

电脑游戏杂谈

作者：张宏 时间：2021年6月18日-2022年8月24日

前言

《电脑游戏杂谈》主体是自己为 17173 写的游戏评论和参与话题，这些内容都只代表自己的一些见解。自己做过单机电脑游戏，也学过游戏 3D 场景建模和贴图绘画，写过游戏策划案，电脑游戏伴随着自己走过二十多年，自己对电脑游戏了解有一定的广度，也有较深的理解。在这里把一些和游戏相关的内容都纳入到《电脑游戏杂谈》里。《电脑游戏杂谈》里大部分图片来源于网上。

目录

自己的游戏话语.....	1
1.中国游戏业现状	2
2.游戏评论	9
2.1 经典单机游戏.....	9
2.1.1 《命令与征服：红色警戒》	9
2.1.2 《星际争霸》	11
2.1.3 《帝国时代 2》	12
2.1.4 《家园》	13
2.1.5 《反恐精英》	15
2.1.6 《三国志曹操传》	16
2.1.7 《暗黑破坏神 2》	18
2.1.8 《皇牌空战》	19
2.1.9 《魔法门之英雄无敌III》	21
2.1.10 《魔兽争霸III》	22
2.1.11 《模拟城市》	24
2.1.12 《刺客信条》	25
2.1.13 《我的世界》	27
2.1.14 《生化危机》	28
2.1.15 《流星蝴蝶剑》	30
2.1.16 《三角洲部队》	31
2.1.17 《古墓丽影》	32
2.1.18 《使命召唤》	34
2.1.19 《突袭》	35
2.1.20 《文明》	37
2.1.21 《愤怒的小鸟》	38
2.1.21 《植物大战僵尸》	39
2.1.22 《异星工厂》	40
2.1.23 《侠盗猎车手》	42
2.1.24 《巫师 3：狂猎》	42
2.2 其他单机游戏.....	45
2.2.1 《帝国时代 4》	45
2.2.2 《马克思佩恩》	46
2.2.3 《疯狂医院》	47
2.2.5 《孢子》	48
2.2.6 《孤岛惊魂》	49
2.2.7 《孤岛危机》	51
2.2.8 《主题医院》	52
2.2.9 《无人深空》	53
2.2.10 《饥荒》	54
2.2.11 《缺氧》	55
2.2.12 《王国保卫战》	57
2.2.13 《部落幸存者》	58

2.2.14 《众生游》	59
2.2.15 《部落与弯刀》	60
2.2.16 《最强蜗牛》	62
2.3 经典网络游戏	63
2.3.1 《热血传奇》	63
2.3.2 《EVE》	64
2.3.3 《魔兽世界》	66
2.3.4 《坦克世界》	67
2.3.5 《穿越火线》	69
2.3.6 《地下城与勇士》	70
2.3.7 《炉石传说：魔兽英雄传》	71
2.3.8 《三国杀》	73
2.4 网络游戏	75
2.4.1 《星际 Online》	75
2.4.2 《大航海时代 OL》	76
2.4.3 《龙之谷》	78
2.4.4 《奇迹 MU》	79
2.4.5 《行星边际 2》	80
2.4.6 《梦幻西游》	81
2.4.7 《方舟：生存进化》	83
2.4.8 《流放之路》	84
2.4.9 《冒险岛 Online》	86
2.4.10 《原神》	87
2.4.11 《黑神话：悟空》	88
2.4.12 《帝国神话》	89
2.4.13 《战意》	91
2.4.14 《全球使命》	92
2.4.15 《领地人生》	94
2.4.16 《天使》	95
2.4.17 《阴阳师》	97
2.4.18 《星战前夜：无烬星河》	98
2.4.19 《暗黑破坏神：不朽》	99
2.4.20 《金铲铲之战》	100
2.4.21 《游戏王：决斗链接》	101
2.4.22 《永恒轮回》	103
2.4.23 《海岛纪元》	104
2.4.24 《坎特伯雷公主与骑士唤醒冠军之剑的奇幻冒险》	105
2.4.25 《小浣熊百将传》	106
2.4.26 《黎明之海》	107
3. 游戏杂谈	109
3.1 网吧故事	109
3.2 游戏趣闻	109
3.3 游戏骗局	110
3.4 游戏沉迷	110

3.5 通宵游戏	111
3.6 游戏退场	111
3.7 经典游戏	112
3.8 怀旧重置	112
3.9 小说与游戏	113
3.10 为网游花钱	113
3.11 端游与手游	113
3.12 巅峰网游	114
3.13 五年后的爆款	115
3.14MMO 与 PVP	115
3.15MMORPG 游戏	116
3.16MMORPG 与美术风格	116
3.17MMORPG 与创新	117
3.18MMORPG 与《英雄联盟》	117
3.19《魔兽世界》的变化	118
3.20《魔兽世界》怀旧服	120
3.21《魔兽世界》出手游	120
3.22《魔兽世界》10.0 版本	121
3.23《原神》国产之光?	121
3.24《原神》与《王者荣耀·世界》	122
3.25《王者荣耀》与《英雄联盟》	122
3.26《英雄联盟》的创新可能	123
3.27 开放世界的《DNF》	123
3.28 开放世界和仙侠题材	123
3.29《九阴真经 2》	124
3.30《仙剑奇侠传 7》口碑下跌	124
3.31《仙剑奇侠传 7》制作成网游	125
4.游戏中的数据	126
4.1《缺氧》火箭燃料与距离	126
4.2《坦克世界》胜率和击毁数量的显著线性关系	128
4.3《坦克世界》击毁数由什么影响	130
4.4《坦克世界》银币系数	133
4.5《坦克世界》旋转速度	136
4.6《坦克世界》命中率	139
4.7 爆率的科学验证	141
5.游戏与现实	142
5.1 游戏与教育	142
5.2 游戏与军事	142
5.3 游戏与医学	143
5.4 游戏与科学	143
6.部分电子游戏分类	145
7.游戏销售榜	151

电脑游戏杂谈

自己对游戏见解：

- 1.游戏画面不是全部，有一个适合的美术效果就行，当然出色的美术效果吸引人们的眼球，但是不是游戏的全部，好游戏不一定是画面最好的。
- 2.游戏的大小不是游戏成功的指标，有小游戏很成功，其成功性高于大游戏。大游戏失败的也不在少数。
- 3.好玩的游戏，必然是新颖的，有创新在其中。而不是现在很多游戏的玩法没有变，变的只是题材和美术效果，如果是第一次玩那还可以，但是玩过同类型的游戏后就没有什么意思了。
- 4.创新是游戏前进的动力，如果是一种新类型的游戏，比如电脑游戏，VR 游戏这种本质上有所却别的创新，那就更为成功。
- 5.游戏内容的复杂度和游戏是否成功似乎没有必然关系，有很简单机制的游戏却很成功，像俄罗斯方块。重要的是变化，有无穷变化的游戏似乎更成功，复杂的游戏如果变化单一也会很容易让人厌倦。
- 6.有很多出色的单机游戏似乎都有改变成网络游戏的潜质，越早尝试网络游戏化，越有可能成功。
- 7.如何获得游戏创新的灵感？从广大玩家大众那里获得创新的灵感；从单机游戏中获得网络游戏灵感；从游戏的历史长河中寻找灵感。
- 8.游戏其实也是科技的产物，所以掌握游戏科学的制高点是制作成功游戏的一个要点。
- 9.游戏氪金设置是为了厂家赚钱，但是游戏氪金基本上都破坏了游戏的平衡性，不氪金的玩家体验感会下降很多，游戏就像在涸泽而渔一样。希望游戏厂家找到合理的收费方式，保护游戏的平衡性，又能赚到钱，像皮肤收费之类的就非常不错。
- 10.大型成功的游戏原因是多方面的，创新、画面、剧情、游戏性等都是上等水平。
- 11.游戏应该不涉及政治，不要成为政治的宣传工具。
- 12.游戏可以成为教育的一种方式，这样既娱乐了大众，又能起到教育的目的。
- 13.游戏的宣传存在过度吹嘘的情况，一款好的游戏不是吹出来的。《无人深空》就是一个典型的例子，吹的牛越大，被骂的越惨。但是游戏制作方后续的努力让游戏吹的牛变成了现实。现在我国的游戏吹嘘的现象时有发生，一个游戏好不好不是看 CG 动画做的好，宣传是否一流，希望制作厂家能做出实际的好游戏。
- 14.有公平性和变化性的动脑游戏是最成功的，比如围棋、象棋、扑克.....等等。
- 15.有些卡通类型的美术效果更为保值，3D 的则要差些，特别是写实性的 3D 游戏，很容易就画面过时了。写实性的 3D 画面的极致就是真实，只有到达这个巅峰才能保值。
- 16.游戏编辑器成为广大玩家的创新园地。
- 17.游戏的创新不是简单的嫁接，要运用智慧和头脑。
- 18.厂家可以以小型经典游戏为目标，而不去动大型 3D 游戏。只有当自身实力积累够了，才有可能在大型 3D 游戏中一展拳脚。
- 19.随着 AI 的发展，PVE 会变得越来越有趣，或许以后游戏可以 AI 自动生成。
- 20.2D 游戏不比 3D 游戏差。

1.中国游戏业现状

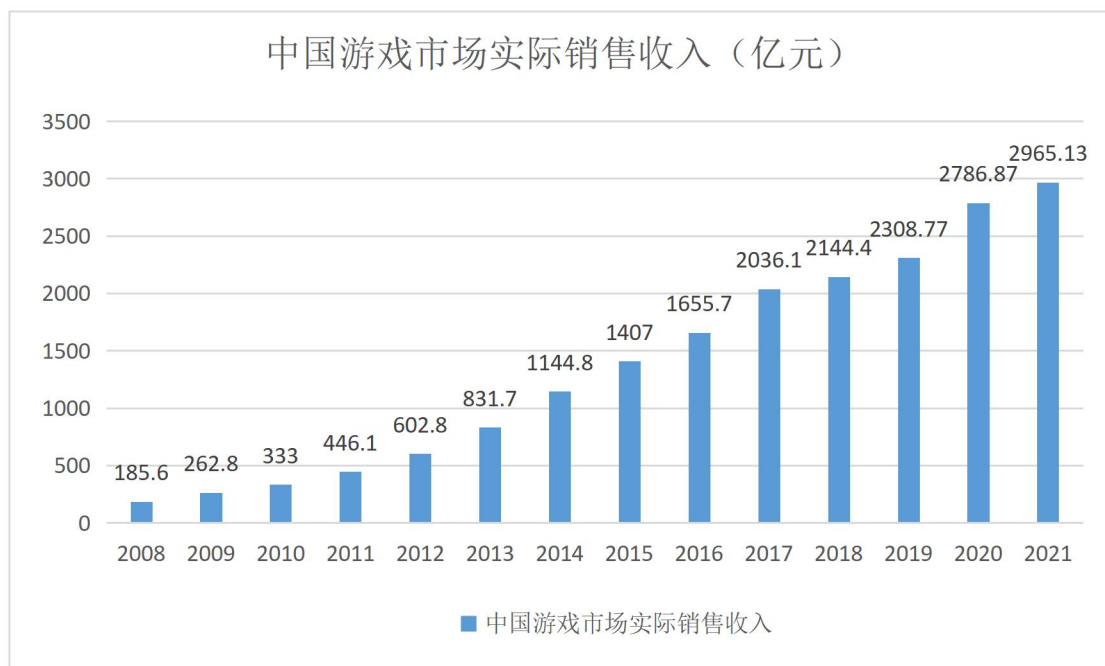


图 1：中国游戏市场实际销售收入 2008-2021 年^{[28][29]}

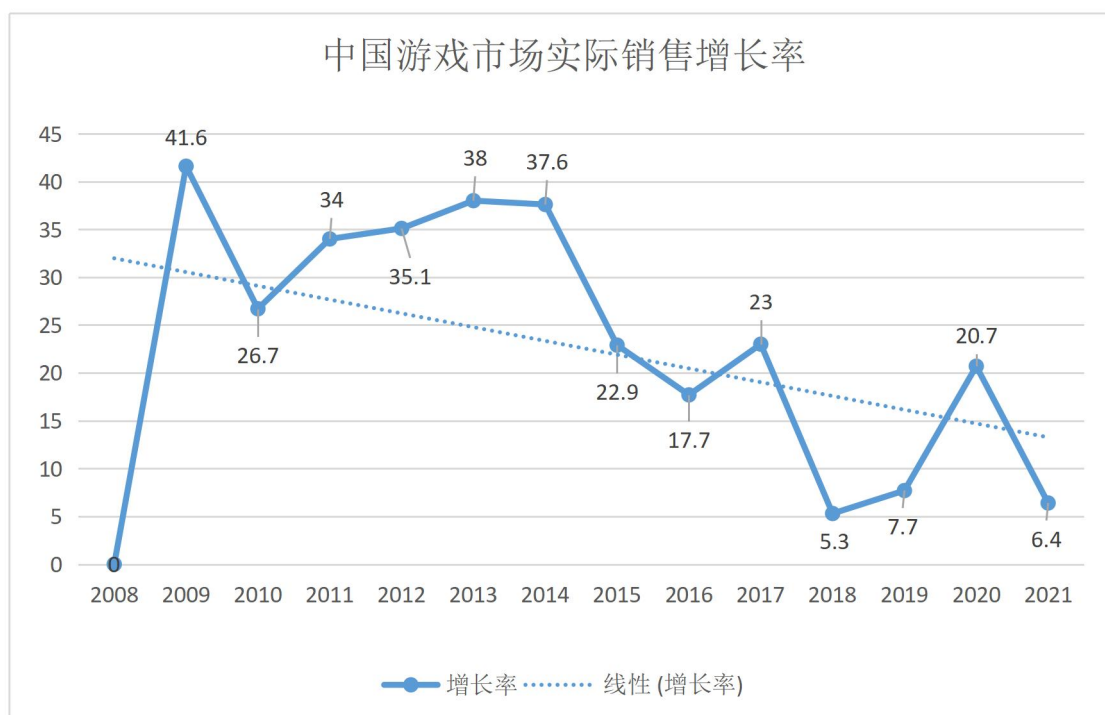


图 2：中国游戏市场实际销售收入增长率 2008-2021 年

从图 1 和图 2 可以看出游戏产业的实际销售收入是在稳步增长的,但是增加速率在下降。2020 年似乎是疫情的原因增加。

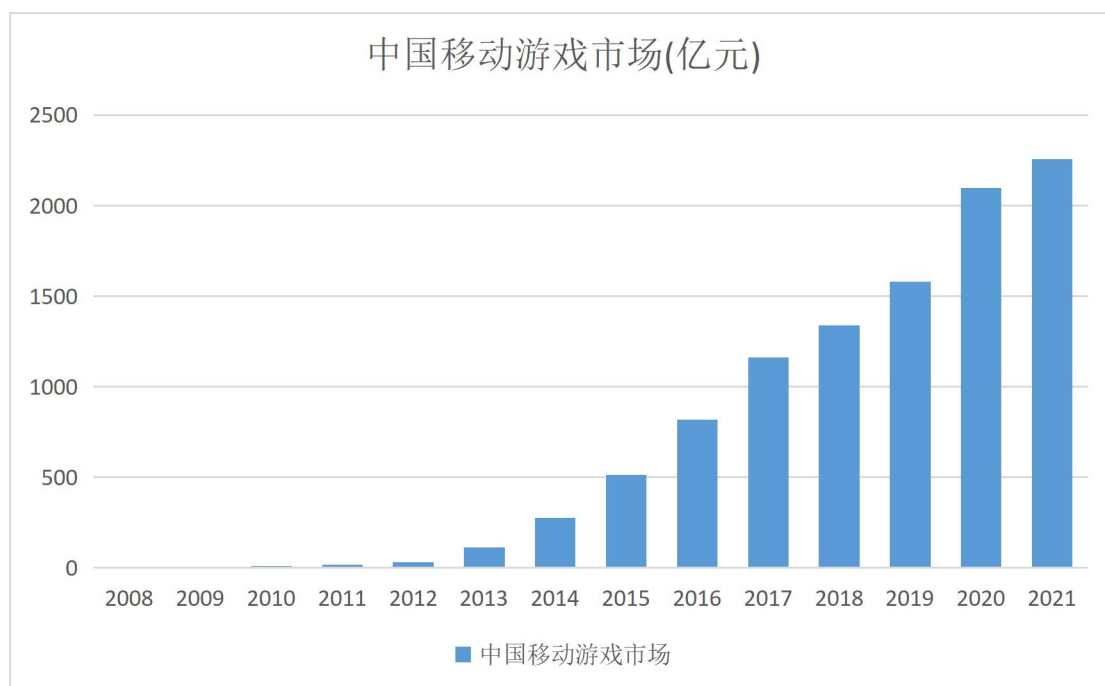


图 3: 中国游戏市场实际销售收入 2008-2021 年^{[28][29]}

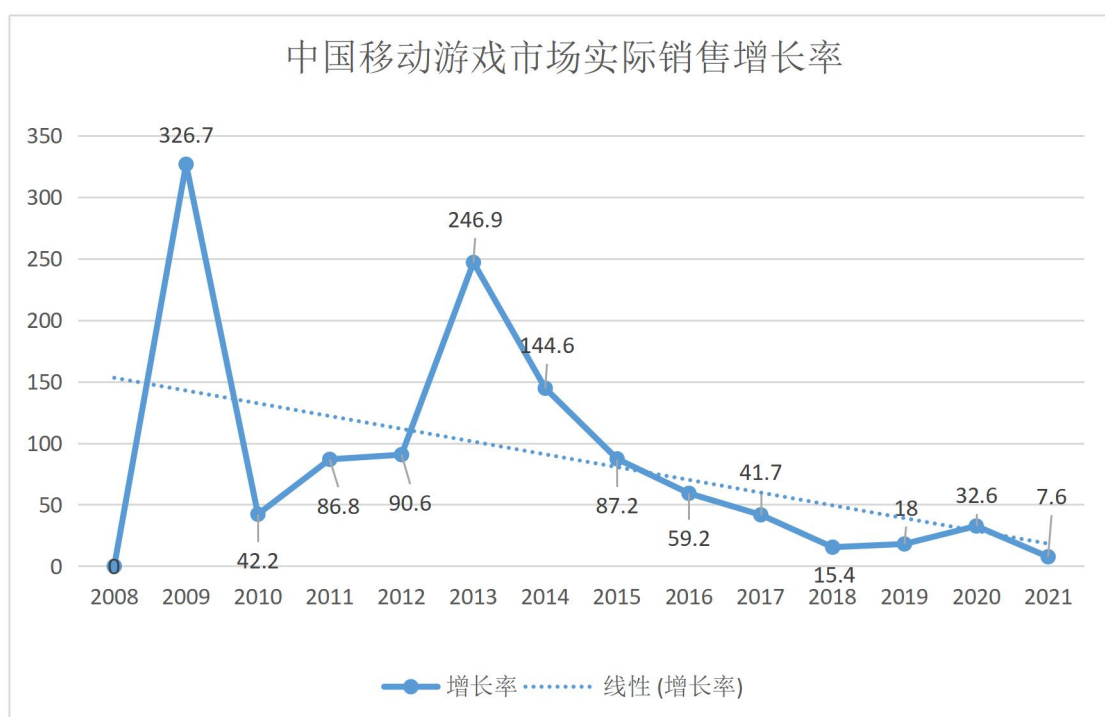


图 4: 中国移动游戏市场实际销售收入增长率 2008-2021 年

从图 3 和图 4 可以看出移动游戏产业的实际销售收入是在稳步增长的,但是增加速率在下降。移动游戏市场 2008 年只占游戏产业收入的不到 1%, 在 2021 年已经占游戏产业收入的 76%, 但是增长率已经放缓。

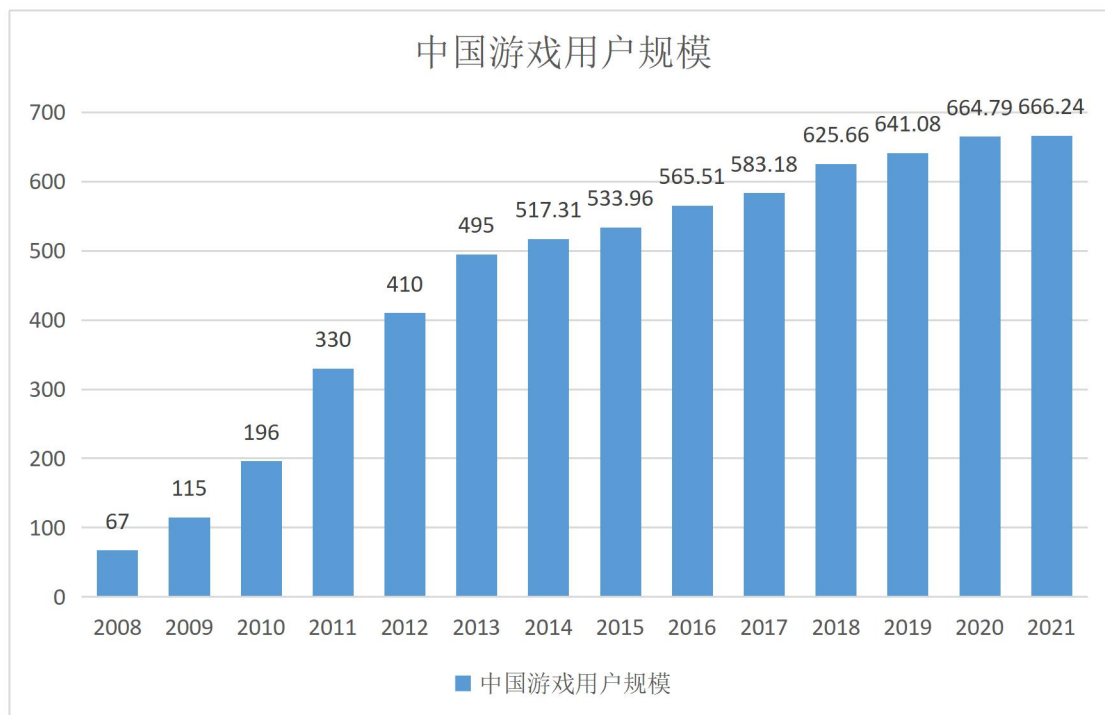


图 5: 中国游戏用户数量 2008-2021^{[28][30]}

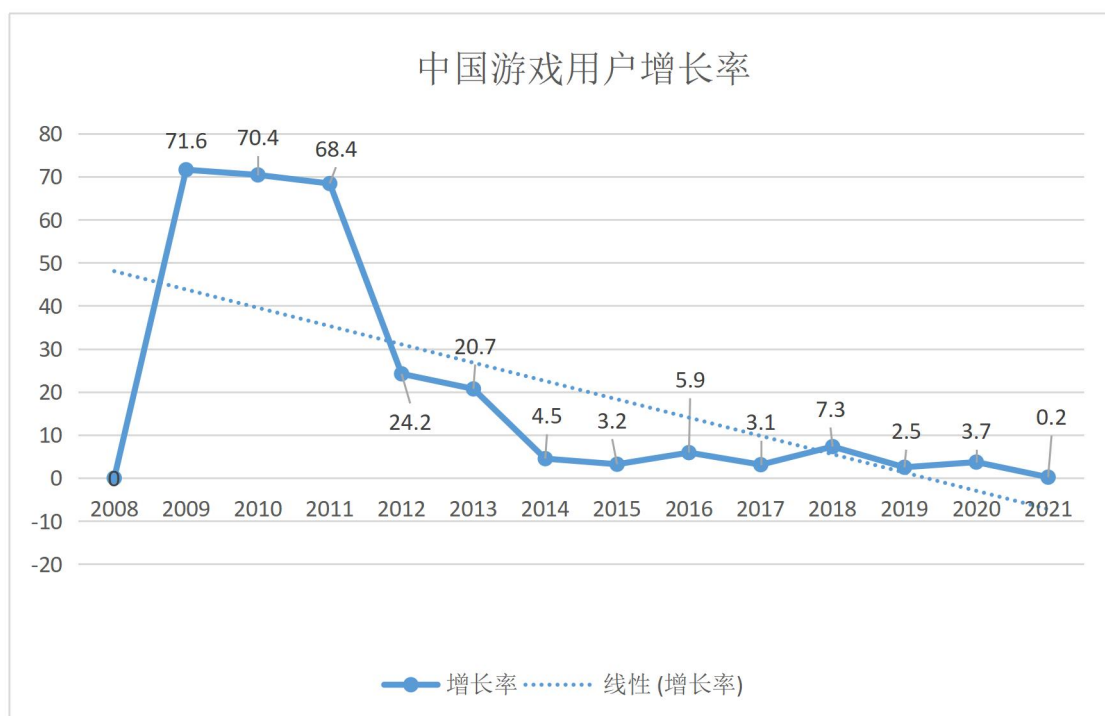


图 6: 中国游戏用户数量增长率 2008-2021^{[28][30]}

从图 5 和图 6 可以看出游戏用户在稳步增长的，但是增加速率在下降。

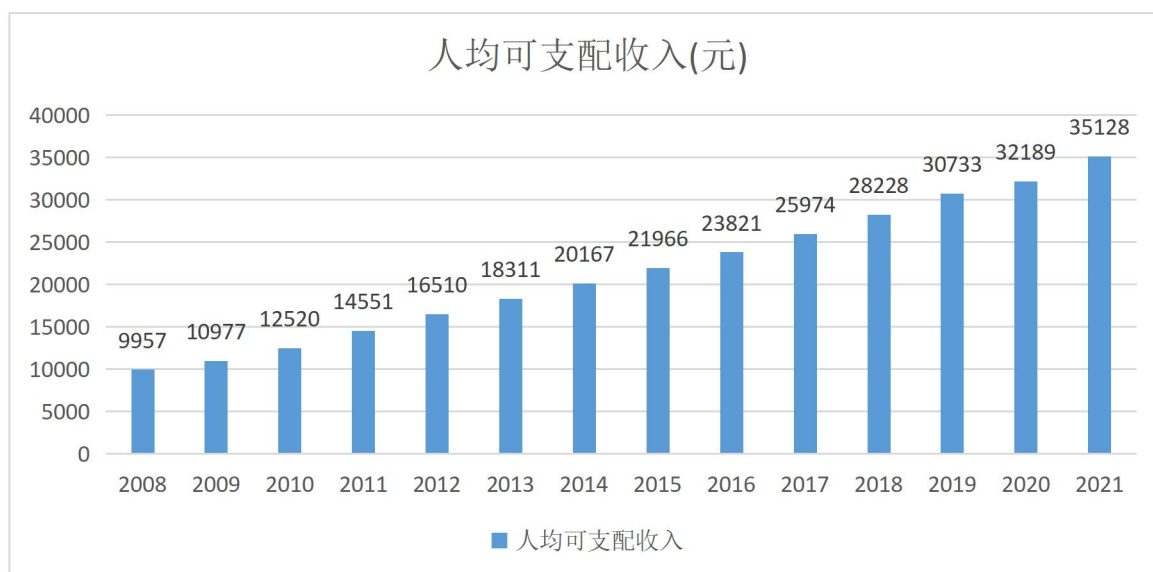


图 6：中国人均可支配收入 2008-2021^[31]

通过 14 年的数据分析我们可以发现中国游戏产业的收入和中国居民人均可支配收入出现了相关性，相关系数=0.9921，F 检验极其显著。也就说中国人民的收入增加了，那么游戏产业的收入也会增加。

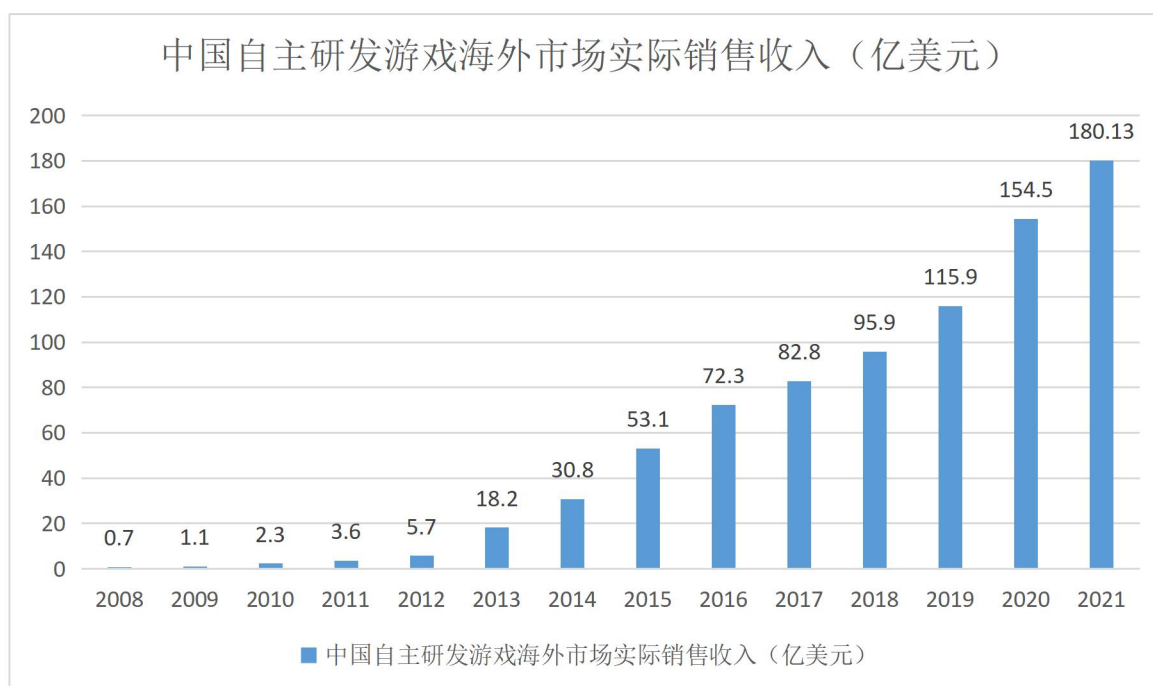


图 7：中国自主研发游戏海外市场实际销售收入（亿美元）2008-2021^{[28][32]}

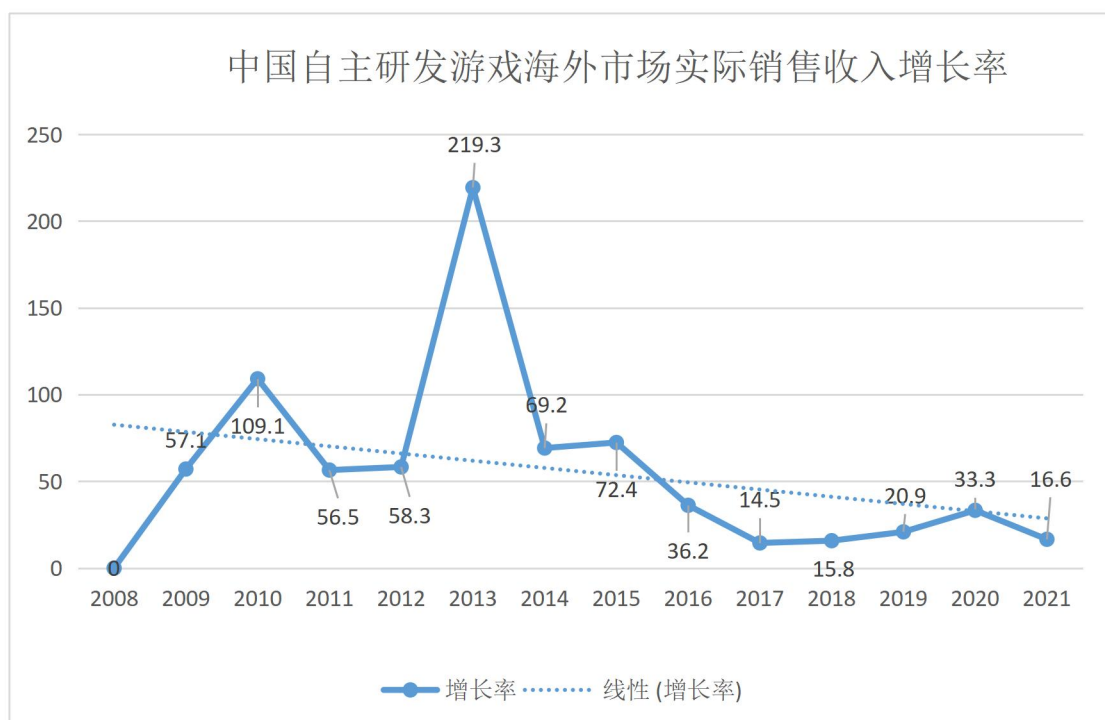


图 7: 中国自主研发游戏海外市场实际销售收入增长率 2008-2021^[31]

游戏在中国市场内似乎已经饱和，海外市场增长也放缓，但是在疫情 2020 年开始海外游戏市场出现了增长，疫情发生后，国外手游玩家在游戏上花费的时间比疫情前有明显增长。^[34]

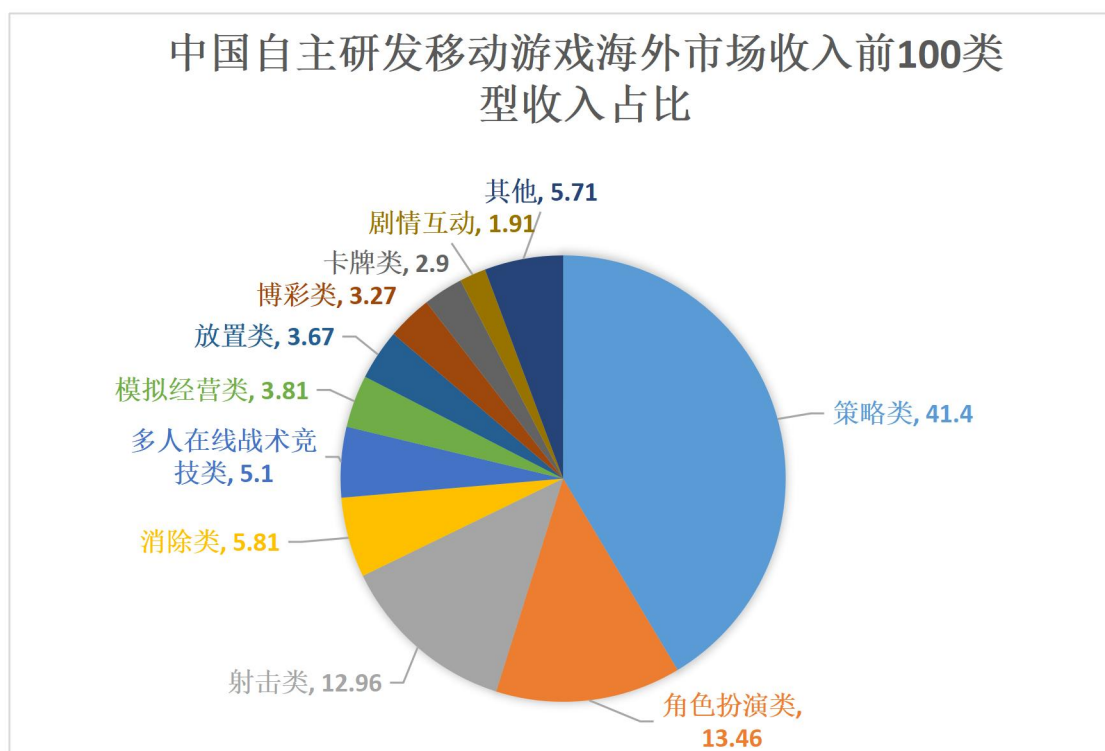


图 8: 中国自主研发游戏海外市场收入前 100 类型占比 2021^[28]

中国自主研发的游戏在海外主要以**策略类**、**角色扮演类**、**射击类**。在海外用户支出榜单方面，**策略类**、**消除类**、**角色扮演类**依然占据用户支出榜单头部；在海外用户下载榜单中，**消除类**、**动作类**、**策略类**游戏位于榜单的前三位，同时，超休闲类游戏排名大幅提升。^[34]

所以中国游戏厂商如果要制作出口的游戏，可以适度增加**消除类、动作类**游戏的制作。

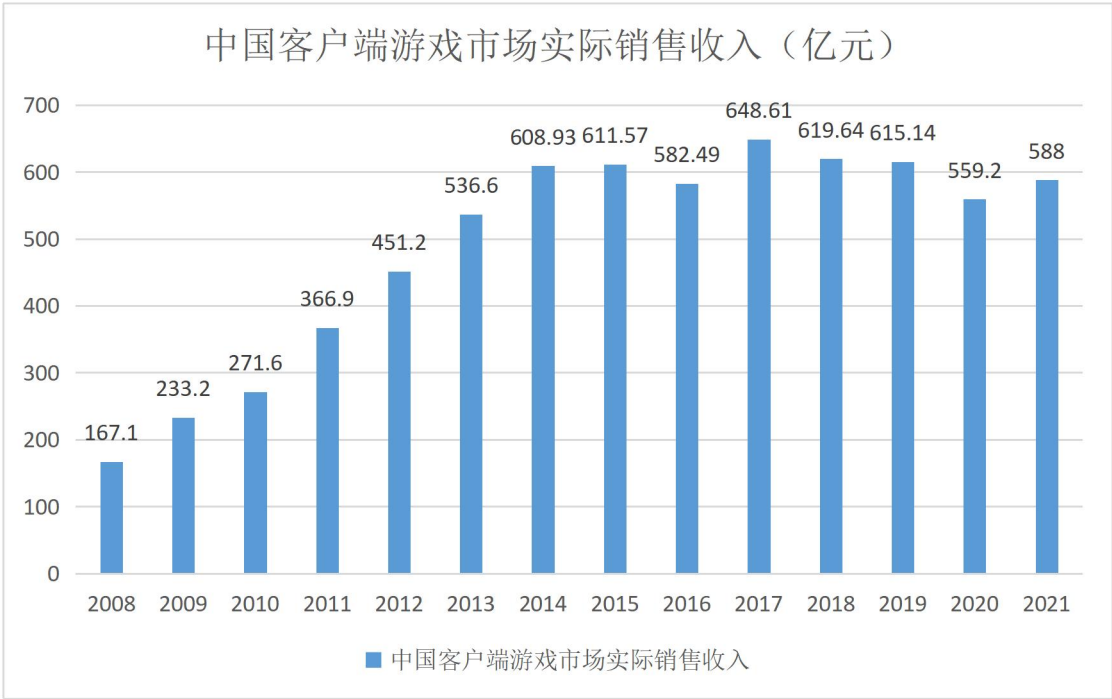


图 9：中国客户端游戏市场实际销售收入 2008-2021^{[28][35]}

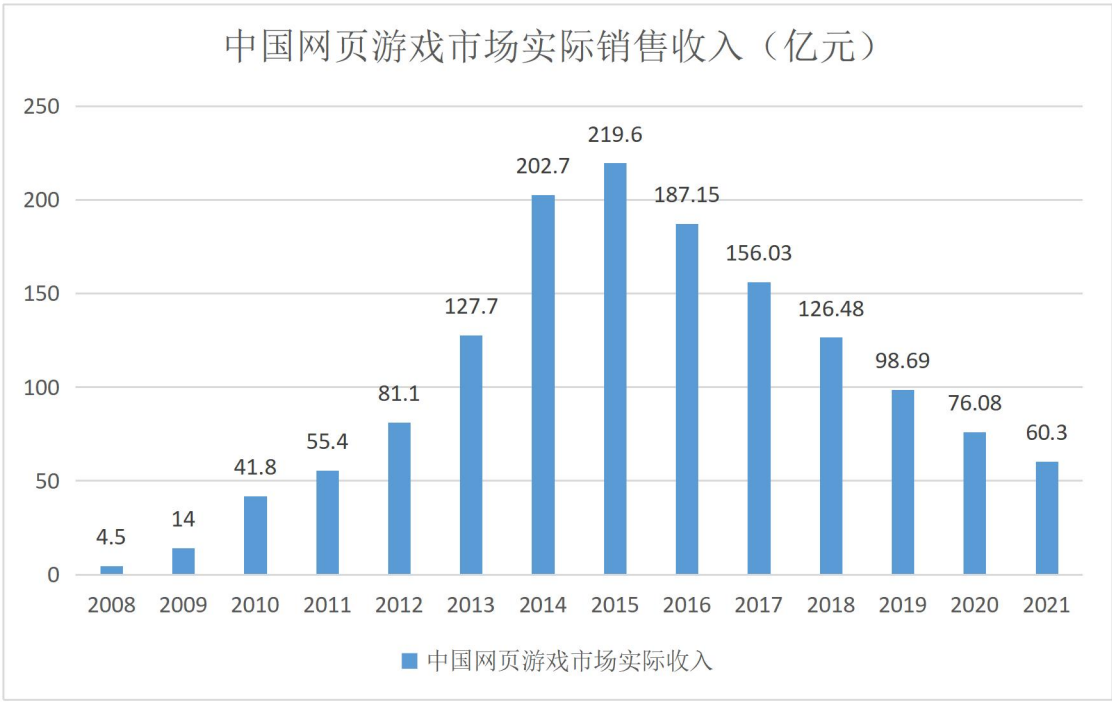


图 10：中国客户端游戏市场实际销售收入 2008-2021^{[28][36]}

客户端和网页游戏都出现负增长，客户端似乎有相对稳定的趋势。网页游戏负增长值都是 2 位数，网页游戏出现大幅度的下降趋势，而且没有停止的趋势。

自己认为这和网页游戏的粗糙烂制不无关系，大量网页游戏出现内容简单，内容相似的特点。好多手机游戏完全可以媲美 PC 客户端游戏，虽然不是大制作一定就好，但是内容的复杂程度和游戏的精美相对于网页游戏而言不是一个档次的，网页游戏依然只是网页游戏。

[28]叨叨道.官方发布：2021 中国游戏产业报告.[DB/OL].
(2021-12-23)/[2022-7-18].
http://www.360doc.com/content/12/0121/07/32606862_1009934837.shtml.

[29]小杰儿.「Link • 二次元」二次元手游，下一个游戏风口？.[DB/OL].
(2019-1-12)/[2022-7-18]
<http://news.4399.com/acg/m/875885.html>.

[30]中国音数协游戏工委（GPC），CNG 中新游戏研究（伽马数据），国际数据公司（IDC）编写,2015 年中国游戏产业报告 摘要版,中国书籍出版社,2015.12,第 11 页

[31]国家统计局.National data 国家数据.[DB/OL].
[2022-7-18].
<https://data.stats.gov.cn/>.

[32]传媒娱乐 | 市场容量. 2008-2019 年中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入.[DB/OL].
(2020-2-25)/[2022-7-18].
<https://www.hanghangcha.com/cms/detail/8544.html>.

[33]钟日辉，赵伟明主编,ZBrush & 3ds Max 游戏角色创作实战教程,暨南大学出版社,2014.06,第 2 页

[34]ShareCreatorsSC
后疫情时代，海外手游市场新增用户特征及出海机遇分析.[DB/OL].
(2022-4-26)/[2022-7-19].
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1731159505151766587&wfr=spider&for=pc>.

[35]金蝶信息网.《2016 年中国游戏产业报告》：游戏市场达 1655.7 亿.[DB/OL].
[2022-7-19].
<http://www.cdkingdee.cn/71142.html>.

[36]7751 手游平台. 2017 年中国游戏产业报告：收入超 2 千亿，手游增幅 300 亿.[DB/OL].
(2017-12-19)/[2022-7-19].
<http://www.7751.com/news/153.htm>.

2.游戏评论

2.1 经典单机游戏

2.1.1 《命令与征服：红色警戒》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《命令与征服：红色警戒》 ^[1]	Command & Conquer: Red Alert ^[1]	Westwood EA ^[1]	即时战略(RTS) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
美国艺电游戏公司 ^[1]	1996 年 10 月 ^[1]	★★★★☆	



《命令与征服：红色警戒》游戏图片^[2]

《红色警戒》是一款自己接触最早的电脑游戏，当时记得自己还不会用鼠标，是靠玩《红色警戒》学会的。《红色警戒》作为电脑游戏是极大区别于当时的街机和连接电视端的游戏。多单位控制是电脑游戏的一大特色，鼠标只需要框选就能够控制多个单位进行作战。而且几十上百个单位混战的场面也是以前游戏所没有的。建造建筑，出产单位现在看来就像一款类沙盒游戏。

《红色警戒》给自己留下了很多美好的记忆，结识了一些喜欢玩游戏的同龄人，那时候大家一起玩游戏，坐在一起有说不完的话，当然都是关于游戏的。那是一个游戏盛行的时候，所以因为游戏影响学习也是必然的，所以合理安排时间就是关键。

《红色警戒》以冷战为背景按国家分成 2 方，现在看来这种设定是不合时宜的，游戏不应该成为政治宣传的工具，至少自己是这样看的。自己非常的反感一些含有政治色彩的游戏，而这些游戏出产方多是美国，就连《魔兽世界》都能看到政治的影子。

《红色警戒》现在已经到了第 3 个版本，游戏的感觉也慢慢脱离现实走向游戏化。从

美术风格到游戏内的设定，这是一个好的现象。游戏看上去就是游戏，不是战争模拟，虽然显得有些缺乏真实感，毕竟游戏就是游戏。

《红色警戒》后面的版本就远远不及最初版的《红色警戒》受欢迎，新出现的游戏太多，而且品质都非常好，所以《红色警戒》慢慢淡出了玩家的视野。但是《红色警戒》还是能够称得上是一款经典游戏，永久的保留在了玩家的记忆中。

[1] 百度百科.命令与征服：红色警戒.[DB/OL].

[2022-1-16].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%91%BD%E4%BB%A4%E4%B8%8E%E5%BE%81%E6%9C%8D%E5%BC%9A%E7%BA%A2%E8%89%B2%E8%AD%A6%E6%88%92/20420086?fromtitle=%E7%BA%A2%E8%89%B2%E8%AD%A6%E6%8A%A5&fromid=773270&fr=aladdin>.

[2]3DMGAME 官方号.《命令与征服:红警》高清重制版画面 画面更精美.[DB/OL].

(2020-3-5)/[2022-7-25].

<https://www.163.com/dy/article/F6VH0S380526D8LR.html>.

