



手游的
江湖

目录 CONTENTS

2018年1月 总第1期



总策划

姜弈灵

总编辑

姜弈灵

文案 / 资料收集

徐筱涵 胡力煜 汪海霖
刘晨阳 姜弈灵

美术设计

汪海霖 刘晨阳

手游的江湖

如果你信奉“未成年人远离电子游戏”，那么现在就是最坏的时代。管住游戏厅和网吧的大门就能松口气的模式一去不返。人手一台智能手机、家家都有平板电脑，让孩子们轻易绕过家长和学校的监管，酣畅地开黑。《王者荣耀》所受到的争议，是这个时代的标志性事件。它的注册用户超过2亿，每天新增玩家相当于一个县的人口，这种成就的背后是智能手机普及带来手游潜在人口的扩大，微信和QQ两大社交平台又把数亿用户导流到游戏当中。

在金庸的武侠小说里，令狐冲说想退出江湖，任我行说，“诱人的地方有恩怨，有恩怨就有江湖，人就是江湖，你怎么退出？”在手游的江湖里，游戏从青少年亚文化向主流文化蔓延，其早已我们得重新审视，怎样看待电子游戏，与它相处。

人天性就会被电子游戏所吸引。所谓“快乐”和“亢奋”，来自于肾上腺素、去甲肾上腺素、多巴胺等，这些神经化学物质在承担艰巨挑战、完成极其艰苦的事情中被激发，在原始社会它帮助祖先增加生存概率，而现在，游戏的原理就是模拟出同样结构，激发大脑亢奋。这种先天优势的基础上，手游商们在吸引用户的路上依旧勤奋。

兼具先天优势和后天努力，挖空心思让你快乐的事情，不多见。我们要视之为洪水猛兽吗？所谓“沉迷”是如何处理生物性和社会性的平衡。青少年因为娱乐匮乏和社交缺失，是网瘾的易感人群。两届世界电竞总决赛《魔兽争霸3》的冠军SKY，他回忆自己在父母教育缺失下长大，因为在电游世界里获得了前所未有的快乐而沉迷网络，又因为这段经历走上电竞职业道路的经历。

或许你觉得这种网瘾变职业的经验难以复制，看待电游的核心问题是如何满足娱乐需求。理论上理解孩子的游戏动机，满足他们内心最大的渴望，一目了然的方法就是用其他娱乐活动稀释玩游戏的时间。游戏是天性，它还能激发智力、增加社交能力、学习一些知识，至于你从里面得到什么，取决于你怎么用它。

江湖自有吸引力，期间呼朋唤友，对酒当歌；有千金买醉，也有兄弟义气，讲究的是快意恩仇。置身于此，你不必抗拒惶恐，格格不入，不如开怀痛饮，以开放的心态去拥抱它。

03

谁与争锋 FIGHT FOR MASTERY

05 手游大测评

MOBA 推塔类 | 解密类 | 卡牌类 | 吃鸡类 | 音乐类 | 恋爱攻略类

16 十二星座最适手游

17 经典老游戏

19 冷门又好玩的手游

21

卧虎藏龙 HIDDEN BUSINESS OPPORTUNITY

23 游戏：互联网产业的造血机器

27 游戏从业者说：浪潮与机会

29 两代少年的游戏与成长

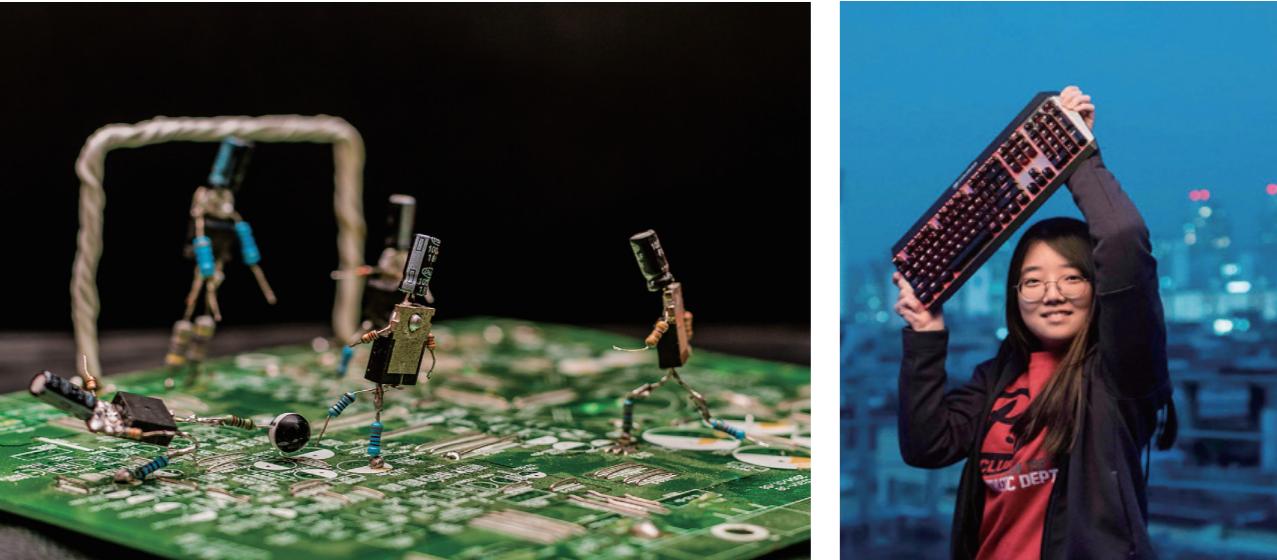
31 实体游戏周边：层出不穷 百花齐放

33

笑傲江湖 SMILING PROUD WONERER

35 “10后”家长，学习与游戏共处

39 我们如何与电子游戏相处



谁与争锋

Fight for mastery

手游大测评

MOBA推塔类 | 解密类 | 卡牌类 | 吃鸡类 | 音乐类 | 恋爱攻略类



MOBA 推塔类

MOBA 是 Multi-player Online Battle Arena Games 的缩写，即多人在线战术竞技游戏，是角色扮演游戏和动作游戏的衍生子类游戏。在 MOBA 游戏中，玩家通常被分为两队，两队在分散的游戏地图中互相竞争，每个玩家都通过一个 RTS (Real-Time Strategy，即时战略) 风格的界面控制单个角色。而 MOBA 推塔游戏便是在两队的路线里加了塔，玩家推掉敌方所有的塔便可以取得胜利。



代表手游

王者荣耀

超级热门的塔防手游，英雄美观，容易上手，对手机配置要求低，是休闲娱乐的好选择。氪金对实力影响不大，故对非人民币玩家也很友好

虚荣

3V3 塔防游戏，上手难度有些高

决战！平安京

自由之战



这是一款比较小众但制作相对精良的 MOBA 手游。游戏中有战士、法师、刺客、辅助、射手五种英雄，武器、技能、防具、辅助 4 类装备，每个英雄有三个技能，技能可以升级。

虚荣里只有一条路线，线上有两方小兵，清兵可以获得金币买装备；旁边则是野区，可供发育，击杀野区海怪——克拉肯可以得到其帮助，所以这里也经常是团战的出现点；线上和野区均会出现树林，钻进去敌方会失去视野。该游戏采取 3V3 模式，玩家进入战斗后用手点击空地前进，点击技能进行攻击，通过战斗夺取敌方的古井就可以取得胜利。

少有的点触模式设计

作为宣传点之一，点触操作无疑使虚荣在众多使用虚拟摇杆的手游中独树一帜。点触操作最早出现于 PC 端，它最大的特色便是 Hit & Run (走砍)，在端游里按下 A 键再点击鼠标左键，英雄会朝着指定方向移动，这时只要有敌方进入射程范围，便会停下发起攻击。这一优势便是避免了误操作走到敌人面前却来不及攻击的尴尬。虚荣的操作也是同样的道理，只是把 A 键换成攻击键就可以了，真实地还原了 MOBA 体验。

3V3 游戏模式突出个人水平

画质精美，欧美风浓重

寻常推塔游戏中采取 5V5 模式居多，而虚荣主打 3V3 模式，这意味着只有一条路，路下方为野区。在这里每个人的重要性被放大，每个人应该有自己的位置，玩家不能再无所作为全靠队友躺过。对于个人强势的玩家来说，这是一个不可多得的机会，“猪队友”的数目降低，自己有更大的可能性决定一局游戏的胜负，或者说是个体对战局胜负的影响更大，毕竟在 5V5 中，即使你很强也有很大可能性无法敌过九个人的伤害和五个人的推塔速度。

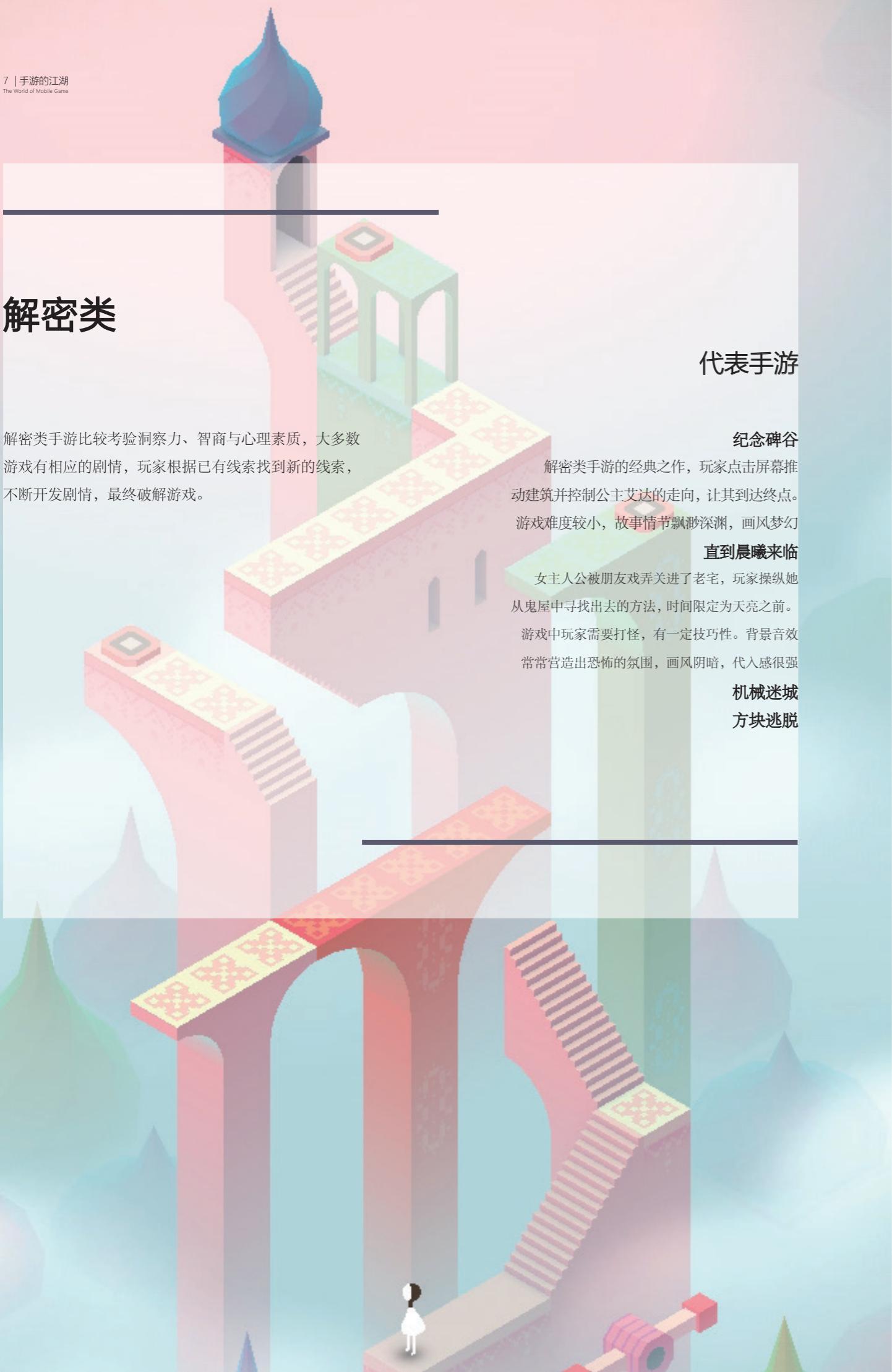
虚荣使用的是自主引擎，使得其画面细节非常丰富，建模精细，界面过渡平滑，而且不卡顿，从自由视角放大，画质都经得起推敲。细节做得很到位，就拿野区的树林来说，英雄进去会弯下腰，飞龙进去也会变成爬行。英雄释放技能的效果很棒，每一局都可以当作视频回放。

虚荣的画风和很多欧美游戏一样，有油画的笔触，人物不追求美观但是很大气且特点鲜明，原创性高，在其它游戏中几乎没有相似的技能或外形。



虚荣 vainglory

MOBA 推塔类手游重点推荐



解密类

解密类手游比较考验洞察力、智商与心理素质，大多数游戏有相应的剧情，玩家根据已有线索找到新的线索，不断开发剧情，最终破解游戏。

代表手游

纪念碑谷

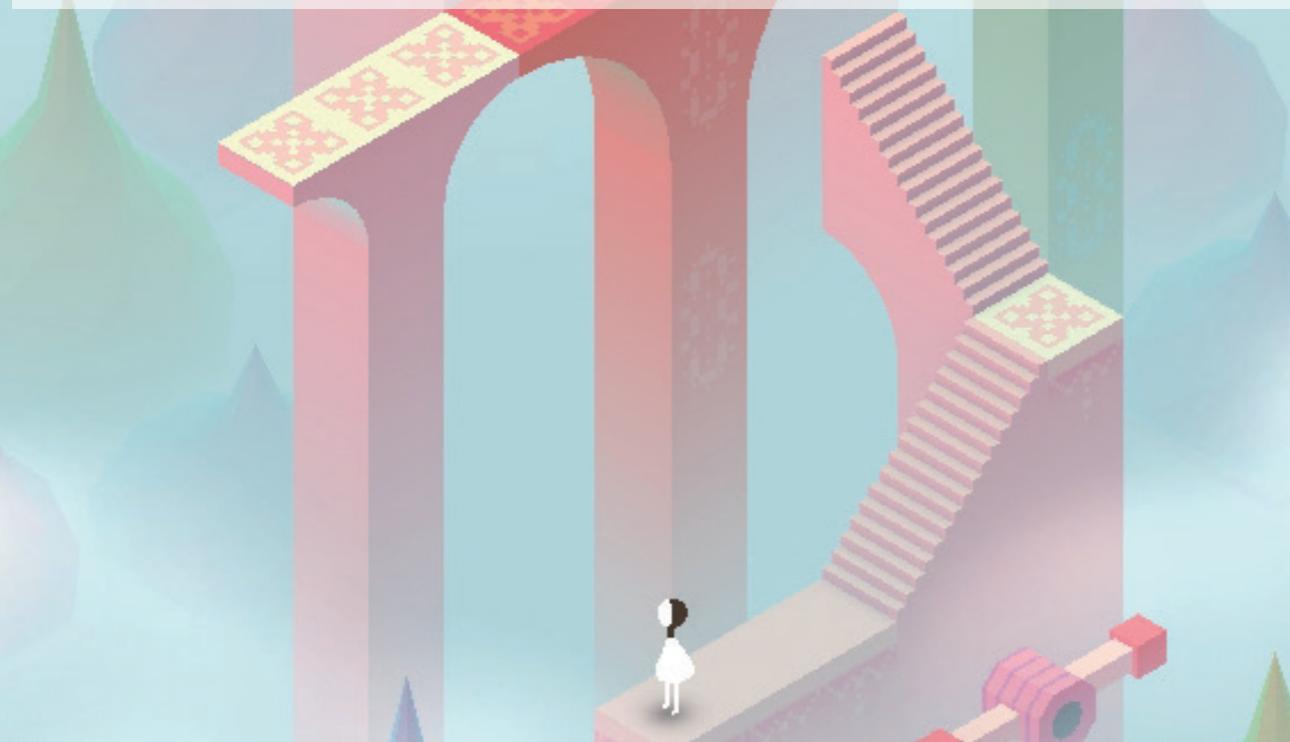
解密类手游的经典之作，玩家点击屏幕推动建筑并控制公主艾达的走向，让其到达终点。游戏难度较小，故事情节飘渺深渊，画风梦幻

直到晨曦来临

女主人公被朋友戏弄关进了老宅，玩家操纵她从鬼屋中寻找出去的方法，时间限定为天亮之前。

游戏中玩家需要打怪，有一定技巧性。背景音效常常营造出恐怖的氛围，画风阴暗，代入感很强

机械迷城 方块逃脱



方块逃脱 cube escape

解密类手游重点推荐



Cube escape 是 Rusty Lake 制作组制作的一系列游戏，是典型的剧情烧脑系游戏。玩家通过触碰手机屏幕收集工具，解开趣味谜题，每通关一个章节就会解开后面的剧情，每一款游戏都是一个完整的故事，故事与故事间又相互勾连，相同人物的出现同样埋下伏笔，引领玩家找到最终的答案。

这个系列的游戏一共十二款，分为前传、逃离方块和冒险系列三个部分。

前传：轮回的房间

逃离方块：四季，风车，哈维的盒子，生日，湖畔，旅馆，剧院，23号案件

冒险系列：锈湖根源，阿尔勒

剧情引人入胜

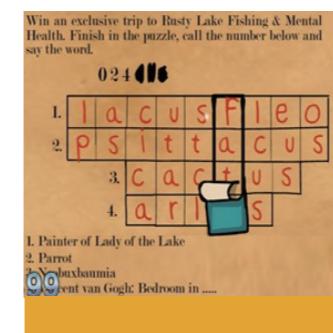
按照推荐的顺序玩这款游戏，你会发现谜题越来越多，剧情也扑朔迷离。一个又一个新人物，一场又一场血腥的案件让人神经紧绷，沉迷于这场诡异的盛宴。

