2020-12-25) .
- L12. Apple presenta a los ganadores de Lo Mejor de la App Store de 2020. Apple.com. 2021-10-17 [2020-12-02]. (原始内容存档于2023-01-29) .
- L13. Best Game of 2020 - Android Apps on Google Play. Google Play. 1 de diciembre de 2020 [2021-10-17]. (原始内容存档于2020-12-25) .
- L14. User's Choice Game of 2020. Google Play. [2021-10-17]. (原始内容存档于2022-10-01) .
- L15. 2020 TapTap 年度游戏大赏 获奖结果. TapTap. [2022-11-27]. (原始内容存档于2023-02-10) .
- L16. 呆嫖. 国产、海外五五开，2020 TapTap 年度游戏大赏揭晓. 游戏葡萄. 2021-01-29 [2022-11-27]. (原始内容存档于2022-11-27) .
- L17. Vote now for your Ultimate Game of the Year in the Golden Joystick Awards 2020. GamesRadar. 2020-11-13 [2021-10-17]. (原始内容存档于2020-12-25) .
- L18. Meet the 2021 Apple Design Award Winners. developer.apple.com. [2021-10-17]. (原始内容存档于2014-05-06) .
- L19. The winners of 2021 - Mobile Game Awards. mobilegamesawards.com. [2021-10-17]. (原始内容存档于2021-10-17) .
- L20. Award results in 2021 | PlayStation Partner Awards. PlayStation. [2021-12-05]. (原始内容存档于2022-10-03) .
- L21. Makuch, Eddie. The Game Awards 2021 Winners Revealed: It Takes Two Wins Game Of The Year. Gamespot. 2021-12-09 [2022-09-29]. (原始内容存档于2023-02-09) .
- L22. Loveridge, Sam. Here are all the Golden Joystick Awards 2022 winners. GamesRadar. 2022-11-22 [2022-11-24]. (原始内容存档于2022-11-23) (英语) .
- L23. 楊又肇. Google Play 2022年度最佳榜單揭曉 全球地區年度最佳應用程式為《Dream by WOMBO》. 聯合新聞網. 2022-12-01 [2022-12-03]. (原始内容存档于2022-12-25) (中文(臺灣)) .
- L24. CCH. 2022年度PlayStation Partner Awards正式公布!《原神》与《Elden Ring》齐齐得大奖!. Wanuxi. 2022-12-02 [2022-12-04]. (原始内容存档于2022-12-04) (中文(简体)) .
- L25. 为了TGA游戏奖，国外原神和索尼克玩家刷票互喷，原神笑到最后. 游戏大观. 2022-12-09 [2022-12-09]. (原始内容存档于2022-12-09) (中文(简体)) .
- L26. TGA 2022 大奖提名公布，《原神》《幻塔》《暗黑破坏神：不朽》获最佳手游提名. IT之家. 2022-11-15 [2022-12-09]. (原始内容存档于2022-12-09) (中文(简体)) .
- L27. 閃電.《崩壞3rd》公司新作《原神 Project》登場，美術神似《薩爾達傳說》引熱議. Yahoo奇摩. 2019-06-08 [2019-06-22]. (原始内容存档于2019-06-22) (中文) .
- L28. “塞尔达抄袭原神”你怎么看?. 新浪游戏. 2019-06-25 [2019-06-26]. (原始内容存档于2019-06-26) (中文(中国大陆)) .
- L29. 雀司特.《原神》抄襲爭議引玩家摔PS4抗議 中國玩家為何氣憤不平?. 遊戲角落. 聯合新聞網. 2019-08-06 [2019-08-14]. (原始内容存档于2019-08-14) (中文) .