2.1.2 《星际争霸》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《星际争霸》 ^[1]	StarCraft ^[1]	暴雪娱乐 ^[1]	即时战略(RTS) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
暴雪娱乐 ^[1]	1998 年 3 月 31 日 ^[1]	★★★★★	



《星际争霸》第一次进入自己视野的时候，感觉是一款极为陌生的游戏，因为游戏中的神族、虫族都是幻想的，就连人族也是和现实中区别很大，所以第一映像并不好。但是星际争霸游戏上手后感觉很好，比红警“先进”很多，可见暴雪当时正当年华。游戏的剧情是非常吸引人的，但是当时自己的英语水平也刚刚入门，所以之能看些关键词，懂个简单意思。随着游戏剧情的深入，让自己映像最深的是在人族的基地，到处都是人族的尸体，虽然游戏是 2.5D 的但是也能感觉这里营造了一种恐怖神秘的气氛。随着斩杀一路上潜伏的虫族，最终营救出一批批的士兵，感觉像美国大片。游戏最吸引人的是可以和玩伴们一起厮杀，当时在网吧里一玩就是几个小时，丝毫感觉不到时间的流逝。

游戏设计的战斗非常激烈，画面也是当时最好的，没有什么说的不愧是暴雪的经典游戏。但是游戏的逼真性给人于这是一场真实的科幻战争，操作者是卫星视角指挥着战斗。《星际争霸 2》的游戏没有走逼真的路线，毕竟有很多小朋友在玩，这让《星际争霸 2》在视觉上和感觉上逊色了很多，实际上也没有超过《星际争霸》。

《星际争霸》的种族设定反映了三种道德性质，也就是“人性”、“兽性”、“神性”^[1]。所以说《星际争霸》是非常有内涵的游戏，可以说是一部非常成功的科幻小说游戏版。男主角和女主角的故事也是跌宕起伏引人入胜，还记得女主角是特工的时候打趣的说男主是“PIG”，过去二十多年我还记得清晰。

《星际争霸》中玩家说常点坦克手会唱歌，当自己发现这个“秘密”的时候，自己发现角色们常点都有独特的对白。可见游戏设计是如此的到位，连这个难以让人发现的细节都做的如此到位。

总之《星际争霸》是自己玩过的最好的经典游戏之一，带给自己无数美好的回忆，但是

也浪费了不少珍贵的时间。从游戏上也可以看见当时美国的先进，不光是技术上的也是思想上的。

[1] 百度百科.星际争霸. [DB/OL].

[2022-2-21].

<https://baike.baidu.com/item/%E6%98%9F%E9%99%85%E4%BA%89%E9%9C%B8/117855?fr=aladdin>.

2.1.3 《帝国时代 2》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《帝国时代 2》 ^[1]	Age of Empires II ^[1]	微软 ^[1]	即时战略(RTS) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
微软的 Ensemble Studios ^[1]	1999 年 9 月 30 日 ^[1]	★★★★☆	



《帝国时代 2》游戏是 2.5D 画面，这个当时流行的 2.5D 即时战略游戏是一样的。游戏有很厚重的历史氛围，开始的时候背景音乐非常的吸引人有种磅礴的史诗感。游戏是玩伴找来和自己对战的，虽然他在其他游戏上被自己赢的一塌糊涂，但是这个游戏他却能轻松取胜。这可能自己对这种历史情节很重的游戏并不是非常喜欢。游戏和《红色警戒》、《星际争霸》非常的相似，但是有自己独特的题材。游戏对历史还原度不高，毕竟只是游戏。

《帝国时代 2》可以说是一款经典游戏，在当时看游戏是顶级水平的。游戏开始也是农民进行采集各种资源，然后建造房屋，最后升级主基地。游戏的特色是有时代的区分，包括黑暗时代、封建时代、城堡时代、帝王时代、后帝王时代^[2]，不同的民族选择则会有独特的特点，比如特色兵种、科技、奇观。玩法上游戏和当时的即时战略游戏大同小异。

《帝国时代 2》的兵种很多，按照各个级别和作战方式来分，共有 6 个大类大约 70 个兵种；《帝国时代 2：征服者》中共有 18 个文明。^[2]从这些信息上来可以看出帝国时代的内容还是相当的丰满的，特别是兵种和文明数量上。想想《红色警戒》虽然有很多国家，但是只有 2 个派别，也就是相当于帝国时代 2 个文明；《星际争霸》也只有 3 个文明，虽然区别性大于《帝国时代 2》但数量也很少。兵种数量上来讲《帝国时代 2》也比《红色警戒》和《星际争霸》多。

《帝国时代 2》也加入了高清重置的队列，重置的效果非常不错，游戏的画面变得非常吸引人表现力也得到很大的提升。我想有怀旧情结的玩家都去体验了下重置版。

总之《帝国时代 2》以其独特的题材和精良的制作成为一款经典游戏，特别吸引对古代战争历史感兴趣的玩家。

[1]百度百科.帝国时代 II .[DB/OL].
[2022-2-27].
<https://baike.baidu.com/item/%E5%B8%9D%E5%9B%BD%E6%97%B6%E4%BB%A3%E2%85%A1?fromtitle=%E5%B8%9D%E5%9B%BD%E6%97%B6%E4%BB%A32&fromid=2738667>.
[2] py6613421.帝国时代 2 都有哪些时代.
[DB/OL].(2017-1-6)/[2022-2-27].
<https://zhidao.baidu.com/question/1544809517732774227.html>.

2.1.4 《家园》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《家园》 ^[1]	Homeworld ^[1]	Relic Entertainment ^[1]	即时战略(RTS) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Sierra Entertainment ^[1]	1999 年 9 月 28 日 ^[1]	★★★★	



《家园》游戏以新颖的 3D 空间的大范围战场和引人入胜的故事剧情而著名。剧情安排在一个虚构的星系中,描述一个被流放到星系边缘的种族通过建设一支太空舰队迎战自己的敌对种族,逐步夺回自己原有家园的故事。^[1]

《家园》是自己接触的第三个 3D RTS 游戏,而一来就是神作。《家园》属于科幻游戏,其画面效果在当时非常好,所以在当时《家园》完全是一枝独秀,没有类似的竞争者。《家园》虽然是 3D RTS 游戏,但是操作起来并不困难,战斗画面也是非常的激烈,属于易上手而好玩的游戏。《家园》美术效果优于刚出来时候的《EVE》,当然有可能是《EVE》需要千人同屏,所以模型精度非常低,但是现在的《EVE》模型精度非常高了,飞船的造型依然不如《家园》中的飞船,可见《家园》美术效果有多好。

《家园》在当时的电脑运算能下,呈现了一个宏伟的宇宙战斗画面,所以美术效果非常好。《家园》3D RTS 的玩法也是顺应当时 RTS 单机游戏为主的主流。要说《家园》有什么不足的话,只能说内容不是非常的丰厚。《家园》相对于剧情部分,玩家联网对战模式不是特别有意思。

《家园》在之后推出了《家园 2》,《家园 2》的单机主故事线内容比《家园》的内容要好很多,也算是一个提升。游戏最后玩家控制武装化的母船迎击最终的敌人,保护母星球,游戏来到了最终的高潮部分。主故事线完成后,给人一种意犹未尽的感觉,真希望《家园》的故事线再长一些。

总之《家园》已经有了重置版,这是一个荣耀,有重置版的游戏都算是非常不错的。难得的科幻 3D RTS 游戏,真希望出个《家园》网络游戏版。

[1] 百度百科.家园(1999 年 Relic 出品太空题材即时战略游戏).[DB/OL].[2021-11-15].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%AE%B6%E5%9B%AD/2121757?fr=aladdin>.

2.1.5 《反恐精英》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《反恐精英》 ^[1]	Counter-Strike ^[1]	Valve 等 ^[1]	第一人称射击游戏 (FPS) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Valve Corporation ^[1] Sierra Entertainment ^[1]	1999 年 6 月 19 日 ^[1]	★★★★★	



《反恐精英》游戏将玩家分为“反恐精英”（Counter Terrorists）阵营与“恐怖份子”（Terrorists）阵营两队，每个队伍必须在一个地图上进行多回合的战斗。赢得回合的方法是达到该地图要求的目标，或者是完全消灭敌方玩家。^[1]

游戏简称《CS》，是自己接触了第二款联网枪战对战游戏，游戏一出来就非常的让玩家满意，其激烈的程度和完美的体验不得不称为一款经典游戏。游戏和当时即时战略玩法的游戏完全不同，是第一人称射击游戏，最吸引人的是 PVP，这就像是下棋一样不容易腻味一样，当时的游戏 AI 毕竟是非常原始的，和人对战才显现出了游戏的经典之处。

《CS》当时的火热程度可以这样描述，当你进入网吧的附近的时候会听到密集的枪声和手雷声，网吧街就像战场一样，网吧中玩《CS》的占了绝大多数。和好朋友们组队和对方杀上几回合是非常愉快的事情，但是事实是几个小时不间断的战斗。

《CS》的枪械是非常多的，我想每个人都知道 AK47、M4A1、MP5、AWP、沙漠之鹰这几款主要武器，自己对武器的熟练程度可以说是听见枪声就知道是什么武器。每个玩过这个游戏的玩家都可以说对这些枪械的性能都有透彻的了解。《CS》的地图经典的就几张，大家翻来覆去的玩，但是战斗结果的依然完全不重复。

以后所有枪战游戏的玩法都像《CS》，这类游戏有很多也有很多玩家，虽然以后的游

戏有什么 PVE 模式，僵尸模式.....等等虽然非常有趣，但都不是非常的成功，直到出现吃鸡模式。吃鸡是这几年火爆的有巨大的地图和非常刺激的玩法，但是其更本还是像《CS》+《三角洲部队》没有什么本质区别。

总之《CS》是少有的经典游戏，带给了广大玩家完美的枪战体验，但自己对自己说：“我已经没有时间投入到无尽的战斗中去了。”

[1]百度百科.反恐精英.[DB/OL].
[2022-3-7].
<https://baike.baidu.com/item/%E5%8F%8D%E6%81%90%E7%B2%BE%E8%8B%B1/69155?fr=aladdin>.

2.1.6 《三国志曹操传》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《三国志曹操传》 ^[1]	Romance of the Three Kingdoms : The Legend of CaoCao ^[2]	光荣株式会社 (KOEI) ^[1]	战棋类 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
光荣株式会社 (KOEI) ^[1]	1998 年 12 月 ^[1]	★★★★★	



《三国志曹操传》是《三国志英杰传》系列的第五款。日本光荣公司自推出战棋风格的《三国志英杰传》后，相继推出了《三国志孔明传》、《毛利元就三箭之誓》、《织田信长传》等游戏。接着又将舞台从日本的战国时代搬回到中国的三国时代，推出了英杰传系列续作《三国志曹操传》。该作以公元 2 世纪到 3 世纪中国的魏、蜀、吴三国时代为背景，展开战场地图，玩家需要在一个接一个出现的战场上达成规定的胜利条件。^[1]

提到《曹操传》就不能不讲《三国志英杰传》，《曹操传》是《三国志英杰传》的后续产品，也是这个讲三国系列的战棋游戏的最好产品。《三国志英杰传》自己以前也玩过，游

戏的难度很大，或者说游戏的隐藏信息没有被自己挖掘出来。《三国志英杰传》那个时代网络上还没有百度这样的搜索引擎，所以游戏的攻略是找不到的。《三国志孔明传》的难度就大为下降，游戏可以依靠一些主要将领轻松通关。《曹操传》的难度也不大，但是游戏的游戏性是比《三国志英杰传》、《三国志孔明传》高很多。

《曹操传》中添加了更多有趣的计策、繁多的兵种、奇特有趣的宝物、还有多种关卡路线引发不同结局和宝物获取。《曹操传》的画面上也在前作的基础上有了很大的提升。所以总体上《曹操传》是在前作上的整体提升，游戏上手发现关卡很多用时也不短，但是没有给人厌倦腻味的感觉。除了游戏关卡上是依据历史或者《三国演义》设定的，所以向一个发展中的故事，游戏内容上也在不断的变化，像新的兵种、新的技能、新的道具、新的角色的加入，关卡中还有各种伏兵会让你措手不及，没事失败了再读个档。

模仿《曹操传》的网络游戏也出现过，但是自己玩过的两款游戏做的都是氪金线路。这种策略游戏做成氪金游戏，自己对此感到很诧异，就像动脑的事情用钱就能解决一样。自己一直期待一款能像象棋一样的网络战棋游戏，虽然不期望其能够像象棋一样流传千年，但是能够让玩家体验下公平脑力对战也是不错的，毕竟战棋策略游戏应该是锻炼大脑的益智游戏。

[1]百度百科.曹操传.[DB/OL].

[2022-6-4].

<https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%89%E5%9B%BD%E5%BF%97%E6%9B%B9%E6%93%8D%E4%BC%A0/5353432?fromtitle=%E6%9B%B9%E6%93%8D%E4%BC%A0&fromid=10901107&fr=aladdin>.

[2]Btx.《三国志曹操传 OL》衍生作《三国志曹操传 Tactics》PC 版 7 月 25 日上架.[DB/OL].

(2019-7-17)/[2022-7-20].

<https://news.gao7.com/article/953212-20190717-1>.

2.1.7 《暗黑破坏神 2》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《暗黑破坏神 2》 ^[1]	Diablo II ^[1]	暴雪娱乐 Blizzard ^[1]	动作类角色扮演游戏 (ARPG) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
暴雪娱乐 Blizzard ^[1]	2000 年 ^[1]	★★★★★	



《暗黑破坏神 2》游戏中玩家可以创建属于自己的角色，在一片片暗黑大地上奔跑、杀敌、寻宝、成长，最终打败统治各个大陆的黑暗势力，拯救游戏中的各个种族。游戏于 2001 年发布了资料片《毁灭之王》，增加了两个新职业，以及符文系统，并且开放了第五幕剧情。2021 年 2 月 20 日，暴雪正式公布《暗黑破坏神 2：重制版》将登陆 PC 和所有主机平台。

《暗黑破坏神 2》之前自己没有玩过非常成功的动作类角色扮演游戏，而一来就是顶尖水平，游戏现在看来也是经典之作。所以重置版只是更新了下游游戏的画面就让游戏重获新生。这款游戏超越了一般的单机游戏，既剧情完结后玩家还可以继续玩，从简单到噩梦再到地狱，在地狱之后玩家依然可以刷刷刷，游戏玩成百上千小时也没问题。

《暗黑破坏神 2》哥特式的美术风格有一种浓浓的宗教色彩。游戏中虽然有大量的血迹，恐怖的骷髅，残酷的刑具但是却没给玩家带来恐惧感，玩家反而被游戏中的各种道具、技能所吸引，乐在其中。千奇百怪的怪物也没有恶心感，就是过多过大的地穴让人有点厌烦，但是游戏居然有可变地图的地牢系统。《暗黑破坏神 2》游戏中涉及宗教，所以剧情、角色、道具都非常的有内涵韵味，游戏的背景故事可以说是一篇非常成功的小说。流畅的操作系统让战斗酣畅淋漓，装备和技能系统让游戏的玩法多样充满趣味。特别是装备系统，这深刻的影响了后来的游戏，像套装、暗金装备、自制装备……等等一来就非常到位，而且很难超越。符文系统就像一个谜题一样，这个系统如果玩家不知道配方的话，是很难拼凑出正确的符文之语，以前符文被当作特殊的宝石在使用。结果了解了符文之语后，发现可以合成强力的装备。《暗黑破坏神 2》隐藏了很多的秘密，是一个有深度耐玩的游戏。

《暗黑破坏神 2》之后暴雪推出了《暗黑破坏神 3》，这款游戏和《暗黑破坏神 2》对

比会发现《暗黑破坏神 2》的画面效果还更出色，《暗黑破坏神 2》是 2.5D 的，《暗黑破坏神 3》是 3D 的，2.5D 的《暗黑破坏神 2》模型精度和美术效果要优于 3D 的《暗黑破坏神 3》，所以就这一项就让自己对《暗黑破坏神 3》失去了兴趣。

《暗黑破坏神 2》是迄今自己玩过最好的动作类角色扮演游戏，就算是后出来的《流放之路》也在一些方面逊色于《暗黑破坏神 2》，可惜《暗黑破坏神 2》不是网络游戏。《暗黑破坏神 4》似乎做的比《暗黑破坏神 3》更精细些，还提出是开放世界，玩家更是可以骑马在世界中穿行，但是不知道上手后的感觉会比《暗黑破坏神 2》好还是差。

《暗黑破坏神 2》是一款难得的经典游戏，游戏每个方面都做的非常出色，是相似后来游戏模仿的对象，自己希望《暗黑破坏神 4》能在此基础上有所突破，虽然《暗黑破坏神 4》在画面上已经有点逊色于《暗黑破坏神 2》重置版，但《暗黑破坏神 4》毕竟还没上市不代表最终品质。

[1] 百度百科.暗黑破坏神 II.[DB/OL].
[2022-7-20].
<https://baike.baidu.com/item/%E6%9A%97%E9%BB%91%E7%A0%B4%E5%9D%8F%E7%A5%9E%E2%85%A1/5078642?fr=aladdin>.

2.1.8 《皇牌空战》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《皇牌空战》 ^[1]	^[1] Ace Combat	南梦宫 NAMCO（已与日本万代 BANDAI 合并） ^[1]	飞行射击
发行公司	发行日期	个人评分	
南梦宫 NAMCO（已与日本万代 BANDAI 合并） ^[1]	1995 年 ^[1]	★★★★★	



《皇牌空战》是一部空战射击类游戏，^[1]是自己最早接触的一批在 PlayStation 上玩的游戏。当时在玩这类游戏的是一批年龄大一些的玩家。那是第一次看见第一视角的飞行模拟战斗游戏。记得是一个雪景，飞机环绕着敌人的圆形基地进行着战斗，巨型的敌人武器还有敌人的战斗机和玩家的战斗机缠斗着。自己第一次玩的感受就是紧张、刺激，游戏不同于当时的电脑游戏，PlayStation 的游戏是非常不错的。

《皇牌空战》以第一人称视角，模拟飞行战斗形式的空战游戏。游戏空战是非常的激烈的，而且游戏元素非常的丰富。从敌人的各种基地、舰船、大型飞行器到隧道战斗、钻洞战斗，完全脱离了空战的束缚。而且游戏的飞机种类也非常多，还有很多最先进的战斗机，这些飞机的性能都等待着玩家一一体验。游戏中战斗机可以加速、减速，飞行姿态 360 度可控，导弹需要锁定发射，第一人称界面基本还原了战斗机作战时候的界面。

游戏设计的非常新颖，有完整的宏大的背景故事，玩起来也非常的畅快，当然难度也是有的。游戏不足的就是显得非常真实，但是有的设定却没法真实，比如导弹数量几十枚，这在现实中是不可能的。

《皇牌空战》一开始的时候是老式的喷气战斗机，然后随着游戏的继续，玩家会体验到 F16、米格 22、A10 攻击机、F14、F18……等等较为先进的战斗机。《皇牌空战》系列最后玩家甚至能够玩到 F22、苏 35 等高级战斗机，还有一些闻所未闻的机型。游戏中能体验到战斗机各方面的进步，不同战斗机的强项和性能。当你驾驶着自己的战斗机击落敌人的王牌飞行员的时候，有一种成就感。

总之《皇牌空战》现在这个系列已经出到了 7，是一款非常出色的系列，特别被空战玩家和军迷玩家所喜欢。有时自己真希望游戏能够出一款网络空战游戏，但是《空战世界》的失败告诉大家，最终效果怎么样就不得而知了。

[1]百度百科.皇牌空战.[DB/OL].

[2022-1-15].

<https://baike.baidu.com/item/%E7%9A%87%E7%89%8C%E7%A9%BA%E6%88%98/9417359?fr=laddin>.

2.1.9 《魔法门之英雄无敌III》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《魔法门之英雄无敌 III》 ^[1]	^[1] Heroes of Might Magic 3	New World Computing ^[1]	回合制策略魔幻游戏 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
3DO ^[1]	1999 年 ^[1]	★★★★★	



《英雄无敌 3》是自己玩过的最好的策略游戏之一，不管是画面效果还是游戏性都是数一数二的。《英雄无敌 3》的多系魔法非常的有意思，每个魔法都独具特色，这些魔法让玩家体验了一把魔法师的感觉。《英雄无敌 3》的兵种也是各种各样，但是都有其文化背景，比如天使和恶魔、泰坦和巨龙，文化是如此深厚所以角色自然也就有其灵性。

《英雄无敌 3》的战斗是策略的集中体现。回合开始的时候，2 边排兵布阵，英雄可以使用技能，在网格的战场棋盘上移动自己的“棋子”到指定的位置，这种感觉和下象棋非常的相似，不管是国际象棋还是中国象棋，所以游戏的策略性得到了集中的体现。《英雄无敌 3》魔法的加入让游戏的策略增加了很多的乐趣。

《英雄无敌 3》不管是其美术效果，还是其音乐，还是其内容都透着中世纪的感觉。宗教、魔法、骑士、神灵、魔鬼、占星术.....等等。玩家可以沉浸在游戏中，仿佛回到了那个中世纪的时代，下着国际象棋一般的感觉。特别是《英雄无敌 3》的画面内容，悦耳的音乐都透着一种圣神的美感。

《英雄无敌 3》的游戏设计是依据了欧洲神话故事，所以不需要策划再逐一幻想一个个角色，一个个场景，这些角色场景已经存在上千年了，是有非常丰厚的背景故事和特点。当游戏把这些元素有机的结合在了一起呈现在玩家面前的时候，一款经典游戏出现在玩家面前。

《英雄无敌 3》是少有的好游戏，虽然在其后面还有很多的版本，但是比起《英雄无敌 3》都不能说的上超越。《英雄无敌》的网络游戏化也有很多的尝试，但是自己在体验后都效果不佳，不是游戏缺乏策略性，就是游戏缺乏可玩性。《英雄无敌》要做成一款成功的网

络游戏策划们还是要下一番苦工的，毕竟策略游戏要讲究策略性的体现，公平性的体现。可以说现在市面上的《英雄无敌》网络版都是失败的。

[1]百度百科.魔法门之英雄无敌III. [DB/OL].
[2021-11-15].
<https://baike.baidu.com/item/%E9%AD%94%E6%B3%95%E9%97%A8%E4%B9%8B%E8%8B%B1%E9%9B%84%E6%97%A0%E6%95%8C%E2%85%A2/20282950?fr=aladdin>.

2.1.10 《魔兽争霸III》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《魔兽争霸III》 ^[1]	Warcraft III ^[1]	暴雪娱乐 ^[1]	即时战略游戏（RTS） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
暴雪娱乐 ^[1]	2002 年 ^[1]	★★★★★	



《魔兽争霸 3》相当于《星际争霸》即时战略的魔怪版本，自己最喜欢玩的不是玩家之间的对战，而是其剧情。《魔兽争霸 3》剧情上设计的非常有趣，而且隐藏了大量的内容，玩家可以从地图上一个不明显的地方找到另一片天地，获得稀有的武器。所以关卡设计的非常巧妙出色。《魔兽争霸 3》的剧情为后来的《魔兽世界》做好了铺垫，其经典的背景故事可以是一部非常出色的小说。《魔兽争霸 3》最出名的不是其玩家对战系统，也不是自己喜欢玩的剧情，而是其地图编辑器。

《魔兽争霸 3》的地图编辑器非常的强大，可以说是送给玩家的一个简易操作的游戏制作器。玩家用《魔兽争霸 3》的地图编辑器制造出了无数非常好玩的游戏，比如说 3C，3C 是一类地图的统称，一般是分上中下 3 条线路，玩家控制英雄相互拆对方的基地，地图上有很多中立 NPC 玩家可以获得额外的物品或者加成。这些内容大家看了可以发现和现在流行的游戏是不是有很大的相似点？对的什么《王者荣耀》、《英雄联盟》这类大红大紫的游戏

只不过是和 3C 相似的游戏而已。

《魔兽争霸 3》的地图编辑器除了产生《王者荣耀》、《英雄联盟》还有更多的小游戏。这些小游戏由玩家自己制作，供大家玩。自己映像深刻的还有达尔文进化岛，这个游戏设计是当玩家进入都是小动物，然后慢慢互相厮杀或者杀掉比自己更弱的小动物而“进化”为更强大的捕食者。这个游戏模式是不是让大家想起了吃鸡？吃鸡游戏就是通过让自己慢慢强大，战胜其它所有玩家。所以说《魔兽争霸 3》的地图编辑器是集玩家的美妙创新为一体的游戏金点子孵化器。当然什么塔防啊、生存啊都是《魔兽争霸 3》的地图编辑器的常客。

《魔兽争霸 3》后来催生的《魔兽世界》可以说是把暴雪带到了事业的巅峰。总之《魔兽争霸 3》可以说是游戏上的一个奇葩，大家玩的不再是什么单机剧情，联网对战，而是游戏编辑器。由玩家用游戏编辑器制作出的游戏成为了一个发源地，被现在很多的游戏直接抄了过去或者借鉴其玩法。这样让人想到了授人以鱼不如授人以渔，虽然不怎么贴切但是有那个意思在里面。

[1]百度百科.魔兽争霸 3.[DB/OL].

[2022-2-23].

<https://baike.baidu.com/item/%E9%AD%94%E5%85%BD%E4%BA%89%E9%9C%B8%E2%85%A2/3713148?fr=aladdin>.

2.1.11 《模拟城市》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《模拟城市》 ^[1]	SimCity ^[1]	Maxis 工作室 ^[1]	模拟类游戏（Sim） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
美国艺电公司（EA） ^[1]	1989 年 ^[1]	★★★★★	



自己最早接触的《模拟城市》版本是《模拟城市 3000》，这个版本模拟城市已经是 2.5D，这是自己第一次玩城市建造类的游戏，游戏的内容相当的新颖独特，像路网的建设，工业、商业、居住区的建造，城市消防、教育、电力、水源.....等等都要逐步完善和考虑进去。

在玩过《模拟城市》之后发现政府将化工厂建设在城市居民区附近的做法极力的反感，而自己的所在城市就是这样干的。可以从游戏中感悟到城市统一布局的重要性，也能够从中学习到知识，像工业区和居民区分开可以降低人们的患病率提升市长的支持率，这点和现实中是一样的。《模拟城市》中真的含有城市建设发展的知识在其中，比如学校、医院、警察局、消防局应该建设在汇集最大区域和最重要的地方；要增加城市绿地和公园的建设才能提高地价吸引商业；要保护水源地防止被工业或其他有污染的设施所污染；要用清洁能源逐步替代污染能源.....等等。《模拟城市》甚至影响到自己高考的志愿，自己选择了城市规划这个学科。一个好的游戏不仅能给大家带来越快的游戏体验，还可以提升自己的知识和能力，甚至改变一个人未来。

《模拟城市 4》自己感觉是《模拟城市》系列的一个巅峰。《模拟城市 4》还是 2.5D 的场景，但是模型的精细度和整体画面的美感给人一种美的享受。当你看见自己费劲心血建设

好的城市的时候，是多么有成就感，密集的高楼大厦，漂亮的别墅区，高科技企业，飞机场，核电站，最后发射航天飞机。《模拟城市 4》之后的版本开始走向全 3D 化，但是画面的品质效果不如 2.5D，要想 3D 画面胜过 2.5D 效果可能需要像虚幻 5 这样的引擎制作的模拟城市。《模拟城市 4》的游戏复杂度有点让人想起了专业模拟城市的科学模型，数据表单一应俱全。

总之《模拟城市》是一个经典游戏系列，像现在的建筑建造类游戏都有它的影子或影响，引领了一种全新的玩法，就像现在的流行的沙盒建造游戏，都有《模拟城市》的影子。

[1] 百度百科.模拟城市.[DB/OL].
[2022-5-17].
<https://baike.baidu.com/item/%E6%A8%A1%E6%8B%9F%E5%9F%8E%E5%B8%82/33962?fr=aladdin>.

2.1.12 《刺客信条》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《刺客信条》 ^[1]	Assassin's Creed ^[1]	育碧蒙特利尔工作室 ^[1]	动作冒险类游戏 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
育碧娱乐软件公司 ^[1]	2007 年 ^[1]	★★★★★	



《刺客信条》自己第一次玩的时候，角色出现在一个坑洞里，不断的攀爬，这个感觉是一款普通的国外游戏。但是当自己来到了坑洞的顶端，眼前是一片光明，来到了户外，一个开放的巨大的世界呈现在玩家的面前。这是让人为之一震，感觉设计者也是希望给大家一个巨大的惊喜。这是自己第一次接触到巨大的开放世界，游戏需要靠马匹进行长距离的移动，游戏中有很多的可以击杀也可以绕过的 NPC，游戏中人物可以躲在草堆中欺骗敌人，从高层建筑的顶端开图，信仰飞跃而下，这一切都很新颖。可以说这是一类游戏的开端，之后的很

多大制作的单机游戏都沿用了《刺客信条》里面的这些设计。《地平线:零之曙光》发现也只是《刺客信条》玩法的延续。

《刺客信条》有很多的剧情，可以说背景故事非常的丰满，时不时有 CG 可以看。主角的建筑物攀爬也显得非常真实流畅，感觉自己都想要像主角一样尝试一下攀爬建筑物，但是那惊人的臂力、指力、腿力、腰力完全可以说和专业攀岩人员一样。战斗系统不是非常复杂，战斗不是重点，重点是暗杀，对的刺客的行为，所以游戏的战斗系统也很有趣味。游戏设定在阿拉伯地区异域风情，和骑士的战斗，金苹果.....等等这些设定都是非常吸引人。游戏中穿插着未来世界，也就是《刺客信条》的现实世界，让作品有点像科幻穿越电影，但是过往是通过读取 DNA 信息得到的，但根据自己的专业知识，这是不可能的。

《刺客信条》是大获成功了，后续版本也非常的多，游戏的内容设定也是精彩不断。游戏后期版本武器系统和其他内容都得到了很大的提升，但是游戏最出彩的地方就体现在它完美的呈现了一个世界，一个过往的时代，有很多著名的人物，著名的景点，发生了由玩家参与的著名事件。自己最喜欢的就是达芬奇的出现，还给主角设计武器，见到了一代大师，领略那跨时代的设计，体验过往不同地区人们的生活。游戏的开放世界也是越来越丰满，越来越精致，越来越广大，虽然后续版本的创新并不是非常的成功，但是游戏依然在成功中前行着。

总之《刺客信条》是少有的能够惊艳到自己的单机游戏，虽然《刺客信条》的电影拍的不是非常的成功。游戏中充满了惩恶扬善，不是随便打打杀杀，刺客是有目标的，刺客是有信条的。

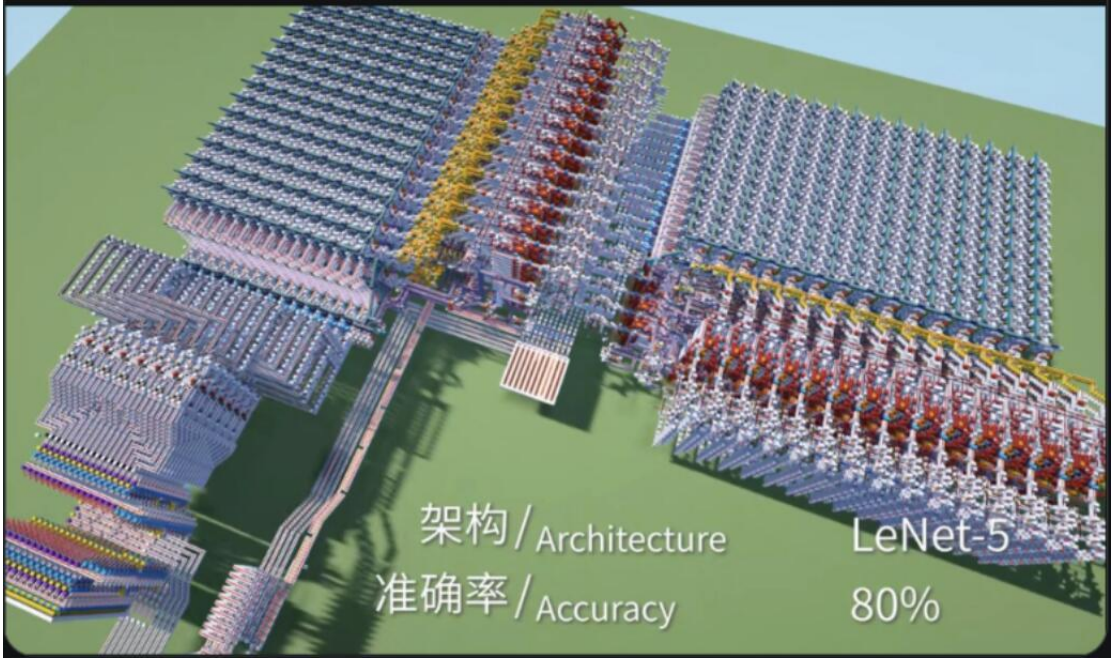
[1] 百度百科.刺客信条.[DB/OL].

[2022-2-22].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%88%BA%E5%AE%A2%E4%BF%A1%E6%9D%A1/85070?fr=aladdin>.

2.1.13 《我的世界》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《我的世界》 ^[1]	Minecraft ^[1]	Mojang Studios ^[1]	沙盒游戏 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Mojang Studios ^[1]	2009 年 5 月 16 日 ^[1]	★★★★★	



《我的世界》是一款带有生存冒险元素的建造类小游戏。整个游戏世界由各种方块构成，玩家可以破坏它们，也可以用自己的方块随意建造东西。为了在游戏里生存和发展，玩家需要通过伐木、挖矿、捕猎等方式获取资源，并通过合成系统打造武器和工具。随着游戏的进行，玩家自力更生，逐渐建造出一个自己的家园。^[1]

《我的世界》是一款非常成功的 3D 小游戏，这个游戏虽然小但是《我的世界》却常以“大”而言成功，这里的大就是玩家通过一个个的小方块作为建筑的单元构建复杂的大型物体，比如城堡、雕像、城市.....这些都是常见的作品，还有更为巨大的东西反正现实中存在的东西都可以用《我的世界》表现出来。虽然只是一个个小小的方块，但是物体就是一个原子构成的，所以搭建起来完全一样。

《我的世界》感觉就像一款地图编辑器，这里玩家可以编辑一切地形，数万个方块就能够创造一个可以看的场景。有的玩家用几年的时间去完成一个场景的设计和建造，当然最终的成品也是让人叹为观止的。有还原电影场景金刚大战霸王龙、洛杉矶城的还原、指环王中的城堡、星际迷航的飞船、未来城市的还原、泰坦尼克号、埃及艳后的宫殿、丹麦地图 1: 1 还原、权力的游戏的城市。^[2]《我的世界》当然不只是这些大模型的玩法，还有像生存类游戏的玩法，玩家可以收集资源，合成物品，建造打怪。但是这些比较其地图编辑器一般的玩法来言的确不值一提。其实这些死建筑都还不算什么，下面有更精彩的。

2022 年出现一部视屏，视频内容是辰占鳌头（B 站 up 主）和几个小伙伴一起，花了整整 6 个月时间，做出的世界上首个纯红石神经网络。这个红石神经网络能够自动识别你写出的数字，准确率达到了 80% 。视频一上线就爆火，如今已经拥有超过 200 万的播放量，一度冲到了全站排行榜第 13 名。2018 年的图灵奖获得者 Yann LeCun 教授也在社交媒体上

转发了这一视频，并称赞其“Very meta”。^[3]当然还有在我的世界中还原俄罗斯方块、贪吃蛇、显示器、音乐播放.....等等。怎么说呢？游戏就应该是这样的，游戏就应该这样玩。

总之《我的世界》可以说是一款意想不到的成功作品，画面虽然难看但是当方块数量达到一定的时候这就变了，画面变的可看而且异常的复杂。游戏中对电路的模拟则让游戏更上一层楼。游戏适合不分性别的各个年龄段的玩家，极大的发展了大家的创造力，只要有足够的毅力你可以在这里完成你心中的梦想。

[1]我的世界.百度百科.[DB/OL].

[2022-3-19].<https://baike.baidu.com/item/%E6%88%91%E7%9A%84%E4%B8%96%E7%95%8C/19200637?fr=aladdin>.

[2]我的世界中文分享站.盘点《我的世界》10 大惊人作品 第 1 名简直逆天了. [DB/OL].

(2017-9-11)/[2022-3-19].https://www.sohu.com/a/191295327_707315.

[3]差评.这群人花了 6 个月，在《我的世界》里手搓了个人工智能.[DB/OL].

(2022-07-10)/[2022-7-20].https://m.thepaper.cn/baijiahao_18942251.

2.1.14 《生化危机》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《生化危机》 ^[1]	Resident Evil ^[1]	CAPCOM ^[1]	恐怖冒险(AVG)类游戏 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
CAPCOM ^[1]	1996 年 3 月 30 日 ^[1]	★★★★★	



《生化危机》是一款 3D 恐怖冒险游戏，游戏让人记忆非常深刻。记得最初自己看见有人玩《生化危机》的时候被那恐怖的情结深深的吸引，在昏暗的街道到处是恐怖的僵尸朝玩家控制的游戏人物扑来。记得在一个建筑中，当主角经过一排巨大的窗户的时候，突然“砰”的一声，有好多的乌鸦飞来袭击主角，这让自己也吓了一跳。除了这些外还有那恐怖的舔食者，像地狱中的怪物一般，还有如人大小般的蛾子、蜘蛛.....等等都让人不寒而栗。

《生化危机》不愧是日本人制作的恐怖游戏，其恐怖性也是渗透在人的灵魂中。记得看了别人玩《生化危机》后，自己时常幻想自己成了男主角，在夜晚看着街道上那昏暗的灯光，

似乎有僵尸影藏在黑暗的角落，会在自己的身后突然发起攻击。最让人映像深刻的是《生化危机》中有一个 BOSS 是蓝色的巨大怪物，玩家控制主角拿起火箭筒才将其消灭掉。自己在睡梦中梦见过那恐怖的蓝色怪物，但好在有人去处理，那恐惧渗入人的骨髓中，醒来的时候发现自己在颤抖。

《生化危机》以其恐怖的特点和优质的游戏背景成了一款经典游戏，现在看来还是一款科幻游戏，但以自己现在的知识，生化病毒是不会造成如此的状况，所以现在感觉《生化危机》有点荒谬而不是恐怖。

《生化危机》应该说大获成功，其系列也是很多。但是最成功的还是《生化危机》的电影，《生化危机》的 6 部^[2]电影可以说非常的精彩，有很游戏恐怖内容的还原，但是对人类发展科学，特别是生化武器给予大家以警示。自己不喜欢玩《生化危机》太过于恐怖，但是生化危机的电影自己却每一部必看。丧尸电影、电视剧、游戏都成了热点，有无数的相应题材的作品。

总之《生化危机》是一款经典的成功游戏，其成功不只是游戏性上的，而对生化灾难的描述才是最吸引人的，这发人深省。生物科学也是一把双刃剑，可以造福人类，治愈人们的伤病也可以把人世间变成炼狱。

[1] 百度百科.生化危机.[DB/OL].

[2022-2-27].

<https://baike.baidu.com/item/%E7%94%9F%E5%8C%96%E5%8D%B1%E6%9C%BA/21438?fr=aladdin>.

[2] 溜溜捕娱.电影生化危机总共几部.[DB/OL].

(2018-10-31)/[2022-2-27]

<https://www.yulejiaodian.com/ask/20181031334.html>.

2.1.15 《流星蝴蝶剑》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《流星蝴蝶剑》 ^[1]	Meteor Butterfly And a Blade ^[1]	昱泉国际 ^[1]	动作角色扮演类游戏 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
昱泉国际 ^[1]	2002 年 ^[1]	★★★★	



《流星蝴蝶剑》游戏根据古龙的同名武侠小说名著改编而成。玩家以团队进行战斗的方法，利用各种兵器的优越性，在同是玩家所扮演的对手之间，双方人马以战略计策、兵刃相交、暗器射击等等，将对手全灭(死斗)或是达成该次特定任务(暗杀)的游戏方法进行。^[1]

《流星蝴蝶剑》当时少有的 3D 动作角色扮演类游戏，游戏以中国武术格斗为主，最重要的是中国特色。《流星蝴蝶剑》有一个背景故事虽然和古龙的《流星蝴蝶剑》小说没有太大联系。《流星蝴蝶剑》算是一个新颖的游戏，至少自己没有在同一时期没玩过类似的游戏。

《流星蝴蝶剑》有很多的武器选择镖、飞轮、火枪、双刺、匕首、剑、长枪、刀、锤、乾坤刀、指虎、忍刀^[1]，这大大丰富了游戏的可玩性，最让人感到出彩的地方是每种武器有独特的玩法，而且每种武器有非常多的攻击动作，这些动作可以组成连续技能，这些技能招式可以打乱了按照玩家的意愿组合，以应对不同的情况。游戏每个场景的人数不多，而且模型的精度很低，当然这也和当时的计算机运算能力有关。但是游戏玩起来挺顺畅，而且有深度。

《流星蝴蝶剑》自己最喜欢的武器就是剑了，玩这个武器自己以前也不知道什么连招，但是在不断的游戏过程中，自己发现了一些攻击动作能够串联起来，发展到后面的一个长的连招。游戏的半隐藏内容，所以玩这个游戏就像自己在修炼武功一样，慢慢的招式都能够灵活的应用和组合起来。《流星蝴蝶剑》就像一个武术指导一样。

《流星蝴蝶剑》是当时少有的成功的中国游戏，当时网吧玩《流星蝴蝶剑》的人非常多。但是听说游戏厂家却没有因为《流星蝴蝶剑》赚到钱，但自己看来声望值暴涨了不少。《流

星蝴蝶剑 OL》看似是《流星蝴蝶剑》的网络版，但是不是一家公司的作品，感觉没有火起来，自己也没有玩过。这种就有点偷梁换柱的感觉，借助别人家的游戏名声想让自己家火起来。

总之《流星蝴蝶剑》是少有的成功国产游戏，弘扬了中国武术，创造了一个非常有趣的 3D 格斗世界，这比起欧美、日韩的格斗游戏而言我们似乎胜出了，有好多格斗游戏都没有《流星蝴蝶剑》出色。

[1] 百度游戏. 流星蝴蝶剑 - 一款经典动作角色扮演类单机游戏. [2021-11-14]. [DB/OL].
<https://lewan.baidu.com/lewan?gameName=%E6%B5%81%E6%98%9F%E8%9D%B4%E8%9D%B6%E5%89%91&type=13&gameId=145260676688195584&idfrom=5019&sid=26350>.

2.1.16 《三角洲部队》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《三角洲部队》 ^[1]	Delta Force ^[1]	NovaLogic ^[1]	第一人称射击类游戏 (FPS) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
NovaLogic ^[1]	1998 年 ^[1]	★★★★	



《三角洲部队》该游戏设计成一款基于真正三角洲特种部队的军事模拟类游戏，无论从制作、创意等各个方面来看，都可以称得上是当时动作游戏中的极品，游戏引擎 VoxelSpace3。该游戏以美国三角洲特种部队为原型。^[1]

《三角洲部队》一款射击游戏，早于《反恐精英》。这款游戏和《反恐精英》比起来画面的确要差些，因为出来的时间更早，而且游戏的场景非常巨大。现在看起来《三角洲部队》有点像开放世界 PVE 游戏。而《反恐精英》没有正规的 PVE 模式，只有主打的 PVP 模式，在里面加入 AI 就成了 PVE。《三角洲部队》最精彩的部分是玩家可以联网对战，这有点像如今的吃鸡游戏。我想《三角洲部队》可以算是吃鸡游戏的鼻祖。《反恐精英》的 PVP 当然做的更好，但是 PVP 场景远不如《三角洲部队》的大。

《三角洲部队》的场景非常的空旷，有少量的建筑和树木，远处的敌人可以清晰的看见，但是大小就像是蚂蚁。场景空这当然是由于当时的计算机处理能力所决定的。但是游戏过程

中依然非常有趣，游戏有非常多的枪械可以使用，就像三角洲部队一样。《三角洲部队》一些细节做的也非常出色，比如用狙击枪可以杀死飞在空中的鸟儿。游戏中会出现有红色五星的敌人飞机，现在看来是有以中国为假想敌的内容，那时候自己还没有反应过来，毕竟只是初中生。

《三角洲部队》是一个系列，这个系列后续作品虽然不是非常的成功，但是初代《三角洲部队》可是当时电脑游戏的主力产品，算得上经典游戏。

[1]百度百科.三角洲部队.[DB/OL].
[2022-7-20].
<https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%89%E8%A7%92%E6%B4%B2%E9%83%A8%E9%98%9F/15415813?fr=aladdin>.

2.1.17 《古墓丽影》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《古墓丽影》 ^[1]	Tomb Raider ^[1]	CoreDesign ^[3]	动作冒险游戏（AAG） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
EIDOS ^[3]	1996 年 ^[1]	★★★★	



《古墓丽影》游戏背景是主人公劳拉十八岁时，她的父亲去世，她继承了克劳馥家族的遗产以及伯爵头衔。从那时起，她的名字就与 16 处世界重大考古发现紧密相连，劳拉·克劳馥声名鹊起。^[1]

《古墓丽影》系列是从 1996^[2]年开始的，3D 第一人称考古解密类游戏一枝独秀（也是 AAG 游戏）。《古墓丽影》游戏不仅知名度很高，而且有大量的玩家，和当时以战争为主流的电脑游戏的确是另辟蹊径，虽然古墓丽影也有战斗但是战斗只是一个辅助和点缀不是重点。游戏解密探险的成分很重，而且有的谜题是非常难解的。自己曾经在一个地方卡主了，当时还没有百度可以查询游戏攻略，是靠着游戏显示上的 BUG 才发现了这个谜题的解法。

《古墓丽影》最初的版本由于电脑硬件的原因，画面以多边形为主，没有什么圆润和光滑可谈，美丽的女主角也只是一些方块和多边形的组合，但是这些并没有影响到游戏的可玩性。自己所玩的版本，有些惊险恐怖的感觉，孤独寂寞也会常伴玩家左右，古代遗迹坟墓也是常常出现的场景。所以自己玩了后心情不是非常愉悦，这种体验感自己不是很喜欢，但是通关后会有一种释然和轻松，也许这也是《古墓丽影》吸引人的地方所在。

《古墓丽影》随着版本的更迭，游戏画面逐渐毕竟 CG 水平，女主角也慢慢变成了真人一般，虽然说画面变得非常的好了，但是游戏对自己的吸引力却没有增加多少。《古墓丽影》出了电影，观看后感觉还不错，有点《夺宝奇兵》的感觉。

总之《古墓丽影》是一个特别的游戏种类，游戏有自己独特的风格，虽然自己不是非常的喜欢这种类型游戏带给自己的心理感觉，但是《古墓丽影》依然是一个不容置疑的经典游戏。

[1]百度百科.古墓丽影.[DB/OL].

[2022-7-20].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%8F%A4%E5%A2%93%E4%B8%BD%E5%BD%B1/79225?fr=aladdin>.

[2]百度网友 c9c0410e0.古墓丽影 PC 上最早版本是什么?.[DB/OL].

(2008-11-1)/[2022-2-22]

<https://zhidao.baidu.com/question/74018578.html>.

[3]百度百科.Core Design.[DB/OL].

[2022-7-20].

<https://baike.baidu.com/item/Core%20Design/3253057?fr=aladdin>.