我们来看其中一款游戏，也就是令人印象深刻的 Birthday。Dale 探长想回到 1939 年他生日那天，父母坐在一起拍着手唱生日歌，姿势与笑容都僵硬。父亲吃了一块生日蛋糕，吃出了一根针刺破了他的嘴唇，之后电话响起，父母突然诡异地停止拍手，走到门口一看，一个兔头人正透过猫眼向内张望，下一幕，他冲进来开枪扫射，父母与爷爷中弹倒在了血泊中。

这时主角根据一系列线索找到倒流时空的方法，亲人们复活过来，回到了电话响起之时，这一次有所准备的爷爷在兔子冲进来时开枪打死了他。玩游戏的过程充满了紧张与惊喜，在兔子头突然移到眼前时会被吓一跳，在解开一个小谜题时会有自豪感。



谜题设计优良



这个游戏的大多数谜题设计都比较合理，和剧情较为贴合，如果在零攻略的情况下，通关还是要花费很长时间的。有一些特别有意思的关卡：比如在 case 23 里面有一个在国外报纸上普遍出现的填字游戏。有的玩家根据最下面的提示上网搜索会发现答案依然模棱两可，这就需要在游戏中找线索，仔细寻找及便可发现房间的四个物件周围分别有四个小标签，每个标签就对应一个单词。

还有一个比较磨人的例子：比如说 case 23 中的这个鱼缸，刚看见的时候只会关注到落入其中的飞虫而一味地点击飞虫，其实点水草时它会晃动，借助水移动飞虫，正确的顺序是：把飞虫放一个到鱼缸里，然后抖动左边的水草，让它先飘到螺丝那里去，这时有个手指伸出来把虫子捣了回去虫子燃了，及时点击左边水草让它停下来，虫子就会在中间沉下来，落到鱼身上，摆动鱼的尾巴，虫子顺势掉进鱼嘴里，鱼爆炸了，得到了一把钥匙。这个操作脑洞实在太大，完成需要不少时间不断尝试。

刀剑乱舞 -ONLINE-

卡牌类手游重点推荐

卡牌类

卡牌类手游是一大类手游的合称，这些手游背景设定不一定相同、游戏模式不一定相同，但是都以卡牌为核心的。就像我们现实中玩的三国杀、每个玩家手中都有一些卡牌，这些卡牌会有自己特有的一些属性，比如说“有一次复活机会”、“对方掉血 20%”等等，用卡牌来与对方战斗，有点像斗地主的感觉。

当然，卡牌类手游并不只局限于这种玩法，会根据具体手游的背景来进行具体的设定。不过，虽然这些游戏的世界观设定虽然不尽相同，但是还是有一个通用的套路。



代表手游

阴阳师

《阴阳师》以《源氏物语》的古日本平安时代为背景，和风唯美的画面配上水墨渲染，给人以极其独特的游戏画面感受。游戏玩法重在卡牌的收集和 PVE 对战，其技能释放效果也是一大亮点

FGO (Fate/Grand Order)

《Fate/Grand Order》是 TYPE-MOON 发行的手机游戏，为 Fate 系列的续作手游，故事围绕七个的不同时代和七个圣杯展开，操作简单，剧情有趣

LL (LoveLive)

刀剑乱舞 -ONLINE-



《刀剑乱舞 -ONLINE-》是由 DMM Games 负责游戏企划和开发、Nitroplus 力主世界观及角色企划、游族网络在中国本地化开发及发行的刀剑养成模拟游戏。

游戏中玩家可以集结日本历史刀剑拟人化而成的“刀剑男士”，进行编队出战和互动养成。作为“审神者”的玩家，将率领刀剑男士组成的战队，回溯时空，前往各个时代的历史战场，与作为“历史修正主义者”的敌人作战，守护历史。

卡牌

卡牌类游戏的一大亮点与核心点，是对于卡牌的绘制与设定。此游戏的卡牌就是各式各样的“刀剑男士”，抽卡方式与其他游戏不同。因为此游戏卡牌实际上的设定是“刀剑”，所以只有打铁锻刀，才能得到不同的刀剑男士。并且打铁的时间不一样，打铁用的材料以及其数量不一样，得到的刀剑男士也不一样，每个刀剑男士的能力也不相同。

下面具体展示两个刀剑男士的卡牌以及其设定。



角色名: 加州清光

稀有度: ★★

身高: 165cm

刀派: -

声优: 增田俊树

绘师: 汲田

自我介绍: 我, 加州清光。河流下方的孩子, 河原之子。难以上手不过性能一流, 随时都可以来熟练驾驭我疼爱我, 以及, 正在召集可以帮我打扮的人哦。



角色名: 鶴丸国永

稀有度: ★★★★

身高: 177cm

刀派: -

声优: 齐藤壮马

绘师: Izumi

自我介绍: 我是鶴丸国永。从平安时代被锻造起, 辗转多位主人, 一直活到了现在。嘛, 说明相当有人气吧。……只不过啊, 为了得到我, 把我从坟墓挖出, 还有从神社里取出的行为, 实在不能赞同呢……

世界观设定

《刀剑乱舞》原来是日本游戏公司制作的页游，后来做成手游引入中国。此游戏的世界观别具一格。

游戏的舞台是公元 2205 年的未来。

改变历史的「历史修正主义者」开始了对过去的攻击。政府为了阻止其攻击派出了「审神者」前往各时代守护历史。

- 审神者 -

拥有使物品中沉睡的意念觉醒的力量

审神者能用这个力量创造出刀剑的付丧神「刀剑男士」

在游戏里是玩家的化身，没有任何形象，从刀剑的台词来看是类似于所有刀的主人的立场

- 刀剑男士 -

从刀剑中诞生的付丧神，为守护历史而战

和付丧神原本的意思不同，刀剑男士并非妖怪而是神

审神者的神格要比刀剑男士低，但对于刀剑来说，比起神格，审神者是自己主人这件事更为重要

- 付丧神 -

原本指道具或是动物经历长年的岁月成为的妖怪，又名“九十九神”，也就是中国传承中常见的“成精”

九十九指近乎百年的漫长岁月，在《伊势物语》中有把白发称为“九十九发”，一百减一即是九十九，“百”字去掉“一”即是“白”

在画集《百器徒然袋》中登场的器物妖怪即为付丧神，其中付丧神以道具的样子居多，人形的付丧神属少数

- 历史修正主义者 -

本作的敌人，目的是改变历史

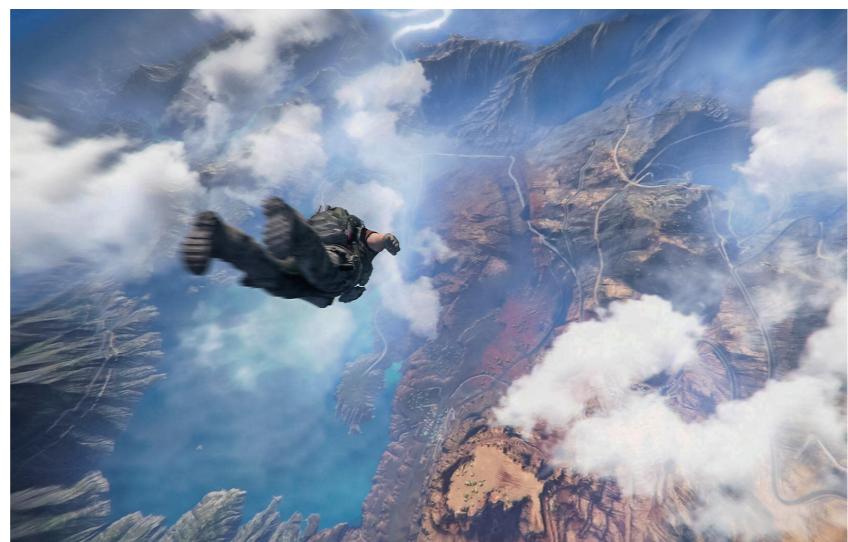
在历史的转折点派出军队，改变历史原本的流向

关于它们为什么要改变历史，目前完全不明

“历史修正主义者”原本指为了主张自己的看法，将对自己有利的历史夸张化，无视对自己不利的历史，在日本史上著名的论争有关于圣德太子是否实际存在的“圣德太子虚构说”。

吃鸡类

“吃鸡”即“大吉大利，晚上吃鸡”的简称，网络流行语。改词最早来源于电影《决胜21点》，随后因游戏《绝地求生：大逃杀》而火遍网络，当你获得第一名的时候就会有一段台词出现：“大吉大利，晚上吃鸡”，所以，“吃鸡”即指玩家在该游戏中取得第一。久而久之，“吃鸡”成了该网游的代名词，而之后出现的与该游戏相似的手游，也可以被称为“吃鸡”。



代表手游

荒野行动

是由网易游戏出品的百人竞技手游，做到了容纳100人开局对战，3D无缝对接，容纳多人开局对决。组队开黑，战术配合花样迭出；针对手机端精心设计

多种操作模式，提供非常射击体验

小米枪战

小米首款3D枪战手游，是一款为米粉定制，以虚幻4引擎打造的游戏

光荣使命

终结者2：审判日

全民吃鸡：玩的就是心跳！

该游戏于今年11月上线，由网易发行，是电影《终结者2：审判日》的官方手游，即末世科幻题材的3D冒险射击手游。影片是1991年7月3日在美国上映，2017年转制3D版本在中国大陆上映。此游戏采用了原电影的世界观设定，但是游戏本身，它的玩法还是类似于吃鸡网游。



走进吃鸡——一位新手玩家的自白



进入游戏之后，有差不多一分钟的准备和熟悉时间，选择在这个时间，看看海面的落日美景，放松一下心情。终结者的画面和画风还是很不错的。

接下来坐飞机，然后跳伞。选择一个好的降落点是非常重要的。如果降落到房屋旁边，捡到装备的可能性很大，但是被其他玩家爆头也是有可能的。作为一个懵懂之人，我决定先降落到一个与世无争的荒草地上。



我降落的地方风景依旧很美，再一次夸一下游戏的美工，房子、树木都做得很逼真。不过在远方斜阳的映照下，气氛有一点悲壮。似乎电影里都是在英雄死的时候，才配上这样的背景。心情突然微妙。



差不多十多分钟，自己就挂了，连个玩家的影子都没见到，就死了。刺激，玩的就是心跳，对于我这种爱好和平，枪法菜鸡的人来说，难度还是大了点。不过重在参与，偶尔玩一下，还是有助于血液循环，练就一副好嗓子的！（过程中无法克制的尖叫，特别是与玩家正面交锋的时候）

一语成谶，真有人在草丛里趴着！太悲壮了，在我风骚的在草丛中奔跑的时候，草丛里趴着的哥们就把我给毙了。突然暴毙，死的没有一点预兆啊！看着自己的尸体变成一个方块，成为别人的养料，心好痛。说好的做彼此的天使呢？

中途，有轰炸区在不挺轰炸，我在的地方暂时安全。打开地图一看，安全区在不断缩小，看来不能在屋子里苟且偷生，是时候出去闯荡了！世界频道不断播报死的玩家，自己却还在荒草地上一个人游荡，至今没碰到一个活人。我觉得不能这么咸鱼下去，至少得找个装备，赤手空拳肯定活不长的。走啊走啊，我发现了一个小屋，前面有一个长凳，上面有枪和子弹。我围着它走了几圈，觉得没人潜伏在里面，才快速捡枪，是一把AKM。然后我小心地打开屋子，屋子里还没有发现人。

全民吃鸡的背后

总的来说，终结者在同类型的游戏中表现还是不错的，但是游戏与游戏之间不免从同质化。因为绝地求生大火，在今年十一月左右，吃鸡类的手游出现了井喷。许多游戏公司都出了相类似的手游，比如说网易、腾讯和小米。在全民王者之后，又迎来了全民吃鸡的时代。

在这个泛娱乐时代，IP不断被改编成电影、电视剧或者是游戏、动漫，围绕着IP催生的生态链，像是一个聚宝盆一样，为相关公司带去利益。然而IP虽多，好的却千金难求。不难想象，会出现如今群雄争霸的场面。

IP为王的泛娱乐时代，创新似乎成了一个被忽略的话题。好的IP是成功的捷径，但也不是有了IP就能大获全胜。好的IP是成功的一半，能加入更棒的创新自然是更大的卖点。吃鸡市场已经趋近饱和，但是玩家群体又是有限的。每个玩家都曾身经风雨，都是从

王者荣耀一路走过来的，也只有真正高质量的手游才能吸引住玩家，留得住玩家。

希望现在的吃鸡游戏在大浪淘沙的市场下稳住脚步，不断完善，不断前进，做一只与众不同的鸡！

吃鸡类手游重点推荐

终结者2：审判日

音乐类

我们总会有这样的幻想：也许是在午休时金色的阳光斜斜漏进的钢琴教室，也许是在静谧的月色如水的廊下台阶，美丽的少女轻敲着琴键，飘扬的白色纱帘轻拂过她的面，亦或是俊秀的男子轻抚过琴弦，青竹的疏影暗扫过他硬朗的眉。一首动人的旋律，就像是打开了的潘多拉的魔盒，交织着神秘、优雅、飘渺、性感的音符，化成魔咒，唤醒了我们沉睡的听觉，让我们浮想联翩。

音游，正是将这种魔力巧妙地融于游戏之中，让每一个人都能轻松地体会到节奏的魅力，放松自己的身心。

代表手游

节奏大师

Deemo

Cytus

兰空 VOEZ



界面风格 整体采用简洁明快，水彩风格的原画设定，这与它青春，热爱，梦想的主题相得益彰。

曲库音乐 目前已有 144 首原创曲目，主打电子曲目和日系曲目。曲目大多有着很强的节奏感，旋律优美动听。

玩法操作 目前只有一种玩法，就是不断的完成每一首音乐的节奏点击，然后不断的解锁新的音乐。在单一的玩法上又配备了 easy、hard 和 special 三种模式，而且每一种模式都可以从 1 到 10 调节速度。

恋爱攻略类

代表手游

代表手游

玛丽苏，杰克苏，后宫向，逆后宫，生活里从来不缺各种各样的 YY。三次元，二次元，女神男神是一批又一批的换。男友粉，女友粉，idol 的恋情由我来守护！大胆做梦！就要脑补！今天开始，和自己的男神女神或是风情各异的俊男美女谈一场轰轰烈烈的恋爱吧！

恋爱作为一种游戏题材，通常出现在美少女游戏 (Gal game)、养成游戏 (Education Simulation) 或冒险游戏 (Adventure Game) 中。游戏玩家可以控制一名虚拟人物与虚拟的异性角色发展出恋爱故事，借此在其中体验一段虚拟的感情。恋爱游戏分为冒险游戏和模拟游戏两种，前者倾向于对话和较为娱乐轻松的氛围，而后者则倾向于对真实世界男性或女性心理的模拟。

CLANNAD
寒蝉鸣泣之时
金色琴弦
梦浮灯



这是由织梦者工作室于 2017 年根据同名小说改编推出的国风乙女恋爱手游。
由于《梦浮灯》主打的是东方奇幻设定，以古代传统的阴曹地府的神话传说为故事背景，所以游戏整体中国风十足，并带有很强的梦幻色彩。

画面精美度 游戏载入界面均采用带有暗纹的泛黄书页设计，角色和功能界面的背景描绘的是载满河灯的连接人鬼两界的冥河，正符合“梦浮灯”这一主题。

角色剧情

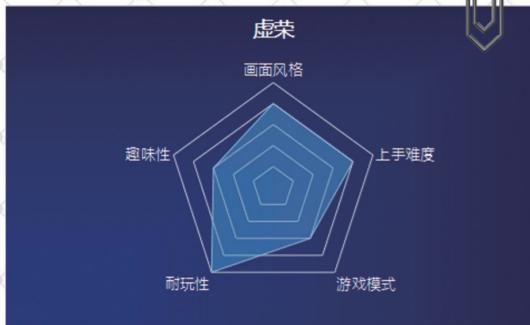
玩法操作 《梦浮灯》的故事主线是一位睁开眼已身在阴曹地府却没有记忆的平凡女子，无意间焚毁了判官的生死簿。而女主之后在地府的生活也逐渐和各位主角有了交集，她的身世之谜也随着剧情的推进渐渐揭开。
在游戏玩法上，《梦浮灯》是典型的互动小说式文字恋爱游戏，核心玩法为阅读故事，选择不同分支以达成不同的结局。结局的好坏是根据攻略对象的好感度来定的。

手游

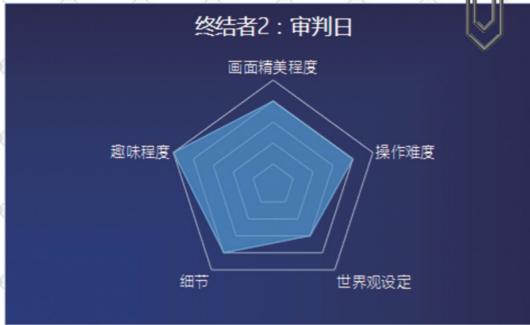
星评测

制图 | 汪海霖

MOBA推塔类：虚荣



吃鸡类：终结者2：审判日



音乐类：《兰空VOEZ》



解密类：方块逃脱



恋爱攻略类：《梦浮灯》



十二星座最适手游

白羊（3月21日-4月20日）

白羊座的朋友们不太适合那些特别需要策略或技巧的游戏——因为他们大都冲动又热情（神经大条又没耐心），要是给他们玩个《Flappy Bird》什么的，估计没几分钟就要摔手机了。不妨试试《无敌弹珠》吧，这游戏的主要任务就是不停地砸碎玻璃，对于脾气暴躁的白羊座们来说是个绝佳的选择。