- L30. Bankhurst, Adam. Chinese Zelda Fans Protest Alleged The Legend of Zelda: Breath of the Wild Rip-Off Genshin Impact. IGN. Ziff Davis. 2019-08-06 [2019-08-14]. (原始内容存档于2019-08-14) (英语) .
- L31. Tailby, Stephen. Random: Raging Zelda Fan Smashes PS4 Over Breath of the Wild 'Copycat' Genshin Impact. Push Square. 2019-08-07 [2019-08-14]. (原始内容存档于2019-08-14) (英语) .
- L32. 谢若琳. 《原神》日均吸金超600万美元 开发者米哈游会再谋上市吗? . 证券日报. 2020-12-08. (原始内容存档于2020-12-22) .
- L33. Morris, Seren. 'Genshin Impact' critics call for boycott amid racism and pedophilia claims. Newsweek. 2021-04-06 [2021-05-17]. (原始内容存档于2021-04-07) .
- L34. Asarch, Steven. Gamers say they're boycotting popular role-playing title 'Genshin Impact' amid allegations of colorism. Business Insider. 7 April 2021 [7 April 2021]. (原始内容存档于April 7, 2021) .
- L35. Grayson, Nathan. #BoycottGenshin Is Tearing The Genshin Impact Community Apart. Kotaku. 2021-04-06 [2021-07-14]. (原始内容存档于2021-04-08) (美国英语) .
- L36. Greenbaum, Aaron. Genshin Impact Developer Breaks Its Silence On Zhongli Controversy. SVG.com. 2020-12-08 [2021-10-01]. (原始内容存档于October 1, 2021) (美国英语) .
- L37. Genshin's controversial 5-Star Zhongli will receive major buffs. GINX. 2020-12-19 [2021-10-01]. (原始内容存档于October 1, 2021) (英语) .
- L38. 淖尔. 取名钟离被嘲讽“原批”,排位被搞心态,游戏不应有高低之分. 游戏日报. 2021-05-27 [2022-08-25]. (原始内容存档于2022-08-25) .
- L39. Aitken, Lauren. Genshin Impact first anniversary event: Start time, web events, rewards, and more. PC Gamer. September 27, 2021 [September 29, 2021]. (原始内容存档于September 29, 2021) .
- L40. Genshin Impact's Anniversary Rewards Aren't Much to Celebrate over. September 14, 2021 [September 29, 2021]. (原始内容存档于September 29, 2021) .
- L41. 米哈遊封殺周年不滿聲音致《原神》國際炎上 官方連夜送禮災情回穩. FanPiece. 2021-09-30 [2021-10-27] (中文(香港)) .
- L42. Genshin Impact Gets Review Bombed over Disappointing Anniversary Rewards. Screen Rant. September 28, 2021 [September 29, 2021]. (原始内容存档于September 29, 2021) .
- L43. 《原神》上市爆多項資安爭議,有砍不掉的檔案還要你的推特高權限. 4gamers.com.tw. [2020-09-29]. (原始内容存档于2020-11-30) .
- L44. 《原神》PC 版夾帶奇怪檔案引熱議,官方移除機制自清:絕對不會盜取隱私. Yahoo!新聞. [2020-09-29]. (原始内容存档于2020-10-18) .
- L45. 遭韓國網友挖出藏後門程式? 中國遊戲《原神》再度惹議! . NOW電玩. [2020-09-29]. (原始内容存档于2022-07-25) .
- L46. 後門程式疑慮炎上,《原神》官方急發公告:明日內刪除反外掛程式. [2020-09-29]. (原始内容存档于2020-11-07) .
- L47. Yin-Poole, Wesley. Genshin Impact censors "Taiwan" and "Hong Kong". Eurogamer. 2020-10-07 [2020-10-08]. (原始内容存档于2021-02-22) .

- L48. Prescott, Shaun. Genshin Impact's chat filter removes 'Taiwan' and 'Hong Kong,' but also 'Putin,' 'Hitler,' and 'words'. PC Gamer. 2020-10-07 [2020-10-17]. （原始内容存档于2020-12-25）.
- L49. Walker, Ian. Genshin Impact Is Censoring Words Like ‘Taiwan’ And ‘Hong Kong’. Kotaku. [2020-10-08]. （原始内容存档于2020-12-25） （美国英语）.
- L50. 抄袭《原神》、撞名《荒野之息》：QQ平台整了个“原批”游戏广告. 蚕豆网. 2022-01-24 [2022-08-25]. （原始内容存档于2022-08-25）.
- L51. 多多. 卡牌遊戲《Re：birth For You》與《原神》合作企劃宣告終止. 遊戲基地. 2022-09-20 [2023-02-07]. （原始内容存档于2023-02-07） （中文（繁體））.

外部链接

- 官方网站：中國大陸 (<https://ys.mihoyo.com>)、全球 (<https://genshin.hoyoverse.com>)、Switch（日文） (<https://genshin.mihoyo.com/switch/>)
-

取自“<https://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=原神&oldid=78283469>”

本页面最后修订于2023年7月29日 (星期六) 04:04。

本站的全部文字在知识共享 署名-相同方式共享 4.0协议之条款下提供，附加条款亦可能应用。（请参阅使用条款）
Wikipedia®和维基百科标志是维基媒体基金会的注册商标；维基™是维基媒体基金会的商标。
维基媒体基金会是按美国国内稅收法501(c)(3)登记的非营利慈善机构。