2.1.18 《使命召唤》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《使命召唤》 ^[1]	Call of Duty ^[1]	IW, Treyarch, Sledgehammer Games ^[3]	第一人称射击类游戏 (FPS) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Activision (动视暴雪) ^[3]	2003 年 ^[1]	★★★★☆	



《使命召唤》简称《COD》，是一个 3D 大型射击单机游戏，游戏的画面可以说是当时的最佳，需要的配置也是相当的高。游戏的采用主流的枪战射击玩法，剧情挺吸引人，不是二战就是美国特种部队，自己扮演一名战斗英雄以一敌百的进行战斗。

《使命召唤》的枪械真的种类繁多，各有特色，每种枪都可以让玩家有不同的战斗体验。剧情也是激烈紧凑，战斗中时常会被敌人击中负伤或者击毙，对于敌人是低智商的电脑 AI 来说，游戏还是有一定的难度。

自己记得自己扮演苏联红军列兵瓦西里·克索洛夫，对面是德军的一辆在战场徘徊的坦克，看来目标是摧毁敌人的坦克。当自己冲出掩体准备炸毁敌人坦克的时候，会有友军的声音说：“瓦西里不要尝试成为英雄。”当然是英文。但是自己知道自己控制的角色就是一名战斗英雄。所以当敌人的坦克后部朝向自己的时候，自己移动向坦克。当敌人坦克转向的时候，自己必须爬在地上依靠建筑物隐藏自己。最终将敌人的坦克炸毁。当你阵亡的时候，会有一句名言写在屏幕上比如说：“在战争中人们像狗一样的死亡。”意思是生命在战争中是如此的低贱，这让游戏有了一定的史诗感。

《使命召唤》系列是非常的繁多，可以说是一个高产的系列，但是战斗依然是 3D 第一人称射击游戏，这点没有更本的变化。游戏变化的是游戏的剧情，画面也变得越来越好。

《使命召唤 OL》是《使命召唤》的网络版，也是美国动视（分公司上海部）RAVEN 工作室开发、中国大陆腾讯公司独家代理的第一人称射击网络游戏。《使命召唤 OL》虽然已经停运，但是还是运行了 9 年，从年限上看还是不错的游戏了。^[2]自己感觉还是单机版更为

成功，毕竟单机版还在继续，网络版已经停运了。

总之《使命召唤》就像是一部战斗大片，让玩家可以成为主角去体验战斗，这种感觉就像自己真的参加了战斗一样，了解了那段硝烟弥漫的历史，战斗的残酷，胜利的喜悦。

[1] 百度百科.使命召唤.[DB/OL].

[2022-2-23].

<https://baike.baidu.com/item/%E4%BD%BF%E5%91%BD%E5%8F%AC%E5%94%A4/5419?fr=aladdin>.

[2] 百度百科.使命召唤 OL.[DB/OL].

[2022-2-23].

<https://baike.baidu.com/item/%E4%BD%BF%E5%91%BD%E5%8F%AC%E5%94%A4Online?fromtitle=%E4%BD%BF%E5%91%BD%E5%8F%AC%E5%94%A4OL&fromid=3569921>.

2.1.19 《突袭》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《突袭》 ^[1]	Sudden Strike ^[1]	Fireglow Games ^[1]	即时战略(RTS)
发行公司	发行日期	个人评分	
CDV ^[2]	2000 年 10 月 31 日 ^[2]	★★★★	



《突袭》是一款即时战略游戏，玩家以卫星视角进行指挥。游戏是 2.5D 画面，这个当时流行的 2.5D 即时战略游戏是一样的。游戏是以二战为背景的，游戏中高度还原了 2 战的各种武器，从迫击炮到喀秋莎火箭炮应有尽有。游戏操作和当时的即时战略游戏非常的相似，

但是游戏的最大不同点是不需要建造建筑物，也没有采集收集物品的单位。《突袭》主要的玩点除了剧情就是玩家对战，这和其他即时战略是一样的。

《突袭》有一种写实的风格，能够感觉到游戏模型的比例和真实物体的比例是相同的，这也导致了游戏的单位是很小的，有点像《红色警戒》的单位大小。而且游戏中游戏的单位是很多的，想要一一控制基本上是不可能的。游戏的细节做的也非常到位，除了模型方面外，游戏中的人物闲暇时候会有各种动作，包括解手之类的，显得像活人一般。人物还可以隐藏在树林里，或者建筑物中，可以随时打敌人伏击和观察附近的情况。在山顶处架设大炮更是能够对范围内的敌人以有效的攻击。

《突袭》中自己最喜欢的武器还是喀秋莎，这个武器可以有效的对一片敌人进行毁灭性的打击，但是消耗的弹药也是可观的。游戏中还有油罐车，这些可以给汽车和坦克补充油料的单位，还有弹药车可以给士兵和战车补充弹药，可以维修单位，还可以缴获敌人的单位。可以说游戏的写实和细节做的是非常的到位，在这里只能致敬严谨的德国人。

《突袭》在剧情上来讲其难度是不小的，从人员和装备的仔细部署，到对敌人的侦查和缓慢的推进，这些都是必不可少的，每个单位都是你要珍惜的，因为大多场景单位是不能补充。所以玩场战斗往往要几个小时，真的让人感到疲惫，但是也有胜利的喜悦。

《突袭》可以说有意识的避开了政治话题，而只是表现战争，或者说单纯是一款二战题材的游戏，自己感觉这样处理是非常好。不像《红色警戒》有一定的政治性，比如只有红军方有原子弹，而且可以随便用在实战中。

总之《突袭》是一款制作精良的经典游戏，也有自己独特的特点，其二战题材也受到广大玩家的喜爱。《突袭》形成了一个系列，但是后期版本的名气却越来越不如《突袭》，后期版本最大的特色也就是游戏的 3D 化，但是效果却不怎么给力。

[1] 百度百科.突袭.[DB/OL].

[2022-2-27].

<https://baike.baidu.com/item/%E7%AA%81%E8%A2%AD/2905395?fr=aladdin>.

[2]豆瓣 douban.突袭 Sudden Strike.[DB/OL].

[2022-7-22].

<https://www.douban.com/game/11595288/>.

2.1.20 《文明》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《文明》 ^[1]	Sid Meier's Civilization ^[1]	Microprose, Firaxis Games ^[1]	策略游戏（SLG）
发行公司	发行日期	个人评分	
Microprose ^[1]	1991 年 2 月 01 日 ^[1]	★★★☆☆	



《文明》是现在单机游戏市场上为数不多的仍在流行的回合战略游戏，达到了回合战略游戏这一类别难以逾越的高峰。^[1]

《文明》是让玩家从国家的原始社会开始发展一直到太空时代的策略游戏，玩点是如何和其他国家相处，是战争还是结盟或者互不侵犯。玩家需要建设自己的国家，在资源富庶的地方建设自己城市，尽可能的扩展自己的领土，提高自己科技的发展速度。在前期战争是直接简单的，后期进入现代文明后战争会牵动全世界。如果你向一个国家发动核战争，那么会有无数的国家像你宣战。《文明》以他国交往看似都是不平等的交易，但是如果你能够在看似不平等的交易中获利，那你将会获得大量的盟友还有迅速发展的科技。

《文明》最有意思是包含无数的国家，有不同的科技和特点。那庞大的科技树让人眼花缭乱，细细看去却都是细心挑选的科技，每个科技都是人类发展历史上的丰碑。从原始的社会一直发展到未来。从原始的金属冶炼到现代的飞机、坦克再到未来的高达。

《文明》的画面转到 3D 后，其效果并不好，策略游戏虽然不怎么强调画面，但是还是带给人不美的感觉。《文明》游戏单位和其背景地图的比例不协调，这也给人以不协调的感觉。《文明》虽然冠以文明的名称，但是文明主要以战斗为主，各种技术的发展都是为了战争，虽然这也反应了人类文明诞生后战争就不断的现实。《文明》显得大而空洞，题材横跨几千年，但是游戏内容却不是非常的丰盛。

总之《文明》系列非常受到大家的欢迎，大家能够体验一下当国家领导的感觉，带领自己的国家在与各国家的竞争中获取胜利，切身体验一下人类的文明史。

[1]百度百科.文明.[DB/OL].
[2022-5-21].
<https://baike.baidu.com/item/%E6%96%87%E6%98%8E/1580931?fr=aladdin>.

2.1.21 《愤怒的小鸟》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《愤怒的小鸟》 ^[1]	Angry Birds ^[1]	Rovio Entertainment Ltd. ^[1]	休闲益智
发行公司	发行日期	个人评分	
Rovio Entertainment Ltd. ^[1]	2009 年 12 月 ^[1]	★★★☆☆	



《愤怒的小鸟》以小鸟报复偷走鸟蛋的肥猪为背景，讲述了小鸟与肥猪的一系列故事。2016 年 3 月 18 日，时任联合国秘书长潘基文任命该游戏中的红色小鸟为绿色荣誉大使。并于同年被改编成同名电影《愤怒的小鸟》。^[1]

《愤怒的小鸟》是 2D 卡通画风的一款小游戏，游戏轻松愉快，简单易懂。但是《愤怒的小鸟》却非常有趣味，游戏类似于物理模拟游戏。游戏中玩家操作弹弓，然后发射小鸟作为子弹，小鸟飞出后一会以一个抛物线撞击目标。目标就是各种建筑，建筑中有各种绿色的猪为目标，让建筑倒塌从而消灭目标。

《愤怒的小鸟》游戏由于没有什么门槛，画面又非常清新可爱，建筑垮塌遵循物理模拟，所有游戏没有年龄段限制或性别倾向，简单但是好玩。每次发射子弹前玩家会不自觉的在脑中模拟击中的效果，然后和发射后的效果进行对比，看见物理模拟的建筑慢慢的遵循力学规律倒下，压死其中的敌人，会带给玩家一种奇妙的爽快感受。

《愤怒的小鸟》游戏风靡一时，但是最出名的还是改编的电影。《愤怒的小鸟》的电影幽默可爱，还原了游戏中的各种角色，轻微还原了游戏的玩法，可以说是独立于游戏外的优秀影视作品。电影《愤怒的小鸟 2》则基本完全脱离了游戏，成为一款老少皆宜的幽默卡通电影，其中笑点很多。

2022 年《愤怒的小鸟》又出了新版本^[4]这和 2009 年 12 月已经间隔了 10 多年时间，不

得不说这款简单的小游戏成功迈向了经典游戏。

总之这款游戏再一次证明游戏火不火和其大不大没有必然关系，也和是不是 3D 游戏没有必然关系。

[1]百度百科.愤怒的小鸟.[DB/OL].

[2022-3-19].

<https://baike.baidu.com/item/%E6%84%A4%E6%80%92%E7%9A%84%E5%B0%8F%E9%B8%9F/32736?fr=aladdin>.

2.1.21 《植物大战僵尸》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《植物大战僵尸》 ^[1]	Plants vs. Zombies ^[1]	宝开游戏公司 ^[1]	益智策略
发行公司	发行日期	个人评分	
宝开游戏公司 ^[1]	2009 年 5 月 5 日 ^[1]	★★★	



《植物大战僵尸》是一款小型的益智策略类游戏，有点像塔防游戏。2D 的游戏画面，其美术风格有点轻幽默的感觉，色彩艳丽，画面可爱，能够夸年龄段吸引玩家，玩家性别也没有限制。和此款游戏相似的游戏很少，有点像塔防游戏，游戏的策略性不是非常复杂，游戏节奏也比较舒缓，亲和广大玩家。战场就像是自家的后院，植物是后院的保护者，敌人是一些可笑的僵尸，玩家通过种植不同的植物来防御各种僵尸的袭击。

《植物大战僵尸》是爆款小游戏，但游戏毕竟只是一个小制作，游戏的复杂度和深度都不够。但是游戏却吸引了大量玩家的体验，随之而来出现了《植物大战僵尸 2》、《植物大战僵尸 3》在原有的游戏基础上发展了游戏的复杂度和深度，游戏也在进行 3D 化。《植物大战僵尸 OL》是《植物大战僵尸》的网络版，游戏的美术沿用成功的《植物大战僵尸》设定，游戏又增加了一些有趣的玩法。又一款单机转网游的游戏，但是毕竟《植物大战僵尸 OL》是小游戏不出名，运行大概 3 年就停止了。^[2]

《植物大战僵尸》的植物和僵尸的种类随游戏的发展也是得到了极大的丰富，各种萌萌

的植物供大家选择，各种搞笑的僵尸供玩家“消遣”，还有 BOSS 战什么的。

总之《植物大战僵尸》虽然算不上是以小搏大的游戏，但是也是一款成功小经典游戏，但毕竟是小游戏玩家容易腻味，但是供闲暇的时候大家打发下时间还是不错的选择。

[1]百度百科.植物大战僵尸.[DB/OL].

[2022-3-10].

<https://baike.baidu.com/item/%E6%A4%8D%E7%89%A9%E5%A4%A7%E6%88%98%E5%83%B5%E5%B0%B8/84892?fr=aladdin>.

[2]百度百科.植物大战僵尸 Online.[DB/OL].

[2022-3-10].

<https://baike.baidu.com/item/%E6%A4%8D%E7%89%A9%E5%A4%A7%E6%88%98%E5%83%B5%E5%B0%B8Online/3954781?fr=aladdin>.

2.1.22 《异星工厂》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《异星工厂》 ^[1]	Factorio ^[1]	Wube Software ^[1]	模拟类游戏（SIM） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Wube Software ^[1]	2014 年 3 月 26 日 ^[1]	★★★★★	



玩家的飞船坠落的在了异星球，在玩家需要利用星球上的资源生存下来并建立一个工厂。^[1]然后制造出飞船离开这里赢得游戏。

《异星工厂》以一款 2.5D 风格的沙盒游戏，这款游戏和普遍的沙盒游戏相同，收集资源制造物品，但是游戏中有流水线和自动化，这让玩家轻松了很多。游戏非常的出名，和少数游戏有相似点，比如《戴森球计划》和《幸福工厂》。

《异星工厂》在玩法上算是非常的成功，游戏不仅是沙盒建造，还有战斗部分。游戏随着基地的发展，污染的扩大，会招引越来越多强力的外星虫子的攻击。沙盒部分主要是流水

线的设置，物品通过流水线的运输来到加工设施，然后变成另外一种物品，然后再重复此过程，会有多种不同作用的物品产生。虽然有点繁琐，但是可玩性很强。《异星工厂》的美术效果就不怎么样了，画面上缺乏美感，一股浓浓的旧工业风格。《异星工厂》对战目标外星虫群，其 AI 不尽人意，而且虫子的种类和虫子的建筑有些单调，游戏对战内容有待丰富。也许就像游戏中设定的那样，敌人就是虫子，虫子的智商非常的低。

《异星工厂》在沙盒玩法上的探索是成功的，游戏内容丰富而且有挑战性，游戏有一定的难度，需要玩家思索流水线的建设，基地的发展，还有和虫群的战斗。游戏稍微有些复杂，特别是自动化，需要一定时间的探索或者查阅资料。但正是这种复杂造就了游戏独特的魅力，有的玩家建设出了像现实中的火车系统，有的玩家用自动化甚至建造出了俄罗斯方块、贪吃蛇等游戏，更有玩家直接制造出了动漫播放器，可以播放动漫。

《异星工厂》后期玩家可以享受一下安闲的生活，没事情可以用远程大炮炸一下远处的虫群，或者感受一下原子弹灭虫的快乐。

《异星工厂》是自己玩过最出色的沙盒游戏之一，看着自己的基地从像一个小村落发展到像一个巨大的城市，然后发射火箭取得胜利，满满的成就感。但是和所有沙盒游戏一样，一切完成之后就是寂寞。多么希望出一款这样的网络游戏。

[1]百度百科.异星工厂.[DB/OL].

[2022-7-4].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%BC%82%E6%98%9F%E5%B7%A5%E5%8E%82/13473258?fr=aladdin>.

2.1.23 《侠盗猎车手》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《侠盗猎车手》 ^[1]	Grand Theft Auto ^[1]	Rockstar North ^[1]	第三人称射击游戏 (TPS) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Rockstar Games ^[1]	1997 年 11 月 21 日 ^[1]	★★★★	



《侠盗猎车手》是以犯罪为主题的世界著名游戏，别名有《侠盗飞车》、《横行霸道》等。^[1]

《侠盗猎车手》第一次出现在自己的面前的时候，看名称感觉是款赛车游戏，自己不是很感兴趣。名称全称是 **Grand Theft Auto**，以自己浅薄的英语知识翻译过来是严重的无意识盗窃，当然不正确，但是也没有理由翻译成“侠盗猎车手”。可能是国内不准犯罪这类作为标题，反正这个标题严重干扰了自己对游戏的揣测，比挂羊头卖狗肉还忽悠人，起嘛还是卖肉。

《侠盗猎车手》的海报可以看出是美式漫画的感觉，充满了枪战和暴力，1997 年的版本是 2D 的，这个没见人玩过，是查资料才看见的。我所熟知的《侠盗猎车手》是 3D 写实版本，好像看到有视屏介绍是 2001 年版本开始的。游戏开始在一个城市中，玩家可以做现实中在城市里的大部分事情，当然游戏突出的是犯罪、战斗等情结。所以玩家还可以做现实中不能干的事情，比如随便抢劫别人的车辆，当街大开杀戒，与警察、军队对战。当然还可以发挥你的想象力，比如把坦克、飞机抢出来对城市进行大型破坏。自己还听到有玩家说没有办法可以让火车脱轨然后四处乱撞，怎么说呢游戏可以说是超出自己的想象了。

《侠盗猎车手》这个系列可以说是越来越成功了，不只是游戏从 2D 到 3D 画面变的越来越好，最重要的是可以像生活在一个正真的城市中一样。所以游戏的写实能力越是提高，这就越像一个真实的世界，一个玩家完全做主的真实世界，这样可玩性变的非常高。

总之游戏是越来越成功了，但是游戏的题材和自由性是不是有问题！会不会造成玩家想去犯罪的冲动？这是自己担心的问题。记得在特朗普执政时期，出现过有人故意让火车脱轨

的事情，这让自己想起了有玩家说的让火车脱轨然后四处乱撞的事情。游戏的逼真性越来越强，不知道多久之后的《侠盗猎车手》会像一个真实的世界，这又让人想起了《西部世界》这部美剧，人们在一个模拟世界中干一切违反法律道德的事情，然后最终祸及自身，所以自己认为游戏不应该过多的宣扬暴力或美化战争。

《侠盗猎车手》一直是颇受争议的游戏，但是它的确开启了一种全新的玩法。当然玩家能够清楚的区分现实和虚拟，所以电脑游戏的虚拟世界里干违法的事情，现实中是不会出现，要不然《反恐精英》流行了那么多年，玩过的玩家无数，也没听说犯突然变大的情况。但是就怕和现实区分的虚拟世界。

[1]侠盗猎车手.百度百科.[DB/OL].
[2022-3-18].
<https://baike.baidu.com/item/%E4%BE%A0%E7%9B%97%E7%8C%8E%E8%BD%A6%E6%89%8B/620510?fromtitle=GTA&fromid=494645&fr=aladdin>.

2.1.24 《巫师 3：狂猎》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《巫师 3：狂猎》	The Witcher Wild Hunt ^[1]	CD PROJEKT RED ^[1]	动作冒险类游戏
发行公司	发行日期	个人评分	
CD PROJEKT RED ^[1]	2015 年 5 月 18 日 ^[1]	★★★★☆	



《巫师 3：狂猎》被誉为是神作，在 STEAM 上也是好评如潮。这款游戏自己看来可以称作为国外版的《仙剑奇侠传》，其实就是以爱情剧情为主打的游戏。两个游戏虽然美术风格迥异，一个 2D 一个 3D，但是其内核都是相似的，爱情故事伴随着妖魔鬼怪，还有政治，人文风情。但是《巫师 3：狂猎》毕竟是大制作，开放式的 3D 世界，多种剧情选择。虽然这些都不是什么新鲜货，但是合在一起还是效果不错。开放的 3D 世界像《刺客信条》、《地平线：零之曙光》这些游戏都在用，但是多种剧情结局选择不常见。随着游戏剧情的发展，

你的选择影响了游戏的最终结局。这好像你就是游戏的主人公，你在左右未来，带入感极强。

《巫师 3：狂猎》改编自小说《猎魔人》系列。^[2]这种由小说改编的游戏的确剧情非常的精彩，角色塑造也非常的丰满。这是一款成功的游戏，但是自己却不愿意给出满分。游戏剧情非常的长，只适合有闲暇时间的人慢慢体验，游戏有种强迫玩家体验剧情的设置，如果你不仔细了解剧情，你不可能正确的选择，也得不到最好的结局。但是游戏毕竟是国外厂家做的，游戏对话没有中文，只有中文字幕。所以这是一个瑕疵，对于中国玩家而言，这些外文对话能听懂的毕竟是少数，大量的文字在下方需要阅读，而记忆外文名字、外文地点也是非常难的，不像中国名称、地点说一个你就能记下。最终导致游戏中的内容想看又不想看，不看抉择又会出问题，难受。

《巫师 3：狂猎》战斗系统还是不错的，装备系统也就将就，任务系统过于繁杂。《巫师 3：狂猎》的任务太多了，做到后面有点厌烦，导致有的任务没有去做，而支线任务却严重的影响了游戏的结局。比如像和叶奈法（女主之一）在一起的话，需要完成一个支线任务，而这个支线任务却因为主线的进行而变的不可用。所以你需要读取以前的存档，这基本等于重来一次。也许开发商就是这样设计的，想让玩家反复的体验剧情。但是就自己而言实在不想再重来一次。游戏中有大量的恶心的怪物，黑暗的地下洞穴，血腥的死尸，让自己大腿发麻，反正自己不喜欢游戏带给大家的黑暗世界。人与人之间的丑恶也在剧情中尽显，这是一个悲惨的世界，城市中到处都是乞丐、妓女、黑帮、士兵。如果没有一些正面的剧情，比如爱情、情亲、友情、牺牲、奉献在其中，自己感觉根本没有继续体验的必要。话说回来，如果有玩家对欧洲封建社会和文化非常感兴趣，那么可以说是如获至宝。

《巫师 3：狂猎》成功就在于小说的改编，游戏也凸显了小说内容，情节过程是经得起推敲的，这可以说是游戏的灵魂。虽然说是游戏，但是游戏过程只是点缀，却像是一部大型魔幻电影，而玩家则是男主角，这些都非常的成功。但是一个不经意的操作可能导致最终不好的结局，让玩过的玩家有种挫败感，而不是成就感。也许这和现实世界一样，你一次不经意的操作可能成就了你的一生，也可能毁掉你的一生，在做抉择的时候，一定要做好充足的准备，留给自己充足的时间去思考，也许这就是游戏让玩家获得的“宝物”。

[1]STEAM.巫师 3：狂猎.[DB/OL].[2022-8-24].

https://store.steampowered.com/app/292030/_3/

[2]百度百科.巫师 3：狂猎.[DB/OL].[2022-8-24].

https://baike.baidu.com/item/%E5%B7%AB%E5%B8%883%E5%BC%9A%E7%8B%82%E7%8C%8E/5357184?fr=kg_general

2.2 其他单机游戏

2.2.1 《帝国时代 4》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《帝国时代 4》 ^[1]	Age of Empires IV ^[1]	水雷工作室-Relic Entertainment World's Edge ^[1]	即时战略(RTS)单机游戏 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
微软游戏工作室 ^[2]	2021 年 10 月 28 日 ^[1]	★★★★	



自己玩过帝国时代以前的版本，当时的感觉都不错，和自己的小伙伴联机对战。游戏里玩家从原始社会开始，逐步发展自己的文明壮大自己的城市，发展自己的军队，最终征服整个地图。《帝国时代》可以说是古代版的《红色警戒》，但有着自己的厚重的文化特色。喜欢古代文明历史的玩家的不错选择。

游戏采用 3D 的上帝视角，《帝国时代 4》从 2.5D 走到了 3D，感觉表现力得到了提升。而且建筑在立体的地图上，显得真实和有趣。虽然从 2.5D 变成了 3D，但是游戏模型的精度好像有所不足。

《帝国时代 4》最大的变化就是游戏从 2.5D 变成了 3D，游戏战斗中建筑的倒塌崩坏都像是真实的倒塌一般，游戏建筑群在 3D 的地图上显得非常的真实。当第一次看到宣传片的时候，自己也是为之一震，在一声号角之后，一群骑兵开始攻城，随之而后的是建筑的崩塌和人员的倒下，3D 的表现能力的确高出很多。

总之《帝国时代 4》比《帝国时代》以前的版本是一个飞跃，从视屏上看主要是游戏从 2.5D 变成了 3D。游戏从 2.5D 转 3D 是一个趋势，但是《帝国时代》的 2.5D 转 3D 是一个成功的范例，其美术效果和表现力得到了巨大提升。

但是《帝国时代 4》似乎只是在画面上提升了不少，游戏性上并没有太多的提升。游戏

和前些版本相似点多，不同点少。游戏创作的似乎有些保守，但是毕竟以前版本可以被奉为经典，所以称《帝国时代 4》是前些版本的 3D 重置版也不为过。

[1]百度百科.帝国时代 4 .[DB/OL].
[2021-10-28].
<https://baike.baidu.com/item/%E5%B8%9D%E5%9B%BD%E6%97%B6%E4%BB%A34/9541095?fr=aladdin>.
[2]youxi131.《帝国时代 4》中国阵营特点介绍.[DB/OL].
[2021-12-20]/[2022-7-21].
<http://www.youxi131.com/djyx/114440.html>.

2.2.2 《马克思佩恩》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《马克思佩恩》 ^[1]	Max Payne ^[1]	Remedy Entertainment ^[1]	第三人称射击游戏（TPS） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Rockstar Games ^[1]	2001 年 7 月 25 日 ^[1]	★★★★☆	



《马克思佩恩》是一款有子弹时间的游戏，这和一般的射击游戏有极大的区别，你可以在翻滚跳跃的时候让时间慢下来，用这段时间瞄准和射击敌人。游戏充满了暗色调，环境景物都是都市内容，充满了罪恶。游戏的剧情是一个亮点，一个悲惨的复仇故事，主角的妻子被杀，自己被诬陷杀死了自己的拍档，^[1]游戏中有大量的剧情信息，这给游戏一种剧情浓厚的感觉。

《马克思佩恩》和一般射击游戏的主要区别就是时间减慢，玩家感觉就像可以操控时间一样，所以有充足的时间在跳跃或躲闪的同时瞄准敌人的头部射击。这是这个游戏的一大创新和卖点。游戏由于剧情的原因，所以美术特点就是阴暗，长时间玩有点让人感到恶心。游

戏充实着些扭曲、黑暗、暴力等内容，符合主要敌人是犯罪份子的设定。

该游戏还被好莱坞导演约翰·摩尔拍摄成了同名电影《马克思佩恩》。^[1]可见游戏的影响力还是挺大的。

《马克思佩恩》虽然美术和情节都显得有点阴暗不让人喜欢，但是还是一款不错的射击游戏。

[1] 百度百科.马克思佩恩.[DB/OL].

[2022-7-10].

<https://baike.baidu.com/item/%E9%A9%AC%E5%85%8B%E6%80%9D%C2%B7%E4%BD%A9%E6%81%A9/17587?fromtitle=%E9%A9%AC%E5%85%8B%E6%80%9D%E4%BD%A9%E6%81%A9&fromid=476093&fr=aladdin>.

2.2.3 《疯狂医院》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《疯狂医院》 ^[1]	Crazy Doctor ^[1]	台湾鹰扬资讯有限公司 ^[1]	模拟类游戏（SIM） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
台湾鹰扬资讯有限公司 ^[1]	1993 ^[1]	★★★☆☆	



《疯狂医院》有点像图片游戏，游戏画面卡通，游戏内容却非常的专业，这可能是自己最早接触到医学知识的地方。这个游戏涉及了几十种病症，每种病症都有几种不同的病况，要通过检查（验血、测量体温……等等）才能够确诊。玩家还要重复医生的操作，比如静脉注射、手术、开药……等等。特别是手术，这个对于没有医学知识的人来说难度实在是太高了，要记住手术的流程，正确使用器械……等等。

《疯狂医院》如果想正确的处理各种病症是有难度的，因为大家毕竟不是医生，所以在

治疗的时候偷偷跑回办公室查书是必须的。当你发现这个功能的时候，你离一个成功的模拟游戏医生就不远了。游戏中病症都是真实存在的，而且游戏中的治疗措施都不是随便添加的，有玩家在评论区留言自己的母亲是医生，把病症告诉其母亲，然后从其母亲那获得的治疗方案和游戏中的一样。^[2]

《疯狂医院》大家都希望遇见漂亮的妹子来就医，但是时常有老婆婆来看病。因为病情需要进行手术或者心肺复苏或者电击，可以看看妹子的身体。游戏中除了医学模拟外，还有人际关系的处理。当你还是一个普通医生的时候，你看见其他医护人员乱来你只能保持沉默，当你成为领导的时候，你就必须管理你的下属让他们正常的工作。面对上级你要摸清上级的喜好，然后买适合的礼物，当然这种情况是不正确，但是也是现实社会中的乱象。

《疯狂医院》这种极具专业性的模拟游戏不仅让人增长了知识，还让玩家了解了医生这个职业。游戏连 2D 游戏都算不上，但是游戏内容却有意思有深度。

[1]百度百科:疯狂医院.[DB/OL].
[2022-7-19].
<https://baike.baidu.com/item/%E7%96%AF%E7%8B%82%E5%8C%BB%E9%99%A2/2282236>.
[2]游研社.当年被满眼福利误导，我险些错过《疯狂医院》的精髓.[DB/OL].
[2022-7-22].
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/27425049>.

2.2.5 《孢子》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《孢子》 ^[1]	Spore ^[1]	Maxis ^[1]	模拟类游戏（Sim） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
美国艺电（EA） ^[1]	2008 年 9 月 7 日 ^[1]	★★★	



《孢子》这款游戏非常的有意思，有一定的科学知识在其中。它不同于以往玩过的游戏，

游戏中玩家从单细胞动物开始逐步进化成陆地生物，再统一星球飞向银河系。游戏有地球生物进化的过程在其中，来到陆地后就像人类文明的进化，最后迈向和外星人打交道的未来。

《孢子》从单细胞动物在海洋中开始，这就是一个创新，一个描绘生物进化的游戏。在游戏中玩家可以获得新的 DNA 从而进化出一系列的身体结构，如加快游动速度的鞭毛、防御的尖刺、毒囊……等等，自己感觉这个阶段是游戏最大的亮点和乐趣所在。后来出现的《星球大作战》就非常像孢子的进化这个阶段，但是先出来的孢子似乎做得更为出色。

《孢子》不足的地方是人们创造出来的东西奇形怪状，游戏里的生物也是千奇百怪，缺乏生物应该有的美感。后期游戏内容不如前期进化有趣味。动物获取 DNA 不是靠进化而是靠猎取，这一点和知识相互冲突。这款游戏面向的玩家群体年龄应该较小，但是《孢子》还是主要强调战斗。

总之《孢子》是一款有趣的游戏，其外形的高度自主设置是其优点和缺点，对进化的描述让其没有脱离大家的知识范畴，让其有一定的内涵，不只是生物体的进化还有社会的进化，科技的进化。

[1]百度百科.孢子.[DB/OL].

[2022-5-20].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%AD%A2%E5%AD%90/7368646?fr=aladdin>.

2.2.6 《孤岛惊魂》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《孤岛惊魂》 ^[1]	Far Cry ^[1]	Crytek Studios ^[1]	第一人称动作射击游戏（FPS） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
育碧 ^[1]	2004 年 3 月 23 日 ^[1]	★★★★	



《孤岛惊魂》这款设计游戏的画面当时看起来非常的不错，游戏是在岛屿之间战斗，所以风景是热带风情，而且绿植什么的遍地都是，配上沙滩和蓝蓝的海水，美景不错。当玩家从建筑中出来的时候，就能够看到一个广阔的场景，而且场景中的植被和建筑物内容都非常的多，体现了游戏的优越性。场景选择在岛屿间我想除了满足剧情要求，还有就是控制了场景的大小。

游戏剧情虽然都是外文当时没看懂，但是游戏过程还是惊险刺激，游戏就像美国大片一样，一个大反派在搞基因变异武器，一路上主角杀杀杀，然后干掉大反派救出美女。游戏最后和变异怪物的战斗，让游戏感觉突变，有点科幻恐怖游戏的感觉，特别是游戏中有隐身的敌人，这让着实让自己吓了一跳，因为事先没有任何的征兆。

现在《孤岛惊魂》已经成为系列，其《孤岛惊魂 2》在孤岛《孤岛惊魂》的基础上得到了很大的提升，游戏从岛屿来到了非洲，战斗热度不减反升，游戏中的敌人 AI 得到了很大加强，敌人学会了侧面迂回。游戏地图变的更大，需要车辆代步。游戏中增加了钻石这一通货，玩家可以玩寻宝游戏了。《孤岛惊魂 3》又在《孤岛惊魂 2》上有了新的创新，游戏有了打猎和制作，技能系统，这有点像网络游戏的感觉，让游戏有趣了不少.....。

《孤岛惊魂》这个系列还是不错的，游戏场景巨大，战斗紧张激烈，有一个不错的剧情。《孤岛惊魂 6》是最新的一代，《孤岛惊魂》游戏的画面一直是走在前面的，不知道游戏会给大家带来什么惊喜。

[1]百度百科.孤岛惊魂.[DB/OL].

[2022-7-14].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%AD%A4%E5%B2%9B%E6%83%8A%E9%AD%82/6136?fr=aladdin>.

2.2.7 《孤岛危机》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《孤岛危机》 ^[1]	Crysis ^[1]	Crytek Studios ^[1]	第一人称动作射击游戏（FPS） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
EA ^[1]	2007 年 11 月 13 日 ^[1]	★★★★	



《孤岛危机》和一般的第三人称射击游戏有所不同，人员是穿着高科纳米盔甲的士兵，这种盔甲是可以隐形，而且可以暂时提高人员的机能。所以游戏中的战斗是新鲜的体验，和传统的射击游戏有明显区别。

《孤岛危机》的画面可以说是当时顶尖的，毕竟是当时的游戏大作。《孤岛危机》玩法上的创新也是值得肯定的。

游戏虽然是打外星人，但是前期内容主要是和朝鲜士兵的战斗，游戏中涉及了敏感的政治内容，但是最后打了个圆场，朝鲜士兵和美国特种兵联合起来共同打击侵略地球的外星人。游戏内容就显得非常的新鲜，和外星人战斗，前期又有和人员的战斗，所以游戏就显的既保守又有创新。游戏的 AI 是游戏的不足，特别是有隐形战衣的存在，显得敌人士兵特别的菜。

游戏里充实着美国的特色，发展科技打外星人。所以科技必须是最先进的，而且是必须用在军事上的，这就是美国的逻辑。当然现实中不会出现外星人进攻地球，如果外星人要进攻地球的话，估计在多少光年后就能够把地球上的人弄没了。

游戏成了宣传工具。《孤岛危机》似乎在说美国为了维护世界的安全，入侵朝鲜是合理合法的。朝鲜士兵和美国特种部队的战斗导致的死伤是自找的，美国是为了从外星人手中拯救世界。

《孤岛危机》是一款不错的射击游戏大作，当时其主要卖点还是游戏画面，游戏内容有所创新。

[1]百度百科.孤岛危机.[DB/OL].
[2022-7-8].
<https://baike.baidu.com/item/%E5%AD%A4%E5%B2%9B%E5%8D%B1%E6%9C%BA/1041666?fr=aladdin>.

2.2.8 《主题医院》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《主题医院》 ^[1]	Theme Hospital ^[1]	牛蛙公司 ^[1]	模拟类游戏（SIM） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
EA ^[1]	1997 年 3 月 31 日 ^[1]	★★★	



《主题医院》让玩家扮演一家新开的医院的院长，需要在游戏内设计和经营医院，同时要应付病人的投诉、疾病、紧急情况和传染病等情况。和其他牛蛙的游戏一样，《主题医院》充满了很多古怪和幽默的元素。《主题医院》完全继承了《主题公园》的优点，趣味性和游戏性都很高。^[1]

《主题医院》可以说是一款沙盒单机游戏，这款游戏需要玩家建造医院的病房，设置家具器械，聘请医生、维护人员、接待人员.....等等。在如今沙盒游戏流行的时代，发现原来也有成功的沙盒游戏。《主题医院》以模拟经营为主要的玩法，玩家通过治愈病人然后获得金钱，在期间玩家要不断的扩展自己的医院，建设足够多的医疗区域，雇佣足够的人员。后期还要加强医疗研究，培训医生。

《主题医院》的画面现在看起来都不算差，游戏的内容也是丰富多彩，而且充实着各种搞怪和幽默。比如听到广播里说：“请病人不要死在走廊。”“请病人不要随地呕吐。”.....等等内容。雇佣的人员的简介也非常有意思，人员有不同的性格和爱好，有的极具特色。病人的疾病也是千奇百怪，有大头病症，有透明症状，有长毛症状.....。

《主题医院》在那个游戏较为贫乏的时代就已经做到非常好的品质，游戏可以供给玩家

几十小时的单机体验。《主题医院》之后出现了《双点医院》，可以说是一款全 3D 重置版的《主题医院》，这款游戏和《主题医院》相似性极大，可以让玩家重新感受下以前玩《主题医院》的乐趣。

[1] 百度百科.主题医院.[DB/OL].
[2022-7-22].
<https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%BB%E9%A2%98%E5%8C%BB%E9%99%A2/7110852?fr=laddin>.

2.2.9 《无人深空》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《无人深空》 ^[1]	No Man's Sky ^[1]	Hello Games ^[1]	科幻沙盒生存游戏 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Hello Games ^[1]	2016 年 8 月 13 日 ^[1]	★★★★	



游戏是科幻类型的游戏，本人比较喜欢科幻类型。在游戏刚出来的时候体验了下《无人深空》，发现《无人深空》基本是个空架子。和其他游戏比起来《无人深空》更像是一个还没有完成的作品。游戏的内容也非常的简单，自动生成的怪物的和地形。当时吹嘘的特别凶，什么无数颗星球，无缝连接的世界都是那么的吸引人，结果发现只是个空壳子。《无人深空》游戏中全是随机生成的星球可以供玩家探索，几乎可以看作是无限大。同时因为游戏是使用算法生成星球，所以游戏本身体积不大，而且可以完全离线游玩。^[1]但是算法生成的星球和怪物虽然外表有所不同，但是玩家极易发现其内在的单一。所以游戏刚出来的时候备受玩家的指责，是圈钱的谎言。还好《无人深空》团队没有圈钱就跑路，而是耐心的进一步完成游戏。

游戏无缝连接的世界，是当时的一大亮点；还有就是算法生成的世界，可以说是无限大，而且都不相同。但是游戏的缺陷也同样的明显，算法生成的世界是如此的单调，没有人工的精雕细琢就像是沙漠里起伏的沙丘一样，千篇一律。世界是如此之大，又如此单调，怪不得

备受玩家的指责。《无人深空》的画面非常不错，是种偏写实又有卡通风格在里面的美术效果，给人以美感和亲切感，画面也显得非常的艳丽。

游戏经过 5 年的改良，已经极大的改善了游戏，可以说是今非昔比。游戏从差评走到好评。游戏可以建造自己的基地，驯养自己的宠物，有自己的行星定居点，种植植物等等。游戏越来越有玩点，一个沙盒游戏出现在了玩家面前。游戏的创新的新玩法是游戏从差评走向好评的原因。比起原来在空洞的宇宙中飞来飞去实在要好玩百倍。

总之《无人深空》从最初的“大骗局”到现在的好评多，是一个不断对游戏的完善的过程。希望所有的游戏厂商都做到不断的务实，而不是不断的吹嘘。一个差评游戏和一个好游戏都在《无人深空》上得到了体现，所以大家也不难看出什么是差游戏，什么是好游戏。

[1] 百度百科.无人深空.[DB/OL].
[2021-9-10].<https://baike.baidu.com/item/%E6%97%A0%E4%BA%BA%E6%B7%B1%E7%A9%BA/15436102?fr=aladdin>.

2.2.10 《饥荒》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《饥荒》 ^[1]	Don't Starve ^[1]	Klei Entertainment ^[1]	生存冒险动作 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Klei Entertainment ^[1]	2013 年 4 月 23 日 ^[1]	★★★★	



在自己看来《饥荒》可以看作是个沙盒生存动作冒险游戏，一开始玩家就要在一个地区不停的收集各种材料，比如地上的草石头等等，制造物品。所以很像自己玩的《方舟生存进化》、《领地人生》等等，在开局的时候要收集各种材料，制造最基础的物品。但是《饥荒》晚上一定要造一个火堆，要不然会死掉，还有很多如此的设定。《饥荒》会要求玩家大面积的探索地图，从而获得特殊的材料，这点和《方舟生存进化》、《领地人生》也比较相似，但是后者要求更低一些。《饥荒》不能制造建大型的筑物，可以制造一些器具，比如锅、冰

箱什么的，还可以种植和蓄养，所以自己感觉有沙盒玩法。饥荒还有季节的设定，所以每个季节玩法有所不同，提前为未到来的季节做好准备是必须的。

《饥荒》是 2.5D 视角，游戏的美术风格非常有特点，风格有点诙谐幽默的卡通类型，所以游戏适合受众比较广。游戏像一款精简的大型生存沙盒游戏，有自己的制造配方和科技树，关键在收集材料，保证自己的几个属性值不要过低，比如生命、饱腹度、精神值。游戏中有一些非常强大的 BOSS，如果不知道攻略的话会非常容易挂掉。

《饥荒》倾向于战斗，而 Klei Entertainment 出品另一款游戏《缺氧》则倾向于建造，两款游戏各有所长，但是自己更喜欢《缺氧》。因为战斗的 2D 游戏非常多，而建造的 2D 游戏却没有那么多。毁灭和杀怒是非常简单的，而创造和拯救是非常困难的。

总之《饥荒》是一款制作精良的游戏，游戏内容非常的丰富有趣，一个未知的世界等着玩家慢慢的探索，但是探索的同时一定要让自己活下去。

[1]饥荒.百度百科.[DB/OL].[2022-1-13].
<https://baike.baidu.com/item/%E9%A5%A5%E8%8D%92/7269543?fr=aladdin>.

2.2.11 《缺氧》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《缺氧》 ^[1]	Oxygen Not Included ^[1]	Klei Entertainment ^[1]	模拟类游戏（SIM） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Klei Entertainment ^[1]	2019 年 7 月 31 日 ^[1]	★★★★★	



《缺氧》采用了横版 2D 布局。该作是一个太空殖民地模拟游戏，玩家需要管理居民，帮助他们挖掘、建立和维护一个地下的小行星基地，玩家需要水、食物、氧气、适当的调节压力和适宜的温度来维持他们活着并满足他们。^[1]

《缺氧》也是益智、沙盒、科幻游戏，是非常有趣味的游戏。《缺氧》和以前玩过的 2D 科幻游戏比起来《缺氧》需要操控多个人员，分配任务给这些人员。随着游戏的推进，需要提前处理谋划很多问题。而且这些问题都是有专业性的，比如温度的扩散，电路系统的

设计，植物的种植，如何防控病菌.....等等。如果没有一定的知识会举步维艰。

游戏进度设计的非常紧凑，每时每刻都有事情要做。所以一步出了差错会死的很惨，只有读取以前的进度。游戏的优点涉及了很多知识：管理、物理、生物、化学。所以游戏非常的硬核，但这也是游戏的缺点，缺乏这些知识会很艰难。游戏的美术风格和游戏结合的非常好，还带有一定的幽默在里面。看着一个一个小人在拼命的干活，逐步征服这个未知的行星，建立起自己的设计的家园，很有成就感。

游戏随着更新，科技树变得越来越长，新的黑科技的加入让游戏简单了许多。比如太空服的加入，以前对付细菌是非常难的，现在简单多了。还有电路板的设计，基地的自动化水平有了极大的提高，这让小人们有了更充裕的时间，也让玩家一劳永逸。游戏最初缺乏完结感，后面加入建造和发射火箭，真是让人兴奋。

游戏有较高的难度，玩之前看看其他人的视屏，会让游戏简单很多。而且还可以学到很多东西，比如真空门的设计，水封门的设计，如何使用变压器.....等等。游戏电路可以做的非常复杂，给人以只有想不到没有做不到的感觉，充分的发挥了玩家的创造力。

游戏中会涉及到一些当下世界出现的难题，比如资源枯竭，食物不足，温度上升，以及人口过快增长所导致一系列的问题，如果不能够料事于先，那么整个基地都会崩溃；还会涉及到如何让人与大自然和谐共处，达到可持续发展；像节约用电，节约用水，保护自然环境都在游戏中有突出的体现。

总之缺氧是少有的科幻沙盒精品，玩游戏还可以增加知识，在这里特别推荐给年龄不大的玩家。希望有更多的这类硬科幻沙盒游戏，既有知识又有趣味。

[1] 缺氧.百度百科.[DB/OL].

[2021-9-13].

<https://baike.baidu.com/item/%E7%BC%BA%E6%B0%A7/20439741?fr=aladdin> .

2.2.12 《王国保卫战》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《王国保卫战》 ^[1]	Kingdom Rush ^[1]	Ironhide Game Studio ^[1]	塔防（TD） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Ironhide Game Studio ^[1]	2011 年 ^[1]	★★★★☆	



《王国保卫战》（Kingdom Rush）是一款另类策略游戏，玩家需要通过在地图上建造炮塔或类似建筑物，来阻止游戏中敌人进攻的塔防型策略游戏。^[1]

《王国保卫战》和以往的塔防游戏最出色就是其美术效果，这种欧美 Q 版卡通又带有幽默特点的美术效果为游戏增色不少。游戏中的防御塔也是种类繁多，而且可以升级，升级到后面有不同的分支。

《王国保卫战》以出色的美术效果，让有戏看起来精致而有趣。美术效果自成一体，从场景到建筑，角色到 UI，画面简洁而精致。虽然角色看起来只有指甲盖大小，但是非常清晰，看起来不费力，游戏的美术效果有很高的保值性。《王国保卫战》塔防种类多，需要按照敌人来配置自己的塔防，而且塔防放置位置，放置数量和塔防升级顺序都有讲究，的确有策略性。游戏中防御的敌人，也是千奇百怪，但是都有自己的种族特点，参考了很多游戏中种族的设定，所以千奇百怪也有总体的规律性，杂而不乱。

《王国保卫战》已经有多个版本，而且在前作的基础上增加了很多新的内容，游戏中增加了英雄系统，这个系统可以说是锦上添花，多种英雄有自己独特的设定，比如技能、操作、外形……等等非常的给力。游戏内容上的更新也是整体更新，没有丝毫的偷工减料。

《王国保卫战》是有独特出色美术风格，幽默特色的塔防游戏，这个游戏在众多塔防游戏中凸显而出，是少有的好玩有趣的塔防游戏。

[1] 百度百科.王国保卫战.[DB/OL].

[2022-7-26].<https://baike.baidu.com/item/%E7%8E%8B%E5%9B%BD%E4%BF%9D%E5%8D%AB%E6%88%98/12623204?fr=aladdin>.