狮子（7月23日-8月22日）

狮子是万兽之王，所以狮子们大多也是霸气十足又自恋兮兮，好像永远自带主角光环一样（实际上都是假象、私底下都是玻璃心）。那么推荐一些拥有上帝视角的塔防游戏给这些傲娇的大猫们吧，包括但不限于经典的《王国保卫战》系列，另外如果女狮子们不喜欢打打杀杀的话，也可以在《金·卡戴珊：好莱坞》里面扮演超级明星，享受一下做“女王”的感觉。

射手（11月23日-12月21日）
说起来我对射手座还真不太了解，不过我听说他们是一群非常有创造力又热爱冒险的家伙，所以我就推荐《我的世界》和《八十天》吧，既可以尽情发挥想象力和创造力，还能环游世界，听上去不错吧？当然如果你非要说我是因为想推荐这两款游戏所以硬说射手座“有创造力又热爱冒险”的话，我其实也没法反驳……

金牛（4月21日-5月21日）

金星守护下的金牛座们是一群感官动物，喜欢的东西不是长得好看（而且有钱），就是好吃／好闻／好摸（另外还要有钱），要么就是特别朴实有质感（更重要的是有钱），所以我一定要推荐《里奥的财富》。精致又不浮夸的游戏画面和音效是必须的，更重要的是，这个看上去毛绒绒手感很好的胡子大叔，他是被人偷走了财宝一路去追寻的！这简直就是金牛座的真实写照嘛！

处女（8月23日-9月22日）

人们总是爱黑处女座，原因大都是嫌弃他们太龟毛，斤斤计较爱挑刺儿，不如干脆就用糙糙的像素风来打发他们吧。《迪斯科动物园》里至少有十几种动物，每种都要先集齐25个，然后陆续将纪念碑从铜的升级到银的，然后是金的，最后是钻石的。有着整理解、收集癖和强迫症晚期的处女座们一定会情不自禁地把所有纪念碑都刷成钻石的，那么在这相当长的一段时间里，他都不会去烦你啦。

摩羯（12月22日-1月21日）
外表看上去淡定高冷，实际心里早已百转千回的摩羯们就像《山》里的那座山一样，即使你完全不理它，它也会在那里缓缓转动，自言自语，并且不停地吸引到各种奇怪的东西，比如一颗乒乓球、一把剑甚至一架飞机什么的，简直闷骚极了。还有被评价为“玩起来简直像上班一样”的《请出示文件》也非常适合摩羯，因为他们本来就是一群工作狂。即使这款游戏是全英文也难不倒他们，因为他们真的就是一群勤奋好学的工作狂……

双子（5月22日-6月21日）

有点双重人格的双子座其实有很多游戏可以选择，因为他们可以一人分饰两角来玩，如果是AB型血的话，自己跟自己打麻将都没问题。反应敏捷、思维灵活的双子座应该会很擅长《牛仔大决斗》这种需要考验反应速度的游戏，另外《足球物理》也很不错，既可以一个人对战AI，也可以自己左右互搏，反正这款游戏的输赢也没什么技巧可言……

天秤（9月23日-10月23日）

关于天秤座，有这么一个经典的段子：三个天秤去吃饭，全都饿死在路边。这群平均颜值最高的外貌协会成员们有严重的择偶恐惧症，推荐《三重奏》和《致命框架》给他们再合适不过了！一款需要维持红蓝两球的平衡，做到“左右逢源”，另一款则是需要通过不断调整图片的顺序，来决定游戏情节的发展。玩过这两款游戏之后，选择恐惧症基本上也就治好了！

水瓶（1月20日-2月18日）
水瓶座基本上就是一群外星人，因为他们的思维和行事风格太脱线了，从来不按常理出牌。他们可能会喜欢《模拟山羊》吧，用舌头缠住一个人然后在公路上疯跑，或者是把自己粘在篱笆上什么的。水瓶座们最爱做这种无厘头的事情了……要不然就是《外科医生》，一不小心把肋骨切断，听着也像是这些特立独行的神经病们会乐意看到的场面呢。

巨蟹（6月22日-7月22日）

巨蟹座们看上去温柔细腻，实际上矫情得不行，内心戏超丰富，恨不得分分钟就要变成韩剧主角，絮絮叨叨念出一大堆肉麻台词来。像《锁链战记》这种剧情丰富，文字量又超级大的游戏应该最符合他们的作风了，要不就是像《卡通农场》这样的经营类游戏，不管是经营农场、城市还是餐厅，居家又恋家的巨蟹座们一定都会打理得井井有条，蒸蒸日上的。

天蝎（10月24日-11月22日）

在十二星座里面，天蝎座是最腹黑、报复心最重的一个。外表看上去通常都是一副人畜无害的样子，内心其实一直在桀骜怪笑，盘算着“复仇”的计划，所以他们大都有着过人的谋略（只是都用在报复上了）。像《瘟疫公司》这样杀光全人类的游戏他们一定会喜欢，另外《地狱边境》里阴暗的画风和主角的“一千种死法”一定也很对天蝎座的胃口……

双鱼（2月19日-3月20日）
如果说巨蟹座是韩剧主角的话，双鱼座大概就是韩剧的编剧，他们心里好像装着十个剧本，全是他们自己想象出来的，而且一个比一个离谱。不过这也证明双鱼座拥有丰富的想象力，所以《彩线拼图》或者《投影寻真》这种游戏就非常适合他们，只需要一点点提示，他们就能自己脑补出剩下的部分，过关斩将不在话下！



①俄罗斯方块

游戏简介：由俄罗斯人阿列克谢·帕基特诺夫于1984年6月发明的休闲游戏。《俄罗斯方块》的基本规则是移动、旋转和摆放游戏自动输出的各种方块，使之排列成完整的一行或多行并且消除得分。

游戏岁数：33岁

游戏玩法：一组由4个小型正方形组成的规则图形，英文称为Tetromino，中文通称为方块共有7种，分别以S、Z、L、J、I、O、T这7个字母的形状来命名。

游戏特色：这款游戏的原理非常简单，画面也非常简单，只有在不停下落的方块与达到要求就会消失的一排排方块，游戏仿佛永无止境，永远到不了尽头，但正是这种不可捉摸的未知吸引着玩家不断去突破与挑战，不断从头再来。

游戏评价：谈到俄罗斯方块成功的奥妙，创造者表示，可能在于这个游戏非常简单，而且拼图的过程有“从混乱中寻找秩序”的成就感。

俄罗斯方块是一个休闲游戏，它面对的是那些没有精力或兴趣玩大型游戏的玩家，这些人需要一类简单好玩的游戏，拿起来就能进入状态，在忙碌的生活中寻求片刻放松。俄罗斯方块是一个建设性的游戏，这一点与中国的围棋相似，“国际象棋就是杀杀杀，围棋则重视构建领地，是建设性的，俄罗斯方块也是”。

②贪吃蛇

游戏简介：贪吃蛇算得上是手机游戏的鼻祖，从上世纪90年代开始，贪食蛇通过诺基亚手机，风靡世界，一直到二十年后的今天，贪吃蛇依然活跃在移动平台中。贪吃蛇的原型最早诞生于1976年发布的一款名为『Blockade』的街机游戏。

Blockade：与它的后代不同，这款游戏的并没有引入『蛇』的概念，而是两个像素小人，一边向前走，一边在走过的路上砌墙。1997年，香港回归，这一年诺基亚的一名叫做Taneli Armando的工程师，编写了一款贪吃蛇程序，直接命名为『Snake』，中文翻译为『贪吃蛇』。

游戏岁数：41岁

游戏玩法：上下左右控制蛇的方向，寻找吃的东西，每吃一口就能得到一定的积分，而且蛇的身子会越吃越长，身子越长玩的难度就越大，不能碰墙，更不能咬自己的尾巴，等到了一定的分数，就能过关。

游戏特色：几乎是手机游戏的鼻祖，操作简单易上手，无限重来的机会，但是闯关的设置让人产生紧迫感，增加游戏的刺激程度。游戏存在一定的技巧性，可以使人在不断重复中琢磨其特色。在发展过程中不断有新发展，比如引入多人对战的模式。

③超级马里奥

游戏简介：超级马里奥以一个头戴红色帽子身穿蓝色背带裤的管道工超级马里奥为人物，展开一系列的冒险游戏。最常见的游戏就是动作游戏通过操纵马里奥躲避怪物以及吃蘑菇，到达最后的终点。超级马里奥系列包含过百种不同的游戏，马里奥的出道可以追溯到1981年的街机游戏《大金刚》。到了1985年，把马里奥捧成明星的决定之作《超级马里奥兄弟》登场。保留了用头顶、用脚踩等基本动作系统的同时，更是加入了身体变大、发射火炮等多彩的系统。因此，马里奥也就成了真正的动作英雄。特别是吃到蘑菇后，身体变大的系统，给人强烈的震撼。一时间本作成为广大玩家的宠儿，马里奥也终于坐上了明星的宝座。从此马里奥的动作英雄传说，便一发而不可收。续篇2代、3代，也是一经推出，便马上热销。之后，更是进入了马里奥的巅峰时代。

游戏岁数：32岁

游戏特色：画风鲜明明快，操作简单易学，同系列以马里奥为主公的游戏层出不穷，每年都有新意。是非判断明确，角色塑造形象鲜明，易于深入人心。

与马里奥有关的十个趣味的事实

1、马里奥首次出场是在《大金刚》中，那时他的名字叫“跳跳人”，而且最初给他设计的角色是木匠，而不是水管工。

2、任天堂创业初期，在美国租了一间简陋的房间作为办公室，当时设计人员正愁找不到合适的名字为他们的新游戏角色命名，而在一次会议中，房东闯入房间催要房租，房东的名字叫Mario Segale，于是公司决定为这个游戏角色起名“Mario”。

3、设计马里奥形象的是宫本茂，他为马里奥设计了一顶帽子，因为设计头发比较麻烦。胡子的设计是由于在那个低分辨率的游戏时代，几乎看不到人物的嘴唇。

4、马里奥和他的兄弟路易基合称“马里奥兄弟”，按西方的习惯，马里奥的小兄弟全名就叫做“路易基·马里奥”，而马里奥的全名则是“马里奥·马里奥”。

5、马里奥的配音演员名叫“Charles Martinet”，他的配音以“布鲁克林区的意大利水管工口音”而著称。

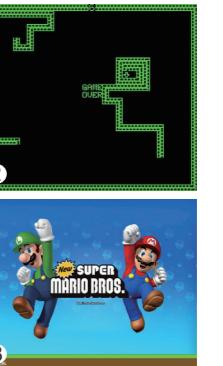
6、除了库巴，马里奥还有一个死对头叫“瓦里奥”（Wario），在日本的文字中，与之谐音的“warui”是坏蛋的意思。路奇的死对头叫“瓦路奇”，似乎是比瓦里奥更搞笑的一名角色。顺便说一下，这四位的配音都是由Charles Martinet一人承担的。

7、马里奥的形象曾经在超过200款电视游戏中出现，马里奥所有的游戏系列软件的销售总量超过1亿930万套，单《超级马里奥兄弟3》在美国就卖了5亿美元。马里奥甚至拥有自己的卡通电视秀……

8、地球上的马里奥粉丝有多少？我不知道，因为实在太多了。有些崇拜者甚至编了一套摇滚版的马里奥歌剧。

9、马里奥主题音乐的作曲者是Koji Kondo，这首曲子世界闻名，全球各地的马里奥fans都用自己热爱的乐器演奏马里奥主题曲，俄罗斯三弦、二胡等等。从中取出一个用双吉他演奏的。

10、马里奥是世界上最著名的电视游戏角色，也可能是全世界最著名的人物，1990年的一次调查中，它在孩子当中的人气甚至超过了米老鼠。



**①《天空舞者》Sky Dancer**

这是一款画面让人大呼神奇的跑酷游戏。第三人称视角，3D 横版屏幕，近乎完美的音乐和画面，无论是梦幻紫的黑夜还是金橙色的黄昏，无一不美哭。作为跑酷游戏真的是很不一般的体验，令人欲罢不能。

鉴于游戏有“往下跳”的设计且难度太高，所以恐高症患者请勿自虐，否则分分钟要抓狂。

评论：

@152587599 ★★★★

决定来评论的原因是新一次更新中感到很惊喜，制作方不仅满足于创建了完整又独具一格的游戏，不断地在关隘设置和画面以及游戏的流动感上提高。新增加的金币的更多形态很可爱，歪斜的石桩障碍也可圈可点，但新设计的路径变得更多且都更宽，路径之间相距也很近，应该是有减小难度的考量在里面吧，但老玩家还是更喜欢之前的难度等级。

@股那阿姨 ★★★★★

三个模式我觉得应该出四个，前三个模式结合一起，才有的玩。这游戏有毒吧，比以前玩的那些画面和效果，特别是下坠的氛围，和梦里梦见的差不多。很刺激，改进的地方也很多，能出汉化版更好，道具买卖不多，坐着没指望靠道具赚钱就是良心游戏。

②手指画线 Blek

Blek 是一款清新益智的极简小游戏，极简到什么程度呢？游戏中没有出现任何文字，仅有一个小手势告诉玩家该怎么做，没有背景音乐，没有评分系统，也没有在界面上显示关卡。在游戏中，玩家需要做的就是用手指划线，画出的线条会不断运动，当它正好把屏幕的彩色球球都穿过一遍，同时要躲避黑色球球，这就过关了！这也就是它的特色之处，玩家拥有超高的自由度，不管你画出什么线条，只要不碰到黑色球就可以了。

评论：

@打炉石的人 ★★★★★

第一次花全价购买的游戏，十分有趣，相当考验想象力。今天终于通关 80，期待游戏更新，期待加入玩家 diy 关卡，游戏一定更加有趣。

@子然 zhi ★★★★★

玩法很有神秘感，创意也很佳，有种孤独无依的感觉，周期性的复出，自由度很高，任人想象，加上黑洞的帮助，可玩性很高。希望出现新的章节和玩法！

@笨蛋@ ★★★★★

我很喜欢这种简单清新的游戏，对这种游戏乐此不疲！这游戏玩起来就停不下来啊！很耐思考！

③果冻防御 jelly Defense

由 Infinite Dreams 所推出的《Jelly Defense》是一款经典的塔防游戏，本作最大的特色在于细腻又独特的美术风格以及音乐。在游戏中，玩家将化身为领导者，部属可爱（又强悍）的果冻军，将同样很可爱的侵略者一一击退！游戏的规则十分简单，在每个关卡中都有许多的部属点，而玩家可以使用金币来部署炮塔，以防止侵略者进入家园、偷走水晶。若是水晶被偷走了也不需惊慌，只要在侵略者离去前将其击毙，就可以把水晶给抢回来啰。

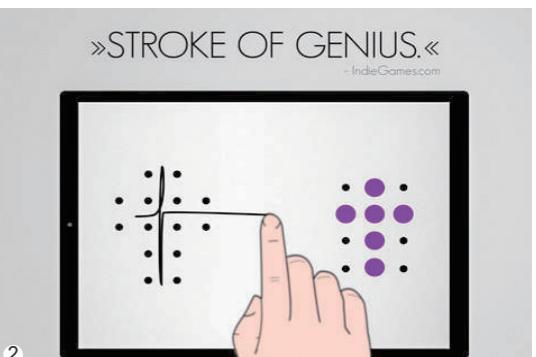
评论：

@萧拔鱼 ★★★★★

这是唯一能够媲美植物大战僵尸和皇家守卫军的塔防游戏，但游戏一直半红不紫也让人费解，是不是该反思一下营销方面有没有问题？

@小兹早安 ★★★★★

大爱，游戏里的果冻可爱，音乐多变，仿佛进入到另一个奇异星球。关卡百玩不厌！是最最值得珍藏的策略塔防类游戏！

**④王权 reigns**

非常有意思的一个游戏，在这个游戏里你要扮演一个国王，你只需用向左或者向右滑动滑动卡片来选择你的治国方案。不同的选择会影响你的国家的宗教，民生，军事和财政，这四个值的变动决定了你的国家的走向以及你的结局。每一次死后，在剧情来说不是重新开始新游戏，而是下一个朝代延续到下一个国王。目前我自己解锁的结局有仁王（寿终正寝，死后臣民还歌颂我）、被军方关在城堡里饿死、被亲儿子吊死、被新政府流放、被喂狗、被教会肢解等等。

评论：

@凝墨十夜 ★★★★★

通过卡片左右滑动的形式进行游戏，人物、动作的配音都细腻可辨，与欧洲中世纪的历史相结合，显得看似简单但饶有韵味。游戏有善恶之分，玩家每一步的选择都会影响到最终的结局。游戏之后真的不由得为创作者的奇思妙想而鼓掌。

@取名是一门学问 ★★★★

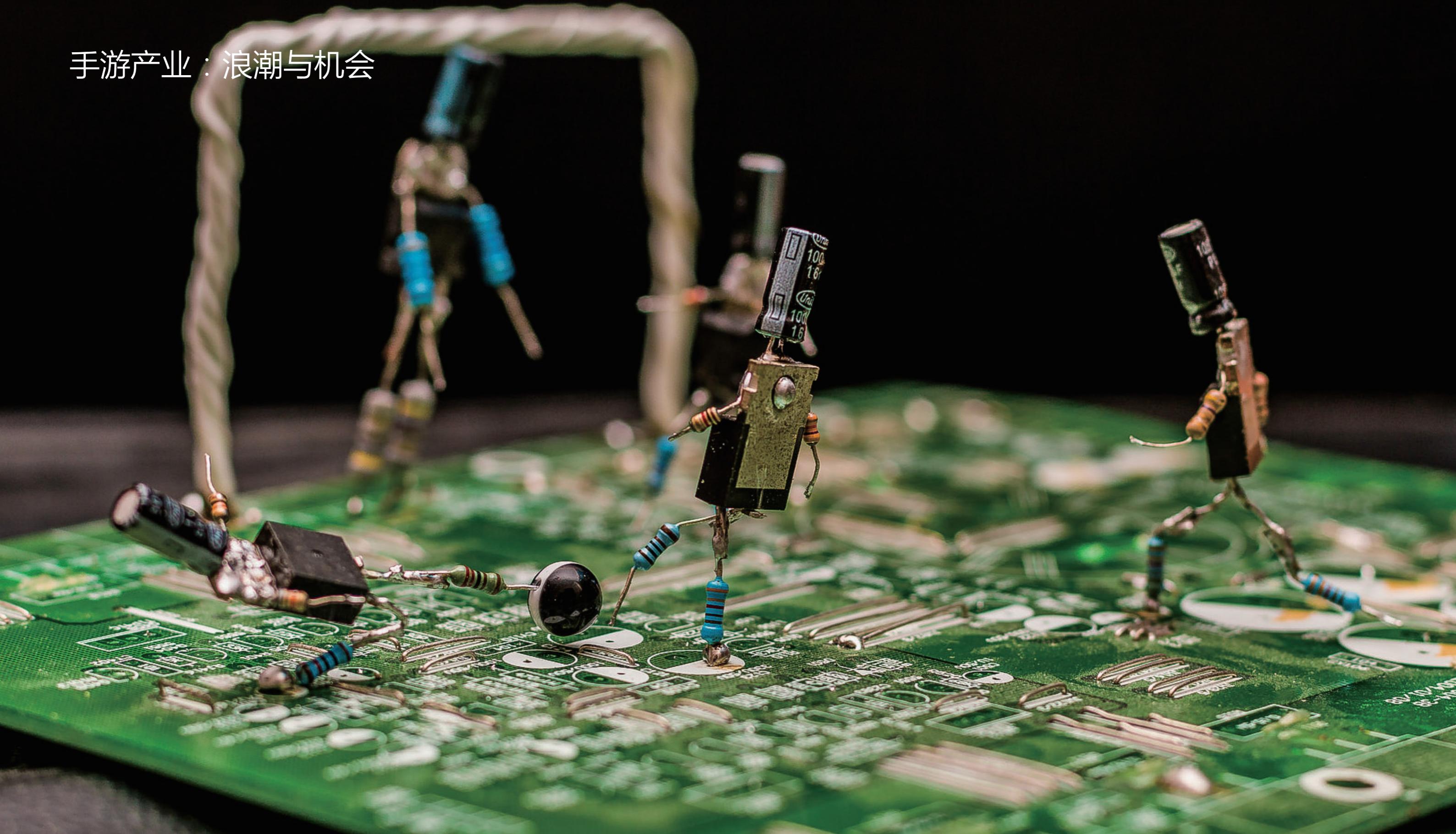
刚上手的时候的确觉得新鲜有趣，但后来玩久了感觉剧情大多重复，内容还需要充实。

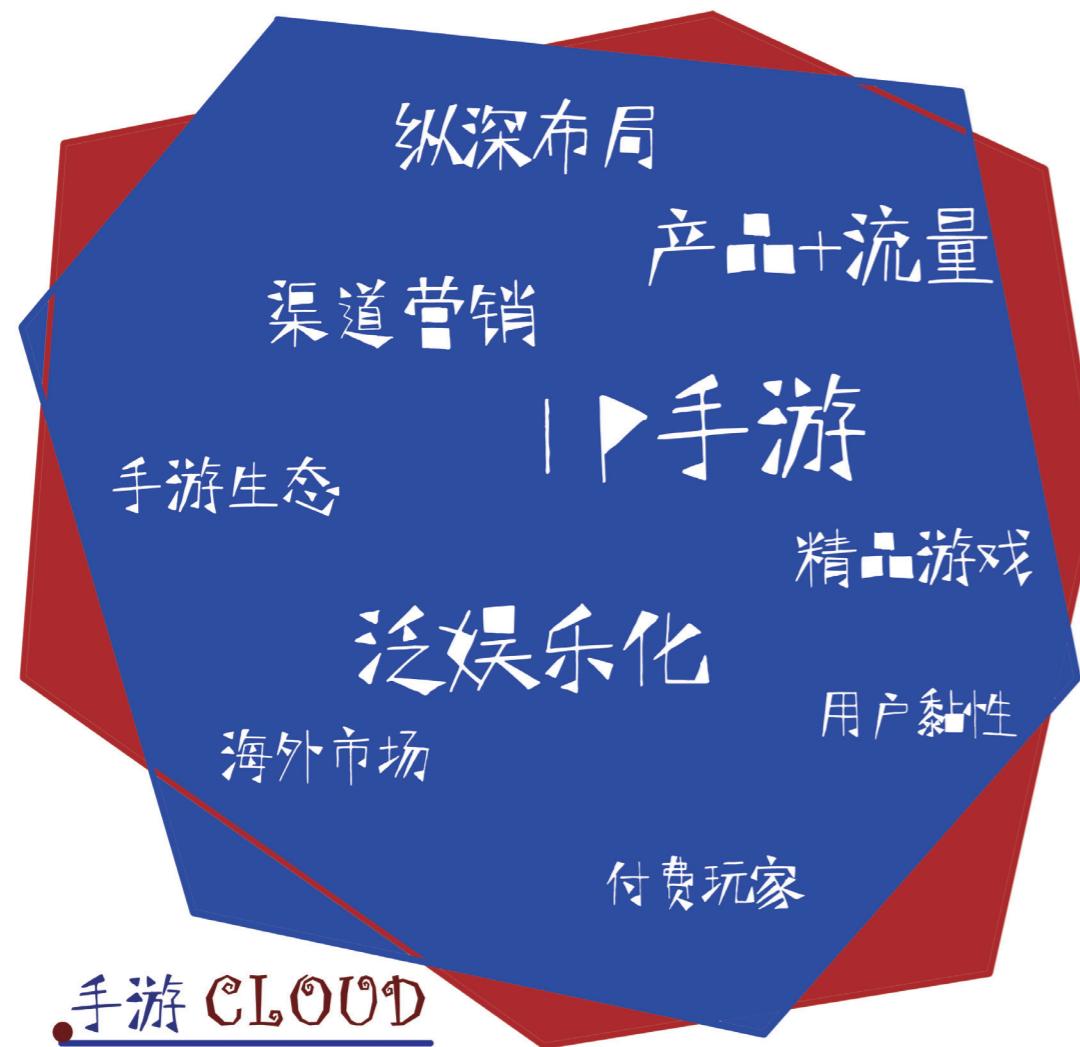
@仁王暴君居高堂，王权千年命难长。兴亡存废一念间，左挥右划死光光。

卧虎藏龙

Hidden business opportunity

手游产业：浪潮与机会





游戏：互联网产业的造血机器

不管从哪个角度看，网络游戏在过去的十几年中一直都扮演着中国互联网产业极为重要的“造血者”角色。而这种局面从 2012 ~ 2013 年移动互联网爆发之后变得愈发明显。从上市公司数量上来看，2015 年也许是一个峰值，仅 2015 年一年上市的游戏公司就超过 50 家，且游戏股 PE 普遍远高 A 股平均水平。《中国游戏产业报告》的负责人及伽马数据首席分析师王旭就向本刊回忆，当时有不少一级市场的投资人每天都在看很多的游戏公司，“也专门来问我们，哪些游戏是赚钱的，哪些公司发展前景是什么样的”。

当然，在疯狂式的爆发之后，回归理性的游戏行业仍然在快速前进。在刚刚过去的 2016 年，尽管增长率相对上年有所放缓，但中国游戏市场仍然同比增长了 17.7%，实际销售收入达到 1655.7 亿元。也是从 2016 年开始，中国市场在收入上正式超过美国，成为全世界最大的游戏市场。

从进口游戏为主，到国产网游发展起来，再到页游市场出现，国内游戏市场的发展一直遵循着更轻度、更碎片化的趋势。到了最近三四年，毫无疑问，移动手游成为所有公司的主要发展方向。根据《2016 中国游戏产业报告》的数据，在去年，移动游戏市场占比开始超过客户端游戏市场，达到 49.5%，成为份额最大、增速最快的细分市场。

国内游戏公司一览 ——网易腾讯，铁打的前两名，流水的第三位

网易



网易手游一直以画质闻名，玩过的的朋友都是知道的，网易的画质相对于很多的游戏都是顶尖的存在。

网易在商业上的成功从来都不让人惊讶，但在过去几年里，这家中国公司的增长达到了新的高度，2016 年，网易游戏收入同比增长 60% 至 40 亿美元，发行新游戏数量达到了 40 款。进入 2017 年之后，该公司表现依旧抢眼，连续两个季度的收入已经达到了去年总收入，旗下几款大作经常稳定在全球手游收入榜 Top 10 以内。

为了向欧美市场扩张，《阴阳师》还在 9 月份于加拿大和美国市场开启了测试，《倩女幽魂》的全球收入还超过了《战争游戏》，随着一系列大作游戏的代理相继发布，网易在 2017 年的业绩依旧可圈可点。

腾讯



如今，腾讯已是亚洲最大的上市互联网公司，并建立起自己的游戏流水线。在竞争激烈的游戏市场中，腾讯凭借全球 704 亿美元的收入成为最大的游戏公司。对于腾讯，游戏仍然是最重要的一环。

相比 2012 年，腾讯 2013 的在线游戏和移动游戏的总收入上涨了 34%，达到了 319.7 亿元。这主要得益于其强势占领了海外市场和中国大陆市场。目前，中国大陆已是继美国之后世界第二大游戏市场。其收入来源主要是虚拟物品和服务，玩家通过购买这些来提高自己在游戏中的水平和排名。

网易 VS 腾讯

2017 年的游戏行业的胜者在《阴阳师》与《王者荣耀》之间产生，相较于各方面的收入来说，腾讯出品的《王者荣耀》成为最后的胜者，而腾讯也成为游戏行业的 NO.1。

如果说《阴阳师》一向秉持着网易精美独特的產品特征，那么腾讯则最拿手将产品商业化做到极致，这是产品的不同，也是企业优势的悬殊。

时隔一年，依照一般手游的生命周期来算，腾讯和网易的奋斗也差不多该转移到下一个战场，哪一方先找到连续战果的更迭产品，可能就意味着打破现有商场局势、抢得先机。

从 2014 年、2015 年再到 2016 年，腾讯游戏发行的手游产品不增反减，相反，网易游戏发行的手游产品却越来越多。两者的发行节奏和策略的转变在一定程度上能看出手游巨头之争的一点端倪。

网易游戏发行的手游从 10 款到 80 多款，腾讯游戏则大幅缩减至 38 款，基于自身的基因和处境，两家手游巨头在后期更显现出在手游上布局和战略的差异化；现阶段腾讯更看重产品的营收，而网易更看重用户的获取。腾讯需要头部产品拉动营收，而网易需要大量产品扩充用户。在手游上，腾讯发家靠的是渠道，微信、手 Q 和应用宝三大游戏平台形成的舰队至今丝毫找不到对手。尽管腾讯有不少手游在营收上都交出佳绩，但产品本身并不是腾讯的强项，相反其渠道基因非常突出，而这正是其发行产品越来越少的又一原因。然而，这种策略对具有浓厚产品基因的网易来说则非常不适用。网易在分发渠道上可谓捉襟见肘，但其不管是自研的还是代理的产品都一直为人称道，因此产品是网易所不可抛弃的。

腾讯是完成产业链布局后开始聚焦，网易则是依靠产品逐步开疆拓土，这是两种策略，基于自身基因和现状所做出的两种不同的策略。而未来手游行业冠亚军之间，是逐步逼近还是差距拉大，我们拭目以待。



国外游戏知名厂商

任天堂——经典 IP 当代人气不减

坐拥全球知名的娱乐厂商、电子游戏业三巨头之一、现代电子游戏产业的开创者头衔的任天堂始建于 1889 年，主营业务为家用游戏机和掌上游戏机的软硬件开发与发行。任天堂并不会将现有的主机游戏移植到手机平台上，而是开发全新的游戏，但像马里奥这样由任天堂持有的 IP，仍可在特许权范围内予以考虑。DeNA 欧美 CEO 浅古信太郎表示，在游戏研发过程中，任天堂拥有创意层面的主导权。

在 2015 年年初，任天堂宣布将与 DeNA 合作正式进军手游市场，合力将旗下知名 IP 搬上移动平台。DeNA 是一家来自日本东京的网络服务公司，旗下运营的移动游戏平台 Mobage 十分擅长开发运营以动漫 IP 为基础的游戏，在国内有着正版授权的《海贼王》、《灌篮高手》等游戏。

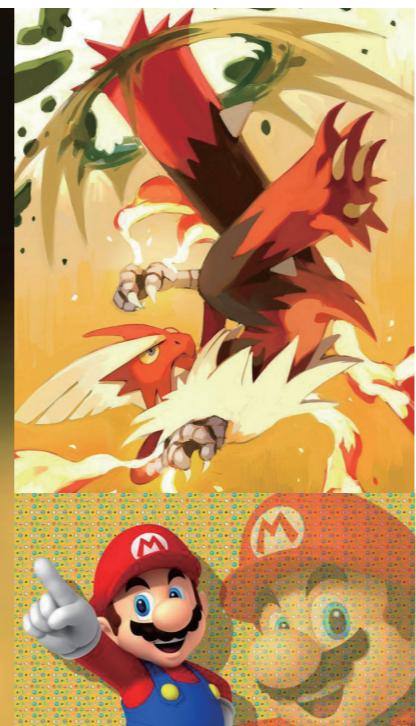
两家公司将会在今年年底前面向移动平台推出首款游戏作品，一款以口袋妖怪为题材的消除类休闲游戏《Pokemon Shuffle》。该作将以完全免费的形式供玩家们下载体验，游戏采用消除类的玩法，对于任天堂来说不失为一种十分保险的

选择。

任天堂并不会将现有的主机游戏移植到手机平台上，而是开发全新的游戏，但像马里奥这样由任天堂持有的 IP，仍可在特许权范围内予以考虑。DeNA 欧美 CEO 浅古信太郎表示，在游戏研发过程中，任天堂拥有创意层面的主导权。

可以确定的是，任天堂会采用合作方式进入国内市场。此前，任天堂现任社长 Tatsumi Kimishima 就曾表示，“任天堂自身不能进入中国市场，很重要的问题在于我们能否在中国找到一个合作伙伴，把我们的 IP 带给中国的用户。”考虑到此前腾讯在《王者荣耀》海外版登陆 switch 事件上与任天堂已有合作，此次协商成功的可能性较大。但和日本其他厂商不同，任天堂并没有开放 IP 授权的先例，因此合作形式最大可能是代理发行。

2007 年 6 月 29 日，iPhone 在美国正式上市，手游市场也拉开帷幕。如今，手游市场即将迎来第十一个年头。过去十年的时间让智能手机迅猛发展，也带动了手游行业的繁荣兴旺，手机平台的很多游戏甚至可以比肩其他平台的作品。任天堂也是看见了目前手游市场的巨大机遇，总算正式涉足其中。



动视暴雪——传统厂商布局手游战略

成立于 1979 年的动视暴雪是一家美国游戏开发商、出版发行商和经销商，目前是全世界最大的游戏开发商和发行商。2015 年，动视暴雪宣布收购英国手游公司 King Digital Entertainment，欲将其打造成移动端应用的领先者。传统端游厂商开始慢慢转型手游早已不是什么新鲜的事情，毕竟手游的影响力在整个行业里已日益扩大，市场的膨胀和利益驱使着端游厂商不得不做出些改变，就连动视暴雪这样的绝对游戏巨擘也开始布局自己的手游战略了。

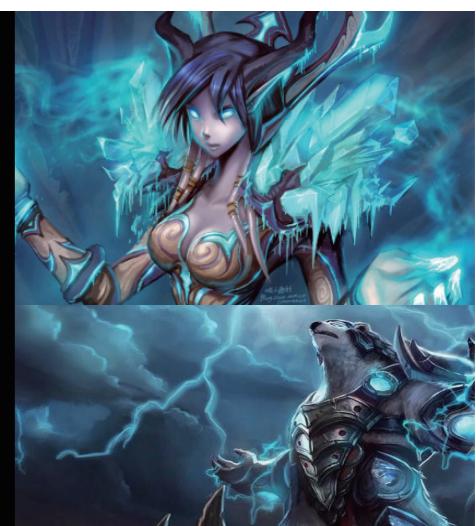
因为尽管凭借《星际》、《魔兽》等脍炙人口的经典游戏让动视暴雪

在 PC 端一直是优质作品的代名词，但在不断成长的手游市场，动视暴雪的表现却不尽如人意，King 虽然靠着《糖果传奇》的走红一度成为手游界的黑马，不过随着市场的快速发展，发展空间和竞争压力让 KING 的后续力量似乎已跟不上节奏，所以两者的结合就是寻找一个取你之长补己之短的对象。

与任天堂相比，动视暴雪对中国市场的关注和规划可谓早早 2012 年 7 月 3 日，动视暴雪与腾讯宣布建立战略合作伙伴关系，合作推出使命召唤 Online。

2008 年 1 月，网易 CEO 丁磊出资成立的网易关联公司上海网之易

网络科技发展有限公司（以下简称网之易）正式成立。同年 4 月 18 日，暴雪注资网之易，网之易成为中外合资公司。2008 年 8 月 13 日，网易宣布同暴雪娱乐公司达成合作，将暴雪娱乐旗下《星际争霸 2》和战网系统引入国内。2009 年暴雪宣布，将中国大陆地区《魔兽世界》独家运营权授予网易旗下关联公司网之易，为期三年。此后，网易先后引进《炉石传说》、《风暴英雄》、《暗黑破坏神 3》等暴雪游戏。