2.2.13 《部落幸存者》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《部落幸存者》 ^[1]	Settlement Survival ^[2]	Gleamer Studio ^[3]	模拟类游戏（Sim） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Gleamer Studio ^[3]	2021 年 10 月 11 日 ^[3]	★★★★	



这是一款生存城市建设游戏，您将带领市民们在一片新的领土中定居。为市民提供住所，保障食物供给，对抗大自然的威胁，关注市民的健康状态以及幸福指数。让市民们繁衍生息，为市民提供教育，提供一份稳定的工作，不断的开辟新的产业。^[1]

这个是纯正的沙盒游戏，而且游戏的美术效果非常不错。看起来有点像《模拟城市》系列。但是《模拟城市》是现代化都市，面临的挑战都是空气污染、交通堵塞、工业商业居住区的平衡发展，而《部落幸存者》是一款着眼于古代社会的游戏，更关注人民的幸福度和健康。

游戏有大量的建筑可以选择和建造，每种建筑都有不同的作用。游戏的科技树也十分丰富，有着各种实用的科技。游戏的 UI 非常的直观，透着美感。但是游戏似乎没有超越《模拟城市》系列，而更像一款《模拟城市》古代版。但是《部落幸存者》有自己的技能系统，还有道具资源系统，人员有装备和属性，可以贸易，这些都是和《模拟城市》不同的。可以说《部落幸存者》有自己的侧重点，相对于《模拟城市》有很多的不同点和自己的特色。

《部落幸存者》看似是以人员为主，但实质上是以资源生产为主，有大量的资源生产的建筑，人员的增加需要消耗大量的资源，同时工作也会生产资源，贸易可以交换资源，灾难会影响资源，所有这一切都围绕着资源展开。

总之这是个吸引人的沙盒游戏，大家可以建造自己的城镇，让人们过上快乐和幸福的生活。

[1]17173 游戏频道.部落幸存者.[DB/OL].

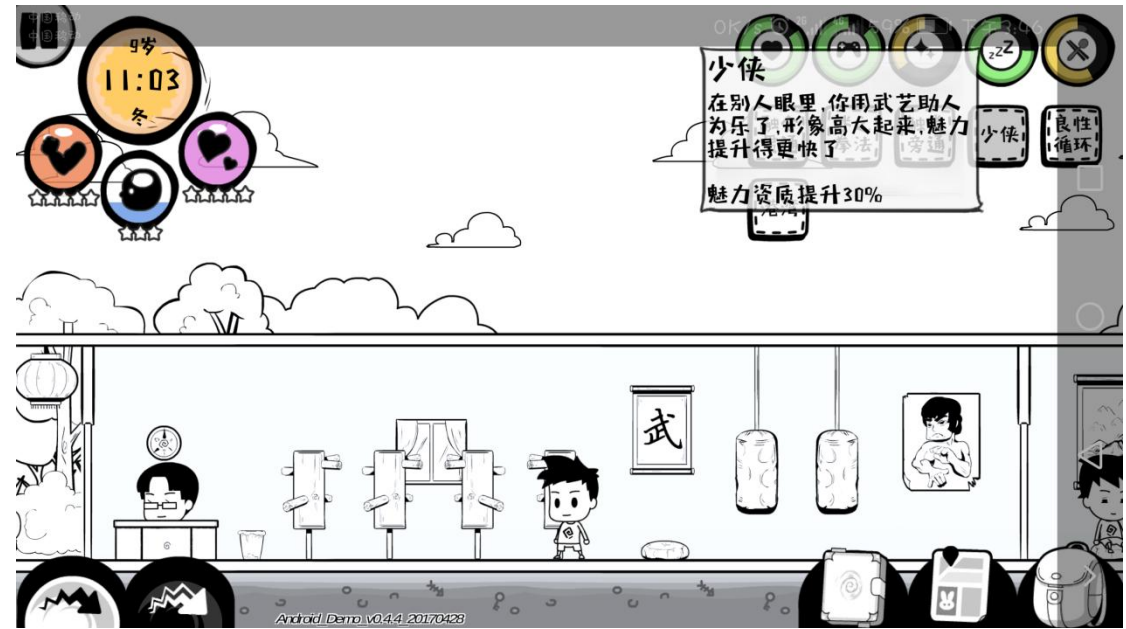
[2021-10-13].

<https://newgame.17173.com/game-info-4075112.html> .

[2]AntonYudintsev.部落幸存者(Settlement Survival).[DB/OL].
(2021-11-28)/[2022-7-23].
<https://www.bilibili.com/read/cv14198755/>.
[3]Steam.部落幸存者.[DB/OL].
[2022-7-23].
https://store.steampowered.com/app/1509510/_/.

2.2.14 《众生游》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《众生游》 ^[1]	The Lives ^[2]	边境工作室 ^[1]	模拟类游戏（Sim） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
腾讯极光 ^[2]	2020 年 6 月 3 日 ^[3]	★★★★★	



《众生游》是一款可以反复体验不同人生的模拟经营作品，在这个黑白世界里，用户将重新体验最真实的五味人生。在该作中，用户出生在一个叫做众生市的地方，性别、出生家庭都是随机的，用户将扮演一个虚拟的角色，经历从 3 岁到 18 岁的人生历程，并在这个过程中，根据角色反馈出来的信息，做出不同的决策和选择，见证人生轨迹的发展，并和途中遇到的各种随机事件相互交织影响，形成不同的人生体验。^[1]

游戏非常的新颖，以前没有见过如此的游戏。游戏采用 2DQ 版的美术风格，游戏的画面虽然是黑白为主，但是游戏的画面非常的精致，而且美感十足。游戏不像主流的 2D 人物游戏，没有建造、没有杀伐，是一款人生模拟游戏。

游戏设计是有创新性的，真的这类模拟生活的游戏是有，但是做成这样的的确没见过。游戏美术用简单而出色的美术设计一笔带过，效果非常不错，真是取巧发挥到了极致。游戏内容简单但是面面俱到。游戏内容不枯燥，操作自己的小人干每一天自己计划的事情，比如吃饭、睡觉、学习、玩耍、聊天，具体学习什么，玩耍什么成了决定小人人生的抉择。

游戏的内容非常积极向上，玩这个游戏是对人生有一定的指导性的，所以建议玩游戏的小朋友们可以多玩玩。一个人的人生就取决于他每一天的选择，日积月累之后就会有变化。

想成为什么样的人就要为自己的选择付出实际的行动。

《众生游》的完成度不是非常的高，游戏涉及的内容非常的多，想想现实社会中 3-18 岁都会遇到什么，具体的内容会多的爆炸，这款游戏如何取舍和设计将会影响到游戏的品质。从现在的内容上来看游戏还是挺有趣的，但是离成功的人生模拟游戏还有距离。

总之这样精良而有创意的游戏是值得大家体验的，虽然游戏的完成度不高，但是游戏体验感已经非常不错了，希望游戏能够达到很高的完成度。

[1]众生游.百度百科.[DB/OL].[2021-12-14]
.https://baike.baidu.com/item/%E4%BC%97%E7%94%9F%E6%B8%B8/50100109?fr=aladdin.
[2]萌娘百科.众生.[DB/OL].
[2022-7-23].
https://zh.moegirl.org.cn/%D6%DA%C9%FA.
[2] TapTap.众生游.[DB/OL].(2020-6-3)/[2022-7-23]
https://www.taptap.com/topic/12866615.

2.2.15 《部落与弯刀》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《部落与弯刀》 ^[1]	Sands of Salzaar ^[3]	汉家松鼠 Han-Squirrel Studio ^[2]	动作类角色扮演游戏 (ARPG)
发行公司	发行日期	个人评分	
XD ^[2]	2021 年 12 月 16 日 ^[1]	★★★	



《部落与弯刀》是一部带着奇幻色彩的异域传说类型的沙盒策略游戏。^[1]但是其主要玩法

就像动作类角色扮演游戏。

游戏有着一款即时战略的战斗界面，是 2.5D 的，战斗玩起来像《暗黑 2》。游戏的大场景也是玩家自由操控，但是遇怪机制像是《梦幻西游》。游戏是一种新颖的玩法组合。所以这个游戏有着独特的玩法，而且游戏的美术风格也非常的特殊，简约是第一感觉，但是更像是未完成的半成品。

游戏的大场景在设计上显得单调和无趣，游戏的战斗是一个比较好的亮点，游戏带多个兵种协同作战又是一个亮点，兵种还可以升级选择不同方向，丰富玩法和提高兴趣，游戏中还可以招募英雄，还有大型的动物或者龙。游戏美术效果显得逊色，好像是一个美工在干活，没有时间完成到一个完成度高的情况。游戏有一种以小博大的感觉。

游戏的内容设计的是部落之间的战斗，所以整体有种异域风格，就像是中亚地区出品的游戏一样。但是查阅资料得到由汉家松鼠工作室开发的国产 RPG 独立游戏。^[1]是一款国内的游戏。游戏工作室不是非常出名的那种，但是这种工作室似乎能够产出一些意料之外的新颖产品。

总之这样的精简有趣的的游戏是值得肯定的，虽然战斗只是简单的组合创新，但也给玩家带来了新颖的感觉。自己玩了一下，游戏的任务显得不足，要查百度才能完成。游戏的指引也不足，感觉自己漫无目的的在广阔的地图上乱跑。比如介绍下如何经商、如何进阶……等等都是有所缺失的。

[1]部落与弯刀.百度百科.[DB/OL].[2022-1-7].

<https://baike.baidu.com/item/%E9%83%A8%E8%90%BD%E4%B8%8E%E5%BC%AF%E5%88%80/22638405?fr=aladdin>.

[2]Steam.部落与弯刀.[DB/OL].

[2022-7-23].

https://store.steampowered.com/app/1094520/_/.

[3]Steam.部落与弯刀 Sands of Salzaar.[DB/OL].

[2022-7-23].

https://store.steampowered.com/app/1094520/_Sands_of_Salzaar/?l=tchinese.

2.2.16 《最强蜗牛》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《最强蜗牛》 ^[1]	The marvelous snail ^[1]	厦门青瓷数码技术有限公司 ^[1]	放置养成 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
厦门青瓷数码技术有限公司 ^[1]	2020 年 10 月 21 日 ^[1]	★	



《最强蜗牛》是一款不错的休闲游戏，自己玩了下发现想短时间变的非常强那就要氪或者肝。当然休闲游戏有休闲玩法，每天上下线领取下东西处理下日常也是可以的。

《最强蜗牛》剧情十分幽默，如果大家十分喜欢故事剧情的是不错的选择。游戏看的出是细心之作，所有的对话都可以细看，界面是非常不错的，特别是 UI 的设计。这种小游戏有剧情动画，还做的挺好挺幽默。游戏的玩点实在不多，战斗系统有种一夜回到解放前的感觉。游戏探索就是在玩老虎机，如何让自己的收益最大是个需要思考的地方。

《最强蜗牛》最吸引自己的地方是游戏角色是可以养成的，有不同的进化方向，可以升级成天使、恶魔、机械、异型、丧尸、巨龙等等。而且游戏的脑洞很大，各种搞笑的元素被有机的组合到了一起。

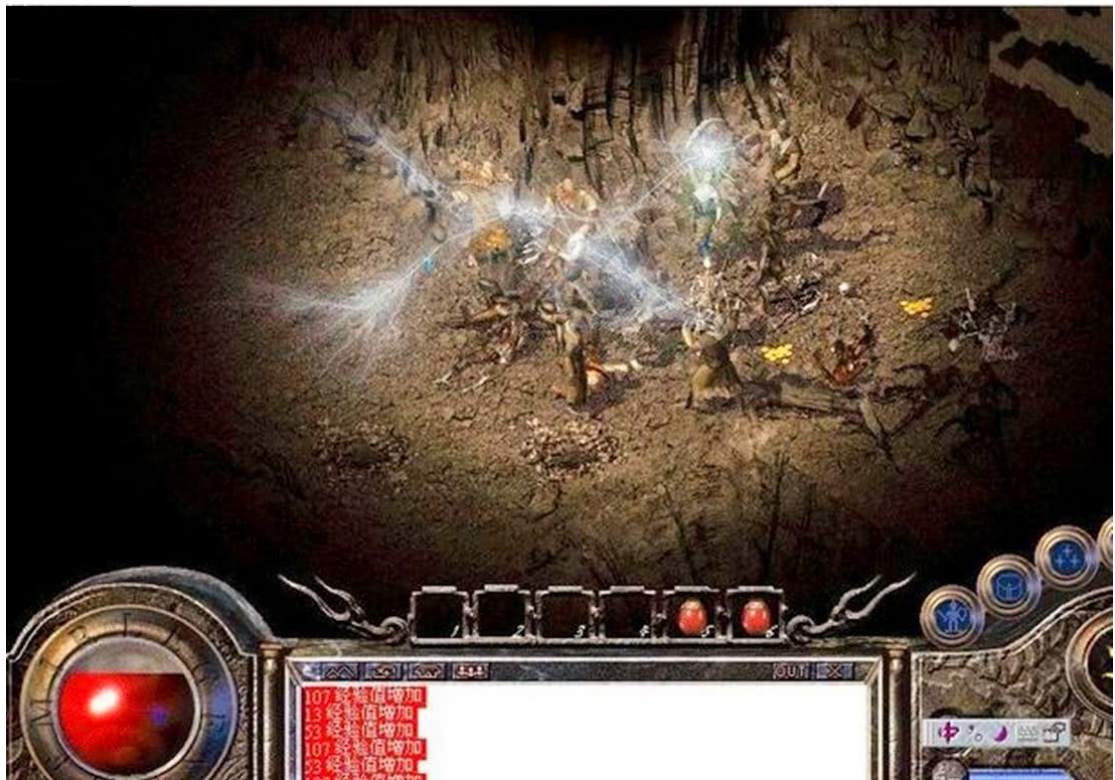
总而言之，游戏是努力做了，有很多新颖的点，但是这些新颖的地方并不耐玩。作为一款休闲游戏大家是可以去体验下的。

[1] 百度百科.最强蜗牛.[2022-7-23].[DB/OL].
<https://baike.baidu.com/item/%E6%9C%80%E5%BC%BA%E8%9C%97%E7%89%9B/49733204?fr=aladdin>.

2.3 经典网络游戏

2.3.1 《热血传奇》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《热血传奇》 ^[1]	The legend of Mir II ^[2]	Actoz Soft Co.,Ltd.,WEMADE Entertainment ^[1]	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
盛趣游戏 ^[1]	2001 年 9 月 ^[1]	★★★★★	



《传奇》是一款老的网络游戏，也是自己最早玩的网络游戏。是《传奇》开启了自己网络游戏的大门。记得当时网吧中都是玩《传奇》的人，进入传奇有时候要排队几十分钟，要不停的登陆才能进入。网络游戏才在中国风靡起来，没啥选择的余地，再说《传奇》做的的确不错，所以《传奇》成了很多人永恒的回忆。

《传奇》固定的 2.5D 视角保证了游戏的画面品质，当时也没有啥 3D 网络游戏；有卡顿的奔跑和攻击，对于现在来说是肯定不能接受的，但是当时来说不掉线就可以了；3 个可以选择的风格迥异的职业，这个设定非常不错，现在来看选择还是少了。当时对于从没有玩过网络游戏的玩家来说都是那么的新鲜和完美。

《传奇》升级非常的慢，玩了几年后也才 30 几级。玩家都是自己探索着玩，一个场景玩半年也不会腻味，现在的游戏估计半年都又一个小版本了。在网页上看到有的玩家因为玩传奇而走上发家致富的道路，车子、房子都有了。想想一把裁决（传奇中的武器）几千元人

名币，当时房价还很低 2、3 线城市的房价就几万。当你发现有触龙神（传奇中的 BOSS），整个网吧里人都会来看，当时传说会爆屠龙刀（传奇中的终极武器）。

《传奇》中的玩家会因为一些矛盾发展到真人 PK，当然这里我要说大家玩个游戏而已，不要太认真，可见当时的《传奇》的影响力。有人会因为怕角色死亡而直接拔电源，对不是网线，电源都直接撤掉了。现在还有的老板想做《传奇》类游戏，这也许是一种情怀了，但自己看了下网吧，已经看不到人玩《传奇》了。

总之《传奇》作为最初的国内网络游戏，在中国大火之后，促进了中国的网络游戏飞速的发展（天下非利而不动），网络游戏极大的满足人们的生活娱乐需求。现在大多数家庭都有自己的家用电脑，基本年轻人每个人都有自己的手机可以随时玩网络游戏，在当时是不敢想象的，可见国家发展之快，人民的生活变化之快。

[1]百度百科.热血传奇.[DB/OL].

[2022-7-20].

<https://baike.baidu.com/item/%E7%83%AD%E8%A1%80%E4%BC%A0%E5%A5%87/80692?fr=aladdin>.

[2]攻陷沙巴克 热血传奇:曾经的起源与故事.

(2021-12-1)/[2022-7-20].[DB/OL].

<https://baike.baidu.com/item/%E7%83%AD%E8%A1%80%E4%BC%A0%E5%A5%87/80692?fr=aladdin>.

2.3.2 《EVE》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《星战前夜》 ^[1]	EVE Online ^[2]	CCP ^[1]	科幻沙盒游戏 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
CCP ^[1]	2006 年 7 月 12 日 ^[1]	★★★★☆	



EVE 是科幻游戏，也是吸引自己的主要原因，当时 EVE 的宣传也很到位，冰岛总统也来宣传一个游戏，《科幻世界》上也有宣传。当时 EVE 作为一款大型科幻游戏是比较少见的，自己入坑后发现，这个游戏真的是鹤立独行。游戏的操作系统完全和传统的游戏不同，

更像是一款专业性很强的软件。玩家如果喜欢这个不算什么困难,但是有个更为致命的问题,那就是国服是晚于国外的服务器的,这样有很多人都在国外的服务器上玩过,或得到很多的信息,像我们这种萌新进去那就是大白菜,只有被收割的份。

EVE 是一款仿现实的硬科幻游戏。对 **EVE** 真的太硬核了,对于我们这种初玩的玩家真的是不友好。当你初来低安区来打怪,打怪后你回家时,遇到了以前玩过的或有经验的玩家的结伙打劫,天啊为了你的船,你的 **50%** 的资产就别人抢走了。你突然发现低安区不是你的地盘,只有待在高安全区做做任务,而任务系统做的又不怎么样,反复刷。自己就没有继续了,我想很多小伙伴都不适应这个游戏,所以选择的离开。然而这个游戏是非常深的,我们只体验到了这个游戏不好的一面。这个游戏是需要查资料的,对于当时玩游戏的玩家很少为游戏做什么功课的。这个游戏是需要时间的慢慢积累的,但面对枯燥和危险的世界,没多少人坚持下来。后来我听到我认识的熟人说什么,他们结伙抢了 **NPC** 海盗的太空站,这个玩法从未听闻过,反正当时坚持下来的人玩的很嗨。随着后面的更新免费什么的,自己也回去玩过,但自己是独自玩游戏的,所以这个世界是单调的孤独的,就像鸡肋一样,对于像我这样的玩家实在无法继续下去。

EVE 游戏在不断的更新,但是这个游戏的主要玩法没有什么大的变化,操作方面也没有改变,UI 方面倒是有不错的优化,画面到是走在时代的前沿(毕竟是科幻游戏)。国战系统是 **EVE** 炫耀的地方,几千人同时对战,每次有大的会战都会出现在游戏媒体上。留下的都是玩到核心玩法的玩家,赚了数不清的 **ISK** (游戏币)。**EVE** 除了战斗还有科研、探索、建造、买卖、快递(运输).....等等玩法,但是玩到后面大家喜欢在空间站聊天。

EVE 有数千个星系和领域,对于玩家来说简直是个无边无际的世界。游戏的舰船种类的也多,各有各的用途,在搭配上无数的舰船装备,玩家完全可以自己设计独特的舰船。大型的家族雄霸一方,有着广阔的领地,在那里玩家可以建设自己的太空站,军事基地,交通系统。对于当时还没提什么沙盒游戏,但可以说 **EVE** 在那个年代就有涉及(自己基本没玩到),虽然现在看来并不是那么的“沙盒”。**EVE** 的市场也是仿真的,据说是一个博士在维护。自己大部分时间就花在玩这个市场,制造货物,倒卖货物忙的不亦乐乎,结果也只赚了几百亿 **ISK** (玩的时间不长),而有的玩家已经赚到几万亿甚至更多。

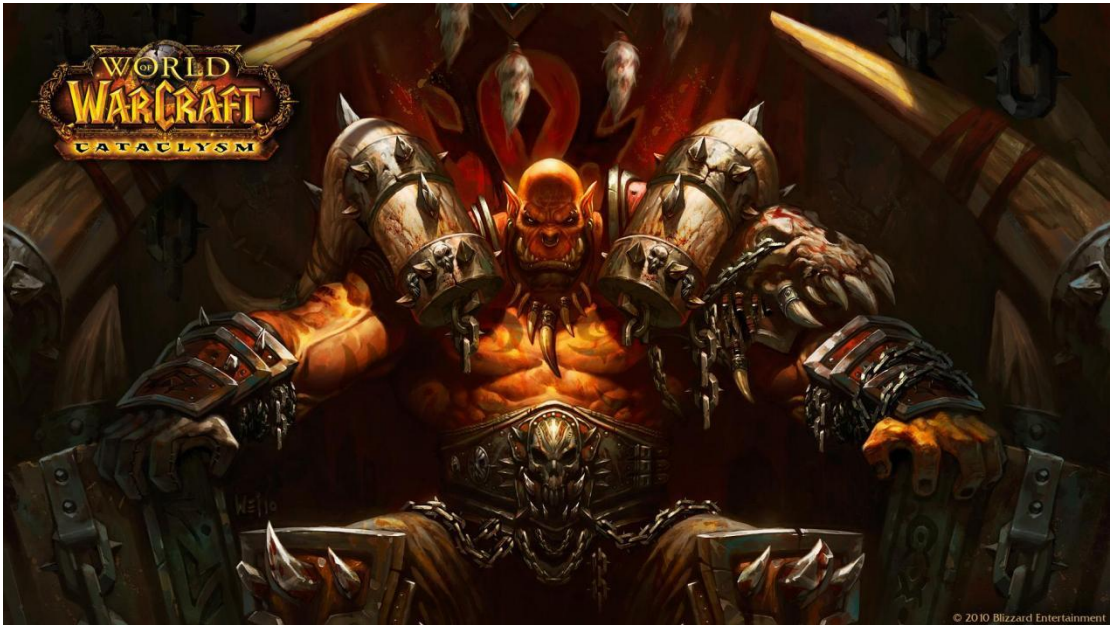
总之 **EVE** 是个生命力很强的“异类”游戏,也是科幻游戏里非常成功的。但是随着时间的过去,虽然不断的更新,但是新玩家并不是很买账。**EVE** 的未来会是什么样的?这个值得大家期待。

[1]百度百科.星战前夜.[DB/OL].[2022-7-21].

<https://baike.baidu.com/item/%E6%98%9F%E6%88%98%E5%89%8D%E5%A4%9C/6880065?fr=aladdin>.

2.3.3 《魔兽世界》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《魔兽世界》 ^[1]	World of Warcraft ^[1]	暴雪娱乐 ^[1]	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
暴雪娱乐 ^[1]	2004 年 11 月 23 日 ^[1]	★★★★★	



在大家玩单机《魔兽争霸》的时候大家没有想到这个游戏会有个网络游戏版本《魔兽世界》，当《魔兽世界》出现的时候玩家们都疯狂的涌入。

《魔兽世界》是暴雪出品，当时暴雪的《魔兽争霸》、《星际争霸》在国内非常的火，所以《魔兽世界》玩家的期望值也是非常的高。当时成功的大型 3D 多人在线角色扮演游戏不多，当《魔兽世界》出现的时候似乎没有对手。暴雪没有辜负广大玩家的期待《魔兽世界》成功了。相对于同一时期的游戏，暴雪的确是领军者。

《魔兽世界》虽然是 3D 游戏但是不卡，在当时计算机的图像处理能力非常有限，但游戏的美术效果不错。游戏顺应《魔兽争霸》的内容，让大家玩上了网络版的《魔兽争霸》，是单机转网络的成功实例。但是游戏当时没有还原《魔兽争霸》的角色模型这是一个让人惋惜的地方，当在幽暗城看见希女王的时候，发现她像变了一个角色。

《魔兽世界》陪着全世界广大玩家度过了十几年，《魔兽世界》也慢慢的迎来自己的老年期。最初的版本更新《魔兽世界》有一个既定的剧情线索，玩《魔兽世界》就像体验一部史诗版的战争大片。大片的高潮就是巫妖王，而且自己认为巫妖王版本是最好的，就像一个壮年的人。所以之后的版本都像是在弥补这部大片所缺失或者没有讲清楚的地方，魔兽世界似乎进入了老年期。

《魔兽世界》每个版本都会加入新的内容，地图也变得越来越大，角色职业也变得越来越，现在一个客户端要几十 G，自己的角色也由最初的 1,2 个到现在的全职业覆盖。《魔兽世界》还不断的优化画面.....等等，这些都是想留住不断流失的玩家。

《魔兽世界》带给了无数玩家美好的回忆，所以《魔兽世界》的怀旧服还是火了一把。总之《魔兽世界》已经成为了经典游戏。截止 2014 年 01 月，全世界创建的账号总数已超过

一亿（含试玩版账号），人物角色达到 5 亿。共有 244 个国家和地区的人在玩《魔兽世界》，包括南极、巴哈马，圣诞岛，以及托克劳群岛之类。^[1]

暴雪的《魔兽世界》似乎已经达到了一个顶点，之后暴雪只是在延续《魔兽世界》的生命。在这里自己期待《魔兽世界》能够延续自己的传说，如果《魔兽世界》能够返老还童那就更好了，比如来个虚幻 5 的《魔兽世界 2》，但是仔细一想，《魔兽世界》现在都几十 G 大小了，虚幻 5 版本的那不得几百 G，就算画面变好了，但是游戏就一定能再创辉煌？

[1]百度百科.魔兽世界. [DB/OL].
[2021-10-11].
<https://baike.baidu.com/item/%E9%AD%94%E5%85%BD%E4%B8%96%E7%95%8C/66392?fr=aladdin>.

2.3.4 《坦克世界》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《坦克世界》 ^[1]	World of Tanks ^[1]	Wargaming ^[1]	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Wargaming ^[2]	2011 年 3 月 15 日 ^[1]	★★★★★	



《坦克世界》游戏背景设定在二战时期，玩家会扮演 1930 到 1960 年代的战车（主要是坦克）进行对战，要求战略和合作性。游戏中的战车根据历史高度还原。^[1]

这款老游戏很多喜欢军事题材的玩家都玩过，自己也对军事题材比较感兴趣。在当时《坦克世界》是一款新颖的大型网游，我想在 2011 年玩网游的玩家基本都尝试过。《坦克世界》是以玩家操作单辆坦克，可以像控制单个人物角色一样控制其走位和瞄准方向。但不同的是《坦克世界》的角色是坦克，坦克有不同的属性，比如不同部位有不同厚度的装甲，不同坦克有不同的火炮，其弹药的穿透装甲的能力不同。造就了当时攻击敌人坦克不同的部位，会有不同效果的创新玩法。比如攻击敌人坦克的观察孔可以有效的穿透敌人的装甲，造成直接伤害，在增加了游戏的真实性的前提下，也增加了游戏的难度和乐趣。还有就是当时坦克分

成数个模组，比如履带可以打断，暂时停止敌人的移动；炮塔打坏，敌人无法转动而瞄准你；发动机打坏敌人移动速度降低……等等。还有比较独特的自行火炮和自行反坦克炮玩法。这些设计和当时的射击游戏比是非常新颖的。还有绝大多数的坦克是自己完全没听说过的，而且还是真实存在的。虽然有很多是样车或是图纸，但是其历史真实性让其在游戏中虽然独一无二但又符合真实，比那些虚构的游戏角色和道具完美多了。

游戏主要是 PVP，而且坦克世界的分房相当的公平，这也让这个游戏能够长期存活。

《坦克世界》后面出的金币弹，金币车其实是引起游戏公平性极巨下降的原因，也是很大一部分玩家离开的原因，但是想想毕竟代理游戏是为了赚钱。其中金币弹是影响游戏公平性最大的原因，只要你付费购买金币弹，那你就可以基本无视敌人的装甲，就像拿激光剑砍拿着木质盾牌的敌人。这个情况在最近的更新中得到了微略的解决，金币弹可以用银币购买了，当然普通玩家是没有足够的银币去满配金币弹的。所以基本每个玩家都有自己的金币车，一辆高级金币车就可以在每次战斗中获得大量的银币，但是玩久了就会厌烦，所以玩家会不断的买金币车（不管是出于少银币，还是出于体验和收藏）。

可喜的是游戏随着更新调整又慢慢的回归到了以前打敌人弱点的玩法上，而不是用金币弹直接糊脸。自行火炮被不断的削弱，毕竟是坦克世界不是火炮世界。而且游戏画面随着 1.0 版本的更新出现了极大的提升，而且还用了当时创新的游戏引擎，让你的多核 CPU 全部跑起来。现在的游戏中又加入了很多新的东西，比如战车，连发的自动装填系统……等等。

现在《坦克世界》经过 10 年的积累，已经有 2 百多种各种战车，包括重型坦克，中型坦克，轻型坦克，战车，自行反坦克炮，自行火炮。每种车辆都有各自的特色，但是只有优秀的设计才能从众多战车中脱颖而出，每位玩家都会找到自己的最爱。《坦克世界》还推出了特大战场的玩法，当然不是随时都能玩到，双方几十辆 8 级战车同时在 3 张联通的地图上进行攻防战，还能呼叫轰炸机和远程火炮……等等。虽然金币坦克太占优势，但是还是吸引了广大的玩家。

总之《坦克世界》是一款老的经典游戏，随着时间的推移不断的更新依旧有着强大的生命力。自己很期待《坦克世界》越来越走向写实的巅峰，当画面和战斗越接近真实游戏的吸引力和可玩性将越高。

[1] 坦克世界.百度百科.[DB/OL].

[2022-7-21].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%9D%A6%E5%85%8B%E4%B8%96%E7%95%8C/8985811?fr=laddin>.

[2] 刘涛.《坦克世界》发行商 Wargaming 在英国成立新工作室 从事不同类型游戏开发.[DB/OL].

(2019-12-03)/[2022-7-21].

<https://www.donews.com/news/detail/3/3073006.html>.

2.3.5 《穿越火线》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《穿越火线》 ^[1]	CrossFire ^[1]	Smile Gate ^[1]	第一人称射击游戏 (FPS) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
NEOWIZ、腾讯 ^[1]	2007 年 ^[1]	★★★★	



《穿越火线》游戏讲述了全球两大佣兵集团 Global Risk 和 Black List 间的对决。游戏中有团队竞技模式、战队赛、爆破模式、幽灵模式等多种模式。引进了“缺人补充”形式的即时加入系统。^[1]

《穿越火线》作为一款第一人称射击游戏，其实它是《反恐精英》的完美替代平，而且还是网络游戏。所以《CF》（《穿越火线》的简称）继承了广大的《反恐精英》玩家，其对射击对战游戏的改进也是值得肯定的，就地图这一点，原来的《反恐精英》会出现过黑的区域，但是《CF》就没有这样的地方。玩《穿越火线》就不会出现以前玩《反恐精英》局域网人数不够的情况了。

《穿越火线》在游戏上有很多的创新，游戏有很多的模式，这点上完全超越了《反恐精英》。《穿越火线》的生化模式的确是个亮点，僵尸由玩家扮演而不是低智商的 AI。所以游戏的可玩性上大大高于一些同类游戏以 AI 为僵尸敌人的玩法。

《穿越火线》这款设计游戏出奇的寿命长，很多相似的游戏都分分停服，但是穿越火线却活了十几年。2017 年 3 月 23 日，由韩国蓝洞开发的战术竞技型射击类沙盒游戏《绝地求生》（PUBG）正式上线，顿时引爆了全球的“吃鸡”热潮，而吃鸡游戏时代的到来，也冲击了当时的 FPS 游戏领域。《穿越火线》虽然也因此流失了一定的用户，之后《CF》端游出了“沙海生存”版本，^[2]也就是端游吃鸡。从此可以看出《CF》是如何存活下来的。

《穿越火线》代表的是第一人称射击游戏，这类游戏一直都有固定的玩家群体，《穿越火线》的配置要求相对现在的射击游戏而言非常的低，这让电脑不怎么好的玩家也可以玩，

射击游戏最大的要求就是流畅，所以《CF》一直是不错的选择。

[1]百度百科.穿越火线.[DB/OL].

[2022-5-22].

<https://baike.baidu.com/item/%E7%A9%BF%E8%B6%8A%E7%81%AB%E7%BA%BF/75017?fr=aladdin>.

[2] 去外服.CF 端游也吃鸡 “沙海生存”体验服震撼来袭 全新玩法零门槛上手.[DB/OL].

[2021-8-16]/[2022-5-24].

<http://www.quwaifu.com/news/view/11115>.

2.3.6 《地下城与勇士》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《地下城与勇士》 ^[1]	DungeonFighter ^[1]	Neople ^[1]	动作角色扮演 ARPG 格斗网游 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
三星电子、腾讯 ^[1]	2005 年 8 月 ^[1]	★★★★★	



《地下城与勇士》简称《DNF》，该游戏是一款 2D 卷轴式横版格斗过关网络游戏，大量继承了众多家用机、街机 2D 格斗游戏的特色。^[1]这让游戏颇受广大玩家的欢迎。

游戏类似于街机的格斗战斗是自己喜欢的原因，我想大家都玩过类似的街机游戏。在电

脑游戏出来之前，流行在市井间的就是街机游戏。游戏最大区别于其他游戏的是，游戏把街机格斗游戏搬到了电脑上，还是可以升级，有剧情、装备，这样就在街机游戏的基础上创新出了《DNF》。《DNF》类似于以前的街机和红白机，这些游戏多以格斗为主，所以有一定的玩家群体，而《DNF》完美的继承了格斗游戏，所以也赢得了这些玩家。

游戏是 2D 横版的，对于这个追求 3D 画面的世界来说是另辟蹊径，或者说是老的游戏传统下发扬和传承。事实证明并不是所有游戏必需一味追求完美的 3D 画面，而且优质的 3D 画面伴随着巨大的制作成本，而且 3D 不适合所有游戏类型。自己希望游戏的制作者把时间精力和金钱花在游戏的可玩性上，而不是一味追求画面。游戏不足的地方是，游戏的技能过多，有时候键盘的快捷键都不够用了，操作起来有一定难度。

游戏发展了十几年，游戏的角色也是越来越多，游戏的角色还有这不同的转职。这些设定让玩家反复的刷刷刷。这也是很多网络游戏的特色，没办法更新的速度总是不能满足玩家的需求，只能重复利用这些资源，让玩家反复刷。而《DNF》这种格斗游戏反复刷会比一些游戏好很多，毕竟就算是相同的怪物战斗结果也有可能因为玩家操作原因而完全不同。

总之《DNF》是一个 2D 游戏的胜利，证明了赚钱的好游戏不一定是画面好的 3D 游戏。游戏制作者要强调好玩，画面上有所欠缺是可以的。

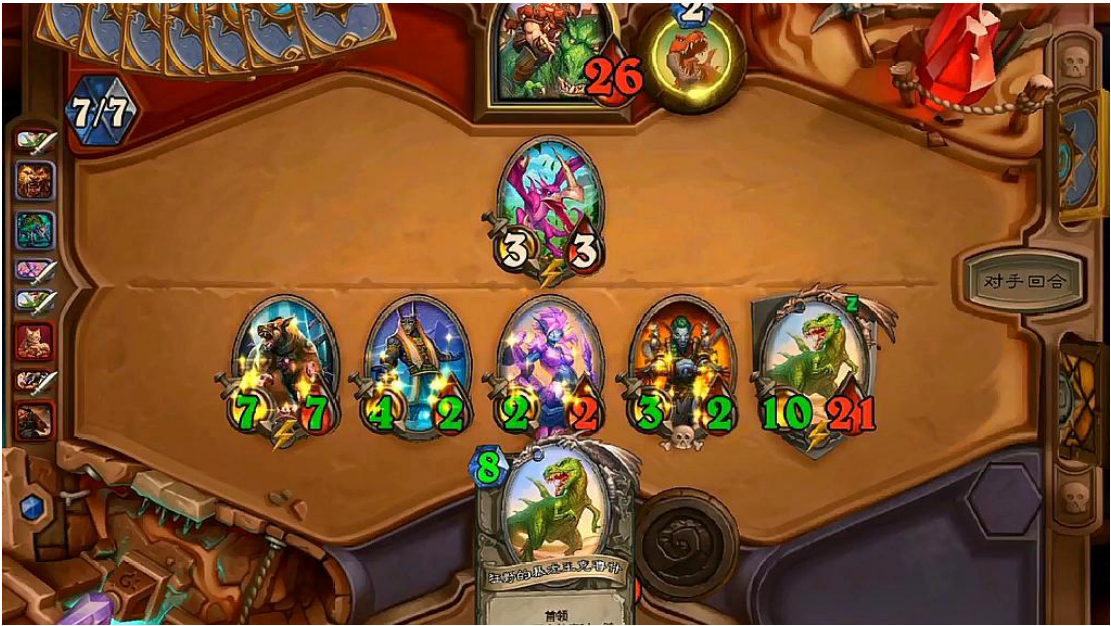
[1] 百度百科.地下城与勇士.[DB/OL].

[2021-10-20].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%9C%B0%E4%B8%8B%E5%9F%8E%E4%B8%8E%E5%8B%87%E5%A3%AB/26411?fr=aladdin>.

2.3.7 《炉石传说：魔兽英雄传》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《炉石传说：魔兽英雄传》 ^[1]	DungeonFighter ^[1]	Neople ^[1]	集换式卡牌游戏（TCG）
发行公司	发行日期	个人评分	
暴雪娱乐、网之易 ^[1]	2013 年 ^[1]	★★★★★	



《炉石传说》在刚刚出来的时候，当时没有什么非常有名的网络版卡牌战棋游戏。真不得不佩服暴雪的策划，这游戏的出现可以说是弥补了一个空白。虽然有消息表明当时暴雪内部并不看好炉石。

《炉石传说》是有趣的策略游戏，其画面精致，游戏策略有深度。当时炉石出来的时候，没有什么网络版的卡牌游戏。最多是单机《游戏王》、《万智牌》，最多能连下局域网。卡牌游戏都有其相似的地方，但炉石的设计是区别于这两款卡牌游戏的，一玩就知道是全新的设计。

炉石设计上是新颖的，弥补了像万智牌的卡牌网络游戏的空白。其精致的外观也非常吸引人，但最为成功的是游戏非常亲民，非常的接地气。游戏适合各个年龄段的玩家，而且上手非常的容易，但是想要获得传说段位是有难度的。特别是对于“平民”玩家，想要冲击传说段位是非常难的，但是又不是没有可能性。关键在于卡牌的配置和游戏的技巧，在经过很长时间的的对决后你几乎可以预测到敌人手中的卡牌。通常一次失误就能决定战斗的成败。游戏设计上的不足主要来源于付费与否，付费的玩家可以轻松获得橙色卡片，这样会在该赛季给予玩家极大的帮助，而没有付费的玩家则会处于极大的劣势。如果能突出利弊双生的情况会给游戏带来更大的公平性。

游戏在不断的加入新的卡牌和新的机制，但是这样也慢慢的在失去玩家。所以炉石不再只是加入卡牌和新的机制，而是加入新的玩法！比如说后来加入的战棋模式还有佣兵战纪……等等。

现在《炉石传说》有几百张卡牌，玩法模式有多种，可以说把卡牌游戏推向了一个巅峰。

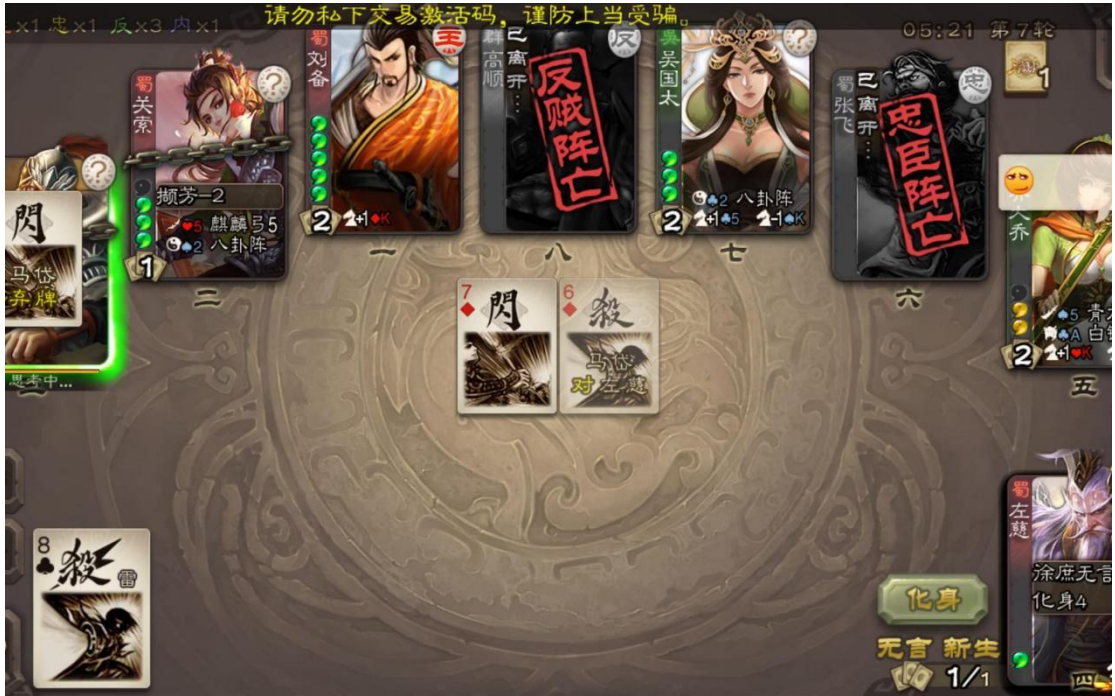
总之《炉石传说》由于其 2.5D 卡牌的特点让美工上的开销非常少，比起什么 3A 大作来说，少好多的成本支出，而且最终的效果却非常的好。其实如果游戏更进一步的提高公平性会留下更多的玩家，毕竟扑克牌就十几张为啥还有那么多人玩？围棋就 2 色为啥还有那么多人玩？一个是变化，还有个更重要的是公平！

[1] 百度百科.炉石传说：魔兽英雄传.[2021-9-19].[DB/OL].

<https://baike.baidu.com/item/%E7%82%89%E7%9F%B3%E4%BC%A0%E8%AF%B4%EF%BC%9A%E9%AD%94%E5%85%BD%E8%8B%B1%E9%9B%84%E4%BC%A0/8736617?fr=aladdin>.

2.3.8 《三国杀》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《三国杀》 ^[1]	LEGENDS OF THE THREE KINGDOMS ^[1]	中国传媒大学（线下版），边锋（网络版） ^[1]	多人回合制战略卡牌游戏 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
北京游卡桌游文化发展有限公司（线下版） 杭州边锋网络技术有限公司（网络版） ^[1]	2008 年 1 月 1 日(线下版) 2009 年 6 月(2009 年 6 月底（网络版）) ^[1]	★★★★☆	



《三国杀》是中国传媒大学动画学院 2004 级游戏专业学生设计，由北京游卡桌游文化发展有限公司出版发行的一款桌上游戏，并在 2009 年 6 月底由杭州边锋网络技术有限公司开发出网络游戏。该游戏融合了西方类似游戏的特点，并结合中国三国时期背景，以身份、势力或阵营等为线索，以卡牌为形式，合纵连横，经过一轮一轮的谋略和动作获得最终的胜利。^[1]

《三国杀》这款游戏虽然是简单的卡牌游戏，所以游戏的美术非常简单，只是一个个三国人物，游戏内容却不是那么的简单。《三国杀》出现前自己没有玩过类似的网络游戏，或者现实中的卡牌游戏也没有玩过，所以《三国杀》在自己面前是新颖的。《三国杀》游戏很小，是一款网页游戏。

《三国杀》自己最喜欢玩的角色是曹操，这个角色设计的挺符合《三国演义》对曹操的设定，就是“宁可我负天下人，不可天下人负我”，所以曹操可以获取别人使用的群杀技能，然后来个大杀四方，当然忠臣也会受到伤害，所以挺贴切的。但是曹操并不是一个负天下人的人，他如果称帝可以说没有什么能阻拦他，但他并没有称帝。

《三国杀》里的人物都有自己独特的技能，而这些技能都是非常贴切他们的人物设定，人物的设定估计都是来自《三国演义》。像诸葛亮可以看牌和换牌的技能就比较符合诸葛亮

料事于先的特点，所以游戏会让大家找到自己喜欢的角色，这些角色虽然只是卡片但是像都有了自己的灵魂，再配上独有的配音更加的鲜活了。

《三国杀》是一个策略游戏，这个游戏虽然简单，以君主玩家为例子，对反贼、奸臣的判断却需要一定的智慧，谁能最早最快的发现敌人，并对敌人予以打击就会产生更利于自己的局面。当然还有的玩家会发出错误的信息，比如在聊天框说出自己的身份，但有可能是误导敌人，这样游戏又具有了一定交互性，这是很多游戏所欠缺的。

《三国杀》更新了很多的内容，大部分是新武将的加入，这些武将的技能变的各种各样，有的技能完全可以欺瞒新人的判断。这些新角色的加入的确丰富了游戏，但是这也让老玩家对新玩家的优势凸显。

总之《三国杀》是一款非常有意思的小游戏，这款游戏运行了 10 多年还在继续，只能说有点像扑克牌了。牌只有那些，但是变化却无穷无尽。自己非常喜欢这种有创意的小游戏，虽然小却不容易腻。

[1]百度百科.三国杀.[DB/OL].

[2022-3-18].

<https://baike.baidu.com/item/%E4%B8%89%E5%9B%BD%E6%9D%80/10981?fr=aladdin>.

2.4 网络游戏

2.4.1 《星际 Online》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《星际 Online》 ^[1]	PlanetSide-OnLine ^[2]	索尼北美 ^[1]	大型多人在线游戏 MMORPG ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
CCP ^[1]	2003 年 5 月 20 日 ^[1]	★★★★	



《星际 Online》这款射击游戏和《三角洲部队》有些相似性，但是这款游戏是网络版，而且有很多的载具可以使用，人员还可以学习技能，战斗场面也异常火爆。游戏已经进入了一个新的领域几百人^[2]同屏的射击游戏，虽然一个战斗区域一般就几十人，但是也远远超越了《三角洲部队》。和《反恐精英》对比，你会发现一个是警察和恐怖分子的巷战，而另一个是战争战场。

《星际 Online》这款游戏的科幻风格虽然不强，但是也很好的迎合了题材。装备道具，场景还有技能都符合这个设置。《星际 Online》几百人在战场上对战是一个成功的创新，让玩家能够感受到一个较为真实的战场。玩家的玩法多样，你可以驾驶坦克、飞机、战车也可以拿起机枪、狙击枪和敌人对战，但是更多的是技能的组合。比如飞机+狙击，你可以到达敌人难以到达的高地，然后对敌人进行狙杀，当敌人靠近的时候，转身驾驶飞机对敌人进行火力覆盖。又比如隐形+遥控炸弹，你可以在敌人的身后放置炸弹，然后远离按下引爆器。

当自己驾驶海盗战机对敌人进行老鹰捉小鸡式的战斗；当自己隐形潜入敌人基地，然后让敌人满基地找人。这些战斗带来了很多的乐趣，给自己留下了很深的印象。

《星际 Online》是一款不错的游戏，但是游戏运营方式在那时候还非常的单一，以计时收费为主，《星际 Online》也是计时收费，38 元每月的月卡收费高于不少玩家的消费能力，因此收费后玩家流失迅速。^[2]现在来看如果能够挽留免费玩家的话，游戏似乎更为成功。因为游戏主打就是多人战斗，人少了游戏就失去了趣味。所以游戏如果能免费玩的话，可以留住更多的玩家，而采用其他收费，比如以皮肤、道具收费。

《星际 Online》它独特的设计，几百人同屏战斗，让其赢得了广大的玩家。游戏虽然没有能够走多远，但是这的确是一款不错的网络游戏。

[1]17173.网游编年史:《星际 OL》系列九年历程回顾.[DB/OL].
(2012-11-01)/[2022-7-21].
http://news.17173.com/content/2012-11-01/20121101091654816_all.shtml.
[2]17173.网游编年史:《星际 OL》系列九年历程回顾.[DB/OL].
(2012-11-1)/[2022-7-21].
http://news.17173.com/content/2012-11-01/20121101091654816_all.shtml.