游戏从业者说：浪潮与机会

专访 | 东品游戏 CEO 强强：布局独立游戏发行业务 帮助国内开发者走的更远

很多人将 2017 年称之为独立游戏元年，诚然，越来越多的玩家开始关注独立游戏，而国内的诸多厂商也看到了独立游戏的发展潜力。其中有一家公司，早在几年前就发现了独立游戏的潜力，立志成为一个最好的精品独立游戏发行商。它就是——东品游戏。在今年 ChinaJoy 2017 上，我们采访到了东品游戏的 CEO——强强先生。

Q1：可以请简单的介绍一下自己及东品游戏吗？

其实我在 2004 年，印象中我还上大学，就特别沉迷于游戏，当时玩的是《傲气雄鹰》之类的，后来我也是成为了这个游戏的发行人，我还是挺开心的。然后在这七年之中，我们差不多代理了将近 300 款游戏。其中有 200 款是中国的游戏，我们在 2010 年—2013 年，把 200 款中国游戏发行到世界各地。

后来我发现中国市场越来越大，同时海外游戏的品质和玩法是非常好的，所以在 2013 年前后，我

们准备把我们的业务做一些转变。之前我们是把中国的游戏发行到世界各地，之后我们就把全球的游戏发布到中国，然后这 4、5 年当中，我们差不多把 70 款，欧美最顶尖的独立游戏，获很多奖的独立游戏代理到中国来。

Q2：东品游戏为何定位于海外精品游戏引进？

有关系吧，我自己以前在浙江大学学的是国际经济贸易，我印象中我们当时创业的浙大同学里面，有那种计算机系的，他们认识好几个创业公司的师兄或是同一年级的，基本上都是从他们的技能出发，可能都是开发公司，但我在学校学的是国际经济贸易，那顺理成章的就是做国际贸易了，把海外的游戏往国内引入，国内的游戏卖到国外，这可能也与我的知识背景有关系。

我基本上都去过，去见全世界的玩家、开发者，然后对于特别好玩的游戏，我们也会直接去拜访开发公司，跟开发公司的制作人，我们去交流一下，你们后面要做什么游戏，我们都会给中国区反馈一下，如果说中国这边的玩家有兴趣，我们都能提前把这个产品锁定下来，引入到中国，能和国外同步发行，

没有受过专业性的训练，所以直接让我去做开发是不行的。但我懂哪些游戏是真正好的游戏。

Q3：如何确立与国外小伙伴之间的合作？

说实话，我们去海外其实挺多的，基本上一个月左右。现在可能更多一些，因为我们有海外小团队，像我本人，可能在过去 7 年当中，去过将近 30 个国家，差不多还有 50、60 个游戏展会。相类似 ChinaJoy 这种，Gamescom(德国最大的游戏展)，Polygamer、TGS(东京电玩展)，韩国的 G—STAR，基本上全球各种展会。

我基本上都去过，去见全世界的玩家、开发者，然后对于特别好玩的游戏，我们也会直接去拜访开发公司，跟开发公司的制作人，我们去交流一下，你们后面要做什么游戏，我们都会给中国区反馈一下，如果说中国这边的玩家有兴趣，我们都能提前把这个产品锁定下来，引入到中国，能和国外同步发行，

不过发行的好处就是说，基本上盗版就没有生存的空间了，有盗版了就下架它。所以我们通过提早的，多频次的拜访，我们差不多接触有超过 1000 家的海外开发者公司，他们如果有新游戏，我们都有直接或是见面的拜访。

Q4：对国内外独立游戏的见解有哪些？

独立游戏的制作，我认为需要各方面的综合的才能更高一些，或者这个团队各方面能量更全面一些。比如包括文案，包括美术，包括音乐，他需要这个游戏制作人，

对各方面的修养相当高才行，这个团队的制作能力要相当高才行，即便是外包，你也要对各方面的这种游戏体验，要有一个很好的把握，而且不是说你个方面做得都非常好了，你凑到一块，他就是一个很好的游戏。其实游戏互动性、体验性非常强，涉及到心理学，涉及到各种美学。这方面我自己来说，对比国内外，我发现总的来说，这一方面，综合性这种多媒体的人才还是比较稀缺的。尤其是高端的，像海外，他能把游戏的高水准独立游戏的制作水准和商业结合起来。

所以海外的独立游戏，超过一

专访 | 回音石工作室制作组：游戏的灵感来自于生活的方方面面

就读纽约大学游戏设计系的陈佶和张哲川，于 2013 年 9 月开始开发《双子 (Gemini)》作为他们的硕士毕业作品。他们希望在游戏中创造一个有血有肉的角色，给玩家带来真实的情感体验和思考。而后成立回音石工作室制作独立游戏。

本次 ChinaJoy 我们请到到回音石工作室制作人张哲川（以下简称“张”）以及游戏美术陈帅（以下简称“陈”）、音乐阎毅（以下简称“阎”）来聊聊关于《双子》这个优秀游戏的开发故事。

Q1：回音石工作室这个名称的由来？

张：就是回音石是翻译过来的，一开始是英文名，叫 echo stone games，因为我们想要一个意向就是 echo 这个词，希望我们的游戏可以和玩家进行 echo，希望能够激起他们的共鸣，所以选择了这样一个意向。然后 stone 的话也是想要让这个意向更加具象化。

Q2：《双子》这款游戏的制作过程是什么样的？

张：最早的话是我和陈琦的毕业设计，然后我们做完这个毕业设计之后，被纽约大学有个孵化器选中了，之后我们就把它往商业化往成品去做。这个过程中把 Kevin、Tony 他们加入了我们这个团队。因为毕竟我们俩只会游戏设计和制作，美术和音乐还是需要人来帮忙的。

Q3：《双子》美术风格是如何确立的？

陈：我感觉其实我们这个项目是 Indie Game 嘛，他其实偏艺术表达的。所以在艺术表达上，美术方面，就是我当时刚加入的时候，只是看

亿人民币，甚至超过 1 亿美金以上的独立游戏，其实有很多的。但是在国内呢，比如说一个游戏有五个方面，有美术、音乐、程序，可能他有好几个方面非常的强，但是经常感觉总有那么一个方面差那么一点意思，所以作为一个中国发行商，所以非常希望、期待中国独立游戏能够起来，但总的来说，中国的独立游戏还是处于一个相对比起欧美来说，相对初步的一个阶段。所以我觉得这个阶段可以像我们这样的发行商去协助、辅助这些独立游戏，能走得更好，更全面。

游戏的诠释是开放的，是交给观众的。

那如果我们加入了文字之后实际上是限制了观众的理解。最后是这样的全视听语言的表达，能够让观众展开想象力，对这个故事，对大星小星的关系有自己的理解，甚至把自己的经历带入进去。你可以看到我们游戏的评论区，大家都在写自己的故事，可以看到我们这个目的也算达到了。

Q6：游戏音乐部分是如何传达情感的？

阎：这个音乐音效你说的情感是很重要的一个部分，除了情感之外还有一个很重要的部分，就是氛围，包括它点亮的那些东西，它在里面经历的背景，就是这部分是也很重要的，因为它本身游戏难度上已经没有什么挑战了，那这个时候我让他点亮这些东西听起来特别舒服，让他特别享受这么一个过程，这是一个考虑。

另一个很重要的就是情感，设计这个音乐来表达这个游戏情感，我的这个设计也是在一直在变化，根据游戏的主题来变化的，一开始是一个完全的很小清新的视角，就是一个纯洁的一种感情，第一次他把游戏给我看的时候，有一句话说“我们在一起就能够飞起来”，然后我就特别感动那个版本，好像是生日的时候发给我，然后在后来就是慢慢的随着设计师在这个开发的过程就深入了，这两个人的感情不光是一个很纯洁很美好的感情，中途还要经历成长，然后最后上升到一种人生哲学的高度，所以音乐也在随着开发的历程在进行变化。



中国电子竞技第一人李晓峰（网名 Sky）

两代少年的游戏与成长

从游戏被妖魔化的 90 年代，到全民皆手游的现在，虽然大环境变了，但两代年轻人与游戏一同成长的故事却有很多相似的地方。对他们来说，游戏是快乐，是朋友，是成长的陪伴，也是让自己学会自制力的必经之路。



8月2日，上海首个高端电竞专属楼层亮相徐家汇商圈，内设水冷机箱、情侣机位

李晓峰前一阵也在网上读到了最近广为流传的文章《在三和玩游戏的人们》。文章中，如今的深圳市龙华新区景乐新村北区，被称为“三和大神”的失业青年们日夜沉迷在网吧里玩游戏，每天只吃4块钱一碗的“挂逼面”、喝2块钱的“大水”，抽5毛钱的红双喜散烟，日子过得暗无天日。

那些日子李晓峰年轻时都曾经历过。作为同样成长在三、四线城市的“80后”，李晓峰在90年代玩游戏时所经历的贫穷、饥饿、质疑、家庭压力和社会排斥，三和的年轻人依然都在经历。

只不过，李晓峰与这些年轻人的命运不尽相同。2004年，这位“玩游戏”的少年成了以游戏为生的职业“电子竞技”选手。2005、2006年，李晓峰连夺两届电子竞技世界总决赛（WCG）《魔兽争霸3》项目冠军，成为中国职业电子竞技第一人，他的网名“Sky”被更多人熟知。

随着时间的推移，他最擅长的游戏《星际争霸》和《魔兽争霸3》相继没落，《Dota2》《英雄联盟》《王者荣耀》等新游戏取而代之。在经历了20年的游戏人生和11年的电子竞技职业生涯之后，两年前，30岁的李晓峰选择了退役，自己创办了钛度科技公司，主营电脑外置硬件。

在中国所有喜欢游戏的人群中，他的地位依然至高无上。不仅在于他是最早在国际电子竞技比赛上获得最高荣誉的中国人，也在于李晓峰与游戏的故事，几乎涵盖了一名少年与游戏之间能够发生的所有经历。这些年，他出过自传，上过《鲁豫有约》《我是演说家》，他接受过很多媒体的采访，他一遍一遍复述自己与游戏的成长过程，与父母，与学习的关系，真诚地将自己沉迷于游戏而并不光彩的故事展示给大家。这是他的宿命，也是他的责任，他希望用自己的成功经历，去除游戏被“妖魔化”的标签。

然后，忽的一下，中国进入了全民游戏的时代。手机游戏取代电脑游戏和主机游戏成了主流，新游戏出现的同时，也涌现出新的玩家和职业选手，随着资本涌入直播平台，最高级别的年轻玩家成了新时代的偶像和网红。如今中国电竞明星玩家年收入5000万元，是2005年李晓峰拿世界冠军时收入的100倍。国家同样在解禁游戏，去年国家体育总局

将电竞设为重点发展项目，国务院办公厅发文表示将推动电子竞技发展，24部委联合将电竞列入十大消费升级行动，教育部还在高等教育中增设电子竞技专业。曾经顶着社会和家庭压力一路“苦”过来的“80后”李晓峰，觉得时代终于变了。尽管玩《魔兽争霸3》时，他的手指可以娴熟地游走于鼠标和键盘之间，迅速准确地切换游戏中的单位和视角，但如今在用手机触屏玩《王者荣耀》，他发现年轻玩家们可以在操作游戏战斗的同时最快速度地打字交流，而他自己根本办不到。这些“90后”“00后”玩家们出生在互联网和游戏时代，从小接触电子科技产品。32岁的李晓峰“老”了，而游戏“妖魔化”的年代也已经结束了。坐在上海西南徐汇区钛度科技公司明亮的办公室里，李晓峰对本刊表示，对于现在的年轻人，游戏已经成了不可避免的事物，出生在这个时代的年轻人一定需要面对它。但如何面对游戏，如何防止沉迷其中，依然是每位年轻人的人生必修课。

李晓峰也感受到时代的变化。“现在比我当年好的一点是，现在的电子竞技行业大环境要好很多。如果你喜欢游戏，并且愿意为之付出，你可以去当电子竞技选手，并获得不错的待遇。而我们当年，要靠电子竞技为生都是难上加难的。”

因为自己“苦”过来的经历，如今李晓峰的钛度科技公司将下一个计划瞄准了电子竞技教育领域。随着去年教育部发文在高等教育中正式设置了电子竞技运动与管理专业，李晓峰的公司已经与中国首个开设电子竞技专业本科的中国传媒大学南广学院建立了合作。“因为自己苦过来的经历，我做了电竞教育，希望给和我一样热爱游戏热爱电竞的年轻人更多坚持下去的机会与理由。”李晓峰认为，随着电竞产业的兴起，这个行业不再是华山一条路。“说到电竞教育，可能很多人第一想法是教人打游戏。但在我看来，电竞教育并不是单纯地培养职业选手，而是从电竞游戏设计、赛事策划管理，下至电竞周边、媒体营销，为喜欢游戏、喜欢电子竞技的年轻人提供更多职业选择。”

实体游戏周边：层出不穷 百花齐放

游戏周边指以游戏为载体，对其周边资源进行挖掘。包括以游戏为主的玩具、食品、饰品等实物，同时也包括音乐、图像、书籍等文化产品。

一个成功的游戏系列往往有着上千万的玩家粉丝，他们大部分人每天都要花上数小时沉浸在游戏的世界里，这些粉丝对于游戏的背景故事、人物角色的投入和熟悉程度是普通的电影电视无法企及的。游戏作为第九艺术，相较与其他娱乐方式有其特殊之处：身临其境的代入感和千变万化的体验。而这些认可和投入，正预示着游戏周边衍生品是有前景的。

Cosplay

COSPLAY 是指利用服装、饰品、道具以及化妆来扮演动漫作品、游戏中的角色。现如今，cosplay 正逐渐成为一种文化，使得人们因抱有对漫画或游戏角色的认同感聚集在一起。

① 游戏界面类

这类 cos 可以说最为简洁明了且让人捧腹大笑了，而且相比其他类别的 cosplay 来说，成本也低得多：你几乎只需要在前面挂一个版再穿上黑色衣服隐藏自己就可以了。

② 拟人赛高类

除了界面之外，对游戏本身角色的“再创造”也是常见方式之一。不过有一个小问题是，如果不借助小道具或者一个简单明了的题目的话，这些 cos 作品可能需要花一番功夫才能看出来是对什么东西的改造。



线下产品

许多手游都会有一个官方周边商城，产品包括服装鞋帽、生活用品、数码、饰品、箱包、玩具类游戏衍生产品。



《阴阳师》结合自身游戏特色，推出新年大礼包，包括阴阳师趴趴玩偶挂件、Q 版盒蛋、周生生定制达摩系列手链等。



《新倩女幽魂》推出首款高精度手办：天工宝匣典藏版。宝匣内含高 59.5cm 的高精度偃师手办一个（含傀儡），叶弄舟亲笔签名收藏证书一份，精美原画笔记本一本，典藏版虚拟礼品一张。

《阴阳师》

《梦幻西游》手游推出了限量初冬至潮文字衫，每一款都配有不同的文字。这些文字都是先向玩家征求表达自己的游戏态度的梦想体，然后挑选出优秀作品制作成梦幻★凡客体文化衫，向市场进行公开发售。这种“我书写，你热卖”的营销模式激起了玩家超高热情度。

《梦幻西游》



《新倩女幽魂》

《王者荣耀》为其中角色庄周 - 鳄设计了周边产品——逍遥游鳄抱枕。抱枕采用绣花工艺，每一个细节部分均为 3D 立体剪裁，面部表情生动而又呆萌，高密度水晶超柔面料的舒适手感更是让人爱不释手。

《王者荣耀》



衍生音乐

音乐，一直是游戏中不可或缺的一环，随着游戏产业逐渐壮大，游戏音乐也成了音乐产业里不可忽视的细分产业。

《百鬼阴阳抄》

作曲：乌龟 Sui 作词：St_色太 演唱：西瓜 kune
这是手游《阴阳师》的一首同人曲，一词一句间巧妙融合了手游中的诸位式神以及人与神之间的故事羁绊和情感交织，完美演绎了游戏里起伏跌宕的探索冒险故事。快节奏的编曲让曲风轻快激燃，而歌手独特的磁性抒情的嗓音更为这首歌染上了几分柔情缱绻的色彩，获得了很多游戏玩家和音乐爱好者的称赞与好评。

《入骨相思》

原作词：李懋扬 T2o 改编词：王蔚芝作曲：李懋扬 T2o 编曲：纪粹希 演唱：Sing 女团：“若清风明月知我爱恋，定将我心意传你耳边”，改编自 Sing 女团单曲《寄明月》的《入骨相思》，深情表白了《梦幻西游》手游中的人气主角“骨精灵”。

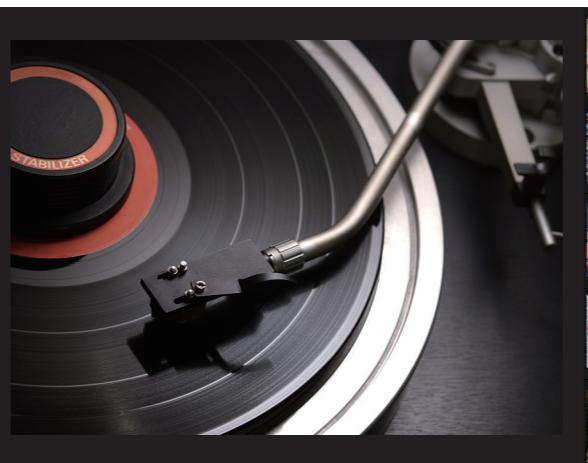
《剑侠情》

作曲：罗晓音 作词：翟廷雅 改编曲：崔博源 演唱：HITA 吾恩
本是《剑侠情缘网络版》的主题曲之一的《剑侠情》，被重新改编过后完美诠释了《剑侠情缘》手游。歌中既保留了原版的色彩，也有其独特的一面，恰恰展现了手游与网游相比的特别之处。

《荣耀之光》

作曲：丛萌远 编曲：聆惑 作词：小里哥哥 演唱：丛萌远
超人气手游《王者荣耀》没有同人曲怎么可以！这首在 2017 年 7 月 20 日投稿于 B 站的“农药”同人曲刚推出，就引来了众多游戏玩家点赞评论。它的歌词既完美交待了游戏的故事背景，也再现了各个英雄的战斗技能和战

斗方式，勾起了令玩家热血沸腾的战斗回忆。
爱好者！涵盖了网易游戏八大 IP，集合了众多古风歌手，这首同人歌可以说是很走心了。



百鬼阴阳抄(手游《阴阳师》同人曲) 西瓜Kune		
荣耀之光 丛萌远		
寄明月(手游《梦幻西游》同人曲《入骨相思》) SING女团		
剑侠情 罗晓音		
热爱至上(网易游戏热爱者同人曲) 河图/音频怪物/慕寒/HITA/小爱的妈/Aki...		

笑傲江湖

Smiling Proud Wanderer

与手游共舞





“10后”家长，学习与游戏共处

□作者 邢海洋

手机游戏引发的父母焦虑症

你可以禁止孩子玩电子游戏，但这并不比“散养”更高明。最好的方法是培养孩子自我管理的习惯，每天玩一个小时以内。与此同时，则要尽量督促他到室外活动。其实，在争夺孩子有限课余时间的各项活动中，户外活动多了玩电脑看电视的时间自然少了。室外玩耍，有百利无一害，多多益善。

终于，我染上了和孩子妈妈一样的焦虑症。为禁5岁半的儿子橙子玩游戏，他妈操碎了心，藏手机、改密码、删除游戏的方法都试过。最后是发明一种积分奖励系统，原则是以积分换游戏时间，每天可以玩半个小时的手机，这是基本定额。如果做了好事，会得到相应的5分钟奖励，做错了则罚去5分钟，并且奖励和惩罚是累加的。孩子似乎一下子懂事了，围着我们转悠，一会儿问一个问题，比如自己收拾衣服了能不能加分，倒垃圾该不该奖励，结果积分制度实行的第一天就可以多玩10分钟。

这套奖惩结合的方法是迄今最正面，也最行之有效的办法。可他妈妈出门了，轮到我来监督执行，我在孩子面前从来没树立起足够的权威，执行于是遇到了困难。他总是说，“再玩一局”，或者“玩完这局就不玩了”。我在一边等着，可等着等着就失去了耐心，也不知他这一关是否打完了。即使明明换了游戏场景，他拿起手机躲到了柜子里，还关了声音，安静得像小猫，不由你不动恻隐之心。

孩子没事干穷极无聊的样子让人揪心，更烦人的是，男孩大了“讨狗嫌”，不停地冲来撞去搅得一家人不得安宁，

明明有转移他精力的工具，为什么不用呢？所以我有时候还侥幸地认为，手机游戏是这个时代送给孩子的礼物，是他们这一代人天然该享受到的东西，玩就玩吧。

在玩游戏这件事上，我们一起也的确有过默契的配合。大年三十我俩赶火车，iPad都被果汁泡了，除了出不来声音，居然还能玩。火车跑啊跑，车厢里人越来越少了，他玩的《汤姆猫》里汽车过障碍钻山洞游戏也越来越纯熟，不到5岁的孩子，成绩把我甩掉一大截，并且很明显我这辈子都不可能得那么多的分了。估计是玩的时间长了，机器发热居然把耳机孔里的潮气蒸发掉了，赛车游戏的音乐突然响起来，他不明所以，我心里的一块石头落地了，已是掌灯时分。

除了玩游戏，他还在空荡荡的车厢里到处跑动。他踩座位边上的踏板，问我有什么用，我还以为是调整椅子角度用的，没想到路过的列车员告诉我们椅子可以旋转，两排人面对面坐着。快下火车的时候他突然告诉我旁边站台的火车“鼻子”比我们的长，下车一看果然如此。小孩子的好奇心真是美好。

可现在，手机里的游戏早不止于儿童的益智游戏，飙车的、开飞机的，乃至《王者荣耀》都有了。触摸屏这种所见即所得、所触即所得的操纵形式太适用于小孩子了，他不认几个字，可早认识了“确定”，频繁触按中也知道了应用商店里有玩不完的游戏。玩《王者荣耀》时我出战没多久就被淘汰出局，他却顺风顺手，还知道哪里能恢复元气、哪儿能补充能量，我想试试他的本事，故意让他选一次一对一的对战，尝试了几次后，他居然把对手打败了。

可一个5岁半的孩子，除了去上学习班，做一些如游泳、滑冰等“刺激”的活动，他几乎所有的精力都在游戏上，不玩游戏的时候时不时地冒出一句“霸王龙挣脱小伴龙的冰冻魔法，他们能逃离危险吗？”就连打水仗的时候他口里也高喊着“防御盾牌”“闪电刀”之类的武器和“冲击爆裂”之类我不明所以的词儿。那个充满好奇心的孩子，脑子里尽是些能量塔、魔力之类的东西。

我不羡慕与他同龄的孩子认识了多少字、有多少地理知识、能画出很细致的图画、讲起话来头头是道，可橙子对日常中接触的事物视若无物，只在游戏中碰到问题才问我文字的意思，对历史人物不闻不问，只认孙悟空，再联想到成人游戏里充斥着的脏话粗话，联想到有中小学生因为家长没收了手机而自杀，联想到青春期的男孩子因家里断网殴打了自己的母亲，你怎么能不紧张、不焦虑？

电子游戏能培养想象力吗？

5岁的孩子毕竟年幼好管教。当我强制着把他的精力转移到电视上，我们之间因游戏造成的紧张关系很快就缓解了。如今的网络电视资源丰富到了极点，曾经每周才能等来一集的动画片，现在随时可观。当我为他打开《哆啦A梦》的时候，小家伙一下子被吸引住了，一口气看了20集。

起初，我担心以他的观影进度，用不了几天就没有这样有想象力的动画片可看。可一查看剧集库，搜索到1400多集都还没到头，总算放了心。《哆啦A梦》有一集讲的是大雄厌烦做作业，机器猫变出一台将他带到各种风景名胜地

的投影机。想不到几十年前藤子·F·不二雄就预言了谷歌街景和VR，想象力真是叹为观止。当然，任何家长都希望通过这样有想象力的作品培养孩子的想象力。

可就在去年，媒体曾闹出一场有关《哆啦A梦》的乌龙。日本知名导演辻仁成在某节目上透露，《哆啦A梦》将在法国被列为禁播卡通片，法国教育委员会认为《哆啦A梦》的主角大雄，只要一遇到困难就会求助于哆啦A梦的口袋，这一不断重复的情节不利于儿童的成长。这一消息曾引起舆论大哗，随后被证明并非事实。

当儿子几天之内看完了200余集动画后，我还是决绝地禁止他继续看下去了。万能的机器猫的百宝箱里看似无所不用，可100集后，他拿出的东西几乎都是过去的翻版了，隔几集出现的时光机自不待言，可以去到所有地方的任意门也经常拿出来，竹蜻蜓更是标配。儿子建议我买辆跑车，我回答没钱，他就兴冲冲地拿出自己的存钱罐说可以买辆玩具车，再用“缩小手电”把我们照射一下。上千的剧集，估计大雄将把孩子成长中遇到的所有问题都遭遇一遍或N遍，而机器猫也将给出所有的标准答案，并且因为不断重复，这些标准答案将刻印在小观众幼小的头脑中一辈子挥之不去，这样的动画片是提升了孩子的创造力还是毁灭了创造力可想而知了。由此可见，任何一件伟大的作品，商业化后，商人追求的是利益的无限放大，他们将把所有的可能情节穷尽以增加播出时长，才不管是否给小孩子留有想象的余地。爱因斯坦说“想象力比知识更重要，因为知识是有限的，而想象才概括着世界上的一切，推动着进步，并且是知识进化的源泉”。很多经典游戏都是想象力的结晶，凭借的也是超凡的想象力吸引了玩家驻足。孩子们几乎都喜爱《植物大战僵尸》，一起玩的小伙伴们经常主动扮演豌豆射手、玉米投手、导弹萝卜和僵尸博士等，捉对厮杀，玩得不亦乐乎。电子游戏甚至给现实中的孩子们以交际内容。作为副作用，当孩子不想吃蔬菜的时候家长还可以拿植物的威力诱导孩子，那感觉就如同几十年前上一代人看“大力水手爱吃菠菜”，满满正能量。

可对于和游戏、科幻与神怪故事一同成长起来的孩子们，整天看《哈利·波特》，打《魔兽》，手里再摆弄着变形金刚，他们的想象力就会超越那些不玩的孩子们？答案或许并不绝对，一个人想象力的强弱，最重要的是他是否有能力突破窠臼，想象力最大的敌人是接受现实，一成不变。游戏的开发者的确需要想象力创造出光怪陆离的世界，可即便如此，游戏情景一旦设定，后面的发展就固化了。

游戏之所以让人沉迷，奇思妙想的新鲜感是短暂的。长久沉迷于一种游戏中，新鲜感自然会降低，新鲜事物对孩子大脑的刺激很快就会被打斗、竞争的刺激所取代。可见仅从想象力的角度，不断增长见识，多暴露在新鲜事物之下才是关键，而沉迷其中，行为模式固化，对想象力的培养并无帮助。即使玩游戏，也应该让孩子玩尽可能多的品种。

“屌丝”玩游戏

有一种说法，“穷玩车，富玩表，屌丝玩游戏”。这里指的是成年人，但孩子们的情况甚至比成年人还突出。当我同意孩子玩游戏的时候，他妈经常抱怨的话是“你和开小超

市的有什么区别？”的确，新闻里经常有报道小学生、中学生玩游戏花光了父母银行卡里的储蓄，这些孩子的父母大多忙于工作疏于管教，一个手机伴护着孩子的成长。

一位安静的儿童，一本图画书能看上半天，父母自可专注于自己的事情，可这样的孩子实在太少见。橙子之精力旺盛，在男孩中都少见，在海滩上他能“摸爬滚打”几个小时还不肯回家，很少能安静地独处，如何填满他的时间就成了我最需考虑的事情。尤其到了暑假，不去幼儿园、不看动画片、不玩游戏又能干什么呢？

橙子也在上一些兴趣班来“打发”时间，可时间是无法被这些昂贵的课程“填满”的。一节滑冰课门票100元，初级教练的费用是200元，一节游泳课价格略微便宜，带孩子出门运动运动，这是基本的费用。而音乐课请私教，价格比体育教练还高，专业的钢琴课每课时400元，这是全民钢琴的结果，小众些的乐器费用更高。家长们也不管人工智能是否很快就能制造出流畅的翻译工具，最爱把孩子送去学英语。这些带外教的英语学习班，主打美音的年学费快3万元了，如果换成俄罗斯、西班牙或埃塞俄比亚的外国人教英语能便宜些，2万元。

橙子还小，各式各样的夏令营和游学没他的份儿，可同龄的家长们似乎得了出国旅行的“开眼”强迫症，然后就抱怨，花了多少钱买机票、住了多贵的酒店，可孩子还是低头玩手机。

爱电子游戏真是情真意切，游戏的吸引力在于常玩常新，而现实生活中的体验却是有限的。游戏中光怪陆离的形象、不断变换的场景和打斗战争的奇思妙想也只有在虚拟世界中存在。而据我的观察，生活在物质充裕时代的“00后”或“10后”，他们从小丰衣足食，视之为当然，在这方面的欲求反而少。起点高当然是好事，可也把精神满足当成了“刚需”，这可比让他们吃饱穿暖麻烦得多。而游戏的奖励机制恰恰是每个关口都有令玩家有成就感的目标和任务，孩子不断晋级和过关，就不断对游戏有兴趣和依赖，从而享受短暂的成就感。

也正是因为游戏固有的优势，“寓教于乐”其实是儿童接受教育最好的办法。我家附近有一家核电教育基地，这里除了有核设施的模型外，很多核电站的知识是以电子游戏的方式展示的，很多互动游戏可以让孩子们学习核电知识，了解电厂操作的道理和流程。通过电子积木，橙子能够顺利地搭建反应堆、蒸汽发生器、稳压罐等核电装置了。他还能开着虚拟的小汽车在厂区里找到机房的入口，进入机房一探究竟。

对于一个5岁的孩子来说，核反应的原理未免太深奥，可通过卢瑟福的 α 粒子散射实验装置和电子模拟的威尔逊云室实验，他看到放射线打在金箔上的亮点和射线在蒸汽中的轨迹，就大概对放射线有了一点印象。这里最受孩子们欢迎的是一个“中子枪”，对准大屏幕上的放射性大原子开枪，一个原子裂变成两个。这个“打靶”电子游戏，生动地展示出核反应是怎么发生的。

大多数家长对游戏谈虎色变，研究者也发现电子游戏具有成瘾性和危害性，英国一所学校还宣称要起诉让子女玩暴力游戏的父母。但电子游戏绝非洪水猛兽，发表在美国著名学术期刊《大众媒体文化心理》上的论文则认为，儿童躁动、

多动等不良行为的产生与每天进行游戏的时间长短有关，和游戏类型及内容的关系并不像人们想象的那么大。如果儿童的游戏行为能得到有效控制，每天玩游戏的时间少于一小时，似乎有助于培养孩子的良好习惯。而每天进行超过三小时游戏的儿童身上确实很容易看到好动、好斗以及对学习不感兴趣等负面行为，至于是孩子自律导致的每天只玩一小时还是玩一小时以内才培养出良好的习惯，这篇论文没有回答。对游戏的偏见还有很多，需要去魅。比如家长和游戏开发者曾想当然地认为策略类或是解谜类游戏能够激发儿童智力、增强他们的社交能力，研究却很难得出如是结论，经常玩这类游戏的孩子并不比其他完全不接触的同龄人显得更聪明，或是成绩更好。



近视眼，游戏造？

身处数字时代，喜欢也罢，不喜欢也罢，家长们都不得不学会与游戏打交道。和拍洋画、跳房子以及看动画片一样，玩电子游戏只是身处数码时代的孩子们的另一种游戏方式。通过游戏，屏幕后面的孩子们找到了共同的话题，交了朋友。未来当孩子们长大了，在一个闲暇越来越多的时代，游戏还可能成为他们摆脱寂寞、自我娱乐的工具。至于有些人靠打游戏就业，或者开发游戏赚钱，那就想多了。

孩子看手机玩游戏会近视，这点，家长们也想多了。

于游戏与近视眼的关联，至今很少有权威的看法。有一种说法是过于近地看电视会影响视力，可也有质疑认为近视是因，靠近屏幕是结果，正是因为视力下降了孩子们才靠近屏幕的，但孩子懵懂，分不清现实与虚拟世界的分别，天然地靠近屏幕，仿佛这样就可以靠近虚拟世界的人物倒是真的。还有人凭借直觉，整天盯着电脑屏幕确实可以导致眼睛发酸干涩，进而引申这些症状累积后，人的视力就将下降，但是当你的眼睛离开屏幕后，这些症状也会随即消失，并没有证据证明长期注视电脑屏幕会造成视力损伤。

至今为止，我看到的有关近视的一个肯定的结论是，近视和遗传有关联，科学家通过比对研究发现，基因组中超过100个片段都与近视相关。如果父母都近视，孩子患近视的可能性就大大提高了。这听起来有点宿命，孩子得了近视，父母不应该责备孩子玩太多的游戏，反而该在自身找原因。但近视发生率的确在大幅度飙升。全国中小学生近视调查显

示，中国内地学生的近视率排到了世界第二，仅次于新加坡，其中小学生为28%、初中生为60%、高中生为85%。而各年龄段人口综合看，全国近视眼人数竟已近4亿，我国人口近视发生率为33%，是世界平均水平22%的1.5倍。如此高的比例，难道是遗传基因与周边国家和地区不同？

在东亚乃至整个世界范围内，近几十年中近视率都在飞速上涨，中国香港、中国台湾、韩国和新加坡最为突出，这些地区上世纪50年代的近视率是20%~30%，到了上世纪末则升高到80%，在首尔，19岁的青年人近视率高达96.5%。

在没有电视的时代，读书人是戴眼镜最多的群体，书本也理所当然地被视为视力“杀手”，可放在凡事需有科学依据的时代，“萤窗雪案”与近视的直接关系却从来没有实验数据验证。反而，一些偶然的机会，科学家发现了减少室外活动和近视发生率的正相关关系。因纽特人本来过的是渔猎的生活，生活方式转变后，他们的后代出现了大量的近视。在广州，科学家们曾做过对比实验，随机选取6所学校，让其中六七岁的孩子每天放学前上一节40分钟的户外课，结果是3年后，孩子们近视眼的比例是30%，而在对照学校，这一数字是40%。

进一步的实验让科学家们发现，光照不足是近视眼高发的直接诱因。科学家还试图找出光照影响视力的机制，一个主流的说法是，光照刺激了视网膜释放多巴胺，而这种神经递质进而阻止了眼球在发育中的伸长。看来，近视眼大面积发生的背景是，我们人类本来是生活在野外的动物，身体内部的调节机制都是为野外环境准备的，可就在几十年内，电气化把我们吸引到室内，尤其在东亚，望子成龙的家长们更把孩子逼迫着坐在台灯前，身体里的基因怎么适应得了一两代人生活方式的巨变。