2.4.2 《大航海时代 OL》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《大航海时代 Online》 ^[1]	Uncharted Waters Online ^[2]	光荣 ^[1]	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
上海天戏网络技术有限公司 ^[1]	2013 年 1 月 31 日 ^[1]	★★★☆☆	



《大航海时代 OL》游戏中玩家将扮演各国航海家，在 16 世纪独特风格的世界中展开一场冒险。^[1]一款 3D 的航海游戏，游戏画面当时来说还是不错，游戏可玩性也算不错。作为自己玩的第一款航海游戏而言，这个游戏整体还行。

《大航海时代 OL》玩家可以在世界地图上进行航海冒险、战斗、经商，每个港口都有自己的地图可以进入，而且每个港口都有自己独特的地形地貌，每个国家有自己独特的特点，感受到异域风情，有种环球旅行的感觉。

游戏设计的 3 个职业也是各有特色，没有什么重复累赘，但是只有玩过《大航海时代》这款单机游戏的玩家对这款游戏上手才快。像自己没有玩过《大航海时代》的玩家来说，这款游戏过于陌生，游戏缺乏对新手玩家的引导。这感觉就像玩《EVE》，没有玩过的玩家只能自己慢慢的摸索前进，而玩过的玩家对新手而言是有碾压优势的。玩过一两个月后你会发现，新人和玩过《大航海时代》的巨大区别，比如装备上、舰船上、游戏货币上。反正这个游戏隐藏了太多内容和信息，这些内容和信息造成了玩家的严重分化。玩家分化过后，新人就开始被老玩家海盗欺负的没有脾气，被老玩家海盗逮到基本没有还手的能力，被抢劫的一穷二白。还好这款游戏的惩罚机制没有《EVE》那么写实，要不然又会劝退好大一群玩家。

游戏虽然有主线任务，但是游戏的主线任务似乎只是在描述一个故事，缺乏对新手的指引。现在好多游戏都是通过任务来让玩家熟悉游戏，通过完成新手任务对游戏有个大概的了解。而这个游戏却没有好好利用游戏任务给新人系统的讲解很多问题，导致了新人的全面落后。游戏现在看起来任务系统也过于单一，只有主线任务和一些代理任务，缺乏新奇和趣味。

《大航海时代 OL》游戏除了对新人不友好外，游戏内容也过于单一。那么大整整一个世界，能带给玩家新鲜的东西却并不多，特别是漫长的航海时间，玩家需要操纵帆船在相对乏味的海面上慢慢的前行。每个港口也就是有些通用的 NPC，场景画面转换了下而已，道具变化了下。

《大航海时代 OL》的海战战斗系统做得很好，在《大航海时代 OL》之后我也玩过一些航海游戏，其战斗系统也没有《大航海时代 OL》的好。主要是《大航海时代 OL》的战斗系统有一定的写实风格，这基本还原了海战的情景，没有夸张的技能特效和不切实际战斗技能。但是《大航海时代 OL》的陆战系统却差的出奇，这个也不好过多的谴责，毕竟是航海游戏。

《大航海时代 OL》需要查阅大量的资料，这个游戏的地点非常多，道具也是非常的丰富，所以《大航海时代 OL》玩起来很费时间和精力，但也是由于此种情况，不少人愿意去查阅大量资料去玩。

《大航海时代 OL》的节奏还是比较缓和的，是一个玩家需要花大量时间去玩的游戏，但是游戏内容却相对贫乏，导致游戏还没有等到更新玩家就已经腻味或者被老玩家劝退了，有一种鸡肋的感觉“食之无物，弃之有味”。

《大航海时代 OL》玩家的交互性设计上有所欠缺，我和另外两个朋友一起玩的这款游戏，但是往往大家都在各忙各的，很少有在一起玩的情况。

《大航海时代 OL》还是带给自己不少的美好回忆，比如自己用水雷击毁了著名的玩家海盗，自己出名了，公会里的都有人知道了（在酒吧中会有自己的名字被提出）。

总之《大航海时代 OL》是一款不错的航海游戏，但是由于游戏没有完全的展现其魅力于广大的新手玩家面前，有一定深度但是会劝退新人的游戏。还有就是游戏设计上的缺点让这个游戏变得让人感觉劳累和乏味。游戏不能称为自己心目中的经典游戏，只运行了 6 年时间^[1]就停运了。

[1] 百度百科.大航海时代 Online.[DB/OL].

[2022-3-19].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%A7%E8%88%AA%E6%B5%B7%E6%97%B6%E4%BB%A3Online/5727430?fr=aladdin>.

[2]17173.扬帆启航！《大航海时代 OL》美服更新资料片.[DB/OL].

(2011-11-26)/[2022-7-21].

http://news.17173.com/content/2011-11-26/20111126150812744.shtml#utm_source=cp.

2.4.3 《龙之谷》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《龙之谷》 ^[1]	Dragon Nest ^[1]	Eyedentity Games ^[1]	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
盛趣游戏 ^[1]	2010 年 ^[1]	★★★★	



《龙之谷》故事背景发生在具备奇幻特色的阿特利亚大陆。游戏以九条龙争霸的幻想世界为背景，主要内容为打退九条龙或为了成为另一传说中的龙而进行的冒险。^[1]游戏采用的全 3D 卡通风的美术风格，当时看起来挺不错。而且游戏采用的无锁定的格斗式的战斗，在当时没有什么游戏可以和《龙之谷》相比，战斗的激烈性和很好的打击感让游戏增色不少。现在流行的《原神》就像是《龙之谷》的进化版本，但是《龙之谷》是网络游戏，《原神》和这个 10 多年前的游戏比没有太多优势。但是新游戏总会比老游戏有魅力，画面上会有巨大进步。

《龙之谷》的美术风格选的非常好，这种卡通风格俘获了不少女性玩家，也适合男性玩家，而且这个卡通风格要求面数少，所以《龙之谷》在当时画面效果不错。游戏的战斗采用了格斗式的战斗，这是《龙之谷》成功的关键。要说《龙之谷》当时有什么不足的话，那就是有的职业性别不能改，是固定的，比如弓箭手只有女的。还有就是氪金问题，龙之谷要钱强化武器，要不然副本都不能通过。

《龙之谷》随着时间的推移，游戏有了多个职业：战士、弓箭手、牧师、魔法师、学者、舞娘、刺客、萌骑士、兽娘和浪客。^[1]最开始好像只有 4 个职业。而且现在每个职业还有转职，当时是没有的。还有很多新的地图和功能在后面的版本加入。

总之《龙之谷》是自己玩过的不错的网络游戏，自己特别喜欢其 3D 无锁定的战斗风格，其美术风格也很不错。在自己的记忆中还保留着自己玩 PVP 和 PVE 的一些有趣的记忆。

[1] 百度百科.龙之谷(2009 年 Eyedentity 开发的角色扮演类网络游戏).[DB/OL].
[2021-11-14].
<https://baike.baidu.com/item/%E9%BE%99%E4%B9%8B%E8%B0%B7/5640450?fr=aladdin>.

2.4.4 《奇迹 MU》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《奇迹 MU》 ^[1]	Dragon Nest ^[1]	网禅 Webzen ^[1]	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
上海塔人网络科技有限公司 ^[1]	2002 年 ^[1]	★★★	



《奇迹 MU》自己对这款游戏的感觉并不太好，这款游戏的玩法上并没有太多新的东西。角色指定性别是韩国游戏的特点，弓箭手一定是女性，《龙之谷》也是这样，不知道为什么。指定性别难道是韩国游戏的特点？弓箭手是女性难道和韩国的文化背景有关系？是为了游戏男女角色的平衡？网上有网友说是节省了一半的工作量，做男的职业不用再做对应职业女的模型和服装。反正这种现象让人感到奇葩。

《奇迹 MU》是一款当时非常风靡的游戏，但是之后就没有什么太大的动静了，网上资料显示《奇迹 MU》热了 5 年^[2]。现在游戏有一种重置或换手游的风气，这样又可以赚一把，《奇迹 MU》也出了手游版，虽然自己不想再去体验，但肯定有一批《奇迹 MU》的粉丝会去体验。

《奇迹 MU》给自己的记忆是画面非常的艳丽，大多数时间都在刷怪，大家都在抢祝福宝石的刷新点。游戏没有什么过多的信息存留在自己的大脑中，记得自己弃坑在追求最后的套装的道路上。

《奇迹 MU》诞生在一批经典网络游戏之前，这让游戏有了存活的空间。相对于 2004 年出的《魔兽世界》，《奇迹 MU》在各方面都显得逊色很多。虽然网上显示《奇迹 MU》获得了很多的奖项，但是自己感觉这款游戏可玩性不强。

[1]百度百科.奇迹 MU.[DB/OL].
[2022-5-22].
<https://baike.baidu.com/item/%E5%A5%87%E8%BF%B9MU/6142415?fr=aladdin>.
[2] 牡丹奇迹.奇迹中国大陆简要历史.[DB/OL].
(2018-9-26)/[2022-5-22].
http://jwmu.1000uc.com/good/miracle_history.html.

2.4.5 《行星边际 2》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《行星边际 2》 ^[1]	PlanetSide 2 ^[1]	索尼在线娱乐公司（SOE） ^[1]	大型多人在线游戏 MMORPG
发行公司	发行日期	个人评分	
索尼在线娱乐（SOE） ^[1]	2013 年 6 月 25 日 ^[1]	★★☆	



《行星边际 2》是承接《星际 OL》的一个新版本，所以玩过《星际 OL》的人都在期待《行星边际 2》。《星际 OL》是自己第一次体验到几百人同一战场的射击游戏，所以其可玩性远远超过了《反恐精英》那几十个人的战斗，而且游戏中还存在很多的载具，像坦克、飞机、战车……等等。

《行星边际 2》在设计上搬了很多《星际 OL》的内容，玩家们都希望玩到比《星际 OL》

更好的《行星边际 2》。然而《行星边际 2》却比《星际 OL》感觉差。举个例子，狙击枪默认设置要一直按着鼠标右键才能显示瞄准镜头，这简直是个反人类设计。载具的消失时间变短了，想保留载具作为撤退工具变得不可能了。游戏对电脑的要求也是非常高，所以卡顿变的很严重.....反正《行星边际 2》的感觉没有《星际 OL》好。

《行星边际 2》和《星际 OL》比较就是地形的复杂度，和模型精度高了。其他方面反而感觉不如《星际 OL》。不知道《行星边际 2》的设计者是为了平衡游戏的原因，特意削弱了《星际 OL》中占优势的玩法，这让《星际 OL》玩家玩的非常不爽。

总之《行星边际 2》相对于《星际 OL》是非常失败的，游戏变的没以前好玩了；千人战场也不是什么创新了；画面的提升反而让一些低配玩家卡的要死。射击类游戏卡顿、延时什么的是绝对不能容忍的，所以游戏存活期不长。

其实《行星边际 2》如果能够高清重置一下《星际 OL》，再在其基础上丰富下玩法，改善下地形什么的，就非常好了。弄的什么地方都改，让游戏失去了《星际 OL》玩家的青睐和期盼。其实游戏最重要的是配置要求过高，这让一部分玩家卡的难受。

[1] 百度百科.行星边际 2.[2021-11-14].[DB/OL].
<https://baike.baidu.com/item/%E8%A1%8C%E6%98%9F%E8%BE%B9%E9%99%852/6282150?fr=aladdin>.

2.4.6 《梦幻西游》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《梦幻西游》 ^[1]	Fantasy Westward Journey ^[2]	网易 ^[1]	大型多人在线游戏 MMORPG
发行公司	发行日期	个人评分	
网易 ^[1]	2003 年 12 月 18 日 ^[1]	★★★★	



《梦幻西游》是一款由中国网易公司自行开发并营运的网络国产游戏。游戏以著名的章回小说《西游记》故事为背景，透过 Q 版的人物，试图营造出浪漫的网络游戏风格。^[1]这款

2D 游戏采用的是卡通画风 Q 版人物，战斗采用的是回合制。这些元素都是技术落后的象征，和什么 3D 3A 即时战斗大制作完全不同，它们之间形成了完美的对比。游戏因为是回合制的，所以节奏非常的舒缓，有一定的策略性，游戏倾向于休闲。

这种游戏走卡通 Q 版是一个非常正确的选择，因为玩这类游戏的玩家喜欢这个风格，或者是有意打造成这个风格。游戏的技术要求非常低，美术要求也不高，但是成品非常的亲民。不足之处也非常的明显，游戏风格不适合年龄较大的男性玩家，游戏的分辨率最大为 1024*768 真的小了点，文字看起来也比较小，看起来费劲。

游戏虽然和大制作的游戏恰好相反，但是游戏是成功的，有最高时 2 百多万^[1]玩家同时在线，这个成绩反而比一些 3D 3A 大制作的游戏好。这是值得我们深思的，一个如此“落后”的游戏却获得了巨大的成功，就像《DNF》一样，它们都是 2D 游戏。说明很多时候 2D 的游戏依然非常吸引人，反而比 3D 游戏更亲民。像《俄罗斯方块》、《消消乐》……等游戏也都是 2D 的，游戏其实可以非常的简单，但是又百玩不厌。

总之现在游戏好像走入了一个误区，一定要大制作、全 3D、画面一定要一流，而这些都是成功游戏的必备要素。但也许是为了追赶欧美的最新技术，厂家为了不落后而硬着头皮去做大制作，但是往往因为技术不行或者资金不够，做出来的游戏成功的少。

《梦幻西游》这类 2D 成功的游戏告诉大家，游戏一定要好玩，但是是不是 3D 真的不重要。对于一些小厂商来说，2D 游戏才是最佳的选择，投入的资金少，开发周期短，当然对于游戏性要求就更高了。

[1]百度百科.梦幻西游(2003 年网易公司出品游戏).[DB/OL].[2021-11-22]

<https://baike.baidu.com/item/%E6%A2%A6%E5%B9%BB%E8%A5%BF%E6%B8%B8/157573?fr=aladdin>.

[2]百度翻译.梦幻西游.[DB/OL].

[2022-7-22].

<https://fanyi.baidu.com/?aldtype=85#zh/en/%E6%A2%A6%E5%B9%BB%E8%A5%BF%E6%B8%B8>.

[3]网易游戏.《梦幻西游》最高在线人数突破两百万！.[DB/OL].

(2008-04-28)/[2022-7-22].

https://xyq.163.com/2008/4/28/99_188180.html.

2.4.7 《方舟：生存进化》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《方舟：生存进化》 [1]	ARK: Survival Evolved ^[1]	Studio Wildcard ^[1]	生存类开放世界沙盒游戏
发行公司	发行日期	个人评分	
Studio Wildcard, 游戏蜗牛 ^[1]	2015 年 6 月 2 日 ^[1]	★★★★☆	



《方舟：生存进化》故事主要讲述，一群男女从在岸边醒来后，发现自己身处一个充满恐龙的神秘岛屿“ARK”。游戏中除了狩猎、资源搜刮、物品打造、种植、科研、调查技术和建造房子来抵抗炎热的白天，冰冷的夜晚，易变的天气系统，危险的野外和潜在的敌人等之外，玩家还必须面对其他玩家所扮演的幸存者，合作或者是相互厮杀。并且有 80 多种恐龙和其他史前生物，玩家们可以驯服这些庞大的生物，并利用它们来和更强的敌人战斗。当然恐龙并非岛上的危险生物，其他的玩家也正在组织自己的部落，积累各种资源和经验来建立庞大的村庄和城市，他们还能不断发展技术来跨越原始的石器时代并进入现代的电气时代，而且他们还会不断战斗来摧毁威胁到他们的人。^[1]

《方舟：生存进化》以其硬沙盒的玩法吸引了自己，这是自己接触的第一个可以在开放世界中建造建筑并且共享建筑，而且画面效果还那么好的沙盒游戏。当然更早的《我的世界》这方面做得很好，有很多令人震撼的巨大建筑由玩家几年的时间完成，由于使用方块数量巨大，图像巨大从而弥补了方块画面的不足。当然方舟不可能制造那么巨大的建筑，但是其自由建造吸引力巨大。

《方舟：生存进化》游戏生存系统复杂，也是自己第一次体验，要定时喝水、吃东西……等等。刚进入到 ARK 也就是方舟世界，自己根本是一脸茫然，在重生了几次后，自己终于出现在海边，一个没有凶猛怪物的地方，从而有机会慢慢熟悉游戏，建立自己的小屋。游戏的指引性不强，没有新手区，直接把大家丢入一个未知的世界里。建筑的建造系统简直太棒了，玩家完全可以发挥自己的想象力，什么样的建筑基本都可以制造出来。自己造了一个城堡，按现实的比例来说有几十米高。

游戏从原始社会开始逐步过度到电器时代甚至后面的更高科技时代,这个过程是非常有趣的。随着科技的发展,会有越来越多的东西加入到游戏中,比如当我拿了把弓箭的时候,站在自家凉台 2 层,可以轻松杀死食肉恐龙,恐龙不会上楼,恐龙的 AI 真是蠢死了。后面有从国际服或者单机玩过的玩家加入,他们就像是生存指南一样。一只只的恐龙被驯化,自己骑着霸王龙或者南方巨龙四处游荡,或者骑乘翼龙、巨鹰在天空中翱翔。当然后面建筑过多,动物过多会很卡,这些是有待改进的。而且恐龙们大多吓人,让玩家心理不舒适,玩家们内部的不愉快也会降低游戏的乐趣。

总之自己的介绍只是游戏的一小部分,游戏中的乐趣还是要玩家们自己去体验。这是一个可塑的世界,建造你所想建造的,驯服你想驯服的怪物,战争还是和平都由你选择。

《方舟:生存进化》一款非常出色的沙盒游戏,充分发挥了玩家的想象力,虽然游戏缺点引导或者主线任务什么的,但是硬沙盒玩法可以说一美遮百丑。

[1]百度百科.方舟:生存进化.[DB/OL].

[2022-7-22].

<https://baike.baidu.com/item/%E6%96%B9%E8%88%9F%E7%BC%9A%E7%94%9F%E5%AD%98%E8%BF%9B%E5%8C%96/17661295?fr=aladdin>.

2.4.8 《流放之路》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《流放之路》 ^[1]	Path of Exile ^[1]	Grinding Gear Games ^[1]	动作类角色扮演游戏 (ARPG)
发行公司	发行日期	个人评分	
腾讯 ^[1]	2016 年 5 月 ^[1]	★★★★	



《流放之路》继承了《暗黑破坏神》系列玩法的精髓,并在此基础上进行了自由度和深度的扩展。^[1]《流放之路》和《暗黑破坏神 2》的确有很多相似的地方。《暗黑破坏神 3》做成了 3D 游戏,这是暴雪的一个失败的尝试,画质上过不去,而且大家喜欢经典的暗黑 2

玩法，让《流放之路》成了《暗黑破坏神 2》粉丝心中的《暗黑破坏神 3》。唯一能威胁到《流放之路》地位的是《失落的方舟》结果这个游戏还没有国服运营。

《流放之路》游戏采用 2.5D 的视角，这样画质上可以保证较高的水平。游戏性上也是继承了《暗黑破坏神 2》，在其的基础上有了很多的创新和提升。游戏突出刷刷刷，然后制造自己的装备，配合自己独特的天赋和技能创造出各种逆天的 BD。这些设计都是汲取了《暗黑破坏神 2》的精华，并将其发扬光大。让《流放之路》成为一款非常耐玩的游戏，刷刷刷也不会太让人感到腻味。顶级的玩家还被动成为了网红，他的传说（BD）会被大家探讨和分享，其实更多的是“抄作业”。但是游戏每个赛季都会让玩家不爽一下，又要重新练级过剧情！啊完全相同的剧情，完全相同的 BOSS 和任务，这样经过几次我就感到厌烦。

《流放之路》后面的版本和初版的变化不大，都是依托初版的基础，设计出一个新的玩法什么的。吸引玩家的是什么呢？最开始是新的装备，新的技能，新的组合，到后面就成了收益。让玩家感觉新颖的东西越来越少，而重复的东西越来越多，这也是很多游戏的通病。游戏上千天赋点、几百个技能宝石、还有上千种随机属性。所以组合可以是天文数字，但是成功的 BD 并不多。装备的制作和组合也可以说是天文数字，但是一样，优质的装备组合不多。后期弄好一套牛逼的 BD 后，所有怪都会臣服在你的脚下，你的任务是找到值钱的东西，追求是多少分钟刷一张图。

总之《流放之路》是喜欢《暗黑破坏神 2》类型玩家的一个绝佳选择，虽然艺术性比经典的《暗黑破坏神 2》低，背景故事也没有那么经典，但是画质远远超越了《暗黑破坏神 2》，游戏的创新和丰厚也比《暗黑破坏神 2》强。大家可以来体验下刷刷刷的乐趣。

[1]百度百科.流放之路.[DB/OL].

[2022-7-22].

<https://baike.baidu.com/item/%E6%B5%81%E6%94%BE%E4%B9%8B%E8%B7%AF>.

2.4.9 《冒险岛 Online》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《冒险岛 Online》 ^[1]	MapleStory ^[1]	WIZET ^[1]	2D 横版卷轴
发行公司	发行日期	个人评分	
NEXON ^[1]	2004 年 7 月 23 日 ^[1]	★★★☆☆	



《冒险岛 Online》是一款横版 2D 的游戏，美术风格是卡通类的，游戏画面在当时是非常的精致，和同时期大量 3D 游戏有明显区别。游戏虽然是 2D 但是游戏总体效果不比当时的 3D 大作差，至少有很多的女性玩家会去玩冒险岛而不是同时期的《EVE》或者《星际 OL》，而且年龄小的玩家也可以玩。

游戏的操作就像横版的街机一样，虽然简单但有难度的挑战。例如：从底层一直跳到顶层的挑战还是非常考验玩家的技术和耐心的。游戏内容现在看来过于简单了，只是在一些地点不停的刷新怪物，然后玩家挂机刷怪，刷想要得到的东西，游戏虽然有 BOSS 但是没有给游戏增加更多的乐趣。

现在来看十几年前的冒险岛，自己惊奇的发现画面依然坚挺，游戏虽然已经有《冒险岛 2》了，但是自己还是喜欢以前那个 2D 的《冒险岛 Online》，3D 的《冒险岛 Online2》自己感觉像是《冒险岛 Online》和《我的世界》嫁接出来的新游戏。

《冒险岛 Online》也有了很大的扩充和变化，但是游戏也从当时主流游戏慢慢的淡出玩家的视野。

总之《冒险岛 Online》是一款萌萌的 2D 游戏，游戏刷怪的玩法现在看来过于单一，但是如此简单的一款游戏却在大型 3D 游戏盛行的年代中获得了一席之地。

[1]百度百科.冒险岛 Online .[DB/OL].[2022-1-14].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%86%92%E9%99%A9%E5%B2%9BOnline/6881169?fr=aladdin>.

2.4.10 《原神》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《原神》 ^[1]	Genshin impact ^[1]	上海米哈游天命科技有限公司 ^[1]	动作 / 角色扮演类 (ARPG) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
上海米哈游天命科技有限公司 ^[1]	2020 年 9 月 28 日 ^[1]	★★★★☆	



《原神》发生在一个被称作“提瓦特”的幻想世界，在这里，被神选中的人将被授予“神之眼”，导引元素之力。玩家将扮演一位名为“旅行者”的神秘角色，在自由的旅行中邂逅性格各异、能力独特的同伴们，和他们一起击败强敌，找回失散的亲人——同时，逐步发掘“原神”的真相^[1]

刚开始游戏的时候，大家会被游戏的动画所吸引，被带入到一个精彩的故事中去（带入感很强）。当玩家进入这个开放的巨大世界的时候不会感到手足无措，有明确的任务线，大家按照任务就可以很好的感受和熟悉游戏了。而且剧情和任务是相互衔接的，大家会成为故事的主角。游戏的操作很简单，是主流的操作方法，在于怪物的战斗中玩家能感受到战斗的激烈性，而且有很好的打击感。刚开始的时候怪物简单，操作要求不高，随着战斗的逐步深入，对玩家的操作要求也逐步提高。地图有各种宝箱和挑战，有的很具有挑战性。怪物小群组和副本分散在大陆各处，玩家可以自由挑选战斗（自由度很高）。游戏战斗中会遇到元素系统，不同的元素组合会有不同的效果，这个系统还是比较新颖的，增加了不少战斗的乐趣。

人物角色是《原神》的一大卖点，有大量角色供大家选择，每个角色都是精工细作，有自己独特的外形、声音、背景故事等等。最牛的是各个角色有独特的武器和技能，在于怪物的战斗中可以有完全不同的体验。

刚入《原神》的时候一直以为是一款正宗网游，等来到第一个城镇的时候还以为是缺乏新人，老玩家都不在这个区域了。后来发现是一款单机游戏，但可以支持最多 4 人在线联机。游戏各个方面都像网游，有可能游戏设计之初也考虑向网游方向发展。所以在这里成为网络游戏。

总而言之游戏内容十分丰富，游戏系统也一应俱全。唯一让自己感到不足的是游戏是单

机游戏，如果是款网游那会吸引自己更长的时间，因为自己一个人在空旷的世界探险久了会给自己带来莫名的孤独感。如果小伙伴想入手体验《原神》的话叫上自己的好朋友组队战斗吧！

[1] 百度百科.原神.[EB/OL].
(2021-06-8)/[2021-06-8].
[https://baike.baidu.com/item/%E5%8E%9F%E7%A5%9E/23583622?fr=aladdin#ref_\[6\]_24103520](https://baike.baidu.com/item/%E5%8E%9F%E7%A5%9E/23583622?fr=aladdin#ref_[6]_24103520).

2.4.11 《黑神话：悟空》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《黑神话：悟空》 ^[1]	Black Myth: WuKong ^[2]	游戏科学 ^[1]	动作 / 角色扮演类 (ARPG) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	



《黑神话：悟空》以“西游记”为背景，“悟空”为故事主线，还原玩家心中一直存在的东方魔幻世界。^[1]《黑神话：悟空》游戏视屏在国外获得一千万以上的观看量，可见游戏视屏是非常成功的。原因是游戏采用最新的游戏引擎虚幻 5，游戏的画面堪比 CG 动画。

游戏采用了写实的画面，所以游戏中的怪物栩栩如生，场景也是精雕细琢。这是最吸引人的地方。游戏是格斗类游戏，类似的游戏虽有，但是题材完全不同。以西游记为原型的 3D 格斗游戏，这是自己第一次看见。游戏的战斗从放出的视屏可以看出是非常考验操作的，战斗是非常激烈的。

游戏在视觉上是成功的，让人眼前一亮。游戏的题材也是选择的中国人妇孺皆知的西游记，也可以通过该游戏让外国人了解下中国的神话故事。游戏的玩法也是激烈充满热血的。游戏的界面非常的整洁，UI 的设置也是非常的美观。从 CG 上看游戏缺乏美好的东西，整个游戏都在和妖怪们战斗，妖怪们在擎虚幻 5 的加持下变得更加真实，看起来恐怖恶心，怪不得游戏叫做黑神话。总的来说就像一个画家水平不错，但是画了个吓人恶心的妖怪，而

不是一个美女，但是这好像是为外国玩家定制的，很多的外国游戏都细化把怪物刻画的非常恐怖恶心。

游戏原来的视屏是虚幻 4 的，现在改成虚幻 5 后，画面又上了一个大台阶。雪地的战斗可以让雪地地形改变也是一个亮点。对于这种在画面上追求极致的做法虽然能够在一时获得巨大成功，但就像镀金一样。希望制作团队不要沉醉于眼前的成功，在保持画面的精良品质的同时极大的提升游戏的可玩性。只有这样游戏才有可能成为经典。

总之游戏已经吸引了广大玩家的关注，其 CG 动画般的游戏画面让人印象深刻。从视屏中的战斗来看，游戏可玩性也不错。希望《黑神话：悟空》能够完美呈现在玩家面前。

[1]百度百科.黑神话：悟空. [DB/OL].
[2022-7-22].
<https://baike.baidu.com/item/%E9%BB%91%E7%A5%9E%E8%AF%9D%E7%BC%9A%E6%82%9F%E7%A9%BA/53303078?fr=aladdin>.
[2]英语兔.黑神话：悟空英文是什么？. [DB/OL].
[2021-08-22]/[2022-7-22].
https://www.bilibili.com/video/BV13M4y1V7JT/?vd_source=91fd988873029b607bcb4d3aa21a6b06.

2.4.12 《帝国神话》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《帝国神话》 ^[1]	Myth of Empires ^[1]	苏州安琪拉网络 游戏科技有限公 司 ^[1]	战争沙盒 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Antidelay ^[2]	2022 年 3 月 2 日 ^[1]	★★★★☆	



《帝国神话》是一款以公元 3 世纪的东方大陆为背景，高自由度玩法为核心的冷兵器战争沙盒网游。玩家不仅可以在战乱纷飞的大世界中体验生存、建设、经营、创造等丰富玩法，还可以在宏大的战场中充分发挥战略领导才能，带领部族攻城掠地，最终打造属于自己的帝国。^[1]

《帝国神话》是一款自由度极高的沙盒游戏，这个游戏应该是同类沙盒游戏中最好的。《帝国神话》非常像《方舟生存进化》，就像是一个厂商产的。相似的是人物模型特点，UI，采集玩法，游戏部分元素，建造模式.....等等。当然《帝国神话》不只是模仿，而有很大的创新，比如战斗模式可以雇佣很多人，有很多的工程器具，有独特的天赋。可以说是在现有沙盒游戏的基础上衍生出来的非常有国际竞争力的游戏，所以就算没有真的侵权也会被告侵权，会被视为是一个重大的竞争对手。

《帝国神话》在设计上模仿国际沙盒游戏过多，这是不好的，这必然招来非议。被告侵权下架都是小事，那么多玩家都付费了，若果不能后续玩这个游戏那是个不小的问题。这不像国内大厂抄小厂的创意，小厂被欺负的死死的，国际对手可不是这么简单能对付的。

游戏带兵攻城的玩法可能是最有趣的设定，场面就像《战意》但是游戏场景完全可以破坏掉。田园生产也是非常有趣的，虽然很多沙盒游戏中都有体现。游戏的节奏还是很慢的，玩家要从最基础采集做起，后期可以用雇佣的人员进行。

总之这种可以拿到国际上去竞争的游戏不多，走模仿路线是国内的风气，但是国外厂家似乎对此并不沉默认可。当然希望国内的好游戏走到国际上，创新路线是值得肯定的，但抄袭是不能允许的。

[1]百度百科.帝国神话.[DB/OL].[2021-12-8].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%B8%9D%E5%9B%BD%E7%A5%9E%E8%AF%9D/53208846?fr=aladdin>.

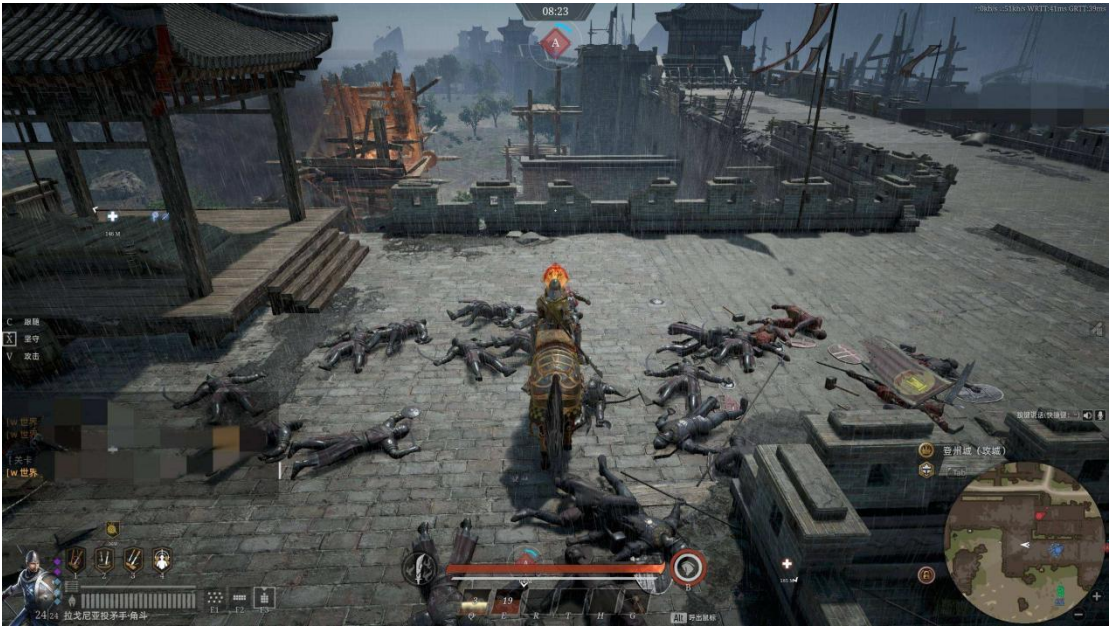
[2] 百度游戏.帝国神话.[DB/OL].

[2022-7-22].

<https://lewan.baidu.com/lewan?gameName=%E5%B8%9D%E5%9B%BD%E7%A5%9E%E8%AF%9D&type=13&gameId=153125112002924544&idfrom=5019&sid=36543,36460,36824,36455,36414,36666,36692,36165,36816,36804,36744,26350,36649>.

2.4.13 《战意》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《战意》 ^[1]	Conqueror'sBlade ^[1]	不鸣工作室 ^[1]	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
网易 ^[2]	2019 年 8 月 23 日 ^[1]	★★★★	



游戏背景取材自欧洲中世纪中常见的兵种、装备，并着眼于重现中世纪攻城战的浩大战争。在《战意》的沙盘战场中，冷兵器与火器并存，多种大型攻城器械可由玩家进行操纵。从西方身着重甲的剑盾骑士、重甲斧手，到东方赫赫有名的长弓神射、关刀武将，乃至东瀛武士钟爱的野太刀，都将成为可供玩家成长和搭配的目标，玩家可以自由的搭配武器和装备，点兵而战。从东方的飞檐小桥，到西方的巍巍城堡，都是玩家生活的城市，也都是玩家征服的目标。^[1]

《战意》属于一款走创新路线的大型网游，这款游戏最开始吸引我的是可以带兵，而且是一次几十个人。早先时期也有大型的可以带兵的游戏，比如《烈焰帝国 2》，但是《烈焰帝国 2》走的是 PVE 路线为主。没办法 PVE 就是反复刷刷刷，不多的战场可以选择，重复的怪物只是简单的增加难度，游戏玩起来非常的累人，久了又容易厌烦，没多久这款新颖的游戏就凉凉了。后出来的《战意》，感觉吸取这个教训以 PVP 为主打，时间证明这是个正确的选择。不得不称赞下《战意》的策划。当然相似类型的带兵国内大型游戏还有，但是都没有《战意》做的好。

《战意》主打 PVP 还算公平。从分房上来讲基本公平，虽然没有《坦克世界》那么公平，但毕竟战意有各种氪金选项，导致玩家的基本战力水平参差不齐。高氪金玩家如果玩的不错还是可以更本上改变战局走向。想想原来大家都没 5 星兵种时候，最早氪金出波兰翼骑兵再加上橙色的军魂，那是非常的恐怖的。在最后的争夺战点时候，一队波兰翼骑兵正面冲过来，几十上百的人加上英雄都倒在铁蹄之下，一波团灭敌人主力。后来随着大家都有了 5 星兵种，肝出了橙色军魂，这种极大的不平衡性得到了削弱。其实战意的平衡性如果更好的

话完全可以成为一款竞技游戏。当然为了新玩家战意也尝试过这条路，但是木已成舟，也就开开无军魂战场。

《战意》后来也就每个赛季推出几个兵种，附带一些改动。自己是肝的玩家，所以随着游戏任务耗费大量的时间精力，新的内容又没有那么多有吸引力，就离开了《战意》。然而《战意》依旧再不断的改进，充实其内容，现在推出了新的版本《战意-王朝》。《战意》以不积跬步无以至千里的精神继续前进着，如果现在初玩《战意》不管你是肝还是氪或者休闲玩下，都是值得入住的。因为经过数个赛季的积累，对于初玩的玩家内容可以说是非常的丰厚了。老玩家也可以回归体验下新的内容。

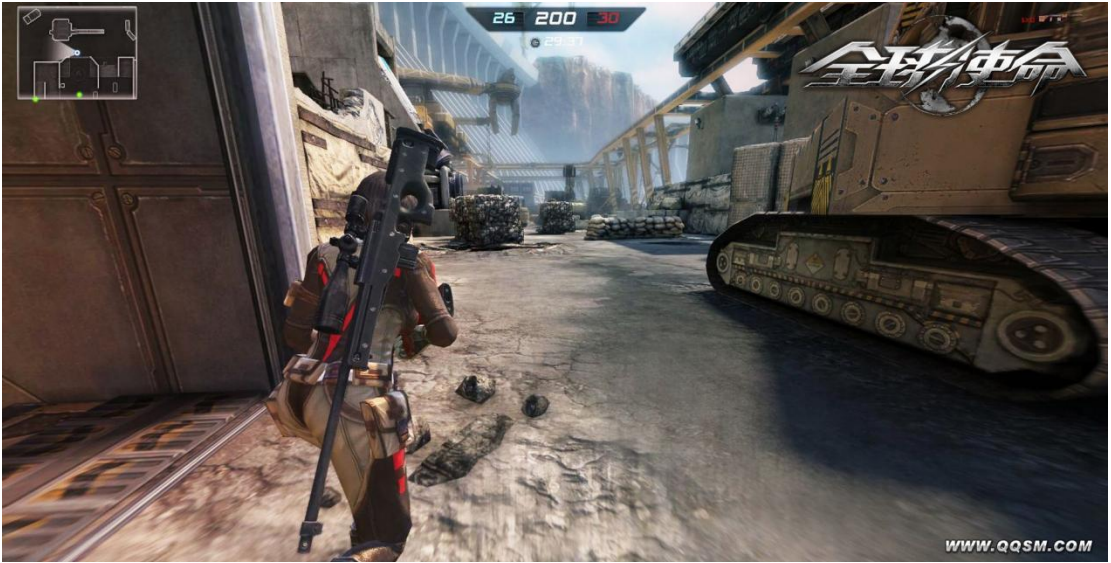
《战意》已经累计了几十个兵种，十几种武将武器，十几种古代器械。大家可以一一体验一下。你会发现每种兵种都有自己的特长和特性，每种武器都有完全不同效果，每种器械会带来完全不同的乐趣。国战玩法会让你体会到接近真实的世界，一个充满尔虞我诈，大家都在为自己的利益而出谋划策，最后为了一座城市甚至一座村庄而相互厮杀。当然你也会结交到无数的战友，平时大家相互打下招呼聊聊天，切磋下武艺，然后团结一致夺取大量的土地和城市获取各种各样的奖励。

总之《战意》是款非常不错的国产游戏，有创新性的大型战争游戏，能让你体验到战斗的乐趣和厮杀的血性，你甚至可以应用《孙子兵法》在这款模拟战争游戏中。我在这里推荐大家感受下这不一样的古代战争。

[1] 百度百科.战意.[DB/OL].[2022-8-16]
[https://baike.baidu.com/item/%E6%88%98%E6%84%8F/18833738?fr=aladdin#ref_\[4\]_19176103](https://baike.baidu.com/item/%E6%88%98%E6%84%8F/18833738?fr=aladdin#ref_[4]_19176103)

2.4.14 《全球使命》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《全球使命》 ^[1]	QQSM ^[1]	英佩游戏 ^[1]	射击游戏（TPS） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
臻游网络 ^[2]	2013 年 6 月 20 日 ^[1]	★★★	



《全球使命》采用虚幻引擎 3（Unreal Engine III）技术的第三人称射击网游。游戏加入真实掩体系统，每个角色可携带双主武器，最高支持 8 VS 8 的对抗，开创了射击网游 PVE 副本战的全新理念。与传统射击网游不同，《全球使命》拥有海量独一无二的原创玩法—首创 TPS 塔防玩法“最终防线”、首创 TPS 英雄对战玩法“生死大乱斗”、首创机甲载具副本战、TPS 机甲 PVP 对战、首创机友系统、侏罗纪副本战“史前战争”、萌趣 PVP 开心猎头、可以与改造人、僵尸、机甲、怪兽激战的枪林弹雨&生危机大作战模式。丰富的游戏内容，远销全球 20 多个国家和地区。^[1]

《全球使命》和自己玩过得《反恐精英》、《穿越火线》等游戏都非常的相似，但是《全球使命》有自己独特的地方，游戏人物在画面中，游戏有双主武器系统，游戏有 PVE 系统。PVE 为一个主要玩法可以说是一种创意。

《全球使命》自己第一次上手的时候的确感觉到了游戏和其他射击游戏的差别，游戏人物是显示在画面中的，也就是第 3 人称射击游戏。这样做的好处是可以事实看见自己人物的动态和在掩体后的情况，自己躲在掩体后也可以看见对方的移动情况。

《全球使命》的 PVE 玩法照前面说是首创，的确自己在之前没有玩过射击类联网杀怪（AI）的玩法。自己还是玩了一段时间，游戏联网杀怪（AI）的玩法还是挺有难度的，主要考验玩家之间的配合，但不得不说这个游戏内容容易让人厌烦，毕竟是 AI 不如和真人对战。TPS 塔防玩法也就是一个小小的嫁接创新。《全球使命》的画面效果当时来看是相当不错的，但是游戏 PVE 中的怪物就显得过于恶心，场景的色调也是以阴暗为主，场景也缺乏美感。

总之自己看来《全球使命》想在射击游戏中走出自己的道路，但是效果并不是非常的好，但是其想创新的想法和实践是值得肯定的。

[1]百度百科.全球使命.[DB/OL].

[2022-5-24].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%85%A8%E7%90%83%E4%BD%BF%E5%91%BD/1184366?fr=laddin>.

2.4.15 《领地人生》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《领地人生》 ^[1]	Life is Feudal: MMO ^[1]	Bitbox Ltd ^[1]	开放世界沙盒游戏
发行公司	发行日期	个人评分	
Bitbox Ltd, 世纪天成 ^[2]	2021 年 8 月 4 日 ^[1]	★★★★	



《领地人生》是一款真实的中世纪沙盒网游，游戏主世界“阿贝拉”拥有 1296 平方公里的辽阔疆土，这里每一寸土地都可随意改变。在游戏中你可以扮演农民、厨师、铁匠或是战士，也可以同时身兼数职。游戏的战斗模式相对硬核，采用无锁定的战斗模式，大量高还原度的中世纪冷兵器、盔甲、攻城器械悉数登场，玩家需要进行多兵种战术配合，才能赢得战争的胜利。^[1]

《领地人生》吸引我主要因为这个游戏是硬沙盒游戏，而且自由度相当高，玩家可以任意的改变地形，建造给定的建筑还可以任意搭配，不限制数量。游戏是中世纪为背景，一个吸引人的背景设定，建造城镇、城堡，种植作物，蓄养牲畜……等等。这个游戏有点像《方舟生存进化》，但是又各有千秋。方舟建筑的自由度高些，可以根据玩家的喜好设定大小和外形。领地人生的地形自由度高，还可以更改地形。领地人生还构建了贸易体系，但方舟有未来科技。

《领地人生》国服游戏节奏慢，也符合中世纪的风格。每天上线劳动劳动，然后获取技能值，然后挂技能，技能系统有点像《EVE》那种。这样玩家之间的技能差距将会小一些，但是给氪金玩家以超出的机会。游戏如果一个人玩的话会非常的不利和吃力，因为技能系统是这样，技能系统讲究专精，所以所有都会的话，科技会停留在前期。而且资源的收集、地形的更改，也是非常耗费时间的，对于一个人来说简直是工作量巨大。等你建设好自己的家园的时候，集体玩家早已武装到了牙齿，以一敌多你的家园会因为战争化为灰烬。所以外交是很重要的。

游戏给玩家设置了一个开放世界，在这个世界里你可以做任何事情，建造还是摧毁，生产还是盗窃。自己在体验的时候被人介绍到了一个公会里，是从国际服回来的玩家们，刚开

始的时候大家都很和睦。但是后来有人开始偷窃资源，有的人开始挑拨离间，玩过这类游戏的玩家都知道大的家族都是竞争关系，互相安插间谍，相互搞破坏什么的都是正常的。所以美好的游戏气氛很容易被破坏。游戏要到中后期才能体验到游戏的精华，自己想要建设一个拥有城堡的城镇，这些都可以在游戏中得以实现。

总而言之游戏是值得推荐的，一款非常不错的沙盒游戏，可以体验到中世纪的生活。有非常多的内容可以供长时间玩。

[1] 百度百科.领地人生.[DB/OL].

[2022-7-22].

<https://baike.baidu.com/item/%E9%A2%86%E5%9C%B0%E4%BA%BA%E7%94%9F>.

2.4.16 《天使》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《天使》 ^[1]	Shining Lore ^[2]	Phantagram ^[1]	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）
发行公司	发行日期	个人评分	
北京高嘉科技有限公司 ^[1]	2003 年 4 月 ^[1]	★★★★	



游戏采用奇幻背景设定，玩家将战士、厨师、机械师三个职业体系中创造属于自己的个性角色与好友一起在广大的世界中冒险。^[1]

《天使》这款游戏是一款卡通风格的游戏，当时这种 3D 卡通风格的游戏并不多，画面

效果也不错，现在看来当时的 3D 效果有点像多边形组合。《天使》的美术风格和游戏内容可以说没有性别要求，所以玩家不像《坦克世界》那种两性比例非常不协调。《天使》美术效果有点像后面出的《龙之谷》再到现在的《原神》，这种卡通 3D 风格凡响都不错。现在在日系动漫的推动下，这种卡通 3D 似乎变得更加受欢迎。

《天使》游戏上也是打怪，但是怪物是比较萌的那种，游戏充满了童话的趣味。游戏职业也出现了像厨师、裁缝等不常见的职业，虽然技能还是打怪只是换换名字，但是特定的产物如食物、衣服等按照配料组合合成，当时也是自己第一次玩到。自己选择的厨师，游戏中收集各种食材，也就是别人当垃圾乱丢的东西，对于自己来说都是有用的材料。

《天使》也促成了自己的第一次网恋，当然现在和之前自己都是反对网恋的，但是不由自主的陷入情感的漩涡，虽然最后无果而终。现在想想这也是游戏两性数量平衡后，异性和相似年龄人多导致的必然结果。所以这个游戏给自己留下了深刻的映像。

游戏升级的速度后期很慢，这比较符合当时游戏的特点，一个场景可以玩很久，不像现在的游戏更新变化的那么快。《天使》后续更新非常的慢，外服更新了国内没有更新激起了玩家很多的不满，导致玩家的流失。

总之《天使》是一款给自己留下深刻映像的游戏，其卡通 3D 的美术风格非常吸引人，游戏性上虽然有所欠缺，但是在那个年代也是不错的游戏。

[1]天使.百度百科.[DB/OL].