对我这样“散养”的家长而言，了解到这一科学结论，突然有种因祸得福的窃喜感。放任孩子户外疯玩，反而有助于孩子发育。现在需要做的就是按科学家所言，每天保证至少三小时室外活动。

你可以禁止孩子玩电子游戏，但这并不比“散养”更高明。最好的方法是培养孩子自我管理的习惯，每天玩一个小时以内。与此同时，则要尽量督促他到室外活动。其实，在争夺孩子有限课余时间的各项活动中，户外活动多了玩电脑看电视的时间自然少了。室外玩耍，有百利无一害，多多益善。



什么是孩子最值得玩的游戏？

□作者 夏立

按主题分：优选以下几种类型

建设性游戏

完全开放式的，自主的，易于理解的游戏是优先级最高的游戏，比如《我的世界》。

解谜游戏

即重点锻炼解决问题能力的。在这个方向上说非常推荐孩子桌游和各种棋类游戏。但是现在市面上多数所谓的解谜游戏都不太好。或者因为气氛搞得太诡异，容易让孩子害怕，比如limbo或者room。

动作游戏

这类单线程游戏比较容易引发孩子的兴趣，另外锻炼一下手眼的配合协调也不错。虽然不推荐但也不必禁止。比如超级马里奥系列以及射击游戏。

桌游及各种非虚拟游戏

这些游戏的细节性是虚拟游戏无法相比的。而且可以发挥更多的创造力。

按年龄段分：逐步解锁以下几种类型

0-6岁

我的世界，超级马里奥等任天堂系列，植物大战僵尸1（特别注明了1代，因为这个不是网游，属于入门游戏），数独，五子棋，象棋，围棋。

儿童期可选的游戏相当少。不过一旦孩子过了6岁的界限，选择范围就扩大很多了。

6-10岁

魔兽争霸3，英雄联盟，LIMBO，ROOM等，仙剑系列，最终幻想系列，上古卷轴，文明。

这期间可以带领他在某个高质量mmorpg（大型多人在线角色扮演游戏）里建个角色，最好是比较新的游戏。注意严格限制游戏时间。这不是让他玩，是让他了解。

10-18岁

可以适当的让他玩mmorpg了。但要跟他一起玩！

不过有很多比mmorpg更好的单机游戏更值得推荐——高质量的，带有明显哲学和社会学味道的游戏。比如《美国末日》《生化奇兵》《刺客联盟》《质量效应》《辐射》《寂静岭2》《光环》《使命召唤》甚至《GTA》。

总而言之，引导孩子去玩游戏的方式应该是让他只接触精品。就好像培养一个吃货，只给他吃真正的美味。同时还有一个法则就是，尽可能让他体验的更多——人很容易进入游戏设计师编织的“幸福的网”中，丝毫不能察觉其中的危险性。即便是成人也是一样。作为指导者，你的任务就是让他进入更多的各种类型的网。希望他经过各种历练之后，能悟到游戏的本质。



2016年4月11日，《英雄联盟》游戏的女性玩家团队在韩国首尔接受密集的赛前训练。

我们如何与电子游戏相处

□作者 杨璐

小镇青年的“麻将 MOBA”

与电子游戏的相处，我们在过去20多年里一直有固定模式：严管游戏厅和网吧，把青少年与游戏机隔离开。可智能机的普及让这种方法失效了，《王者荣耀》这个现象级的游戏让大家发现，青少年完全可以绕过家长和学校的监管，酣畅地开黑。是时候重新审视电子游戏了。人天生就容易被电子游戏吸引，沉迷是生物性和社会性的平衡出了问题。对待电游的态度不是回避，而是决定放多大比例的这种快乐在生活里。对沉迷也不是粗暴地禁止，而是寻找沉迷电游真正的动机，满足需求。

现在回头看，这项研究生逢其时。5月份，《王者荣耀》的注册用户超过了2亿，每日新增用户相当于一个县城的人口。7月份，《人民日报》、新华社等媒体连番点名批评青少年沉迷游戏的现象。人们这才惊觉，电子游戏已经普及到身边，甚至有平台预测今年中国手游玩家将超过5亿人。这么大规模的人口迁移到电游的虚拟世界，实在令人好奇。风口浪尖上的《王者荣耀》刚好可以观察这种亚文化向主流文化扩散的形态，它为什么会流行，玩家都是什么人？

《王者荣耀》玩的是捣毁对方的水晶塔。玩家分成两

队互相攻击，最常见的是每个队5人。每个玩家可以从战士、刺客、坦克、辅助、法师中选择一个角色，不同角色拥有的技能和强项不同。这5个角色在游戏中分别用若干个英雄呈现出来，比如战士角色包括吕布、曹操、赵云、孙悟空等。经过排列组合，每个战队选择的英雄不同，攻防能力就不一样，进攻时采用的策略也不一样。阵地以河道为界分成我方和敌方，一共有上、中、下三路兵线，每条兵线上有防御塔，既能保护己方也能攻击敌方，但敌人一旦推倒了防御塔，就意味着离攻陷阵地捣毁水晶塔的目标近了一步。兵线之间的草地是野区，攻击野区的怪兽可以获得金币、英雄能力的提升。

战队可以由后台随机匹配，也可以跟QQ、微信好友或者陌生人组队应战。田丰的研究重点是陌生人，所以他建立了一个由网友玩家组成的战队。“一个新的战队几乎很难招来队友，于是我开始不断向游戏好友发出邀请，最初应者寥寥。后来发现，多次一起战斗的好友更可能加入战队，互相赠送金币的好友更可能形成互动和一起战斗的可能。”田丰说。

这个战队是田丰剖析《王者荣耀》的基础。他发现固定战队经常战胜随机匹配的战队，因为这款游戏注重战略，固定战队的思路统一，有默契的配合。为了提高胜率，就必须从随机模式参加到固定战队。可陌生环境里组成固定搭档的难度很大，田丰的大战队虽然有40人，到周末凑齐5个人都很困难。田丰说，相比而言，从熟悉环境里找到稳定玩伴的难度就小多了。《王者荣耀》背后的基础，应该是基于地缘、业缘、同学等现实社会中的亲密关系和社交网络，这是《王者荣耀》迅速流行，并有极大的用户黏性的原因。“我挺忙的，但同伴不停地在群里喊，今天有没有人打游戏呀，我看缺个人，就帮忙打一局吧。所以你会发现，它的社交黏性是很强的。我这个社交还是简单的，因为是陌生人组成的战队。如果是熟人组成，黏性更大，比如说办公室里5个人，午休的时候4个人想打，一个人不想打，那肯定被拉进来，慢慢就形成了一个午休打游戏的惯例，很难脱离。”田丰说。

《王者荣耀》的这个特点发挥了QQ和微信的优势。《王者荣耀》团队的相关人员告诉本刊记者，两大社交平台对游戏的带动非常明显。熟人链条打通之后，首批进来的玩家就成了种子用户，通过他们的社交关系迅速扩大，拉动更多的用户加入游戏中。数据上也能看到这种趋势。“我们发现节假日间游戏数据会有明显的上涨，如果是春节、中秋节这种亲友聚会的时刻，游戏数据上涨会更加明显。某种意义上说这是社交驱动的，尤其是线下社交。”《王者荣耀》相关工作人员说。更容易理解的类比是麻将，中华电子游戏研究协会副会长刘梦霏说，不要从电子游戏类型MOBA上去想《王者荣耀》的流行，而是去分析麻将为何在中国广受欢迎。“它既有输赢，也有对于打牌的交流，还能闲话家常，适用于麻将的场景也适用于《王者荣耀》，并且年轻人现在很少打麻将了，但是他们玩电游。”刘梦霏说。

《王者荣耀》的流行基于熟人社交，田丰在这个系统里显得形单影只，他周围根本就没人玩这款游戏。尽管注册用户超过2亿，还是有很多人是从新闻里才知道它的存在。玩《王者荣耀》的都是些什么人呢？田丰从浩荡的玩家中发现了小镇青年的身影。他的战队里，几乎全是来自于三线城

市以下的年轻人。田丰不觉得这是巧合，他推导了这个现象的合理性。在很多流行的电子游戏中，砸钱是升级通关的关键，也就是说玩家可以通过购买装备增加战斗力。《王者荣耀》不是一款拼花钱的游戏，它虽然也可以买装备，但提升战斗力的空间有限。要想赢，拼的是大量时间的练习、策略意识和团队协作。小镇青年不一定愿意砸钱买装备，但是他们舍得花大量时间练习。“我在朋友圈里看到战队有人早上7点钟就晒出了成绩，‘北上广深’哪有这样的时间。三线城市的生活节奏慢，小镇青年有的是时间打游戏，他天天练习，一线城市的人进去发现打不过人家，慢慢就不玩了。”田丰说。极光大数据在6月份公布的《王者荣耀研究报告》印证了田丰的推论，《王者荣耀》用户机型价格占比最高的是2000至2999元之间，占比28.7%，用户偏好的APP前三位是QQ、QQ音乐和快手，24岁以下的用户超过52%，二、三线及以下城市用户占比达到90.5%。



中国社会科学院社会学研究所副研究员田丰

智能手机让小白变成玩家

令人意外的是，《王者荣耀》这么火，电游年龄在20岁以上的玩家对它却不热衷。杨旭和臧叙都是“80后”，从小学开始玩游戏，见证了电游设备从游戏机、电脑一直到手游的演变，把应试教育的进取心都倾注在游戏的输赢上。他们就是那种沉迷于电游的孩子。杨旭在一家做电游、二次元IP的公司工作，臧叙以IP为网名在“虎牙”上做电竞主播。臧叙每天接触的都是游戏玩家，他说，不仅仅是《王者荣耀》，他对手游都不热衷。虽然年轻人全在玩手游，但是比起他过去20多年玩的游戏，手游太不好玩了。

这一代人是在上世纪80年代末到90年代接触到电子游戏的。杨旭告诉我，他的第一台游戏机是任天堂红白机，当时这种日本原装的机器价格昂贵且不容易买到。他的那台是从西单商场买的，花掉爸爸不吃不喝两三个月的工资。他把

喜欢的游戏看作一件艺术品，也追逐着游戏机的升级，从任天堂、世嘉到PS。当时的中国，电脑还没到普及的程度，PS这样的游戏机是高端玩具。臧叙说，当年PS的价格在2000元左右，他在2001年上大学，宿舍里有游戏机的同学可不多，通常就是围了一堆人看着他打。

电脑是玩家们能够接触到的另一种设备。可一方面电脑并没有普及到每家一台，宽带上网也没有普及，拨号上网的网速不足以支撑游戏的运行。臧叙说，高中打《星际争霸》的时候，只能在网吧里用局域网，他们去的那一间，一共8个座位。“去网吧打游戏”虽然很长一段时间是教育新闻里的常见题材，跟智能手机的普及相比，网吧对人群的覆盖率低得多。放在广阔国土和庞大的人口里，电游玩家可不是一个大众群体，在智能手机时代之前的2009年，有调查数据显示，全国50.6%的玩家在省会及以上城市，28.7%在地级市，20.7%在县级以下。

手机的普及相当于给每个人发了一台游戏机。游戏对于全民都唾手可得，吸引什么样的玩家、多大规模是个新局面。它匹配的不是臧叙这种从单机游戏一路玩过来的硬核玩家，而是吸引更多小白用户。客观原因是手游受到手机硬件的限制，主观原因是面对大众必须降低难度。狸猫是中国最早一批做游戏设计的人，他说，在功能机时代，手游都是出厂时就安装在手机里，基本停留在贪食蛇、俄罗斯方块等。这种非常初级的游戏没办法引起娱乐的波澜。真正的机会是智能机和4G的普及。游戏设计师法师K曾经在端游的《诛仙》项目里做了7年，又进入到手游领域，他说，智能机时代的手游是抢滩登陆，大家把PC端的游戏类型一步步放到手机上，哪些类型还没有被制作出来，哪些领域还没有出精品，就去填补这个空白。“比如ACT（动作类）这种类型的游戏，我做一个，他做一个，直到ACT游戏大幅度出现。又有人去做RPG（角色扮演），现在是MOBA类（多人在线战术竞技类游戏）的《王者荣耀》。”法师K说。

智能机的配置虽然跟电脑一样，可它没办法照搬PC端游戏。法师K说，手游是迷你型游戏。PC端的游戏可能需要三四个小时，时间短了沉浸不到游戏里去，但是抱着手机玩这么久不现实，就得改造得适合手机节奏。触屏操作让很多PC端的游戏没办法玩，就得选择手机上可以实现的类型。小屏幕很难做到绚丽的画面，手机电量也支撑不了很多复杂游戏。“我做过一些测试项目，插着电玩也就能打1个小时20分钟，这种游戏是没办法玩的。”法师K说。

《王者荣耀》就属于一款简化而来的手游，它所属的MOBA类型在PC端有两个最流行的游戏《DOTA》和《英雄联盟》。北大光华国际创新研究中心研究员王萌说，在暴雪公司的《魔兽争霸3：混乱之治》的时期，一个叫作EUL的玩家用暴雪的地图编辑器做了一款叫《DOTA》的游戏，这是大家公认的MOBA类游戏的开端。《DOTA》团队后来分开了，一部分人做了《DOTA2》，一部分人做了《英雄联盟》。《DOTA》入门很难，臧叙告诉我，他属于周围打游戏水平高的人，一边看高手的视频，一边练习，认真学了一个月才上手。《英雄联盟》像一个缩小版的《DOTA》，地图变小了，把一些复杂的地方去掉了。电游玩家，在一个难度高的游戏里得心应手，就很难被同类型、难度低的游戏吸引。王萌告诉我，《英雄联盟》最早想过拉《DOTA》

的用户，效果不好，所以，它的玩家是一批降低门槛后的新人。

对于门槛更低的手游，比如《王者荣耀》，规律依然适用。它要抓住的不是《DOTA》《英雄联盟》的玩家，而是对PC端游戏不熟练或者没玩过的新用户。狸猫说，《王者荣耀》就属于简化比较合理的游戏。除了硬件限制原因的简化，入门难度和操作也都适用于普通大众。比如，英雄的名称很多是耳熟能详的历史人物，便于接受和记忆。在获取经济的时候，传统MOBA游戏需要打小兵到最后一刻才获得金币，《王者荣耀》加快了死亡节奏，只要在小兵范围之内击杀，就能获取金币。在恢复生命值的操作里，传统MOBA游戏必须要传送回城，《王者荣耀》的每个防御塔后面都有一个血包，这就降低了玩家在前线往返的时间。英雄的技能也进行了简化，传统MOBA里每个英雄有4个技能、1个被动技能、2个召唤师技能，《王者荣耀》里简化成3个技能、1个被动技能和1个召唤师技能。从数据上也能看到这种简化带来的结果，2009年的数据里77.5%的玩家是男性，而《王者荣耀》这种对抗型游戏中，54%的玩家是女性。

电游是人性的黑洞

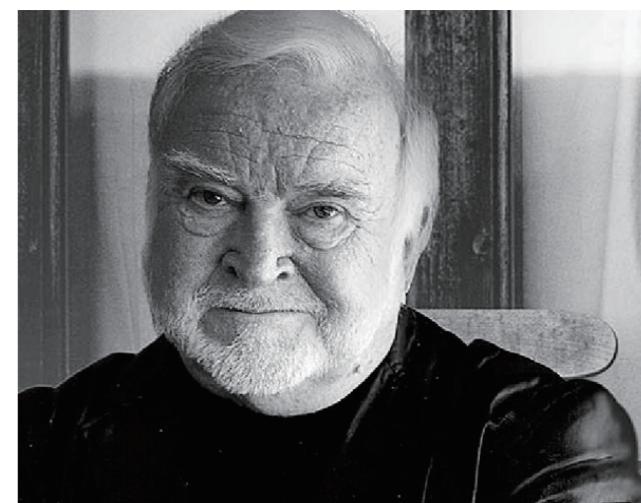
玩游戏的设备一旦普及，电游势如破竹般攻占了主流人群的心，最本质的原因是它天然具备吸引人的要素，是人性的黑洞。快乐和亢奋都是可以测量的：承担艰巨的挑战，产生肾上腺素，它能让人自信、精力充沛和干劲十足。完成一件极其艰苦的事情，大脑会释放去甲肾上腺素、肾上腺素和多巴胺的强效混合物。这三种神经化学物质的组合，能让人满意、自豪、高度兴奋。看到含混不清的视觉刺激，挑起好奇心，就会体验到一种名为“兴趣”的生物化学流，也成为“内源性鸦片”，其中包含能让我们感到自身强大、万事在握的内啡肽，以及比吗啡强80倍的“幸福”神经递质β-内啡肽。北京大学心理与认知科学学院副教授张晰说，这和祖先的生存本能直接相关，就是打不过就跑的一种反应。它的生理基础是你看到危险的时候，会分泌这些神经递质保持亢奋，或者说增加活动性，要不你就跑得比别人快，要不你就打的力量比别人大，增加生存概率。

现代社会很难遇到祖先们的生存危机，可电子游戏却能模拟出这样的状态，激发大脑产生提高兴奋度的神经递质。《游戏改变世界》的作者简·麦戈尼格尔把玩游戏定义为自愿尝试克服种种不必要的障碍。在玩《王者荣耀》的时候，我们简直需要眼观六路、耳听八方，不停地操作屏幕使用各种技能殴打对方的英雄和小兵、野区的怪兽，还要小心防范对方英雄的进攻、进入对方防御塔范围造成的伤害和野区里的埋伏。这些行为充分激活了我们的注意力系统、动机系统和情绪中心等。