[2022-5-8].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%A9%E4%BD%BF/50509335?fr=aladdin>.

[2] 奋斗.【天使历程】--难以消逝的记忆(转).[DB/OL].

(2012-10-21)/[2022-7-23].

<http://slonline.laotuodui.com/forum.php?mod=viewthread&tid=1117>.

2.4.17 《阴阳师》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《阴阳师》 ^[1]	Onmyoji ^[2]	网易 ^[1]	半即时回合制、RPG、卡牌、角色扮演 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
网易 ^[1]	2016 年 6 月 1 日 ^[1]	★★★☆☆	



《阴阳师》游戏中的和风元素是以《源氏物语》的古日本平安时代为背景设计的。游戏剧情以日本平安时代为背景，讲述了阴阳师安倍晴明于人鬼交织的阴阳两界中，探寻自身记忆的故事。^[1]

《阴阳师》自己在上手的时候以为是一款日本人设计的游戏，但是查阅资料后却发现是中国网易自主研发的，真是让人诧异。游戏是纯日式风格的，不管是游戏美术设定还是内容设定，完全看不出是中国人的产品，就连对话都是日语。唯一有点像国产游戏的是战斗系统，游戏的战斗系统像《大话西游》、《梦幻西游》，是回合制的。

游戏的美术设计是非常不错的，UI 特别好的那种，人物模型也不错，颜色也用的比较鲜艳。游戏的剧情设计也是参照了日本的故事，所以剧情就像是《西游记》一样，每个章节有一个故事，而且是日式的故事，自己对日本的故事不是太了解，但是卡看上去像是借鉴了日本流传的神鬼故事。场面就像是一场戏剧，这种处理方法非常的巧妙，不用什么 CG 就能够产生看 CG 的感觉。游戏的战斗是回合制的，但是也有一定的深度，有变化性。卖人物角色是个老套路，抽卡、升星什么的没啥新鲜。但是这些系统也有创新，虽然变化不明显。游戏中有卖皮肤什么的，和好的美术效果相互呼应。

《阴阳师》透出日本上线动向后，在日本移动市场的期待度一直居高不下，2016 年 12 月 1 日官方正式开启日服预约注册，短时间就突破了 30 万预约。^[2]

游戏毕竟只是一款手游，所以内容的多少拿捏的非常到位，如果是 PC 版就显得欠缺。游戏玩法上没太多新的东西，新在题材上。作为一款精品手游，是日式美术和风情的游戏再现，如果玩家喜欢回合制游戏的话，这款游戏是不错的选择。

[1] 百度百科.阴阳师.[DB/OL]. [2021-12-4].

<https://baike.baidu.com/item/%E9%98%B4%E9%98%B3%E5%B8%88/19854196?fr=aladdin>.

[2] 来自平安时代的回响.《阴阳师》日服正式上线.[DB/OL]. (2017-02-24)/[2021-12-4].

https://yys.163.com/news/official/2017/02/24/22592_673774.html.

2.4.18 《星战前夜：无烬星河》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《星战前夜：无烬星河》 ^[1]	EVE: Echoes ^[1]	EVE ^[1]	科幻沙盒游戏 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
网易 ^[1]	2021 年 8 月 5 日 ^[1]	★★★☆☆	



《星战前夜：无烬星河》是一款《EVE》的手游，游戏整体和《EVE》基本一致，从 PC 平台引入到了手游平台。现在大家可以在手机上随时随地的玩《EVE》了。

《EVE》出手游了，所以想看看是否有什么特别的对方。和 PC 端对比起来，手游的《EVE》保持了 PC 端的品质。进入游戏后会有动画剧情，还有相应的游戏指引，想在《EVE》刚出来的时候是没有新手指引的。游戏的操作为了适应手机操作，变的非常简洁，这是一个非常可喜的变化。

《星战前夜：无烬星河》和《EVE》没有太大的区别，这是让人感到乏味的原因。还有就是新人引导的长度不太够，可能是需要进一步体验才能有继续的引导。《星战前夜：无烬星河》说是为了还原《EVE》，所以没有做过多的调整。但是这明显丧失了一次提升游戏的机会，《星战前夜：无烬星河》完全可以在《EVE》的基础上提升自己，不管是从画面还是从游戏性上。只能说制作团队太过于保守，创新也只限于在游戏中添加了一个中国势力。

《星战前夜：无烬星河》和《EVE》一样，设计者都在保证原有的玩法和特点，这让游戏的变化仅在于表层。《EVE》游戏变化最大的地方就是画面越来越好，模型越来越精细。游戏玩法上的创新却很少或很小，游戏总是在改善和丰富内容。也许制作者认为游戏已经很

完美了不需要什么大的改变或创新。

《星战前夜：无烬星河》也许是因为《EVE》已经十几年了，游戏可以再来收割一次玩家，加上手游较为火热，想再次火一把。《星战前夜：无烬星河》对于自己一个老玩家而言的确让人失望，无非是新瓶装旧酒。

总而言之，《EVE》手游出现了，大家终于可以只用手机就能玩这款科幻大作，还可以随时随地上线处理事务。

2.4.19 《暗黑破坏神：不朽》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《暗黑破坏神：不朽》 ^[1]	Diablo: Immortal ^[1]	暴雪、网易 ^[1]	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
网易（国服） ^[1]	2022 年 6 月 2 日 ^[1]	★★★★	



《暗黑破坏神：不朽》的故事背景设定在《暗黑破坏神 2：毁灭之王》与《暗黑破坏神 3》之间。世界之石虽已破碎，但是碎片之中仍然残留强大的腐化力量。迪亚布罗的手下企图利用这股残存的邪恶力量，重新召唤恐惧之王。世人认为大天使泰瑞尔已死，急需要新的人类英雄，来抵抗所有的邪恶势力。^[1]游戏的背景故事就像是在原有小说上增加的续集。游戏采用的是 2.5D 的视角，游戏画面以暗色调为主，游戏采用实时战斗系统。

《暗黑破坏神：不朽》和其他大型多人在线角色扮演手游相比，这款游戏的确品质要好很多，但是网上的差评却很多，主要是大家的期待太高了，希望《暗黑破坏神：不朽》能够达到《暗黑破坏神 2》或超过《暗黑破坏神 2》的水平。《暗黑破坏神：不朽》画面采用的 2.5D，但是模型的精度却低于《暗黑破坏神 2》重置版，放大后的效果显得不精致。《暗黑破坏神：不朽》玩起来流畅度是非常好的，但是游戏和以往的《暗黑破坏神》系列作品没有啥区别，而且有点粗糙的感觉。《暗黑破坏神：不朽》的剧情也显得平淡无奇。

《暗黑破坏神：不朽》画面美感不足，游戏性上没有什么创新，如果这是一款非《暗黑

破坏神》IP 游戏的话，是个非常不错的游戏，但是既然用了《暗黑破坏神》IP 那就准备好接受玩家最挑剔的检验吧，差评多那也没啥办法。

《暗黑破坏神：不朽》虽然强制要求玩家组队探索很多副本，但是游戏组队非常的简便，不会浪费玩家太多时间。游戏有很多的任务。每个时段有独特的活动，占用了玩家几乎一天的时间，有网有说是一款又要肝又要氪的游戏。还好自己感觉游戏并不是非常的粘人，所以玩家还是要自己安排好自己的时间和投入的费用。

《暗黑破坏神》IP 手游化自己的感觉不是非常的成功，毕竟手游的界面大小限制了游戏的范围，游戏的精细度也不是非常高。但是手游有大量的玩家群体，有可能获取大量的经济利益，所以《暗黑破坏神：不朽》是个不错的尝试。

总之《暗黑破坏神：不朽》是一款成功的大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）手游，但是也是一款不成功的《暗黑破坏神》系列作品。游戏让人有所失望，这个作品难以被奉为神作。

[1] 百度百科.暗黑破坏神：不朽.

[DB/OL].[2022-7-28].

<https://baike.baidu.com/item/%E6%9A%97%E9%BB%91%E7%A0%B4%E5%9D%8F%E7%A5%9E%EF%BC%9A%E4%B8%8D%E6%9C%BD/23132620?fr=aladdin>.

2.4.20 《金铲铲之战》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《金铲铲之战》 ^[1]	Teamfight Tactics ^[2]	光子旗下的天玑智趣工作室 ^[1]	策略游戏 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
腾讯 ^[1]	2021 年 8 月 26 日 ^[1]	★★★	



《金铲铲之战》是竞技网游《英雄联盟》中云顶之弈模式正版授权的自动战斗品类手游。每局比赛由八名玩家共同进行一场各自为战的博弈对抗，玩家通过招兵买马，融合英雄，提升战力，排兵布阵，成为最终立于战场上的赢家^[1]。

《金铲铲之战》和很多策略游戏不同，是一款新颖的自走棋玩法。虽然不知道自走棋最

初的起源，但是自走棋是比较新颖的玩法。和比较早的方格游戏棋《英杰传》、《英雄无敌》有所不同，游戏中的棋子在最初选定位置后是自动行走战斗的，后面的战斗像 RTS 游戏。

游戏的策略性是值得肯定的，体现在各个方面，想要主宰游戏是需要时间熟悉游戏，然后运用策略获得最终的胜利。游戏是 2.5D 的画面效果一般，胜利后角色的动作有点可笑略显幼稚。游戏的公平性不错，像按照优劣势决定选择战斗角色的先后，轮换着个个玩家相互战斗。

游戏有趣的是开场的 CG，象征腾讯的企鹅再追寻着金色的铲子。看起来就像是腾讯发现了金矿一样。这款游戏不是什么创新玩法，而是以有玩法的移植。2015 年，一款名为《战三国》的不知名游戏便开始运用这种类型的战斗方式，这是一款基于《魔兽争霸 3》的编辑器自主开发而成。《魔兽争霸 3》的编辑器又一次铸就了一款新的游戏，一种新的玩法。这个游戏的玩法是新鲜的，所以《金铲铲之战》在手游最近的排行是在前面的。

《金铲铲之战》是一款不错的休闲策略游戏。游戏每次在玩法上的创新总能够催生出一系列的新游戏，《金铲铲之战》就是其中之一。

[1]百度百科.金铲铲之战.[DB/OL]. [2021-11-25]
<https://baike.baidu.com/item/%E9%87%91%E9%93%B2%E9%93%B2%E4%B9%8B%E6%88%98/57970031?fr=aladdin>.
[2]骑士下载. TFT(金铲铲之战国外版(Teamfight Tactics)).
[DB/OL].[2022-7-23].
<https://tieba.baidu.com/p/7883300703>.

2.4.21 《游戏王：决斗链接》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《游戏王：决斗链接》 [1]	Yu-Gi-Oh!Duel Links ^[1]	KONAMI ^[1]	集换式卡牌游戏 (TCG) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
网易 ^[1]	2016 年 11 月 17 日（日服） [1]	★★★	



《游戏王：决斗链接》的世界里，玩家化身暗游戏或海马濑人；利用多达上千张卡牌，随心构建卡组；召唤黑魔导、青眼白龙等强力怪兽。^[1]

《游戏王：决斗链接》是款不错的卡牌游戏，还原了《游戏王》的各个元素。自己是《游戏王》的粉丝，所以《游戏王》的游戏都会试玩一下。这款游戏从最初的卡牌开始，随着游戏的内容的继续有不断的卡牌加入进来，自己的卡牌会越来越强力，各种组合也会越来越强。但是游戏为了长期留下玩家和让玩家氪金，有的强力卡牌是非常难搞到手的，弄到 3 张就更难了。游戏随着不断的更新，有新的套牌加入，但自己的最强套牌是混搭的，有很多的卡牌还没有更新出来，就算是更新出来的卡牌自己没氪金也很难搞到手。

一手平民卡牌自己就杀入竞技场，发现自己的卡牌还能够连胜，还能够战胜不少的氪金选手（毕竟自己玩过《游戏王》的其他游戏），当然遇到氪金完全体只有败北的命。总而言之，不氪的话只有慢慢的收集卡牌了。用自己的战术和技术能够战胜不少氪金玩家，但是也有到达瓶颈的时候。

《游戏王：决斗链接》和《炉石传说：魔兽英雄传》比起来就显出了其不足。《游戏王：决斗链接》的游戏对战比《炉石传说：魔兽英雄传》要简单很多，游戏的复杂度不足。《炉石传说：魔兽英雄传》画面也优于《游戏王：决斗链接》。与《炉石传说：魔兽英雄传》相比《游戏王：决斗链接》的 3D 模型和原画看上去会幼稚和难看很多，这可能和《游戏王：决斗链接》是来源于漫画的原因。《游戏王：决斗链接》游戏内容也显得单调，只要几天就会腻味游戏的主体内容。

如果玩家们喜欢《游戏王》的游戏，这个《游戏王：决斗链接》是可以玩下的，毕竟战斗还原的不错，长期玩总有一天收集够了自己要的卡牌便可和全服的玩家一争高下了。

[1]百度百科.游戏王：决斗链接.[DB/OL].

[2022-7-23].

<https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E7%8E%8B%E7%BC%9A%E5%86%B3%E6%96%97%E9%93%BE%E6%8E%A5/22879867?fr=aladdin>.

2.4.22 《永恒轮回》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《永恒轮回》 ^[1]	BSER ^[1]	Nimble Neuron ^[2]	战术竞技 MOBA ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
Kakao Games Europe B. V. (EU, NA, OCE), Nimble Neuron (Excluding EU, NA, OCE) ^[2]	2020 年 10 月 14 日	★★★★	



这个游戏是吃鸡玩法的延续，和一些 2.5D 版的吃鸡游戏类似。18 个人在一个大的地图上，进行一场吃鸡大战。游戏有种轻科幻风格在里面，美术效果有点像英雄联盟，对有些卡通化的，画面效果不错。不仅是美术效果像，游戏性上也和英雄联盟出现了很多相似的地方，比如技能还有血条、装备制作.....等等。可以叫做《英雄联盟》吃鸡版了。

游戏有无数的装备材料等待玩家收集，可以制作很多种装备，最高是橙色装备，还有就是制作 HP 恢复的食物。但是游戏大部分时间，玩家在收集装备的制作材料，前期遇见了都不互相攻击。前期杀人厉害的后极有可能被杀掉。到最后地图缩到一个小范围内，就看谁是最后的吃鸡者了。

游戏选择前段时间很火的吃鸡为题材，是个不错的选择，也选择了前段时间很火的《英雄联盟》，也是个不错的选择。那么两个加起来呢？对这个游戏有机的组合了 2 个热点于一体。这种做法有点像解决数学问题，吃鸡+《英雄联盟》=吃鸡版《英雄联盟》，所以可能会赢得《英雄联盟》的玩家，还有喜欢吃鸡玩法的玩家。自己看来可能不会达到那种叠加效应，但是这种玩法的确是一个创新，就算是嫁接也算是成功的。

总而言之，《永恒轮回》这款像《英雄联盟》+吃鸡有喜欢的朋友可以感受下这款游戏。

[1] 百度百科.永恒轮回.[DB/OL].
[2022-7-23].

<https://baike.baidu.com/item/%E6%B0%B8%E6%81%92%E8%BD%AE%E5%9B%9E/58949403?fr=aladdin>.
[2]Steam.永恒轮回.[DB/OL].
[2022-7-23].
https://store.steampowered.com/app/1049590/_/.

2.4.23 《海岛纪元》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《海岛纪元》 ^[1]	Dawn of Isles ^[2]	网易 ^[1]	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG） ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
网易 ^[1]	2019 年 6 月 4 日	★★★	



《海岛纪元》是一款冒险手游。游戏采用了风格化的卡通渲染，人物设定突出搞怪风趣。在传统角色扮演的基础上，游戏还将采集制作、岛屿建设、宠物驯养、元素互动等轻沙盒向的玩法融入其中。玩家可以砍树、采矿、钓鱼、种菜，建设管理属于自己的小岛，制作丰富的道具和美食，还可以在野外捕捉各具特色的宠物，带着他们一起冒险。此外，游戏中还加入了元素互动，增加了战斗的可玩性和策略性，玩家可以通过灵活掌控水、火、毒、风等元素间的相生相克，改变战局。^[1]

游戏的美术风格刚一看是个亮点，而且游戏风趣搞笑和美术效果十分契合。但是时间长了，其搞笑的风格，习以为常后就没有最初的吸引力了。就像一段喜剧看了几十上百遍就不再好笑了。游戏战斗和一些 2.5D 游戏一样，采用类似格斗游戏的设置，让游戏具有一些激烈性。游戏自带挂机系统，这样方便大家。但是利弊双生，很多人都只是挂机，让副本变成了单机，而且挂机的人员战斗力低下，这让不挂机的玩家很难受。就 PVP 来讲就是氪金为王，这也是在劝退普通免费玩家。

游戏中中规中矩和很多游戏一样，比如副本、等级、地图、家园、宠物、坐骑、装备……

等等。但是游戏有丰富的小活动，对！非常丰富的小活动，这是一个亮点。这些活动设计的都不错，不是为了有几个小活动而敷衍大家，而且这些游戏不考验大家的装备（氪金无用），休闲玩法为主的小活动。

游戏推荐给休闲玩家，如果有玩家喜欢这种卡通搞笑风格的话是不错的选择。

[1]百度百科.海岛纪元.[DB/OL].
[2021-9-23].
<https://baike.baidu.com/item/%E6%B5%B7%E5%B2%9B%E7%BA%AA%E5%85%83/22593325?fr=aladdin>.
[2]17173.网易《海岛纪元》今日海外 130+国家和地区全平台正式登陆！.[DB/OL].
[2022-7-23].
http://news.17173.com/content/06042019/100730791.shtml?__stay_on_pc.

2.4.24 《坎特伯雷公主与骑士唤醒冠军之剑的奇幻冒险》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《坎特伯雷公主与骑士唤醒冠军之剑的奇幻冒险》 ^[1]	Guardian Tales ^[2]	Kong Studios ^[1]	角色扮演类(RPG) ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
哔哩哔哩 ^[1]	2021 年 4 月 27 日 ^[1]	★★★	



游戏像素风格的，但是又和传统的像素游戏不同，不是策略类的而是 RPG 游戏。

游戏非常的有趣，不仅体现在游戏的幽默的剧情，而且还体现在游戏的探索内容。游戏的探索玩法是非常丰富的，玩家将花费大量的时间在探索地图上，各种隐秘的宝箱和烧脑的机关，往往要打开百度搜索下游戏攻略，才能够体验完全一关的所有内容。有的探索内容设

计的非常精细，可以等同于解密游戏了，当然嫌麻烦的玩家可以直接跳过。

战斗系统是游戏的又一个主要玩法，游戏的战斗系统在二维游戏里没有什么可以挑剔的，战斗简单但是酣畅淋漓。武器系统是样样俱全，游戏有很多种武器，而且每种武器有自己独特的玩法。大家可以一一体验所有的武器，游戏有专门的收集页，看看大家还有什么武器没有收集到，体验到。

游戏以抽英雄，抽武器，各种道具收费，别看是一款像素风格的游戏，但是游戏赚钱的套路还是满满的。

总而言之，这个游戏是少见的小精品，游戏虽小但是五脏俱全，而且还比较耐玩。是好游戏大家一定要体验下，顶起来。

2.4.25 《小浣熊百将传》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《小浣熊百将传》 ^[1]		北京提塔利克科技有限公司 ^[1]	放置卡牌游戏 ^[1]
发行公司	发行日期	个人评分	
北京畅游时代数码技术有限公司 ^[1]	2021 年 8 月 27 日 ^[1]	★★	



这个是个收集英雄卡片的游戏，画面不错，是吸引自己体验游戏的原因。这个游戏和一般的手游有很多类似的地方，比如说战斗系统就有点像《英雄无敌战争纪元》，采用前期布阵，进攻开始用即时战略。收集英雄卡片，合成提高英雄卡片什么的也和很多手游类似。属于缺乏新意的作品。

游戏的美术效果不错，画面很好看，但是却缺乏重点突出，有点让人眼花缭乱的感觉。战斗系统就像先前说的没有新意。剧情故事是重温儿时的世界，由此而展开。剧情任务和小游戏什么的设计上都采用同一战斗系统，在其基础上更改己方或敌方的等级属性和战斗将领从而产生差异。采用已有的系统换层皮，加上不大的改动，让游戏平淡无奇。

游戏依照水浒里面的人物，至少有 100 多种的英雄卡片，不同的卡片造型不同，美术效果很好，搭配不同属性和技能，算是多种多样，可以互相搭配组成自己的强力战队。当然这类手游不是肝就得氪。

这游戏和类似游戏总之有点换汤不换药的感觉，让然如果你没有玩过类似的游戏，那还是会有不错的体验的。

[1] 百度百科.小浣熊百将传.[DB/OL].
[2022-7-23].
<https://baike.baidu.com/item/%E5%B0%8F%E6%B5%A3%E7%86%8A%E7%99%BE%E5%B0%86%E4%BC%A0>.

2.4.26 《黎明之海》

中文名称	英文名称	制作公司	游戏类型
《黎明之海》	Sea of dawn ^[1]	沧龙工作室 ^[3]	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG） ^[3]
发行公司	发行日期	个人评分	
沧龙工作室 ^[3]	2022 年 7 月 ^[2]	★★	



《黎明之海》是一款航海游戏，其 CG 效果不错，航海游戏题材现在能玩到的并不多，这是吸引自己的原因。《黎明之海》实际玩起来比较像一款以前出的《大航海之路》，也有点像《大航海时代 OL》。

《黎明之海》的原画效果不错，3D 场景要差些，人物模型没有采用光照所以有点从场景中脱离的感觉。《黎明之海》的完成度也不高，几年多的时间制作出的游戏感觉能玩的内容不多。《黎明之海》有 4 种职业，有专门抗 BOSS 的职业，也有加血的职业，还有两种输出的职业，这有点像《魔兽世界》5 人本的设定，游戏可能想延用《魔兽世界》的副本玩法。

《黎明之海》现在测试版本有一些 BUG 和不足，游戏不仅需要氪金还需要花费大量的时间肝。《黎明之海》以 PVP 和 PVE 为主要玩法，不仅是工会 PVP、PVE 还有个人 PVP、PVE，队伍 PVP、PVE。跑商、探险等玩法也是为 PVP、PVE 服务的能够增加人员的战力。跑商玩法大多遵循《大航海之路》、《大航海时代 OL》的玩法，也有少量创新活动。探险玩法可以让玩家获得宠物、坐骑、藏品，但是玩法大多像跑快递一样，没有体现出探险两个字。寻宝什么的也没有什么太大的乐趣，和 CG 宣传的出入很大。游戏技能设定也有点趋于幻想，像用鲨鱼和鲸鱼攻击敌人，用音乐恢复耐久等都显得有些荒诞，可能这是为了迎合游戏中几种职业的设定而做出的不得已选择。

《黎明之海》的氪金 PVP 显得尤为突出，游戏厂家为了赚钱做游戏这点也没有办法，但是由于游戏设计上的问题引发了广大玩家相互人身攻击，相互谩骂这是不好的方面。《黎明之海》有些给人以炒冷饭的感觉，太像其他航海游戏了。

总之《黎明之海》还是通过宣传抓住了不少航海游戏迷的注意，如果游戏能像宣传 CG 给出的感觉，那样游戏将会给人耳目一新的效果。其宣传有欺瞒哄骗玩家的嫌疑。游戏中诱导玩家氪金的设定没有什么问题，但是导致玩家相互人身攻击，相互谩骂就是不可取的，游戏厂家要取前者而避免后者。

[1]游戏葡萄.专访《黎明之海》制作人：百人团队、28 个月研发，瞄准 MMO 题材创新方向.[DB/OL].(2020-8-3)/[2022-5-5].

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1673964995571210330&wfr=spider&for=pc>.

[2]百度游戏.黎明之海.[DB/OL].

[2022-7-23].

<https://lewan.baidu.com/lewan?gameName=%E9%BB%8E%E6%98%8E%E4%B9%8B%E6%B5%B7&type=11&gameId=172293155309416448&idfrom=5019&sid=36543,36460,36824,36455,36414,36666,36165,36816,36804,36744,26350,36934,36649>.

[3]17173.黎明之海专区.[DB/OL].

[2022-7-23].

<http://news.17173.com/z/lmzh/>.

3. 游戏短文

很多话题都来源于 17173 新游频道。

3.1 网吧故事

网吧是一个时代的产物，网吧的出现是由于个人电脑的出现才得以出现的。

个人电脑的出现颠覆了世界。电脑诞生于上个世纪 40 年代，是 20 世纪最伟大的发明之一。1946 年，世界上第一台电脑诞生于美国的宾夕法尼亚大学，名字叫埃尼阿克(ENIAC)。这台机器使用了 18000 多个电子管，重达 30 吨，运算速度每秒 5000 次。虽然它庞大笨重，但是却标志着电脑时代的到来。^[1]1973 年法国工程师 François Gernelle 和 André Truong 发明了最早的个人电脑 Micral。^[2]

1996 年 5 月中国第一家网吧“威盖特”在上海诞生。定价 40 元/小时，大约有 50 台机子左右。这个价格即使是放在如今也称得上是高端网吧的价格，更遑论在那个全国平均月工资只有 500 元的 1996 年。^[3]从此之后网吧就像雨后春笋一样在中国的大地上萌发。

网吧其实是中国人民收入微薄，难以购买个人电脑而兴起的电脑共享业务。现在为什么网吧越来越没落，就是因为大家都有了自己的上网工具，比如个人电脑和手机。现在个人电脑已经和网吧的顶配电脑相似，网吧已经没有了优势，而且网吧里空气环境很差，人员复杂。当然网吧不会完全消失，但是网吧不会像以前那样大红大紫。

想想过去在网吧里度过的时间，玩过的游戏，其实更多的美好回忆是和朋友一起玩游戏，这个乐趣远远大于自己一个人玩游戏。其实最初网吧是没有游戏的，自己在网吧主要是查阅资料，那个时候网吧起到了正真的好作用，但是随着游戏的爆发增长网吧的功能也变成了巨大的游戏室。

[1]郭锋编著,中老年学电脑轻松入门,山东人民出版社,2003.01,第 3 页

[2]尚恒志,融媒时代普通高等院校新闻传播学类核心课程“十三五”规划精品教材 新媒体技术,华中科技大学出版社,2017.09,第 14 页

[3]飞卢阅读.中国网吧变迁史，里面藏有一代人的青春！.[DB/OL].

(2021-12-8)/[2022-7-24].

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1718541228848466225&wfr=spider&for=pc>.

3.2 游戏趣闻

小学校长诈骗五千万、玩网游烧掉三千万。

现在的贪污犯看来又有了一个消费新方向，那就是游戏，看来游戏的魅力之大不言而喻了。我感到惊异，这个小学校长居然沉迷游戏贪污的大部分钱都用在了游戏上，3 千万充值就为了游戏里称王称霸一回。

这个现象就牵扯到一个游戏理性消费的问题。游戏就像是娱乐活动，比如看电影、听音乐相似，但是是一次性消费上千万什么的，就是非常离谱的事情了。以前也听说过玩《征途》这个游戏，有个老板充值千万。当然别人有钱像什么千万元就和普通人几百上千元一样，那就是理性的消费了。如果一个普通人玩游戏充值几万，我就感觉有点过了。

还有就是游戏氪金问题。现在很多游戏都走的免费路线，然后赚钱主要靠一些玩家氪金

的路线,这个贪污犯就反应了这个路线赚钱的确快,有的有钱玩家可能一次充值大量的金钱。这种游戏就有了一个不好的趋势,那就是游戏公平性差,很多普通玩家只是陪有钱人玩而已。这种游戏好像寿命不长,但是能像蝴蝶一样绽放一回还是可行的。

3.3 游戏骗局

游戏中我想大家都遇到过骗子,玩过游戏的玩家都有被盗号的经历。

下面列举一些游戏中的骗术和套路。

1. 在交易过程中玩家会把其他的道具替换售卖的道具,然后就可以骗取玩家的游戏币
2. 还有的是交易的金额变化,比如多打一个零或者少打一个零
3. 还有就是游戏外的交易,比如先货后钱,有可能货出手了却拿不回钱,或者先钱后货,付了款却收不回钱。
4. 游戏中的小姐姐和你搞好关系,然后找你要钱。^[1]
5. 代练和外挂有可能会让你被盗号。
6. 冒充 NPC 要你的账号和密码,或者让你进入一些网站下载一些东西,有可能含有病毒。
7. 非官方中奖链接。^[2]

不同游戏还有很多不同的骗术,很多初入网络环境的人几乎都被骗过。其实网络游戏的环境更接近真实的社会,这里有着形形色色的人,他们都带着面具,所以更容易显露人的本性。玩家发现被骗和盗号都很难追究对方的法律责任,所以网络游戏中的骗子非常的多,常常玩一款游戏的时候,世界频道有人在骂人,骂的就是骗子说几十块钱怎么怎么样的。其实骗子骗的绝对不是单个人,所以几十块钱累计起来也就不是一个小数目了。

盗号则主要是通过网吧盗号,有人在网吧植入木马程序就能够造成盗号,自己在网吧玩游戏虽然有密保什么的还是会被盗号,所以以后自己从不在网吧登录自己贵重的账号。在家里只要安装了正规的杀毒软件就能够避免盗号,当然杀毒软件提醒你有风险的一些网站就不要登录了,下载文件中有病毒一定要及时查杀。

[1]邵阳网警巡查执法. 盘点网络游戏中那些应该牢记的骗局. [DB/OL].

(2021-12-22)/[2022-6-11].

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1719775590942546475&wfr=spider&for=pc>.

[2] 名侦探 15 号.王者荣耀 | 游戏中常见的骗术盘点, 你中招了吗? .[DB/OL].

(2021-7-19)/[2022-6-11].

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1705627425645201697&wfr=spider&for=pc>.

3.4 游戏沉迷

2020 年 5 月,《王者荣耀》推出防沉迷系统,其中未成年人用户在每天晚上 10 点至次日上午 8 点间禁止玩该游戏,每天限玩 1.5 小时,法定节假日期间每天只能玩 3 个小时。其实对于防沉迷系统的有效性是比较低的,大多数的未成年人会想办法绕过防沉迷系统,就像文章中说的用别人的账号。游戏公司为了赚更多的钱,也不会切实有效的推进防沉迷系统。有人说完全可以规定在晚上 22:00 点以后,国内所有的线上游戏全部停止,这样可以完全禁

止未成年人，也可以给成年人更多时间休息。当然这个想法效果也不会很好，毕竟上有政策下有对策。

如何让未成年人不成迷游戏?除了家庭的严格管控外，其实增加未成年人的其他兴趣爱好更为重要。顺应孩子的性格爱好培养孩子，比如绘画、唱歌、跳舞、体育运动、模型制作.....等等。让这些爱好占据了孩子的业余时间，孩子在这些兴趣爱好中获得快乐和成功，这样才能减少电子游戏的成迷。还有有条件的家庭可以带孩子常出去野营旅游，减少孩子接触电子游戏的机会。

孩子玩游戏是天性，所以阻止孩子玩游戏是不正确的。但是成迷电子游戏对孩子的不利影响实在太大了，所以国家出面加以管控。让孩子有个快乐的童年是大家的愿望，快乐不一定非要玩电子游戏。当然有的孩子就是喜欢玩电子游戏，那也不要太过反感，电竞也是一个职业，要让孩子得到正确的指引，合理的管控。比如爱玩电子游戏的孩子让孩子学习下编程，让他创造自己的游戏，是正确的指引。每天在完成应该的事情后，在规定时间内玩下游戏是应该被允许的，是合理的管控。但让孩子接受什么电疗，那就太过激了，也起不到效果，还会给孩子留下极大地阴影。

3.5 通宵游戏

对于通宵游戏本人是不赞同的，不管是对身体不好，还是游戏效率差。游戏只是生活的作料，不能当成饭吃，除非你是专业的游戏人员，靠这个过活。就算是靠游戏过活也不能常常通宵熬夜，毕竟工人阶级好不容易争取到的 8 小时工作制度。

游戏的趋势是，不是肝就是氪，所以很多玩家通宵都是为了肝。照我说，游戏肝不如氪，所以你休息好一些，多用点时间学习学习，赚了钱拿来游戏。这样的话游戏轻松愉快，而且还不会影响到你的正常生活。而且氪的效果明显比肝要好的多，大神不是肝出来的而是氪出来的，多赚点钱才是王道。而且游戏厂家也是希望你多氪点，而多肝点只是凑个人气而已。只有你喜欢的游戏多赚了钱，才会促进你喜欢的游戏的发展。

总之，游戏是为了让人们生活更好、更快乐，而通宵游戏则会损害玩家的身体健康。希望大家在游戏娱乐的同时，多注意身体，要控制自己的欲望，不要被自己的欲望所吞噬。

3.6 游戏退场

游戏的退场是正常现象，而且能支持十几年才退场的游戏都是不错的游戏。而那些能够支持十几年还在运营的游戏，就屈指可数了。游戏要能够持续十几年而不衰落，就主要靠不断的更新，不管是画面上的还是游戏内容上的。有很多的游戏都有一个类似的过程，从刚开始的繁盛到后面的枯萎。而那些一直繁盛的游戏就更是少了，比如围棋、象棋、扑克牌游戏。而如今的电子游戏能够像这些一直繁盛的游戏就更少了，想来想去可能就俄罗斯方块似乎能够胜任，还要经过时间的检验。

电子游戏随着电子技术的不断进步变化，这也是电子游戏为啥更新和变化如此之快。电子游戏的表现形式也从 2D 变成了 3D，现在主流的大型游戏都是 3D 的，而且画面越来越精致，所以在不断的淘汰老的游戏。因此电子游戏似乎在追求火一把。火一把就把钱赚够，然后不管能不能长期存活，能长期存活的前提也是要赚钱，如果没有盈利根本就不要谈。游戏在向急功近利发展，而不是什么永恒的经典为目标。

现在很多游戏厂家在开什么怀旧服，翻新过去的游戏。这个现象说明了什么？说明很多老游戏只是画面表现差了点，游戏性上还能继续玩。现在的游戏很多都不能超越过去的经典，

追求不同。所以要想出好的经典游戏，目标不能定为能赚多少钱。就像一件艺术品，需要创作的灵感，需要时间的打磨，需要投入制作者的心血，而不是工业产品，流水线式的生产。

3.7 经典游戏

十年前玩的游戏有很多不错的游戏。现在好像没有什么特别吸引人的游戏，害的自己还在玩《坦克世界》。

经典的游戏都有一定的特征，就是生命力及其的顽强。像能够存活 10 年以上的网络游戏我想都可以叫做经典游戏了。像网络游戏有《魔兽世界》、《DNF》、《EVE》、《坦克世界》.....等等。单机游戏表现为有重置版或多版本比如《魔法门之英雄无敌III》、《暗黑破坏神 2》、《星际争霸》、《魔兽争霸III》、《命令与征服：红色警戒》、《帝国时代 2》.....等等，但是特定版本则是该系列的巅峰，如《魔法门之英雄无敌III》、《暗黑破坏神 2》、《星际争霸》、《魔兽争霸 3》、《帝国时代 2》。

现在就英雄无敌系列说下。《魔法门之英雄无敌III》以后的版本都未能超过《魔法门之英雄无敌III》，现在好像是《英雄无敌 7》。如果要给《魔法门之英雄无敌III》一个形容词我想就是“圣神的”，《英雄无敌 4》我称为“华丽的”，《英雄无敌 5》就是“粗糙的”，《英雄无敌 6》就是“无趣的”。《英雄无敌》从 4 开始使用 3D 角色，英雄无敌 4 还好用的 2.5D，所以画面上还没有不足，而且技能画面和技能设定比《魔法门之英雄无敌III》的还好。但是从游戏角色上来看要比《魔法门之英雄无敌III》有较大差距。《魔法门之英雄无敌III》的角色透着宗教气息，所以我称之为“神圣的”，《英雄无敌 4》的角色和物品就只能说好看，所以只能称为“华丽的”，差距就像一个木头的真的圣杯和一个黄金的假的圣杯。《英雄无敌 5》采用的全 3D，画面一落千丈，还好游戏性还没降低，所以自己称为“粗糙的”。《英雄无敌 6》只能说 3D 效果比《英雄无敌 5》好很多，游戏性却不行，特别是技能的设定，所以自己称“无趣的”。

用英雄无敌系列来告诉大家，经典绝不只是当时画面一流的游戏，也不是非要什么 3D 效果。大多经典都有自己独特的玩法和设定，达到这类游戏的一个顶点。后面的游戏或者版本就算模仿，效果也不好。

3.8 怀旧重置

现在游戏界开始了一股怀旧风和重置风，很多经典的好游戏都在怀旧和重置之中。特别是暴雪的游戏，发现开发新版本的同时再来个怀旧和重置。这样在新游戏的制作过程中，玩家们先重温下以前的游戏，这样大家的兴趣高涨的时候，推出新版本。这种策略真是牛，不仅把过去的经典重温了一下，让新的作品沾染旧时的成功的光芒，在此同时还赚了一笔钱，还免费再打了一次广告。就是说把过去成功的经验回顾了下了，还与此同时赚到了钱，打了下广告，一举多得！不得不佩服这一波操作。

但是同时也暴露出很多的问题，比如为什么《魔兽世界》怀旧服火的一塌糊涂？为什么重置版《暗黑破坏神 2》是非常成功？

《魔兽世界》怀旧服的推出说明有很多玩家希望玩以前的版本，而不是最新的版本。这是非常反常的，因为大家都喜欢新鲜的事物，而不是老旧的事物。这说明新的事物已经不比老的事物强了，或者说老版本已经成为了经典。就像是一座山，玩家们从山脚开始往山上走，越来越高，到达顶点之后就是下坡了，要比原来高就必须再创高峰。很多游戏的后期版本就没有前期版本好，虽然用了什么新的技术但是效果却不好。

重置版《暗黑破坏神 2》也是，反正是比《暗黑破坏神 3》好。重置版《暗黑破坏神 2》只是把游戏画面重置了一下，画面变好了，大家就又可以接着刷刷刷。看来《暗黑破坏神 2》经过那么多年也只是画面有些不足而已。

总而言之暴雪最好的作品都是以前的，后面的作品反而不如以前了。不只是暴雪，现在的网络游戏似乎都是这个现状，好游戏好似都是以前做的。最近这些年没发现非常好可以奉为经典的游戏大作，倒是怀旧和重置比较多。

3.9 小说与游戏

游戏通过小说、电影改编的不在少数。由于小说和电影都有大量的文字信息，所以游戏创作起来就有了蓝图，什么剧情和道具、角色都是现成的。游戏创作中剧情创作其实是非常重要的，很多游戏的玩法都出现了同质性，所以游戏都尽量从游戏剧情上得以创新。

剧情的好坏成了游戏成功的一个重要因素，至少在美术效果和游戏玩法类似的情况下就显得尤为突出。小说一来就有几十万字，其中的人物剧情都十分的丰满，不像专门为了有戏创作的剧情，那么的简单，所以小说电影改编游戏就成了一个不错的选择。

要说小说改变网游那是多如牛毛，特别是武侠小说，所以这类题材感觉有点厌烦了。为什么厂家不能以其他类型的小说作为改编对象呢？像美国就经常以电影改编成游戏，像《蜘蛛侠》、《超人》什么的比比皆是。别人都是以科幻为主，而我们则是以武侠为主，虽然由于国外没武侠力推科幻，我们也不应该守旧，而要推陈出新进军其他题材。

所以我希望像《三体》这类科幻小说能够改编成网游。游戏是会影响年轻人的，所以多些科幻题材是有点好处的。这是一个科学至上的现代社会，我们不可能回到过去那个武侠的封建社会，所以怀旧情怀虽然不错，但是前进未来才有希望。

3.10 为网游花钱

第一次花钱的网游是什么？回忆第一次玩网络游戏的感觉是什么？

《传奇》应该是自己最早玩的网游，最开始采用的好像是点卡收费。为什么会付费因为当时就这一款网游，没有选择权力。只要你想玩网游那么就必须付费。之后玩家的选择范围慢慢变广，很过游戏都被引进到了中国。开始游戏都是采用的点卡收费，不像现在流行免费，免费的背后是充值氪金。为什么现在游戏都是免费加氪金，我想这是由于游戏间的竞争日益变强的原因，免费加氪金赚的钱会比点卡多，要不然怎么会免费加氪金。氪金严重破坏了游戏的公平性，但是又可以在短时间内让游戏厂家获得巨大的利益。反正一个制作不怎么精良的游戏，生存期也不会太长，所以这个模式的确不错。

但是不得不说，点卡时期的游戏公平性是要好得多。《王者荣耀》对战游戏，通过卖皮肤而赚了很多钱，我想这个模式非常不错，既不让游戏丧失公平性又可以赚到钱。所以作为玩家希望厂家能够想出其他的赚钱方法，而不是危害游戏的公平性。

想让玩家付钱，其实非常简单，游戏好玩就行，玩的人基数大了什么样的收费都可以赚到钱。所以游戏制作厂家眼睛里不能全是钱，而要把游戏做好才行。

3.11 端游与手游

现在将端游移植到手机上是一个趋势，现在移植的游戏有很多，比如《EVE》、《LOL》、

《穿越火线》、《DNF》、《龙之谷》、《梦幻西游》、《炉石传说：魔兽英雄传》、《坦克世界》.....等等。这些游戏都有一个特点就是都是很火的游戏。游戏移植到端游如此火爆主要是端游市场的快速成长所导致的，**移动游戏市场 2008 年只占游戏产业收入的不到 1%，在 2021 年已经占游戏产业收入的 76%。**

将很火的端游移植到手机上是一个普遍现象了，结果有的比较成功有的却差强人意。

比如《EVE》，感觉其手游《星战前夜：无烬星河》和原作没有什么区别，基本上是直接套用了。游戏的不足的地方有所改进，但是手游也难说超越了端游《EVE》，但是至少满足了部分用户希望手机玩《EVE》的需求，所以《星战前夜：无烬星河》效果一般。

《坦克世界》的手游是最早的一批端游改手游，《坦克世界闪击战》的效果就更差了。

《坦克世界闪击战》和端游的鼠标键盘操作比起来，手机操作简直让难度翻倍。而且手游的画面比端游差的太多，所以自己没有玩几次就放弃了《坦克世界闪击战》。

《炉石传说》改为手游自己认为是非常成功的。《炉石传说》作为一款棋牌类益智游戏可以说手机端比电脑端更适合，第一：不需要太多的快速精准操作，所以手机操作完全可以满足。第二：对于棋牌游戏走到哪打开手机玩一玩，度过点空闲时间是非常惬意的。

总之移植端游到手机上就算不太成功，也是扩大了自己游戏的玩家群体，毕竟几乎每个玩家都有自己的手机。但是有的游戏几乎是无脑的套用，自己认为是丧失了一次提升游戏的机会。有的游戏虽然和原版有所不同，但是更改效果却差强人意。有的游戏还是适合端游，手游端反而让游戏变的更不亲和。可以说端游移植到手机上喜忧参半。

要自己说还有什么游戏适合移植到手机上，自己想了想，1.应该是有部分玩家想在手机上玩这款游戏。2.在手机上玩这款游戏的体验性不会低于客户端 3.游戏的画面不会有折扣，有更好的表现当然更好 4.移植过来的游戏整体上能够超越端服就更好了。综上，移植到手机上的游戏，自己希望是客户端的升级版。而现实是为了抢占移动端市场而整体打包搬过来的。

3.12 巅峰网游

国内的网游从刚开始的极为少数的游戏，到现在成百上千。自己接触最早的网络游戏是《传奇》，当然这款游戏可以说是当时网游的巅峰，因为可以说没什么比的。《传奇》游戏拿到现在来看就只是一个制作简单的网页游戏，但是依然能够玩，画面还能看，但是已经失去当初的吸引力。当初玩《传奇》的时候为了挤进去一个区，有时候要在网吧里连续登录十几分钟，足以看出《传奇》的吸引力有多大。

之后的网游众多，但是能够有如此吸引力的游戏已经很难给出了。网游出现了各种题材和各种玩法，所以玩家也就分散了。只有大的网游能够吸引广大的玩家，比如《魔兽世界》。在《魔兽世界》之前也有《奇迹》、《EVE》、《星际 OL》等大的网游出现，但是网吧里不只是单一的，而是有的玩这个游戏，有的人玩那个游戏。

《魔兽世界》是全世界最热门的 MMORPG，毕竟大家都是玩暴雪电脑游戏长大的，所以暴雪出品的游戏大家还是很给面子。《魔兽世界》把网游推向了高点，现在好多游戏的设计都参考了《魔兽世界》，像任务系统、战斗系统、副本.....等等，虽然不知道是不是《魔兽世界》率先开发了这些内容，但是后面出的网游很多都在模仿《魔兽世界》。

《梦幻西游》、《DNF》、《LOL》等游戏虽然玩家很多，游戏也设计的不错，但是很难被称为巅峰。现在的游戏玩家的选择很多，每个人也有自己喜欢的类型，所以有百花齐放的感觉，所以再在其中找巅峰就不适合了。

游戏似乎也在寻找新的高点，有的游戏极尽画面，有的游戏沿用经典，有的游戏创造新的玩法，但是这些尝试没有创造出新的高点。我想未来游戏的新的巅峰有可能并不是像我们

现在玩的网络游戏，而是有技术颠覆的新的游戏，就像网络刚刚普及时出现的《传奇》。

3.13 五年后的爆款

《王者荣耀世界》、开放世界《九阴》，你认为五年后的爆款游戏会是什么样的？

先说说《王者荣耀世界》，表面看起来的确不错，主要是画面和战斗情况，从视屏上就能看出这些。但是 5 年后的爆款是什么就难说了，5 年啊！新游戏会非常的多，如果《王者荣耀世界》能在 1-2 年出来那的确不错。5 年就难说了，那时候什么开放世界都不是什么新的东西了。就《王者荣耀世界》的画面而言，5 年后绝对不是什么高品质画面了。《王者荣耀世界》的战斗来讲，这个格斗式的战斗现在来看早就已经不是什么新鲜东西了。开放世界《九阴》相同的，5 年后才出来就不要提什么开放世界了，没啥大的吸引力了。

5 年后的爆款游戏，我们可以设想一下。比如画面上虚幻 4 远远的被虚幻 5 超越，如果 5 年内出了个虚幻 6，有厂家用虚幻 6 做了款游戏，那么这款游戏在画面上将会超越虚幻 4 和虚幻 5。当然这只是在画面上而言。

国内大多数游戏出来就是落后，只有少数是领先的，不管是游戏的画面还是玩法。要让游戏制作 5 年后出来领先，我想对于国内大多数游戏制作厂家而言是极难的。技术领头的是欧美国家，想在落后的技术上制作出爆款游戏，那么我想只有走创意路线了。就像《DNF》2D 的格斗游戏，技术没啥领先的，但是依然是爆款。

所以我想 5 年后的爆款除了最新技术的游戏就是一些好的创意游戏。就像 Steam 上有些小游戏非常的有趣，有创意。

3.14 MMO 与 PVP

MMO 是大型多人在线游戏，这类游戏带给了玩家们无数美好的回忆。PVP（玩家和玩家对战）是 MMO 游戏主要的玩法。第一次玩 MMO 的 PVP 是《传奇》，传奇的 PVP 可以说是让人热血沸腾，死亡惩罚是相当严厉的，你的极品装备有可能不翼而飞。玩家们不管是抢装备、抢沙城、抢怪、抢刷怪点、爆别人装备……等等，或者只是为了砍人好玩。当自己被追杀，或猎杀别人的时候是不都是让人热血沸腾甚至全身发抖，有的玩家甚至出现了拔电源，或者在现实世界发生打斗的不好的过激行为。毕竟游戏只是游戏而已，让大家在虚拟世界体验一下这些激烈的行为。当大家慢慢熟悉 PVP 的时候可能就不会有原来那种激烈的反应了。

有很多好游戏都是主打 PVP 的，像《EVE》、《魔兽世界》、《星际 OL》、《坦克世界》、《王者荣耀》、《绝地求生》……等等。比如《EVE》的万人大战，《魔兽世界》的联盟 VS 部落、《星际 OL》的无边界高人员数量限制的射击战斗玩法、《坦克世界》的对等作战、《王者荣耀》的小团队配合、《绝地求生》吃鸡大混战。这些 PVP 玩法都带给了玩家们快乐的时光。

要说哪种 PVP 打起来最爽，我想都各有千秋，最爽的时候当然是第一次体验的时候。比如你体验过吃鸡后，以后的吃鸡游戏就不会给你那么大的兴奋感了；你体验过上千人的射击战斗后，以后再有这类游戏的时候就不会有第一次感受那么好了。

所以说最好最爽的 PVP 玩法不是确定的，而应该是最新的最好的创新，加入到一个好的游戏中去。

3.15MMORPG 游戏

MMORPG 这类游戏是主流游戏，早期在国内很火的《传奇》，后来很火的《魔兽世界》，国内的《剑网3》是仿《魔兽世界》的也不错。这类游戏有点烂大街了，从开始到现在都在不断的出现，好的游戏多，不好的更多，有名气的如《天涯明月刀》、《灵剑》、《梦幻西游》、《大话西游》、《热血传奇》、《永恒之塔》^[1]《怪物猎人 online》、《龙之谷》^[2].....等等。

《超激斗梦境》走的是像《失落的方舟》这条线路，2.5D 游戏画面比《失落的方舟》逊色些，但是国服没有开《失落的方舟》，这就像是完美的替代品。

《诛仙世界》有些像《剑网3》。用的新的游戏引擎画面上来看还是有所欠缺。说是沙盒，但只是一个给予建造的场地，没有和外部世界联通，比起《方舟：生存进化》来说就不是那么的沙盒了。

总的来说模仿和跟随的确是个好的方法，不会出现大的问题。但是创新和引领才是正真的出路。“你觉得什么样的 MMORPG 游戏能重振国产端游市场？”这句话在我看来只有敢走在前面，冲击极限才能够做出重振国产市场的游戏。想想看大多数引领市场的游戏，无不是当时最新的、最牛的，但不一定是投入资金最多的。

[1]百度百科.永恒之塔.[DB/OL].

[2022-7-24].

<https://baike.baidu.com/item/%E6%B0%B8%E6%81%92%E4%B9%8B%E5%A1%94/2195912?fr=laddin>.

[2]百度百科.大型多人在线角色扮演游戏.[DB/OL].

[2022-7-24].

<https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%A7%E5%9E%8B%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E5%9C%A8%E7%BA%BF%E8%A7%92%E8%89%B2%E6%89%AE%E6%BC%94%E6%B8%B8%E6%88%8F/1735953?fromtitle=mmorpg&fromid=88987>.

3.16MMORPG 与美术风格

MMORPG（大型网络角色扮演游戏）的题材主要成功题材是魔幻，中国的仙侠神话故事和国外的魔幻是对等的。古代人们的生活大家都没有体验过，冷兵器的战斗也是大家想体验的。想想大家都想进入到一个美丽的神话中，在那里有现实世界的一切，还有现实世界没有的。比如传说中的鬼神，各种奇异的生物，拥有奇异能力的装备。这些都是新颖的东西。大家都厌烦了平时的千篇一律的工作生活，想要体验新的生活。所以魔幻题材 MMORPG 得到大家的认可。而且魔幻和仙侠神话故事都是有深厚的历史背景的，有的故事流传了上千年，可见故事的吸引人。当人们处在那个世界里成为神话的主人公时，会让大家沉浸在其中。

科幻题材是值得倡导的，在国外科幻题材不是小众。随着科学技术的进步国内的题材也不能老围绕着仙侠不放，适当的增加科幻题材是必然趋势。就像不能老看金庸的小说，而要看看刘慈欣的小说，要符合大的趋势。

随着计算机的进步，游戏也随之改变。魔幻题材 MMORPG 现在大都由 2D 转到了 3D，从手绘风格走到了次时代写实风格，这样更好的让人们沉浸在一个从未踏足过的虚构世界里。就像《龙之谷》刚出来的时候，这是 3D 的格斗游戏，但是游戏引擎的原因，画面不能是写实的所以是卡通风格，就这样一次战斗中的怪物的数量也是不多的，而且怪物场景的面数也是少的，画面显得不精致。

更多的大型 3D MMORPG 游戏会出现，画面会越来越精致。游戏的美术风格和其题材内容相衔接，如果吧《赛博朋克 2077》做成二次元，把《原神》做成赛博朋克，那就没有好的效果了。

MMORPG 游戏题材国内以仙侠流行。科幻题材的 MMORPG 要有可能需要打入国际市场，必须要有国际水平的画面，所以各方面都艰难。题材和美术风格是有必然关系的，就像先得例子。只从题材和美术风格讲：如果走仙侠路线 MMORPG 不管什么美术风格，那就必须是效果最好的才能从无数的仙侠游戏中脱颖而出，让人眼前一亮；科幻路线 MMORPG 美术风格写实为佳，所以画面过得去投入会非常大像《星际公民》，当然如果能取巧有很好的最终效果那当然是最好的。

3.17MMORPG 与创新

MMORPG 游戏的创新应该是非常困难的，因为这类游戏到现在已经很多年了。这类游戏已经有非常多的玩法（万人同屏对战，极尽操作的格斗，团队的配合.....等等），剧情也是像小说、电影一样，题材更是广泛到各个方面。所以到现在很多好的创新都加入到游戏中去了，想有新的好的创意很难。做 MMORPG 游戏的各个厂家都尝试过让游戏变得不同和更好，到现在普遍的做法是提升游戏的画面，这是最简单最直接使游戏变好的途径。创新则是一条艰难的道路。

剧情和题材创新在各个游戏都有体现，这个就像换汤不换药的汤。很多游戏的玩法都相似，而不同只是剧情和题材，比如《魔兽世界》和《剑网 3》。有很多游戏的相似性非常高比如：《率土之滨》、《无尽的拉格朗日》、《三国志战略版》、《权力的游戏凛冬将至》.....等等这些游戏虽然不是 MMORPG，但是说明了一个通病，就是只在游戏的剧情和题材上进行了改变，就像同一个人换了身衣服。当然如果你非常喜欢那个人的话这种变化就是成功的。

玩法的创新应该是提升游戏的最佳途径。就像玩习惯了红白机，突然玩到电脑游戏的《命令与征服：红色警戒》、《沙丘》、《星际争霸》等等，这完全是不同的体验。红白机只能详细控制单个的角色，而电脑游戏可以同时详细控制批量的单位。这就是玩法上的创新，是非常吸引人和成功的创新。当然对于 MMORPG 游戏在玩法上的创新来讲，有很多的创新都是来源于国外，不是国内没有好的想法，但是多数技术上达不到。有的创新有可能要为游戏玩法开发自己的游戏引擎，这个要求很高了，而且伴随着风险。当然有的创新要求并不是那么高，比如吃鸡游戏，就是把射击游戏加以范围化，而且不是分成 2 队，有点像古罗马的角斗士。

所以从历史上查询不同游戏方法可以得到灵感。有条捷径，大家还可以参照单机游戏。单机游戏的创新是最新的，如果能够转化成网络游戏，就可以称作网络游戏的创新。像《王者荣耀》这个游戏就是从单机的《魔兽争霸III》地图编辑器制作的游戏继承而来的。

3.18MMORPG 与《英雄联盟》

《英雄联盟》做 MMORPG，有现成的众多英雄，包括英雄的动画、声音、特色、各种技能、属性.....等等。更好的是大多数玩家将不需要介绍就能了解这些英雄的特点。还有现成的怪物和场景设定。最好的是大家都熟悉《英雄联盟》，出 MMORPG 不用怎么宣传都会有一大批玩家试玩。

《英雄联盟》做成 MMORPG 一开始就让人想到会不会像《魔兽世界》？毕竟很多 MMORPG 游戏像《魔兽世界》。但是细一想，毕竟《英雄联盟》的玩法主要靠操作和小团

队配合，所以《英雄联盟》MMORPG 必然会走另条一条道路。其会是一款考验操作和配合的 MMORPG，要不非用《英雄联盟》做 MMORPG 干啥？做出来不契合《英雄联盟》的玩法会适得其反。《英雄联盟》做成 MMORPG，会不会有考验操作的大混杀？这有可能会有；会不会有考验操作的场景？这有可能会有；会不会有考验操作的 BOSS 战？这有可能会有。但所有这些都没有什么新意。

《英雄联盟》做成 MMORPG 会是 3D 的吗？还是固定视角的 2D 或 2.5D？做成 3D 又靠操作，那可能会像《龙之谷》，做成 2D 或 2.5D 会不会像《海岛纪元》？

总而言之，这款《英雄联盟》MMORPG 会是什么样呢？会不会像一款我们已经玩过的游戏，在其基础上有所改良。还是会像一款从来没玩过的游戏？这真的值得期待。

3.19 《魔兽世界》的变化

自己在网上查了些数据《魔兽世界》8.0 的时候国服人数大约 270W，两个多月后大约 50W^[1]《魔兽世界》9.0 的时候有 600 万玩家，但是 9.1 的时候角色只有 306 万了。^[2]这些都是网上查到的片面的数据，正真要看出玩家变化还是要看长期的连续的数据统计，像下面的图 1

自 2010 年以来《魔兽世界》玩家数量一直不断减少，本月初暴雪公布了游戏里的月卡玩家数量为 680 万，相比上年同季度减少了近 90 万，与 2010 年的 1200 万用户峰值，差不多下降了一半。^[3]

这就是《魔兽世界》人口变化的长期趋势，大家都能看出人口在急速增加后缓慢增加，然后达到顶点，然后开始缓慢下降，虽然后面有短暂的上升。虽然图片只统计到 2015 年但是之后到 2022 年期间没有听说魔兽有人口大涨的情况，而是听到现在诸如《魔兽世界》跌落神坛的说法。

Anzahl der Abonnenten von World of Warcraft weltweit vom Quartal 2015

(in Millionen)



图 1 魔兽世界玩家变化 2005 年 1 季度到 2014 年 2 季度^[3]

游戏也有自己的生命周期，就像所有的东西一样从初生走向死亡。《魔兽世界》老玩家的年龄已经非常大了，有的已经 40 多岁了，魔兽世界的新玩家人数真的很少。看图 2。这个图片来源于 2021 年的一个视频。18-25 岁的玩家真的太少了，所以没有新鲜血液的注入，魔兽终将老死。

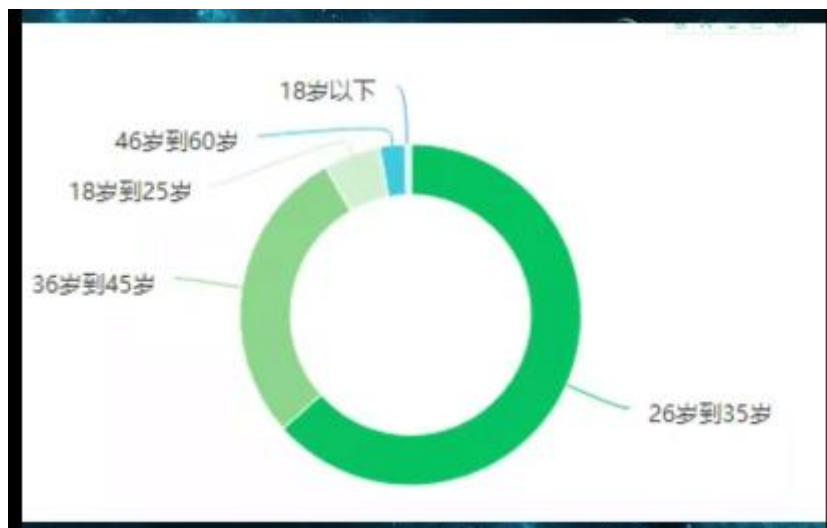


图 2 魔兽世界玩家年龄分布^[4]

《魔兽世界》难以吸收年轻人。老玩家都在艰苦的奋战中，大家都有了家庭、工作所以玩魔兽的人也会慢慢的减少。自己没玩《魔兽世界》主要是《魔兽世界》每个版本加入的新内容已经不新鲜了，再加上中美关系日趋不友好所以自己弃坑。

网上有人列举了《魔兽世界》吸引不到中学生的原因。

- 1.魔兽成本高，月卡制大家都认为太贵了(虽然他们愿意去买 1688 皮肤)
- 2.大家对于网游的概念更多是在剑网三那种老板几万几万的充，认为网游充钱就能变强。
- 3.魔兽需要长时间去玩，学生除了寒暑假没有多少时间。
- 4.大家不知道有魔兽这个游戏
- 5.游戏本体太大了
- 6.魔兽还存在大部分老模型，同学们更喜欢二次元的那种模型风格(例如原神)^[5]

我看年轻人都在玩一些新出来的手游或者端游，而不是像《魔兽世界》这样的老旧经典游戏。但是就自己来看《魔兽世界》其实比现在好多的新游戏都有内涵和好玩，所以留住了大量的“上年纪的人”。《魔兽世界》的剧情已经好久掀不起高潮，模型精度也远远低于现在的游戏，游戏玩法上也老旧，更新游戏就像给病人输血只能延长游戏的存活时间。

自己作为《魔兽世界》老玩家已经不再希望《魔兽世界》重新焕发青春，像《魔兽世界 2.0》可能也永远不会来。自己认为《魔兽世界》只是“衰老”了。

[1]游戏日报.魔兽世界 8.0 人口普查，部落人数依旧碾压联盟，DH 跃居第一. [DB/OL]. (2018-11-19)/[2022-4-19].

<https://page.om.qq.com/page/OcOexeUWHlfhyWskmhHotv5A0>.

[2]百家游戏探险家.魔兽世界 9.1 角色数量减少 306 万，击杀希瓦仅 2000 人次，经典雪崩.[DB/OL]. (2021-8-22)/[2022-4-19].

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1708806061367407756&wfr=spider&for=pc>.

[3]绮罗.【辩】暴雪设计师称已不再期待魔兽世界玩家数增长. [DB/OL]. (2014-8-23)/[2022-4-19].

<https://tieba.baidu.com/p/3249698513>.

[4]血染竞技场.魔兽世界最新玩家年龄分布统计. [DB/OL].
(2021-6-10)/[2022-4-19].

<https://www.bilibili.com/video/av503577871>.

[5]UID:63304444.魔兽为什么吸引不了中学生. [DB/OL].
(2022-2-11)/[2022-4-19].

<https://bbs.nga.cn/read.php?tid=30631672&rand=672>.

3.20 《魔兽世界》怀旧服

《魔兽世界》是款老游戏了，我玩魔兽的时候还在上大学，那时候玩魔兽的感觉和现在玩魔兽完全不一样。那时候组队的都是同学，大家在一个寝室或者一家网吧中。大家有说有笑，一起做任务一起下副本，毕竟快乐的时光总是短暂而美好的。有很多人应该和我有一样的感受，我联络过以前一起玩魔兽的同学，大家一起再重温了一起下本的快乐时光。我想有很多人都有和我一样的怀旧情结，想重温下以前玩《魔兽世界》的感觉，所以有人看中了这个卖点，《魔兽世界》怀旧服出现了。

没想到《魔兽世界》怀旧服相当的火爆，一来就卡服务器。现在更新到下个版本《燃烧的远征》，想入坑的玩家正是时候，新版本意味着大家又在一个起跑线上。《魔兽世界》怀旧服毕竟不是什么新的游戏，游戏内容玩家只是想重温一下，所以游戏必然不会长久。

《魔兽世界》怀旧服从 2019 年 11 月中旬到 2020 年 5 月上旬，半年时间人口减少了约百分之二十几，^[1]人口大的趋势就是减少。

毕竟是老游戏怀旧服，玩家只是想重温下感觉，回溯下以前快乐时光。

[1]哔哩哔哩.魔兽世界怀旧服服务器人口前 30 变化.[DB/OL].

(2020-05-12)/[2022-7-24].

http://v5.360game.360.cn/gknow_article/content?id=5ec0bb9219869df137681823&cver=.

3.21 《魔兽世界》出手游

暴雪官方在 3 月 8 日公布了目前正在准备一款专为手机设计，基于《魔兽》宇宙世界观的游戏，详细内容将会在五月公开。知名游戏人林熊猫暗示是个“塔防”。^[1]

暴雪是游戏界最出名的公司，旗下产品也大都被称为经典，但是暴雪的游戏产品在最近几年没有出过大的成功产品，可能是其《泰坦》项目的失败所造成的。暴雪也把注意力集中到了《魔兽世界》上，毕竟《魔兽世界》可以说是一款非常“大”的多人在线游戏了。当然大是多个方面，就游戏面积来说卡利姆多大陆的面积是 123.2 平方公里，东部王国的面积 85.8 平方公里，整个地图大小如同北京 5 环。^[2]在《魔兽世界》之后的《炉石传说：魔兽英雄传》可以说是一个成功，这款对战卡牌游戏延用了《魔兽世界》中的元素而取得了成功，游戏不仅少费了不少心血又得到了很好的效果。

现在暴雪又想要搞一个《魔兽》宇宙世界观的塔防游戏，当然这里的塔防是打了引号的，所以可能不会传统意义上的塔防，不知道会有什么好的创意。但是搭上《魔兽》这条船估计广告费都省了好多，大家又容易上手，什么《魔兽争霸》、《魔兽世界》游戏元素广大玩家都熟悉。

不管游戏能否非常成功,但是暴雪出品的游戏还是值得玩家们去体验,虽然说是“塔防”会不会出人意料?估计出来的手游和塔防没有关系也是有可能的。

[1]17173.魔兽手游官宣今年上线?你会去玩吗!.[DB/OL].

(2022-3-9)/[2022-3-9].

http://news.17173.com/content/03092022/133135477.shtml#utm_source=cp#utm_source=cp.

[2]山西三炮.魔兽世界有多大?. [DB/OL].

(2022-3-9)/[2022-3-9].

<https://3g.163.com/dy/article/H21300940546CD5F.html>.

3.22 《魔兽世界》10.0 版本

《魔兽世界》10.0 版本,版本名为《巨龙时代》^[1]。这个版本相对于以前的《魔兽世界》更新似乎没有什么特别的,主题是龙,新加入了“龙希尔唤魔师”^[2]。放出的内容就这点新颖的地方,我估计《魔兽世界》10.0 只是一个普通的版本更新。

《魔兽世界》10.0 版本更新,和以前的更新没有本质的却别。《魔兽世界》10.0 创建了一块新的地图,加入新装备,新模型.....等等。这些都是老旧的套路,在以前的版本更新中每次都有。重置天赋系统,这个以前也出现过^[3];专业技能改进^[3]。这些内容都是小的改动不能够改变《魔兽世界》整体感觉。

《魔兽世界》10.0 其实就是一个版本例行更新,加入龙希尔唤魔师也只是为了迎合版本内容,让玩家再练新号。所以说船小好调头,像《魔兽世界》这么大的游戏,要做大的改变是不可能的。如果能让《魔兽世界》迎来下一个春天,那只能是《魔兽世界 2》了。

[1]17173.魔兽世界即将 10.0,你觉得魔兽还能第二春吗?.[DB/OL].

(2022-7-22)/[2022-7-24].

http://news.17173.com/content/07222022/135540524.shtml#10403434_1_10009#utm_source=cp#utm_source=cp.

[2]soniatalent.魔兽世界什么时候出新种族?.[DB/OL].

[2022-7-24].

<https://lewan.baidu.com/lewanqapage?gameId=129556369593749504&questionId=306832407907704832&idfrom=5015&answerId=306832407909019649>.

[3]游侠网.《魔兽世界》10.0 新内容介绍 巨龙时代更新内容有什么?.[DB/OL].

(2022-04-20)/[2022-7-24].

<https://3g.ali213.net/gl/html/826107.html>.

3.23 《原神》国产之光?

《原神》2 次元的美术风格、格斗游戏般的战斗系统、丰富鲜明的人物设定、每个人物攻击和技能不同、开放的游戏世界.....等等这些都是《原神》的成功因素。如果要把《原神》比喻成国产游戏之光,那就要看《原神》发出的什么光了,给其它游戏做出什么样的指引。

《原神》最成功的是和外国有款游戏叫《渡神纪 芬尼斯崛起》的游戏相似。当这款外国游戏还是单机的时候,《原神》已经是款网络游戏了,这就是超前。现在有很多的网络游戏其前身都是流行的单机游戏,比如《穿越火线》来源于《反恐精英》,《王者荣耀》来源

于《魔兽争霸III》地图编辑器制作的游戏。而《原神》在单机游戏才出来的时候就已经是网络游戏了，这就让《原神》走在前面。

《原神》配的上国产之光吗？我想这种超前的思维是值得肯定的，而不是《原神》获得多少的收入。所谓功到自然成。如果以后我们的网络游戏能做到这种超前的结果，那就好了。想想外国出来一款火爆的单机游戏，而我们玩上这款游戏的网络版，那就是成功。就像外国用 4G 的时候我们开始普及 5G 了。

3.24 《原神》与《王者荣耀·世界》

《原神》爆火催生腾讯《王者荣耀·世界》？你觉得这款游戏品质会是如何？

看了《王者荣耀·世界》的视屏，发现《王者荣耀·世界》制作是相当的精良的。游戏的战斗视屏明显从画面上优于《原神》，和《原神》要进行对比，所以《王者荣耀·世界》应该是一个开放世界的。《王者荣耀·世界》和《原神》有相似的视角和格斗般战斗，但是《王者荣耀·世界》明显要大气很多，战斗场地的面积上就能感觉出来。

能够成为腾讯对抗《原神》的一张王牌吗？

为什么什么事情都要说对抗，好像《原神》抢了腾讯的生意一样。《原神》是一个创新，《王者荣耀·世界》我想才是想和《原神》去竞争。毕竟《王者荣耀·世界》出现的时间大大的晚于《原神》。当然希望《王者荣耀·世界》能够完胜《原神》，那样玩家们会非常的开心，玩了《原神》后又可以玩一个比《原神》更好的游戏。

3.25 《王者荣耀》与《英雄联盟》

《王者荣耀》和《英雄联盟》手游自己都玩不起劲，在不是体验很多的情况下，这两个游戏没有太大区别。也就是说相似的地方远远大于不同的地方。有的视屏上专门总结了 2 个游戏的区别。比如说 1：打野怪的经验和金币获取量 and 是否是最终击杀有关；2：可否随时购买道具 3：视野盲区 4：技能数量.....等等。这些对于自己来说只是细枝末节。

《英雄联盟》手游的出现，自己认为出的有点晚了，如果说和《王者荣耀》出现的时间相似那么两者是极大的竞争对手。《英雄联盟》手游只是为了占据手游市场，因为玩家不能随时带着电脑，但是带着手机是肯定的。所以说《英雄联盟》手游出现的目的可能并不是为了和《王者荣耀》一决高下，而是为了弥补自己的不足。

当下相似的游戏都特别的多，原因是各个厂商都在相互模仿，相互抢占市场。新的游戏就像新的商品一样，有可能自我感觉很好，而不受市场的青睐。所以仿制成功的游戏成了一条“不败”的道路。但作为一个老玩家自己更希望见到一些新颖的游戏。

[1]王浪子游戏解说.英雄联盟手游与王者荣耀的区别，看完之后你一定大呼“完全不同”。[DB/OL].(2020-12-23)/[2021-10-9].

<https://haokan.baidu.com/v?pd=wisenatural&vid=11864585786134129776>.

[2]王浪子游戏解说.英雄联盟手游竟然和王者荣耀有这么 多区别,这几点值得你注意!.[DB/OL].(2020-12-15)/[2021-10-9].

<https://haokan.baidu.com/v?pd=wisenatural&vid=1527184579672134633>.

3.26 《英雄联盟》的创新可能

你觉得《英雄联盟》还能出什么类型题材的游戏？

《英雄联盟》现有的资源优势就是有一定玩家基础，英雄多各有特色各有技能。要做什么类型的游戏？我想什么类型都可以。比如格斗、MMRO、战棋、卡牌、沙盒.....等等。

《英雄联盟》做成 2.5D 格斗游戏，那现成的资源多，地图、怪物、英雄.....等等都是现成的。

《英雄联盟》做成 MMRO+格斗，再来个开放世界，感觉妥妥的像《原神》。《英雄联盟》做成战棋和卡牌，那美术资源现成的。《英雄联盟》做成沙盒，来个英雄互相攻城效果也不错。

所以说基本想做什么就可以做什么，但是做出来是否效果好那就另外说了。有没有新颖的吸引大家的地方才是关键，就像《魔兽争霸》做成了《魔兽世界》，做成了《炉石传说》都行。一款是大型多人在线游戏，一款是战棋游戏。两款游戏都非常的火，所以说制作成其他类型没有什么限制，成功与否和类型没什么关系。

3.27 开放世界的《DNF》

《DNF》要做开放世界了！看来《DNF》看着《原神》类开放世界火了，有点眼红。开放世界的玩法给予玩家很大的自由性，联通的开放世界真实性和可玩性也非常高。很多的好的单机游戏都是开放世界的，比如说《地平线黎明时分》。如果《DNF》做成开放世界，那肯定是非常诱人的，自己会第一时间体验。

玩法上：当然继承《DNF》的游戏玩法，格斗游戏的感觉。视角上采用 2.5D 或者 3D。2.5D 则像《暗黑 4》，3D 则像《原神》。

剧情上：剧情应该会照搬《DNF》的剧情，这样既省力又遵循《DNF》，应该会在《DNF》剧情的上继续发展。

游戏可以适当的加入当下非常流行的沙盒玩法，那样在开放世界上玩家可以在指定的区域建造自己的房屋和商铺，也是非常有意思的。

《DNF》开发商 Neople 早在 2018 年便公开了一款以《DNF》为原型的 3D·ARPG 游戏《Project BBQ》^[1]，游戏看起来就像是《怪物猎人 OL》或《原神》，但是游戏的人物、怪物、场景、技能都是《DNF》的。视屏上看，画面精良，游戏主打格斗，有很高的可玩性。如果这个游戏设计成开放世界，那游戏可能会超过《原神》，因为《原神》像单机，而这个游戏却是资格的网络游戏。但是游戏和现有游戏的同质性太多，也就是单从视屏上看没有什么创新，所以游戏玩起来可能不够新颖。

[1]17173.开放世界《DNF》?你觉得融入开放世界 RPG 的《DNF》会是什么样的呢?.[DB/OL]. (2021-9-9)/[2022-7-25].
http://news.17173.com/content/09092021/095138456.shtml#utm_source=cp.

3.28 开放世界和仙侠题材

仙侠和开放世界，一个不错的点子。当下开放世界火了，看来大家都想搭上这班车。把

仙侠做成开放世界 3D 的话可能就是《原神》换层皮，做成 2.5D 的话就是《暗黑 2》的翻版。要说好不好呢，的确是个全新的体验，毕竟开放世界的作品不多，大家依然会感到新鲜而买账。

什么样的特色玩法或设定能够让这个世界更为灵动，更符合你心中所想呢？这个问题涉及了“灵动”，要让一个虚拟世界变的灵动的确非常具有挑战性。普通的游戏的野外最多也就涉及怪物有自己的对话和移动轨迹，这就是最大的动了。要提到灵，这个是不是要用到 AI？AI 技术用到游戏里最常听到的是《星际争霸》。有人用 AI 代替人和人作战，胜率非常高。把 AI 技术应用到开放世界，应该能称为有“灵”了。当然这里指的游戏的开放世界更为灵动，一个世界要灵动，那么其中的天气、动物、角色都应该是活的，如果地形也是活的那就更好了。重点是动物和角色的灵动，这个复杂度不亚于自然与社会的模拟，比如白天的时候动物会出来觅食，晚上会回巢穴，夜间有一些食肉动物活动。人物类白天干活，晚上回家，每个人有自己的家庭和不同的工作，随着时间线的发展世界会发生变化。这些仿真模拟会让世界灵动起来，但是似乎游戏没有必要制作成这个样子，因为过于复杂。

开放世界和仙侠题材的组合，并不是成功的关键，反正不希望游戏做出来只是像某个游戏的翻版玩法，只是换了层皮。

3.29 《九阴真经 2》

《九阴真经 2》有望上线吗？你觉得 5 年后的武侠游戏会是什么样的？

《九阴真经 2》如果像其在宣传视屏的上说的是“真”沙盒游戏，那么的确非常的超前，现在最新的大型游戏比如说《方舟生存进化》、《领地人生》也出来没多久，也是“真”沙盒游戏。武侠的沙盒游戏的确没有玩过，这可以说是首创。可能结果就像《剑侠情缘》模仿《魔兽世界》一样的结果。如果效果不错，不说超越《方舟生存进化》、《领地人生》也会获得巨大的成功，毕竟喜欢仙侠的玩家还是很多。

夺得“真”沙盒武侠游戏第一网游，会是一个不小的成功。用虚幻 4 制作出来的效果虽然不能说是顶级，但是效果也是非常不错的，当然这里我希望看到的是虚幻 5 做出来的效果。但是画面不是最重要的，重要的是如果是沙盒游戏那么就强调沙盒玩法。

游戏可以借鉴已有的沙盒游戏，传承其精华部分，如果在其之上能够创新的话那就更好了。游戏从宣传到现在都经过这么多年了，不知道游戏制作卡在了什么地方，也许要构思的地方实在是太多了。希望游戏不要拖的时间太长，因为沙盒世界的新鲜也不会持续非常长的时间，虚幻 4 也是有一定生命年限的。当然如果游戏能够强调新的玩法，画面不是最强也是能够让玩家接受的。

3.30 《仙剑奇侠传 7》口碑下跌

《仙剑奇侠传》是最早一批出现在网吧的游戏，这个游戏现在来看画面相当的粗糙全是马赛克一样的画面，但是当时来看是非常不错的。这个游戏最重要的是剧情，游戏的其他内容都没啥意思。这个游戏的剧情写成小说或者排成电视剧感觉都行，所以剧情是相当的不错。剧情上表示《仙剑 7》太玛丽苏像三流小说^[1]，从玩家这个评论来看好像《仙剑奇侠传 7》剧情上翻车了。

我想喜欢《仙剑奇侠传》系列的都是喜欢游戏剧情的，毕竟这个系列游戏在其他方面没有什么特别出色的内容。《仙剑奇侠传》在广大的单机游戏都在画面上有着翻天覆地变化的时候，也就是现在，我也抽时间玩了下，发现游戏完全可以出个高清重置版，因为剧情实在

太引人入胜，玩家完全不会去注意画面上的不足。《仙剑奇侠传》随着男主角的探险进程，遇到一个又一个爱情故事，剧情上也是波澜起伏，内容上新鲜新颖。

我想《仙剑奇侠传》系列也就是有个非常好的开头所以才有如今的 7。所以《仙剑奇侠传》应该注意发扬自己的优势，也就是非常好的剧情，而不是非常努力的去提升自己的画面或者制作成 3D 游戏，毕竟 3D 仙侠相似的游戏实在是太多了。

[1]游侠网.《仙剑 7》编剧向玩家征求意见 网友对剧情褒贬不一.[DB/OL].

[2022-7-25].

https://www.sohu.com/a/495750329_119620.

3.31 《仙剑奇侠传 7》制作成网游

如果仙剑未来的新网游拥有《仙剑奇侠传 7》的画面效果会是什么样子的？会像《天涯明月刀》或者《逆水寒》吗？

其实相似是必然的，毕竟都是武侠题材，如果采用 MMORPG 那就更是相似。所以像《天涯明月刀》或者《逆水寒》是必然的，如果在相互比较下显得更差那就没啥意思了。

画面效果不是游戏成功的唯一必要条件，有好的画面而不好玩的游戏也是有的。《仙剑奇侠传 7》做成网游后画面在自己眼中也就是个中上水平，等游戏几年后做成网络游戏出来后，水平就降到中等水平了。基本上想在画面上出众那是不可能的。

单机转网游，那是单机很火的情况下才能有好的效果。《仙剑奇侠传》是非常火的游戏，当时想办法转网游，可能效果会很好。1995^[1]年出的《仙剑奇侠传》直到 2014 年才有《仙剑奇侠传 OL》^[2]，游戏也没啥名气。如果《仙剑奇侠传 OL》在 1997 年出来，那会完全不同。

现在已经《仙剑奇侠传七》了，3D 的武侠网游已经很多了，做的很好的已经很多了，所以想要大红大紫那就要想点其他办法了。

[1]百度百科.仙剑奇侠传.[DB/OL].

[2022-7-25].

<https://baike.baidu.com/item/%E4%BB%99%E5%89%91%E5%A5%87%E4%BE%A0%E4%BC%A0/5362?fr=aladdin>.

[2]百度百科.仙剑奇侠传 OL.[DB/OL].

[2022-7-25].

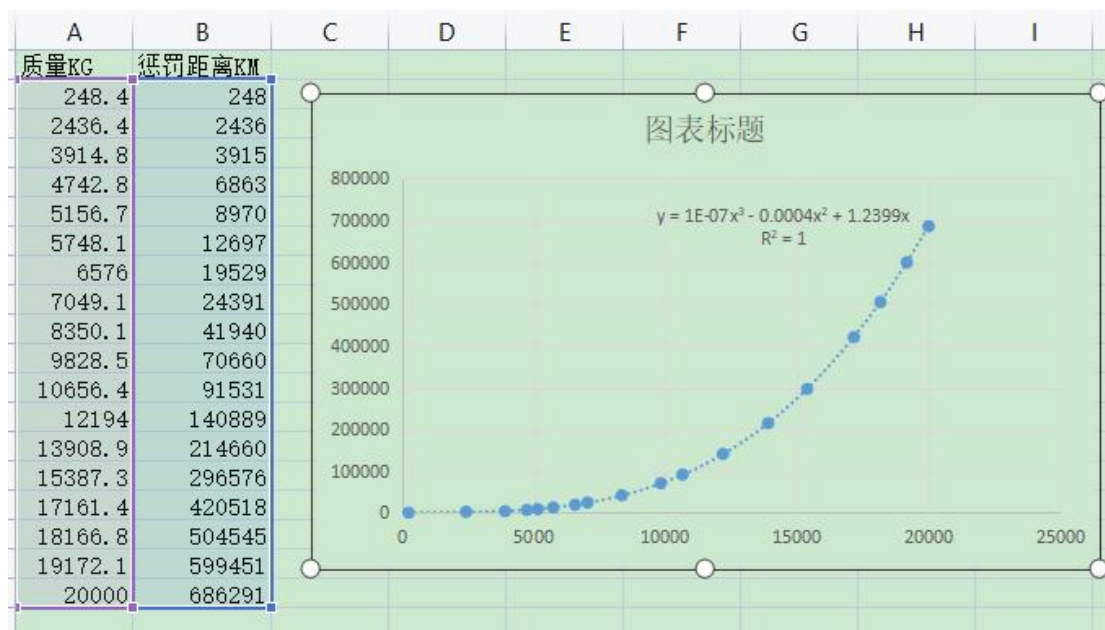
<https://baike.baidu.com/item/%E4%BB%99%E5%89%91%E5%A5%87%E4%BE%A0%E4%BC%A0OL/15454343?fr=aladdin>.

4.游戏中的数据

游戏中充实着大量的数据，我们可以分析和应用这些数据。

4.1 《缺氧》火箭燃料与距离

(版本 LU-356355)



惩罚距离 Y 和质量 X 的公式: $Y=0.0000001X^3-0.0004X^2+1.2399X$ (数据来源于游戏)

三次方展开式: $(A+B)^3=A^3+3A^2B+3AB^2+B^3$ [1]

二次方展开式: $(A+B)^2=A^2+2AB+B^2$

用石油引擎氧石和石油 1:1 燃烧作假设:

得到应用题: 我有一个 4900 千克干重 (不算燃料) 的火箭, 引擎效率 40 千米/千克 (燃料), 需要多少燃料才能达到 2 万米?

设: Z 为飞行距离为 20000 千米(2 万千米)

设: X 为 2 种燃料总重量 (包括氧石和石油两者比例 1:1) 所以: $(4900+X)=\text{总重量}$, $40X/2=\text{无重量惩罚航程}$

设: Y 为惩罚距离

$Z=40X/2-Y$

$Z=40X/2-1E-07*(4900+X)^3+4E-04*(4900+X)^2-1.2399*(4900+X)$

$20000=40X/2-1E-07*(4900+X)^3+4E-04*(4900+X)^2-1.2399*(4900+X)$

$20000=20X-1E-07*(4900^3+3*4900^2X+3*4900X^2+X^3)+4E-04*(4900^2+2*4900X+X^2)-1.2399*(4900+X)$

$20000=20X-11764.9-7.203X-0.00147X^2-1E-07X^3+9604+3.92X+4E-04X^2-6075.51-1.2399X$

$20000=20X-11764.9-7.203X-0.00147X^2-1E-07X^3+9604+3.92X+4E-04X^2-6075.51-1.2399X$

$1E-07X^3+1.07E-03X^2-15.4771X+28236.41=0$

解 1 元 3 次方程 (利用一元三次方程在线计算器):

a=1E-07 b=1.07E-03 c=-15.4771 d=28236.41

$X_1=6472.31$

$X_2=-19418.91$

$X_3=2246.60$

所以选取 $X_3=2246.60$

所以氧石和石油非别是 $X_3/2=1123.30$ 千克

实际 1200 千克燃料就可以多出 719 千米，1123 克燃料会差 500 千米左右（后面阐述原因）

The screenshot shows a rocket configuration interface with the following sections and values:

- 最大射程 (Maximum Range):**
 - 可氧化燃料总量 (Oxidizable Fuel Total): 1200 千克
 - 主引擎效率 (Main Engine Efficiency): 40 km / 千克
 - 氧化剂平均效率 (Oxidizer Average Efficiency): 100%
 - 总推力 (Total Thrust): 47999.6 km
 - 载重惩罚 (Payload Penalty): -27280 千米
- 全范围 (Full Range):** 20719.6 km
- 质量 (Mass):**
 - 干重 (Dry Weight): 4.9 吨
 - 湿重 (Wet Weight): 2.4 吨
 - 总计 (Total): 7.3 吨
- 库存 (Inventory):**
 - 货舱 (Cargo Bay): 1000 千克 / 1000 千克
 - 货舱 (Cargo Bay): 1000 千克 / 1000 千克
- 燃料 (Fuel):**
 - 液缸燃料舱 (石油) (Liquid Fuel Tank (Petroleum)): 0.3 吨
 - 液缸燃料舱 (石油) (Liquid Fuel Tank (Petroleum)): 0.9 吨
 - 燃料总量 (Fuel Total): 1.2 吨
- 氧化剂 (Oxidizer):**
 - 固态氧化剂舱 (氧石) (Solid Oxidizer Tank (Oxygen Stone)): 1.2 吨
 - 氧化剂总量 (Oxidizer Total): 1.2 吨
- 乘员 (Crew):**

验算: $Y=0.0000001X^3-0.0004X^2+1.2399X$, $X=2246.60$

$Y=1133.91-2018.88+2785.56=1900.59$ 由此可以看出虽然拟合曲线的 $R^2 \approx 1$ （图标中显示为 1 不准确，用 EXCEL 精确度不够），但是推算出来的数据还是和理论数据有较大的差距，原因是前 3 组数据有很好的线性关系（ X , Y 基本相等），理论数据应该是 $X \approx Y$ 。

[1]一生.三次方程展开式.[EB/OL].

(2020-6-3)/[2022-2-6].

<https://m.edu.iask.sina.com.cn/bdjx/6dNNDP1X87x.html>.