心流也是一个关于游戏的常用理论。张晰说，它起源于欧洲的心理学家、观察艺术家在进行创作时表现出来的全神贯注、不愿意被打扰、抗拒中断的心理状态。心流产生的主要条件是内在动力，就是说这件全身心投入的事情是你所喜欢的而不是来自于外在的压力或者激励，那就更容易进入到这种状态中。我们其实对心流的状态不陌生，比如全身心地做一些运动的时候，高考前最紧张的复习阶段熬夜到很晚也



《游戏改变世界》作者简·麦戈尼格尔



美国心理学家米哈伊·希斯赞特米哈伊

很亢奋，甚至在一些宗教活动中。

玩游戏也产生心流。美国心理学家米哈伊·希斯赞特米哈伊在《超越无聊和焦虑》的科学研究报告里分析诱发心流的行为是有明确目标、有既定规则，随着时间推移难度和技能也提高的挑战性活动。简·麦戈尼格尔以此对比电子游戏的基本结构，自我选择目标、障碍以及持续不断的反馈，认为它们十分契合。她在《游戏改变世界》中写道：“在这种高度结构化、自我激励的艰苦工作中，我们可以有规律地实现人类幸福的最高形式：紧张、乐观地投入周围的世界。我们能感到活得更完整、充满潜力和目标感，也就是说，我们彻底激活了身为‘人’的自己。

自豪感也是打游戏这种“艰苦的乐趣”中，时常生发的感受。在马斯洛的理论里，自豪感处于需求的顶端。这也是能够测量出来的结论，它涉及大脑奖赏回路的三个不同结构，包括中脑多巴胺中心，这是跟奖励和上瘾最典型相关的地方。根据美国斯坦福跨学科脑科学研究中心的结论，自豪最初让人产生了离开洞穴、征服世界的欲望，它是一种克服挑战、赢得战斗、击溃危险的渴望。张晰说，浙江大学最近也发表了一个关于自豪感的实验文章。研究人员改变了老鼠前额叶的一个回路，让老鼠在竞争中获胜，这种获胜刺激老鼠再去挑战比它地位高的老鼠，直到这只老鼠成为群体里等级比较高的一只。“这是我们常见的一种正反馈，打游戏就想获胜，打好了就会越来越爱打，一直沉迷在里面。”张晰说。

从进化论看，爱打游戏根本就是人类的宿命。科技和社会已经进步到我们能拿着智能手机跟四海八荒的熟人、陌生人组队打游戏了，可人作为物种没有进化，生物性上还是采集狩猎人。刘梦霏曾经把根据考古材料和人类学研究资料复原的采集狩猎人的一天，与《魔兽世界》的一天进行对比，发现除了背景不同，人们做的事情十分相似。采集狩猎人每天早上到森林里找吃的，要探索周边环境，《魔兽世界》的玩家要打开地图；采集狩猎人要采集蔬果，《魔兽世界》的玩家要采集草药和矿石；采集狩猎人要自己或者跟部落一起打猎，《魔兽世界》的玩家也要打怪；采集狩猎人每天要花许多时间跟家人相处，《魔兽世界》里设计了社交系统；采集狩猎人需要自己制造生活用品，《魔兽世界》的玩家要

炼金和做裁缝；采集狩猎人要经商，《魔兽世界》里有拍卖行。

风靡全球的《魔兽世界》其实是在虚拟世界里模仿了原始人类的一天。“我的一个核心论点就是，很多人沉浸于电子游戏并不是因为他们喜欢，或者是找一个消遣，而是因为实际上我们所有人玩电子游戏的时候都在某种程度上重温原始祖先的生活。那是一种强反馈、有社交，人和自然亲密相处，能够改变周围世界的生活。”刘梦霏说。在原始社会，因为生产力水平和技术的限制，个人的行为对周围环境造成物理性改变都是可见的，这是采集狩猎人的强反馈。到了电子游戏中，玩家做任务可以收到经验值，如果是打怪，怪可以马上倒地而亡，玩家的行为对周围造成的影响也是一种及时反馈。原始社会中，采集狩猎人必须依赖部落同伴才能生存，所以就要在部落里建立各种社会关系。电子游戏里所有事情也在一个社交环境里，哪怕是单机游戏，它的非玩家角色其实也起到社交环境的作用。同样的逻辑还体现在战斗之后，人们所获得的成长，同采集狩猎人类似，玩家在游戏中的举动，不但可以通过肉眼看到改变，经验积累还能升级。

“游戏对人的吸引，是因为它符合我们作为采集狩猎人的生物本性。无论智力、文化、技术上取得多大的成就，人还是难以摆脱身上的动物性。”刘梦霏说。

沉迷是生物性和社会性的纠结

《王者荣耀》的爆红让人们惊觉，游戏的上瘾与沉迷问题比从前任何时候都严峻了。如果被游戏吸引是人的本性，现在这个人性黑洞被随身携带，出现在任何碎片化的时间里。上瘾与沉迷从前只出现在游戏厅、网吧常客的世界里，现在成了每个人都面对的问题。张晰说，网络游戏上瘾没有被写进美国精神病学会的《精神障碍诊断与统计手册》或者《中国精神疾病分类与诊断标准》，也就是说没有一个权威机构可以诊断谁是有网瘾的或者没有网瘾。网络游戏上瘾在病理上其实存在争论。刘梦霏说，美国心理学家学会曾经花了6年时间研究，却没有办法做出决定性结论。网游上瘾缺乏统一的诊断标准，在何种程度为上瘾的问题上也没有共识。它

的概念不明确，又无法以生化方式标记出上瘾区域，使得各种研究实验结果均无法重复，治疗效果也难以评估。

网游上瘾目前不算精神疾病，可它确实会令人沉迷，并且对生活造成影响。最出名的是心理学家扬 (K.S.Young) 提出的网瘾八条标准，如果满足其中的五项，就属于“病理性网络使用”。它们是：整天对互联网念念不忘，为了获得满足感在互联网上花费的时间越来越多，试图减少花在互联网上的时间但没有成功，在不上网的时候觉得坐立不安、喜怒无常或情绪低迷，上网时间比预期的长，为上网牺牲了与家庭和朋友的关系，对家庭成员撒谎试图隐瞒上网时间，把互联网作为逃避问题的手段。张晰说，虽然这个概念在学术界争议很多，但是目前大家广泛承认的跟网瘾相关的概念和测量都是由这个研究成果引发的。

并不是每个人都会沉迷于游戏。在游戏设计师法师 K 看来，电游在中国的流行程度高于美国，很大原因是我们的娱乐匮乏。能让人分泌亢奋神经递质、产生幸福感的活动很多，游戏只是其中便捷又高效的方法之一，如果生活里有很多活动来稀释，人就不容易沉迷于游戏。从这个角度去分析，青少年属于沉迷网游的易感人群。社会问题与青少年研究专家田丰说：“现在孩子的娱乐时间不断地被压缩。学校提供的娱乐方式非常少，连体育课和特长班也并不是以满足孩子的需求为目的，而是为了考级和升学。”除了娱乐活动匮乏，青少年也要比父辈孤独许多。“家长对孩子时间和空间的控制其实比上一代是严格的，从前同学们可以结伴上学、放学，放学和家长下班之间的时间还可以一起玩，现在城市里家长都要接送上学放学，回到家里也没有玩伴，没有属于自己的空间。电游既可以满足娱乐的需求，也可以满足社交的需求。”田丰说。

田丰在《王者荣耀》里观察到的小镇青年群体，也大概隶属于容易被游戏吸引的人群。小镇青年们的时间充裕，精神文化活动并不像大城市那样丰富多彩，工作上也波澜不惊，过按部就班没有压力的生活，在这方面就难以产生肾上腺素，大脑激励回路也不会被激活。太容易的乐趣和太轻松的生活产生的快乐很有限，反倒容易陷入无聊。电脑游戏这种主动选择的艰苦工作，可以在乏味的生活中打起精神、激发斗志，以及产生自豪感。在研究《王者荣耀》的过程中，田丰甚至提出了一个学术假设，打《王者荣耀》获得好成绩的自豪感，是否可以被小镇青年们用于实际生活中，让本来上升机会寥寥的人生有新的可能性？

对沉迷电游的讨论，说到底是人的生物性和社会性的纠结。脑神经构造和采集狩猎人的生物存在让我们天然被游戏吸引，并产生幸福快乐的感觉，可我们毕竟早就不住在原始森林里，现代社会的运转机制和文化需要平衡好生物性和社会性。中国传统语境里对游戏是道德批判。刘梦霏曾经研究过《资治通鉴》全书，提到“游戏”的有 20 次，都是与乱国佞臣、仆、妾、奴相连。唯一不含贬义的“游戏”主题并不是人类，而是两条龙。“这其实暗含一种文化判断，游戏属于动物层面的行为，根本是反文化的。玩游戏的成年人不是圣贤，连合格的社会成员都不算。”刘梦霏说。中国文化里另一个传统是游戏与严肃对立，玩游戏就是缺少上进心，“丧失”进取的志向。《尚书》中直接就有“玩人丧德，玩物丧志”。

对网络游戏的处理，依旧可见这种思路的影子。90 年代曾经持续的查抄电子游戏厅，禁止未成年人入内，2002 年北京蓝极速网吧大火更引起了历时 10 年对网吧的整顿。可现在的形势是，青少年对娱乐的需求没有变化，实现工具变了，随身携带的智能手机让他们绕过了父母和学校的管控。田丰说，《王者荣耀》其实暴露了传统监管模式的软肋。对游戏厅和网吧的严查是时间和空间上的限制，并没有从沉迷游戏的原因上去花力气解决，现在手机是一个新场域，它的普及程度和便捷程度比网吧高多了，矛盾就尖锐起来。

回到沉迷游戏的原因中，产生幸福快乐的方法并非只有电子游戏，所以核心还是用什么方式来满足娱乐需求。田丰说：“所有孩子如果让他接触一个新奇的事物，不能说是沉迷，但他都会花很多时间去做。他有兴趣画画也好、下棋也好，都会在好奇心的驱动下去学习和练习，家长在这个过程中不断地鼓励，让孩子收到即时反馈和成就感，也能不断强化这种兴趣行为。原理跟打电子游戏是一样的。”

玩电子游戏不会让青少年性情大变。虽然国内不乏论文测量沉迷网游者牺牲社交、时间管理、控制力、攻击性等等数据，可张晰说，没办法证明是沉迷网游导致了这些问题，还是因为本身有这些问题导致沉迷网游。但可以肯定的是，沉迷网游、戒断反应里的异常行为，比如不让玩游戏就打家长、跳楼等新闻背后反映的是亲子相处模式、家庭教育的问题。刘梦霏说，家长还是需要耐心地去理解孩子们的游戏动机，通过游戏行为去理解孩子。这里面可能有现实中看不到的，孩子内心最大的渴望。这不是一个严管打游戏的问题，而是发现需求、满足需求的问题。



6月9日，山西太原的王明赶往城南，准备参加一场《王者荣耀》电竞比赛

游戏对现实有正向作用

不必把游戏看作洪水猛兽，它对现实有正向的意义。希罗多德在《历史》里就讲过一个游戏改变现实的故事：吕底亚国遇到了大饥荒，为了抵抗饥饿，人们想到了一个古怪的办法。先用一整天玩游戏，只为了感觉不饿。第二天吃东西，克制玩游戏。第三天再玩游戏，循环往复了 18 年。我们经常说沉迷于游戏是为了逃避现实，如果是用来克服现实的困境，这是一种有益的逃避。刘梦霏说，在国外一直有人在尝试把游戏的原理用在学习和工作中，让日常生活也像游戏一样吸引人。

服种种不必要的障碍。它有四个核心要素：目标、规则、反馈系统和自愿参与。目标是玩家要达到的具体结果。比如在《王者荣耀》里，分为局内目标设定和局外目标设定两个维度。单局游戏里会设定阶段性目标让玩家达成，比如通过获取游戏金币购买装备升级，到 4 级才会有大招。局外目标是有青铜、白银、黄金、铂金、钻石级别设置。张晰说，从心理学上，目标是为了一直吸引人的注意，持续地参与到活动里。“如果设计的目标特别高远，人会知难而退。但分解为一个个小目标，他往前进步一点就够了，就会一直在这个方向上往前走。”



2017年8月5日，江苏苏州乐园，电竞爱好者在嘉年华活动上进行《王者荣耀》对抗赛

与目标相对应的原则是反馈系统，它指的是告诉玩家距离目标还有多远。在《王者荣耀》里，击杀敌人时会有声效即时感染玩家的情绪，有种爽的快感，还通过进度条、得分等即时显示玩家得了多少金币，敌方失了多少血，还要打多久会死。张晰说，目标和反馈构成一对强化行为，你完成某个目标就得到一个即时奖励，你没有完成目标就要受到惩罚。不断地重复就形成了行为塑造。规则指的是玩家为了实现目标所做出的限制。它能释放玩家的创造力，培养策略思维。自愿参与是人对游戏感到有趣的条件，否则即使满足前面三个原则，这样的游戏也会让人不耐烦。

研究者曾经尝试把教育内容按照游戏的要素结构化，做出“严肃游戏”。刘梦霏说，这个思路尝试了很久，比如在 App Store 里有一款游戏叫作《伊朗 1980》，其实就是用游戏的方法让大家学习伊朗那次革命的历史。香港的一个研究机构做了一款《农场狂想曲》的游戏，不但在中小学推广，而且举办比赛，参加比赛的学生每天都会练习一段时间。“它是把真实世界的知识嵌入到游戏中。我在香港跟踪了这个游戏的效果，它设计得太繁琐，学生们不喜欢。它的表现形式虽然是游戏，但如果被别人强迫去玩，不算是真正的游戏，没有乐趣。”刘梦霏说。

最新的尝试是不拘泥于表现形式上做成游戏，而是用这个设计和元素把日常生活重新结构。“比如你不用把课本做成游戏，该教课照样教课，把考试的规则变一下，再附加一些奖惩系统，方式就灵活了。”刘梦霏说。她把这个领域具有广泛影响力的文献《游戏改变世界》翻译进入中国的时间，看作这种尝试的开端，这几乎跟国外的研究同步，现在已经有一些应用。刘梦霏说，支付宝里的蚂蚁森林就是根据游戏规则设计的小程序。它是一个鼓励低碳行为的活动，一开始领一棵虚拟的树，每进行一种低碳行为，比如走路的步数、

无纸发票等就能收获绿色能量，绿色能量浇灌这棵树长成的时候，就真的会在阿拉善、库布齐等地植上一棵真正的树。能感受到经过游戏化改造能让人的行为变积极的是微信读书。刘梦霏说，微信读书的界面做得像游戏一样。游戏里领任务，就相当于你要读多少页书。参与这个游戏获得经验值，就相当于阅读时间换书币。书币的获取只能通过阅读时间实现，这种设计跟读书的核心行为紧密相关。读书时间越长，积累书币越多，就能拿去买新书，这已经形成了良性循环。界面的左上角在不影响阅读的情况下有一些提示，你读过书的百分比，相当于游戏里的进度条，你可能没信心读完一本书，但是进度条的反馈可能就让你坚持下来了。另外它还设计了一个排行榜，所有认识的人按照阅读时间排序，这就是调动社交元素增加竞争性。

回到《王者荣耀》的流行上，家长对孩子沉迷游戏耽误学习的顾虑，也可以用游戏化来解决。刘梦霏说，可以通过跟孩子交流，引导孩子去思考游戏如何跟学习、生活相结合，并一起制定玩游戏的计划和反思时间，辅助双方商定奖惩措施。

“我曾经为国际小学的家长设计过这种类型的游戏化系统，非常简单直观，就是规则、路线图、商定奖励，好执行，效果也好。”刘梦霏说。

微信『跳一跳』何以引得江湖才子尽折腰

在 2017 年的尾声之际，伴随着微信 6.6.1 版本的更新，随之而来的小游戏「跳一跳」在微信朋友圈掀起了一阵刷屏热潮。凭借玩法简单，易于上手且无需下载的特点，「跳一跳」仿佛一个元旦礼物般，席卷几乎所有的年龄层玩家。那么，为什么这样一个看似简单的小游戏在如此短的时间内可以如此风靡呢？下面三个方面或许可以给我们一些启发。

1、无需下载，点开即玩

目前打开微信小游戏共有三种方法，第一种点击发现 - 游戏 - 小游戏，第二种点击搜一搜 - 输入小游戏名称，第三种点击小程序 - 搜索小游戏。这样的进入方法不同于其他手游需要下载的特征，直接基于微信平台，点开即玩，免去了下载占用手机内存的苦恼，这样的方便性也吸引了更多玩家愿意点进游戏进行尝试。

2、好友排名机制，引发比拼热潮

跳一跳采用了好友排名机制，你可以查看到每一个好友的比赛分数和排名，这一排名机制可以大大激发人的比拼甚至攀比心态，为了提升自己的排名而不断“刷分”，这一设置大大增强了用户参与度，也增强了用户黏性。

3、操作简单易上手，难度低耗时短乐趣高

跳一跳的操作非常简单，几乎无需学习便可上手，这一方面扩大了其受众群体，另一方面也是大大缩短了“再来一局”所花费的时间，这使得更多的人愿意在排队、课件、休息时刻打开手机来一盘“跳一跳”，潜在的心理认为这一盘并不会花费过多时间，类似的游戏心理可以参考贪吃蛇和俄罗斯方块的风靡，横向对比可以发现他们有着类似的特征，上手简单，游戏难度虽然不高但也具有一定的挑战性，需要在不断的尝试中提高自己的水平，与此同时还可以在和同伴的竞争中获得乐趣。