4.2 《坦克世界》胜率和击毁数量的显著线性关系

车辆名称	击毁	胜率	车辆名称	击毁	胜率
T-62	0.48	47.17	查涤纶 12t	0.33	46.7
T-10	0.38	43.53	百夫长 MK1	0.6	47.29
T-54	0.71	52.01	WZ131	0.39	43.81
查涤纶 25A	1.09	53.73	IS	0.72	54.65
WZ132	0.28	48.94	SU-152	0.54	42.66
IS-3	0.92	50.76	虎 P	0.59	46.97
IS-M	0.56	52.5	埃米尔	0.65	46.34
T-44	0.89	54.65	黑豹	0.9	55.7
ISU-152	0.35	48.72	Leo	0.63	54.89
SU-14-2	1.26	54.32	AMX1375GF	0.55	65.63
T34-B	0.33	44.72	若林 155 50	0.72	44.57
猛犸	0.67	51.63	彗星	0.53	46.67
58 号实验 车	0.21	45.59	AMX1375	0.29	43.31
莱茵	0.88	53.61	KV-13	0.56	54.13
埃米尔 I	0.73	52.41	T-43	0.59	48
若林 40t	0.79	60.42	AMX1390	0.56	48.5

表 1

获取胜利是游戏获得快乐的源泉之一,不断的和玩家的对战中取得胜利成了自己的目标。坦克世界标准对战模式,胜率受到多种因素的影响,而且彼此间相互关。自己的此次分析仅限于简单的线性分析。

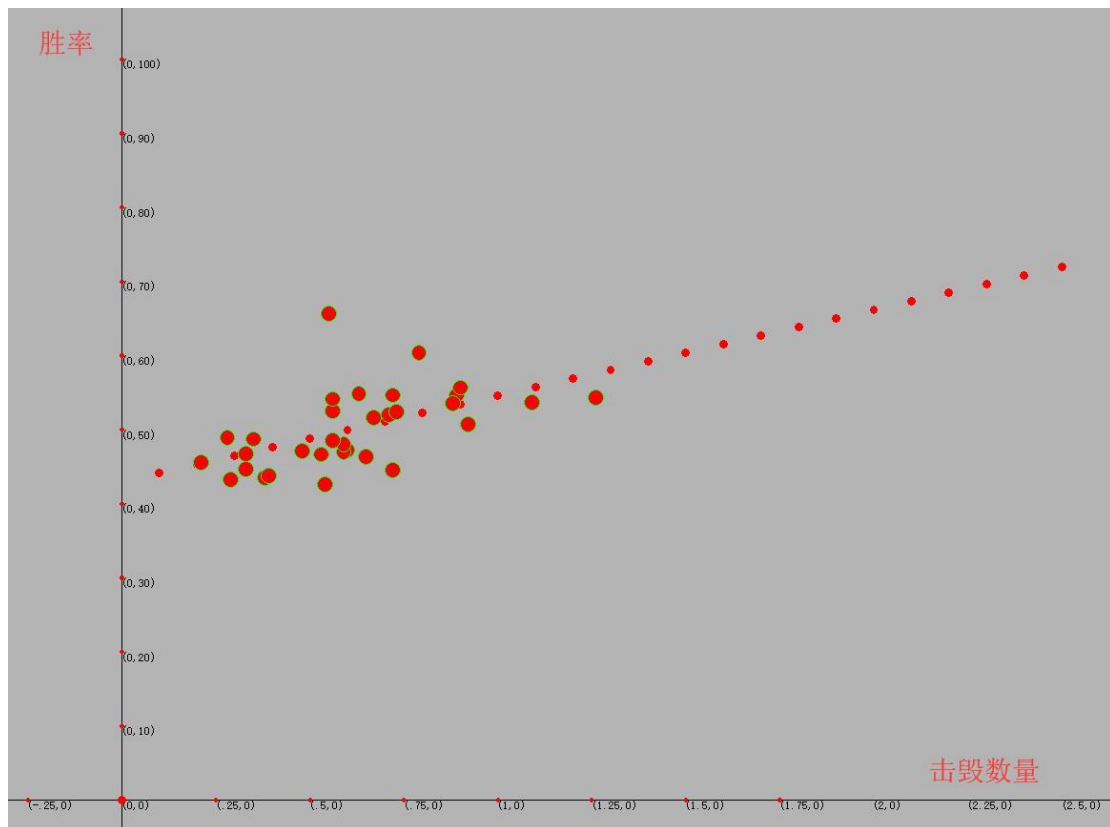
1 数据来源

分析 1: 试验数据来源于坦克世界自带的账号统计数据,数据截止于 2018-7-3。统计了自己西南电信单一账号 7 级到 10 级,所有标准战斗场次 40 场以上的车辆的战斗胜率和场均击毁敌方车辆数据。

2 结果分析

由表 1 可以看出单场击毁数量平均值最高的 SU-14-2 的胜率在 54.32%, 次之的查涤纶 25A 的胜率在 53.73%。单场击毁数量平均值最低的 58 号实验车的胜率只有 45.59%。

2.1 相关分析



散点图 1：总体胜率和单场击毁数量的散点图

下面是分析数据结果：

$a = 43.0$; $b = 11.6$

线性回归函数 $Y = 43.0 + 11.6x$ （Y 胜率，X 击毁数）

$r = 0.53$; $r^2 = 0.28$

F 检验结果：

相关系数的 F 显著性检验

极显著的 r

3 结论

通过线性分析发现每场战斗击毁的敌人坦克数量和胜率有显著的直线关系。说明自己的战斗胜率的提高，需要提高自己每场击毁敌人车辆的数量。得到的线性公式为： $Y = 43 + 11.61X$ 。Y 是胜率，X 是击毁数量。当 $X = 5$ 时 $Y = 101.05$ ，也就是说每场击毁敌人 5 辆车辆以上可以大概率保证胜利。当 $X = 0$ 时， $Y = 43$ ，也就是说每场不击毁 1 个敌人也可以大概率保证胜率在 43% 左右。每场战斗多击毁一个敌人车辆可以提高胜率大概 11.6% 左右，非常的可观。

相关系数 $r = 0.53$ 中等相关。当然这不是专门设计的试验所得到的数据，而且只有自己的数据，所以这个结论只能供大家参考。

4 进一步

分析 2：试验数据来源于坦克世界自带的账号统计数据，数据截止于 2022-7-31。统计了自己西南电信单一账号所有标准战斗场次 40 场以上的车辆的数据。

线性回归函数 $Y = 44.3 + 7.6X$ （Y 胜率，X 击毁数）

$r = 0.36$ ，相关系数的 F 显著性检验，极显著的 r 。

数据的相关性发生下降，线性相关公式略微变化。

由于不同坦克类型有不同的打发，所以结果有可能不同，对不同坦克类型进行区分分析。

轻型坦克	$Y=45.4+8.4X$	不显著
中型坦克	$Y=39.5+13.6X$	极其显著
重型坦克	$Y=41.8+12.3X$	极其显著
反坦克炮	$Y=43.6+8.7X$	不显著
自行火炮	$Y=39.8+5.8X$	极其显著

表 2

这个表中中型坦克、重型坦克、自行火炮极其显著，所以中型坦克、重型坦克、自行火炮主要靠击毁数量赢得胜利，而轻型坦克和反坦克火炮则不能依据击毁数量来确定胜率。

我们剔除分析 1 中的轻坦、反坦克炮、自行火炮后， $r=0.69$ 比之前的 $r=0.53$ 高，所以相关性上升了。

我们剔除分析 2 中的轻坦、反坦克炮、自行火炮后， $r=0.42$ 比之前的 $r=0.36$ 高，所以相关性上升了。

火炮击毁 1 个敌人数量对胜率的影响为 5.8%，比中坦和重坦要低约一半。中坦、重坦每场击毁敌人 5 辆坦克以上，可以大概率保证胜利，和之前的结论一致。

5 轻型坦克胜率是什么在影响？

发现[坦克受到伤害](#)、[坦克协助伤害](#)对轻型坦克胜率有影响，2 个因素决定胜率 33.9%。也就是说还有约 70%是由其他因素影响胜率。减少受到伤害，增加协助伤害可以增加胜率。

6 反坦克火炮胜率是什么在影响？

发现[坦克等级](#)、[坦克对敌人伤害](#)对反坦克火炮胜率有影响，2 个因素决定胜率 33.0%。也就是说还有约 70%是由其他因素影响胜率。降低反坦克火炮等级，增加坦克对敌人伤害可以增加胜率。

7 战斗场次对胜率的影响

从散点图可以看出中型坦克、重型坦克、火炮在约 250 场后胜率出现明显的数值稳定，轻型坦克和反坦克火炮在 150 场后出现明显数值稳定。几种坦克都存在随战斗场次的增加，胜率出现增加的趋势，虽然没有显著的线性关系，但是从 0 到 500 场能够看出会有 1%、2% 胜率的提高，火炮则增加的多些会有 3.3% 的提高。这可能是由于随着战斗场次的增加，坦克装备更换、安装配件、人员等级提高、人员学习技能的原因，也有自己熟练度增加的结果。

8 命中率、弹震与火炮胜率

命中率与火炮胜率有显著的线性关系 $Y = 0.49X + 30.15$ ， $R=0.50$ 中等相关。命中率 25% 到 53% 之间，每提高 10% 命中率可以提高胜率 4.88%。

其实不难推测命中最终反应在了击毁和弹震上，但是有的火炮没有弹震，所以胜率反应在击毁数上更准确。如果剔除弹震为 0 的火炮数据会得到弹震与火炮胜率显著的线性关系 $Y=26.2+3.94X$ ， $R=0.80$ 高度相关。弹震在 3 到 6 次之间，每提高 1 次弹震可以提高胜率 3.94%。

4.3 《坦克世界》击毁数由什么影响

坦克世界标准对战模式，击毁数量是和胜率呈线性关系，击毁数量越大那么胜率就越高。击毁数受到多种因素的影响，而且彼此间相互关。通过对 32 种车辆的的数据分析。对击毁数量及主要的其他统计数据进行分析，找到影响击毁数量的主要原因。

1 数据来源

分析 1：试验数据来源于坦克世界自带的账号统计数据，数据截止于 2018-7-3 日。统计了自己西南电信单一账号 7 级到 10 级所有标准战斗场次 40 场以上的车辆的战斗数据。数据如下表 1

车辆名称	幸存率	装甲特性	受到伤害	战斗场次	车辆等级	对敌人伤害	点亮敌人数量	击毁
T-62	13.21	0.23	1814	106	10	1133	1.08	0.48
T-10	16.47	0.39	1594	85	9	898	0.75	0.38
T-54	22.94	0.18	1485	523	9	1165	2.11	0.71
查涤纶 25A	30.46	0.01	1107	765	9	1329	1.34	1.09
AMX1390	11.38	0	942	167	9	747	2.37	0.56
WZ132	10.64	0.04	966	94	8	471	3.21	0.28
IS-3	28.76	0.48	1267	991	8	1245	1.09	0.92
IS-M	28.13	0.46	1224	160	8	806	0.69	0.56
T-44	29.9	0.16	1089	2518	8	1056	2.29	0.89
ISU-152	32.69	0.13	965	156	8	650	0.38	0.35
SU-14-2	38.94	0	299	1541	8	1721	0.03	1.26
T34-B	19.51	0.42	1356	123	8	693	0.46	0.33
猛犸	28.76	1.07	1466	123	8	1064	0.67	0.67
58 号实验车	20.59	0.13	1177	68	8	534	0.79	0.21
莱茵	38.92	0	798	388	8	1347	0.4	0.88
埃米尔 I	25.9	0.31	1228	166	8	1102	0.66	0.73
若林 40t	18.75	0.03	1213	48	8	1084	0.96	0.79
查涤纶 12t	9.74	0.01	941	349	8	462	2.12	0.33
百夫长 MK1	21.71	0.34	1274	129	8	829	1	0.6
WZ131	13.4	0.04	809	194	7	499	2.43	0.39
IS	26.24	0.33	1063	1517	7	834	1.16	0.72
KV-13	14.88	0	1036	484	7	616	2.06	0.56
T-43	17.09	0	985	275	7	634	2.28	0.59
SU-152	20.98	0.17	765	143	7	590	0.41	0.54
虎 P	22.73	0.39	1267	198	7	672	0.82	0.59
埃米尔	26.83	0.06	710	205	7	730	0.43	0.65
黑豹	46.58	0.01	206	307	7	983	0.02	0.9
Leo	17.29	0.08	961	133	7	690	1.19	0.63
AMX1375	4.46	0	646	157	7	244	2.24	0.29
AMX1375gf	6.25	0.01	857	64	7	527	2.05	0.55
若林 155 50	36.96	0.01	212	92	7	781	0	0.72
彗星	10.91	0.1	1086	165	7	678	1.54	0.53

表 1

2 结果分析

2.1 多元线性分析

由表 1:不同车辆之间击毁数量每场平均值为 0.615, 其中最大值为 1.26 是火炮 SU-14-2, 次之是查涤纶 25a 为 1.09, 第三是 IS-3 为 0.92。击毁数量较高的还有黑豹, T-44, 莱茵。

对数据进行多元线性分析, 得到线性公式: $Y=1.03-0.16X_1+0.00089X_2+0.0514X_3$

Y=击毁数量，X1=自己车辆等级，X2=对敌人的伤害，X3=自己点亮敌人的数量

3 结论

3.1 多元线性分析结果

由公式可以知道，如果自己要有效的击毁敌人获取战斗胜利，需要选择 7 级的车辆而不是 8 级或者 9,10 级车辆，多对敌人造成伤害，多点亮敌人。

其实多造成伤害是非常显而易见的，重要的是车辆等级和点亮敌人数量就比较隐晦了。幸存率和装甲特性还有战斗场次，受到的伤害都被剔除了，没有显著的多元线性关系。

当对敌人的伤害，自己点亮敌人的数量，保持不变的情况下，车辆等级每上升一级就会减少击毁数量 0.16 辆，高级车辆击毁数的减少，不知道是自己不善于玩高级车，还是高手都在用高级车，但是自己没有紫色配件也可能是原因，还要进一步分析。

当车辆等级，对敌人伤害保持不变的情况下，每场多点亮敌人 1 个会提高击毁数量 0.0514 辆，这个值效果也比较微弱，点亮数最高也就 3.21， $3.21 \times 0.0514 = 0.16$ 也就是说点亮最多的时候提高了击毁数量 0.16 辆。

在车辆等级，点亮敌人数量保持不变的情况下，敌人受到 1000 点伤害击毁数量就多 0.89 辆，这个非常可观了，每多击毁一辆敌人坦克就可以让胜率提高 11.6%， $0.89 \times 11.6\% = 10.32\%$ ，也就是说[244-1721]数值之间每多造成 1000 点伤害会让胜率提高 10.32%。

$|dy_2| = 1.37$ ，是最大值说明 2 号数据（对敌人的伤害）是最主要影响击毁数的数据； $|dy_{(1,2)}| = 0.59$ ，1 号数据（自己车辆等级）是和 2 号数据（对敌人的伤害）的交互作用影响击毁数，车辆等级为 7 级的时候造成的伤害会有上升趋势，比车辆等级 7 级高的时候造成的伤害会有下降趋势。

3.2 通径分析结果

相关指数 $R^2 = 0.8978$ ，说明 3 因素决定 Y 89.78%。

3.3 总结

通过通径分析发现每场战斗击毁的敌人坦克数量主要由对敌人的伤害值决定。说明自己的战斗胜率提高，需要提高击毁敌人数量，而击毁敌人数量需要自己每场对敌人车辆造成多的伤害值，这是非常显而易见的结论。但是同时选择 7 级车辆，增加点亮敌人数量，也同时能够增加击毁敌人的数量。当然这不是专门设计的试验所得到的数据，而且只有自己的数据，所以这个结论只能供大家参考。

4 进一步：

分析 2：试验数据来源于坦克世界自带的账号统计数据，数据截止于 2022-7-31。统计了自己西南电信单一账号所有标准战斗场次 40 场以上的车辆的数据。

由于不同坦克类型有不同的打发，所以结果有可能不同，对不同坦克类型进行区分分析。

坦克类型	击毁数公式	公式决定度
轻型坦克	$Y = 0.669 - 0.11X_1 + 0.00116X_2$	75.32%
	$X_1 = \text{车辆等级}$ $X_2 = \text{对敌人伤害}$	
中型坦克	$Y = 0.464 - 0.361X_1 + 0.0919X_2 + 0.000660X_3 - 0.000539X_4 + 0.000309X_5$	89.46%
	$X_1 = \text{装甲特性}$ $X_2 = \text{点亮敌人数}$ $X_3 = \text{对敌人伤害}$ $X_4 = \text{受到伤害}$ $X_5 = \text{协助伤害}$	
重型坦克	$Y = 1.088 - 0.147X_1 + 0.000618X_2 + 0.000161X_3$	54.22%
	$X_1 = \text{车辆等级}$ $X_2 = \text{对敌人伤害}$ $X_3 = \text{战斗场次}$	
反坦克炮	$Y = 0.54 + 0.000652X_1 + 0.144X_2 - 0.000613X_3$	70.15%
	$X_1 = \text{对敌人伤害}$ $X_2 = \text{装甲特性}$ $X_3 = \text{受到伤害}$	
自行火炮	$Y = 2.478 - 0.161X_1 + 2.613X_2 + 0.00054X_3 - 0.0313X_4$	94.44%
	$X_1 = \text{车辆等级}$ $X_2 = \text{点亮数}$ $X_3 = \text{对敌人伤害}$ $X_4 = \text{命中率}$	

轻型坦克击毁敌人主要由**车辆等级**和**对敌人伤害值**决定。车辆等级越高击毁数量越低，10级坦克会减少1个击毁数量，1000点伤害可以增加约1个击毁数量。

中型坦克击毁敌人主要由**装甲特性**、**点亮敌人数**、**对敌人伤害**、**受到伤害**、**协助伤害**决定。对敌人伤害和受到伤害的交互作用影响击毁数最大，对敌人伤害的同时会增加自己受到的伤害，所以降低自己受到伤害，提高对敌人伤害可以有效提高击毁数。装甲特性由于和受到伤害的交互作用较强，所以装甲特性越高受到伤害越高的趋势，所以装甲特性越高击毁数反而降低。数据上看增加1515伤害可以增加1个击毁数，受到1855伤害会降低1个击毁数。所以有较好的装甲特性的中型坦克需要更好的保存自己。

重型坦克击毁敌人主要由**车辆等级**、**对敌人伤害**、**战斗场次**决定。10级车辆会比8级车辆少约0.3个击毁数，数据上看增加1618伤害可以增加1个击毁数，1000场战斗增加0.6个击毁数。

反坦克炮击毁敌人主要由**对敌人伤害**、**装甲特性**、**受到伤害**决定。数据上看增加1534伤害可以增加1个击毁数，受到1631伤害会降低1个击毁数，装甲特性为1的话增加0.14个击毁数。

火炮击毁敌人主要由**对车辆等级**、**点亮数**、**对敌人伤害**、**命中率**决定。10级车辆会比8级车辆少约0.3个击毁数，数据上看增加1852伤害可以增加1个击毁数。火炮点亮敌人数可以增加击毁数，这个凸显在等级较低的火炮上，低等级火炮可以点亮敌人而对敌人进行毁伤。命中率较高的低级火炮造成的击毁数低，命中率低的高级火炮造成的击毁数高，炮弹以爆炸伤害为主，所以导致了命中率越高击毁数越低。

4.4 《坦克世界》银币系数

坦克世界标准对战模式，银币获取是大家关心的事情，这里有金币坦克64式42场战斗数据的分析。找到银币的获取量和哪些数据有线性关系。（**其实所有的坦克其银币系数都可以由下面的分析确定**）

1 数据来源

试验数据来源于坦克世界自带的战斗统计数据，数据截止于2019-2-22。统计了自己西南电信单一账号6级64式所有标准战斗场次42场胜利战斗数据。数据如下表1

表 1

去除高级账号后银币收益	伤害	点亮敌人	协助伤害	胜负
12096	116	0	0	1
7526	0	1	255	0
10273	121	1	280	0
11110	0	9	606	0
29443	954	5	794	1
12595	0	4	946	0
8640	0	5	340	0
11133	466	0	0	0
29803	1421	4	0	1
20526	0	1	1461	1

16569	311	4	191	1
15727.33	365	2	0	1
15896	292	0	210	1
12150	0	11	0	1
20135.33	119	8	1084	1
6486	0	2	81	0
25062	330	5	1393	1
15805.33	327	2	129	1
14081.33	225	1	56	1
43119.33	760	9	3316	1
22173.33	951	6	485	0
16017.33	451	2	591	0
22374	702	0	360	1
7931.33	118	1	79	0
7236	0	0	0	0
15765.33	238	1	334	1
16626	362	8	738	0
34422	1291	5	859	1
12993.33	0	6	965	0
13930	0	2	463	1
9848	247	2	85	0
13810	223	2	0	1
15132	164	5	276	1
13932	218	0	125	1
18254	470	5	935	0
26744	695	3	957	1
10644	132	4	393	0
30505	698	3	1611	1
5670	0	0	0	0
15696	269	2	260	1
34565	784	7	1977	1
9693	253	1	70	0

2 结果分析

2.1 多元线性分析

对数据进行多元线性分析，得到线性公式：

$$Y=5882+4752*X_1+13.17*X_2+130.00*X_3+6.50*X_4$$

Y=银币数量，x1=胜负 x2=自己坦克对敌人的伤害，x3=点亮数，x4= 协助伤害

3 结论

3.1 多元线性分析结果

$$Y=5882+4752*X_1+13.17*X_2+130.00*X_3+6.50*X_4$$

Y=银币数量，x1=胜负 x2=自己坦克对敌人的伤害，x3=点亮数，x4= 协助伤害

由公式可以知道，64 工程获得银币主要由自己坦克对敌人的伤害和点亮还有协助伤害决定。当 X1,X2,X3,X4 都为 0 的时候，银币值为 5882 这个就是失败时候的出场费，当 X1=1,X2,X3,X4 都为 0 的时候，银币值为 5882+4752=10634 这个就是胜利时候的出场费。

3.2 通径分析结果

通径系数相对重要性排列：

对敌人伤害是影响 Y 值第一因素。

相关指数 $R^2=0.9982$ ，说明 4 因素决定 Y 99.82%。

只有 0.18%是由于误差或者其他因素。（这里估计是游戏数值安排了随机数或进位引起的，也有可能有的版本微调了系数。）

3.3 总结

通过通径分析发现 64 式坦克场胜利的战斗银币数量主要由对敌人的伤害值和协助伤害还有点亮数决定。说明自己的银币收入提高，需要提高击伤值和点亮数还有协助值，当然胜利是最为关键的。

42 场战斗点亮数平均值 3.3 平均每场贡献银币 $3.3*130=429$ 银币，这个值很小，所以战斗开始前冲向敌人营地点亮敌人而被击毁是不划算的。42 场战斗伤害值平均值 335，平均每场战斗贡献银币 $335*13.17 = 4412$ 银币；协助伤害系数基本是伤害的一半，42 场战斗协助值平均值 540，平均每场战斗贡献银币 $540*6.5 = 3510$ 银币。伤害的收益仅次于战斗胜利，而伤害又决定战斗胜利，平均每 100 点伤害提高胜率 1%，所以直接伤害和协助伤害是最重要的。提高直接伤害和协助伤害可以获得更多的银币。

金币坦克 64 式的伤害获取银币系数 13.17 比非金币坦克 212 工程伤害取银币系数 5.38 高出约 2.4 倍，协助伤害取银币系数 6.50 比非金币坦克 212 工程伤害取银币系数 3.66 高出约 1.78 倍。64 出场费比 212 工程高出 1603，胜利出场费高出 2963。所以金币车是打钱必须的。（这个自己在分析前都没发现获得银币的数量完全是普通车型的 2 倍多）

所以要想得到更多的银币，那么要胜利+伤害+协助伤害+点亮。在伤害和协助不高的情况下保证胜利是必须的，但是如果伤害 1000 点就会有 13170 银币比胜利获得 4752 银币的加成要高很多，所以就算是输场，保证高输出也会获得可观的银币。所以打钱最好的金币车是伤害高的。

由于数据来自每次战斗后的系统数据，所以这个结论是较为准确的。不需要像前面《坦克世界》的数据分析需要安排专门的试验。但是时间仅限于 2019-2-22 之前的几个版本，之后的版本可能会改变这些系数。

	64式	鲁迪	地狱猫	212	T25	丘吉尔7	WZ132	洛林155 51	霞飞	弓箭手	430U	鼠式原型
金币坦克	是	是	否	否	否	否	否	否	否	否	否	否
坦克等级	6	6	6	9	7	6	8	8	5	5	10	9
出场费	5882	5088	3457	4279	3564	4183	3716	3888	3487	3299	5148	4900
胜利出场费	10634	8793	6318	7671	6439	7445	6859	7269	6868	6680	9309	8626
命中造成伤害每炮收益扣除弹药费大约(火炮假设没有协助)	1421	2025	1351	710	1331	1103	1386	530	989	1035.5	1898.8	2146.4
伤害值获得银币系数	13.17	12.22	6.89	5.24	6.61	8.95	6.55	5.5	9.5	7.87	6.77	7.31
协助伤害获取银币系数	6.5	6	3.78	3.75	3.53	5.13	3.29	3.28	4.89	4.25	3.7	3.47
弹震伤害获取银币系数	无	无	无	4.87	无	无	无	5.32	无	无	无	无
点亮获取银币系数	130	442	245	未知	286	235	105	未知	132	279	199	187
银币弹药费用每发	94	175	255	1910	255	150	252	1120	56	145	1080	1070
死亡修理费用	2826	3074	4917	14391	6642	6259	10373	10211	2325	2652	26301	20697
自己每场战斗平均获取银币(去除高级账号)	8946	6135	3718	-4267	3113	3926	944	2735	5705	3896	-14719	-9022
自己战斗平均时长(秒)	180	222	237	381	281	298	250	382	127	225	301	329
自己每秒收益假设秒排	49.7	27.64	15.69	-11.2	11.08	13.17	3.78	7.16	44.92	17.32	-48.9	-27.42
公式包含度	99.82%	98.85%	98.97%	98.90%	98.73%	99.44%	99.75%	99.70%	99.84%	98.81%	99.22%	97.29%

表 2 一些坦克的数据

4.5 《坦克世界》旋转速度

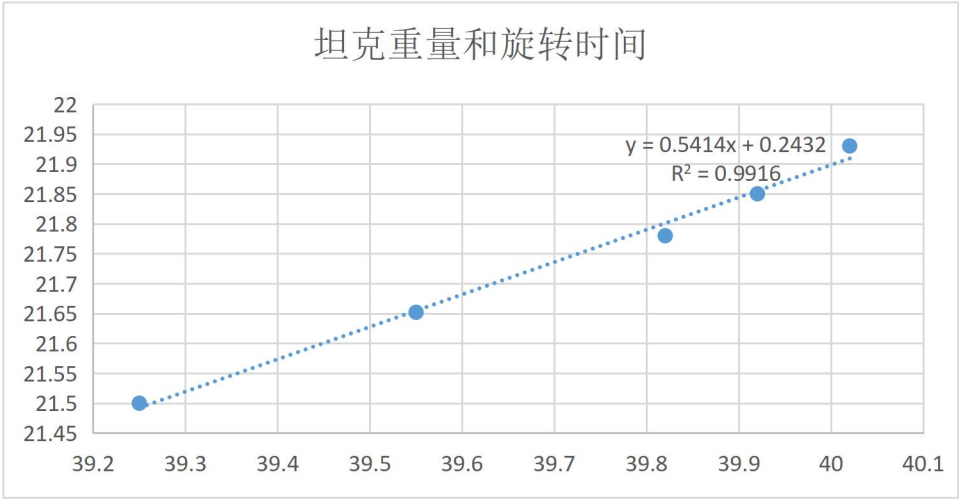
1 数据来源

数据来源于 2022-7-31 日到 2022-8-7 日。统计了自己西南电信一账号坦克的旋转时间。

2 分析

2.1 重量和旋转时间关系

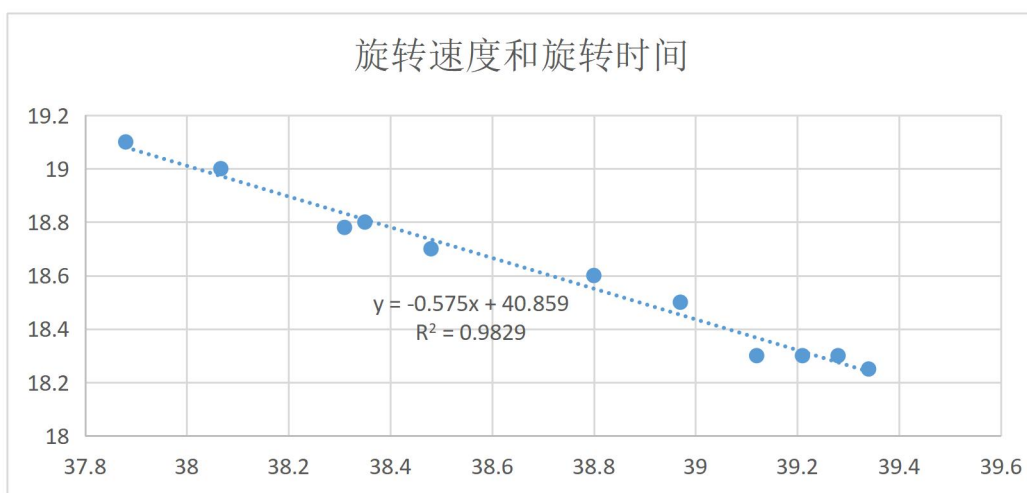
	坦克重量	多少秒一圈	每秒旋转角度
丘吉尔 1 型	39.25	21.5	16.74
丘吉尔 1 型	39.55	21.652	16.63
丘吉尔 1 型	39.82	21.78	16.53
丘吉尔 1 型	39.92	21.85	16.48
丘吉尔 1 型	40.02	21.93	16.42



可以看出丘吉尔 1 型随着坦克重量增加，坦克旋转时间呈线性增加。也就是说其他参数不变的条件下，坦克增加更多重量会让坦克旋转变慢。

2.2 旋转速度和旋转时间关系

	坦克转速	多少秒一圈	每秒旋转角度
VK6501 (H)	37.88	19.1	18.85
VK6501 (H)	38.07	19	18.95
VK6501 (H)	38.31	18.78	19.17
VK6501 (H)	38.35	18.8	19.15
VK6501 (H)	38.48	18.7	19.25
VK6501 (H)	38.8	18.6	19.35
VK6501 (H)	38.97	18.5	19.46
VK6501 (H)	39.12	18.3	19.67
VK6501 (H)	39.21	18.3	19.67
VK6501 (H)	39.28	18.3	19.67
VK6501 (H)	39.34	18.25	19.73



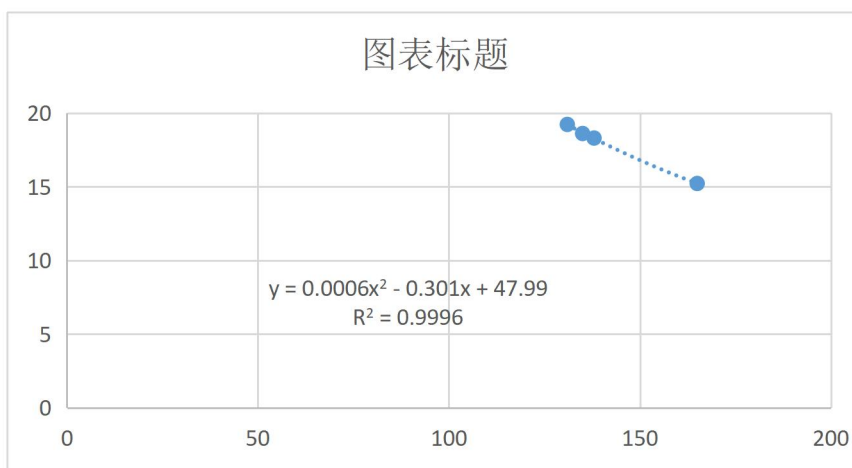
可以看出 VK6501(H) 型随着坦克旋转速度增加, 坦克旋转时间呈线性减少。也就是说其他参数不变的条件下, 坦克旋转速度越大, 坦克旋转时间越短。

还测试了 40TPH、超级霞飞、T-45 等坦克都是线性减少的关系, $R > 0.99$ 。

2.3 功率和旋转时间关系

假设瓦伦丁坦克的重量和旋转时间也是线性关系, 那么我们可以得到相同重量下不同功率和时间的关系。

	功率	多少秒一圈	每秒旋转角度
瓦伦丁	135	18.615	19.34
瓦伦丁	131	19.231	18.72
瓦伦丁	138	18.3063	19.67
瓦伦丁	165	15.2233	23.65



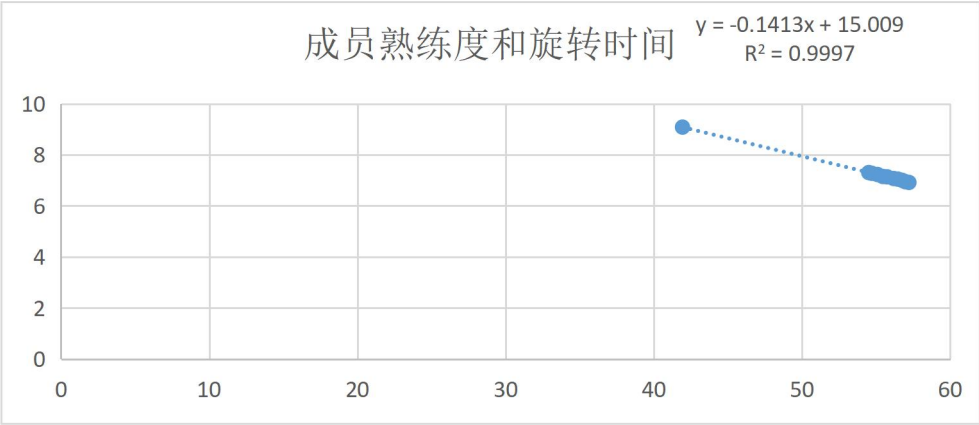
功率和旋转时间是一种二次函数曲线的关系, 在 T1 坦克上也是相似的二次曲线。在其他参数不变的情况下功率越高旋转时间越短。

2.4 成员熟练度和旋转时间关系

	旋转速度	驾驶成员熟练度	旋转一圈时间
T-45	41.94	55	9.083
T-45	54.51	110	7.304
T-45	54.72	110	7.273
T-45	55.1	110	7.227

T-45	55.46	110	7.15
T-45	55.75	110	7.136
T-45	56.19	110	7.071
T-45	56.46	110	7.048
T-45	56.76	110	7
T-45	56.97	110	6.947
T-45	57.22	110	6.917

人员熟练度通过影响车辆旋转速度从而影响车辆旋转时间。



从极好的线性关系可以看出，成员熟练度只影响了旋转速度。还测试了 3 种坦克 VK6501(H)、40TPH、T-45 都是如此。在其他参数不变的情况下成员熟练度越高旋转时间越短。

2.5 旋转技能和旋转时间关系

旋转技能通过影响车辆旋转速度从而影响车辆旋转时间。

	旋转速度	旋转技能	旋转一圈时间
超级霞飞	48.31	4	8.615
超级霞飞	48.79	24	8.533
超级霞飞	48.91	29	8.45
超级霞飞	49.03	34	8.435
超级霞飞	49.18	40	8.417
超级霞飞	49.66	60	8.35
超级霞飞	49.9	70	8.3
超级霞飞	50.07	77	8.27
超级霞飞	50.18	82	8.26
超级霞飞	50.57	98	8.21

旋转速度和旋转时间呈线性，旋转速度和旋转技能呈线性，多元线性分析，可以得到只有一条数据影响旋转时间，所以旋转技能只影响了旋转速度，而旋转速度影响旋转时间。这和人员熟练度一样，对旋转时间的作用都是线性。在其他参数不变的情况下成员旋转技能越高旋转时间越短。

3 总结

3.1 影响因素

坦克世界坦克的时间由多种因素共同作用的结果，1.像坦克旋转速度（2.成员熟练度、3.成员旋转技能。两者是通过影响坦克旋转速度来影响坦克旋转时间）、4.坦克重量、5.坦克发动机功率。除此之外，似乎还和坦克旋转时使用的履带数是一条还是两条、坦克等级、坦克最大速度，有一定关系。官方公布在游戏中机动项数据似乎少了一个关于履带和地面的系

数，这个系数在不同的地面上有不同的值，不同坦克也有不同的值，同一坦克的不同履带也有不同的值。

3.2 影响总结

简单来说坦克旋转速度越大（成员熟练度越高，旋转技能越高），坦克越轻，坦克功率越高，坦克就能快速旋转。还有就是**不能确定是否正确**的因素，坦克用 2 条履带同时工作旋转，转速快；坦克等级越高坦克旋转速度越快，坦克在相同重量时候载重量越大其旋转速度越快，坦克最大速度越大旋转速度越快（高速坦克一般转向也快）。

3.3 配件

配件增加车体旋转速度，是直接作用于旋转速度，从而影响旋转一周的时间。配件中有**四种可以增加旋转速度 1.改进型旋转装置 2.附加履带齿 3.通风 4.涡轮增压器**。涡轮增加是通过提高功率增加旋转速度。

	旋转速度和时间公式	线性相关系数平方	旋 转 速 度 为 40 旋 转 一周时间	安 装 一 个 15% 履 带 齿	减少旋转 一周时间	效果
40TPH	$y = -0.25x + 21.24$	$R^2 = 0.9995$	11.43 秒	9.96 秒	1.47 秒	12.9%
超级霞飞	$y = -0.13x + 14.74$	$R^2 = 0.9924$	9.60 秒	8.83 秒	0.77 秒	8%
VK6501	$y = -0.62x + 42.46$	$R^2 = 0.9993$	17.81 秒	14.11 秒	3.7 秒	20.8%
T-45	$y = -0.14x + 15.01$	$R^2 = 0.9997$	9.36 秒	8.51 秒	0.85 秒	9%

可以看出在相同的旋转速度下，安装一个附加履带齿，对坦克旋转时间影响不同，完全不是 15%的最终效果，就这 4 个坦克来看，在相同旋转速度下，改进型旋转装置和附加履带齿对重型坦克 40TPH、VK6501 效果要好于轻型坦克超级霞飞、T-45。（计算忽略了配件的重量，重量会小幅度增加最终旋转时间）

	旋转速度	驾驶成员熟练度	旋转一圈时间
T-45	41.94	55	9.083
T-45	54.51	110	7.304

安装一个 5%通风驾驶人员从 55 技能涨到 61，车长从 50 涨到 55，旋转速度由 41.94 变成 43.17，比安装前减少旋转时间 0.17 秒，效果为 1.9 %。所以用通风来减少旋转时间是很弱的。（计算忽略了配件的重量，重量会小幅度增加最终旋转时间）

	发动机功率和时间公式	线性相关系数平方	发动机功率 为 165 旋 转 一周时间	安 装 一 个 7.5% 涡 轮 增压	减少旋转 一周时间	效果
瓦伦丁	$y = -0.12x + 34.32$	$R^2 = 0.9987$	15.21 秒	13.78 秒	1.43 秒	9.4%

所以说涡轮增压对旋转时间的影响在瓦伦丁坦克上也不低，达到了 9.4%，还增加了最大速度。（计算忽略了配件的重量，重量会小幅度增加最终旋转时间）

4.6 《坦克世界》命中率

1 数据来源

数据来源于 2022-8-12 日。统计了自己西南电信单一账号坦克的命中率还有其他相关数据。

2 多元线性分析

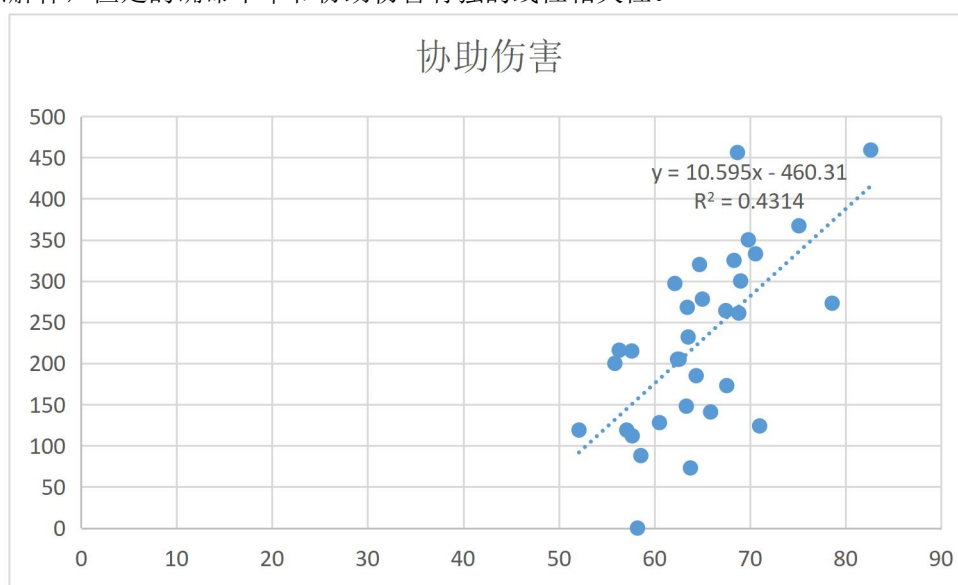
坦克类型	命中公式	公式决定度
轻型坦克	$Y=53.74+2.2X$	49%
	X_1 =车辆等级	
中型坦克	$Y=75.82-0.31X_1+0.48X_2+1.05X_3+3.84X_4$	47%
	X_1 =火炮旋转速度 X_2 =俯角 X_3 =车辆等级 X_4 =点亮敌人数	
重型坦克	$Y=44.49-0.52X_1+0.30X_2+2.66X_3$	61%
	X_1 =俯角 X_2 =仰角 X_3 =车辆等级	
反坦克炮	$Y=47+0.43X_1+0.22X_2+0.038X_3$	58%
	X_1 =装填时间 X_2 =火炮旋转速度 X_3 =协助伤害	
自行火炮	$Y=52.98-1.85X$	31%
	X_1 =车辆等级	

轻型坦克命中率主要由**车辆等级**决定。车辆等级越高击命中率越高，每一级可以提高2.2%的命中率。这个现象可能是由于低级轻型坦克射速快炮控差，高级轻型坦克炮控好，射速慢，再加高等级轻型坦克主要在隐蔽静止的条件下开炮，所以准确率高。

中型坦克击毁敌人主要由**火炮旋转速度**、**俯角**、**车辆等级**、**点亮敌人数**决定。**火炮旋转速度**在范围(33~55)之间越快准确度越低，可能是转动越快准确度降低的越高，需要的瞄准时间更长，所以命中率低。**俯角**在范围[-3~-15]之间俯角范围越大命中率越高，俯角太小会限制坦克瞄准，俯角越大越容易让坦克有机会去瞄准射击。**车辆等级**越高击命中率越高，每一级可以提高1.05%的命中率。这个现象可能是由于低级中型坦克炮控差，高级轻型坦克炮控好。**点亮敌人数**会增加自己坦克的命中率，感觉就像中坦在黑枪。

重型坦克击毁敌人主要由**车辆等级**、**俯角**、**仰角**决定。车辆等级越高击命中率越高，每一级可以提高2.66%的命中率。这个现象可能是由于低级重型坦克炮控差，高级重型坦克炮控好。**俯角**在范围[-2.8~-12]之间俯角范围越大命中率越高，俯角太小会限制坦克瞄准，俯角越大越容易让坦克有机会去瞄准射击。**仰角**越大命中越大，仰角和俯角范围越大，对命中效果越好。

反坦克炮主要由**装填时间**、**火炮旋转速度**、**协助伤害**决定。**装填时间**越高命中率越高，**火炮旋转速度**越快命中越高，**协助伤害**越高命中率越高。其中**协助伤害**效果最强，结果有点难以解释，但是的确命中率和协助伤害有强的线性相关性。



火炮击毁敌人主要由**车辆等级**决定。车辆等级越高命中率越低，这是因为低级房间敌人更容易被火炮击中。

3 总结

有 3 种坦克都和**坦克等级**有关系，其次是点亮数、火炮旋转速度、俯角，和坦克的**瞄准时间**和**射击精度**没有明显的关系。

如果把所有的坦克都放在一起看，可以看出命中率有 2 个数据块，一个是火炮数据块，一个是非火炮数据块。火炮的整体命中率低，而且装填时间、射击精度、瞄准时间都偏大。

4.7 爆率的科学验证

要验证这个宝物的掉率是否正确，我们需要进行抽样调查，样本不宜过少，也不宜过多。此方法可以科学确定抽样数量。

例 1：看怪物的宝物爆率是否正确，已知宝物的爆率接近为 60%，允许误差为 3%，置信度为 $(1-\alpha)=95\%$ ，需要击杀多少相同怪物才能够验证掉宝率？

$$n = \frac{pq\mu_{\alpha}^2}{\delta^2}$$

n =需要击杀怪物数量， p =掉宝率， $q=1-p$ ， δ =允许误差（也就是说掉率在 63%~57%）， $\mu_{\alpha}=1.96$ （ $\mu_{0.05}$ 表值数值）

$$n = \frac{0.6 \times 0.4 \times 1.96^2}{0.03^2} \approx 1025$$

也就是说要击杀 1025 个此种怪物，才能 95%置信（57%~63%）的掉宝率。

（前提条件，击杀怪物掉宝后，怪物的掉宝率不会变化。掉宝率每个时段和测试期间都是相同的。）

例 2：看怪物的宝物爆率是否正确，已知宝物的爆率接近为 2%，允许误差为 0.1%，置信度为 $(1-\alpha)=95\%$ ，需要击杀多少相同怪物才能够验证掉宝率？

$$n = \left\{ \frac{57.3\mu_{\alpha}}{\sin^{-1} \left[\frac{d}{\sqrt{p(1-p)}} \right]} \right\} \quad (\text{掉率接近 } 0\% \text{ 或 } 100\% \text{ 所用公式})$$

n =需要击杀怪物数量， p =掉宝率， d =允许误差（也就是说掉率在 2.1%~1.9%）， $\mu_{\alpha}=1.96$ （ $\mu_{0.05}$ 表值数值）

$$n = \left\{ \frac{57.3 \times 1.96}{\sin^{-1} \left[\frac{0.001}{\sqrt{0.02(1-0.02)}} \right]} \right\} \approx 75306$$

也就是说要击杀 75306 个此种怪物，才能 95%置信，（1.9%~2.1）的掉宝率。

（前提条件，击杀怪物掉宝后，怪物的掉宝率不会变化。掉宝率每个时段和测试期间都是相同的。）

[1]明道绪,刘永建.生物统计附试验设计[M].第六版.北京:中国农业出版社,2019 年:246-247.

5.游戏与现实

5.1 游戏与教育

记得在上初中的时候，自己接触过一款教育游戏软件。这款软件其实更像是题库而并不像是游戏。但是游戏与教育息息相关，孩子在小时候就是通过游戏来不断学习的。现在的游戏在潜移默化的影响着年轻人，也就是改变着未来。有很大一部分游戏中都充实着暴力、色情、战争、恐怖.....等等，而且受到年轻人的喜欢，当然这也是写在人类血液中的癖好。当然我们是希望年轻人能够热爱科学知识、善良友好、勤劳努力、聪明创造，这些也可以通过游戏来影响。

像是《模拟城市》这款游戏就可以作为城市规划的启蒙游戏。游戏中充满了现代城市的诸多问题，比如环境污染、垃圾处理、通勤效率、城市交通、城市犯罪、城市教育、城市医疗、城市消防、城市经济.....等等。玩过这款游戏的玩家都知道把污染源和居民区分离开，而现实中还有很多污染企业在居民区附近。

还有《缺氧》这款游戏设计的物理、生物、化学、管理的知识也非常多。像如何提高导热效率、如何隔热、如何使用自动化、如何控制传染病、不同化学物质的转化.....等等，玩家还要知道一些物质的详细属性，比如氢气、氧气的液化温度，不同金属矿石的导热率、不同物质的熔点、不同物质的密度.....等等。游戏中甚至设计可持续发展、人与自然和谐相处、节约能源、发展科技、控制人口、保护环境、全球变暖、资源枯竭.....等等非常大的世界性问题。

围棋是游戏史上一个伟大的发明，这个发明已经距离今天几千年了，这个游戏可以让人变的更加喜欢和善于思考。晋代张华在《博物志》中说“或曰舜以子商均愚，故作围棋以教之”^[1]这也可以看作早期的游戏与教育。

游戏能够起到教育的效果，但是现在的游戏主要是以娱乐为主，既能够娱乐大众又能够传播知识的游戏很少。如果能够在游戏中学习，那样就符合了人自身的特点，不会出现厌学的现象。但是知识密度高、知识又准确、还好玩的的游戏的确没见过，也许这是未来游戏与教育的一个努力方向。

[1]斗南编,国学知识全知道[M].北京:北京联合出版公司,2018年:450.

5.2 游戏与军事

军事题材的游戏比比皆是，大家都玩过军事题材游戏，比如《使命召唤》、《坦克世界》、《命令与征服：红色警戒》.....等等，这些游戏都与军事有千丝万缕的联系。射击游戏会让大家熟悉各种枪械，一些战斗技巧，虽然不能说专业，但是也远远比没有玩过这些游戏又没有军事训练的人强很多。

如果让你记住上百种枪械的特点，或者让你记住上百种不同的坦克的特点，或者上百种军舰或者飞机的特点，这是非常难的，但是通过游戏，你会发现这一切都是那么简单，自然而然的你记住了所有特点，还有更多的细节，这就是游戏的魅力。

《坦克世界》其中有2百多种各种战车，自己玩过之后会对相当大一部分坦克有非常深刻的映像，大部分坦克都是真实存在的，有的只是有原型车，有的只存在于图纸上，还有部分是想象中的。自从玩过坦克世界后，发现看二战题材的电影，一眼就能够认出是什么型

号的坦克，这些坦克大致性能如何，原来是不可能的。

《星际 OL》这款设计游戏，让一个区域的参战人数达到几百人。如何能够在几百人的战斗中获得优异的战斗成绩？对于我们这些非军事人员来说，只有通过不断的摸索才能够获得如此经验。经过自己一段时间的摸索，已经能够做到 1 个小时击杀 120 个敌人，而自己很难阵亡一次的战绩。

2002 年，美国发布了一款《美国陆军》网络军事游戏。之后，美国国防部追踪调查了一个数字化师的新兵培训情况，发现由于 40% 的新兵玩过这类军事游戏，他们更容易掌握复杂的信息化装备。这一调查结果让美军的军事游戏开发活动持续升温。游戏与军事训练的结合，激发了士兵学习和训练的热情。^[1]

此外，联网游戏让士兵们体验到仿真的“联合”与“对抗”。在虚拟的战场空间里，士兵可以迅速学会并展示出他们的联合战斗意识和协同作战观念。^[1]

在我国兰州军区某装甲旅电子游戏列入训练周表。电子游戏上“训练户口”，丰富了训练内容，提高了训练效率。旅作训科一份统计显示，今年部队整体训练成绩比去年同期增长 13 个百分点。王旅长感慨地说：“电子仿真游戏训练，不仅能提高官兵战场谋略和指挥协调能力，还能解决训练场地、训练经费、模拟实战场景等难题，希望有关部门多开发一些科技含量高、实战性较强的仿真游戏，使官兵在各种虚拟战场中锤炼心理素质和智能、技能，不断提高信息化条件下的实战能力。”^[2]

[1]石民勇,游戏概论[M].北京:中国传媒大学出版社,2009 年:111.

[2]cnBeta.兰州军区某装甲旅电子游戏列入训练周表.[DB/OL].

(2009-2-13)/[2022-8-11].

<https://www.cnbeta.com/articles/tech/76948.htm>.

5.3 游戏与医学

日本老人迷上了类似“头脑扫描”的电子游戏。游戏以益智游戏为主，通过文字、声音等方式引导游戏玩家解题，促使头脑灵活转动达到保持脑力强健的目的。日本东北大学神经学教授川岛隆太认为，简单的计算和读写有利于活跃人类大脑。他说：“游戏可以让老年痴呆症发病率降低，这在痴呆研究历史上具有里程碑的意义。”^[1]

国内北京友谊医院已经在利用电子游戏来治疗癫痫病人。普通玩家用双手来玩游戏，而癫痫病人用脑电波来操控游戏。患者在游戏的过程中利用生物电反馈技术不断调整自己的脑电波，将病理波逐步转化成接近正常人的生理波，达到治疗的目的。另外国外研究发现，这种技术治疗多动症，治愈达到了 90%。^[1]

有很多游戏都设计医学知识，像《急救模拟器》、《模拟医生》、《疯狂医院》……等等，这些游戏都有大量的医学知识在其中。所以这些是游戏与医学的又一个交集。在这里不是游戏可以治病，而是游戏可以传播医学知识，甚至让人了解和喜欢上医生这个职业。

[1]石民勇,游戏概论[M].北京:中国传媒大学出版社,2009 年:112-113.

5.4 游戏与科学

国外一家基于 STFC 的 Daresbury 实验室的初创企业将借助尖端的游戏技术，改变大学

生命科学的教学方式。为了解决科学教育的枯燥乏味，一个公司使用了 **magin3D** 增强和虚拟现实技术结合在科学教程里，使学生能够了解高度复杂的代谢过程在人体中的工作方式。这也是首次以这种方式使用增强和虚拟现实技术，并且可以改变在高等教育中教授生命科学的方式。^[1]

科学家在研究中遇到一道难题：如何根据微生物 **DNA** 相似度加以分类。起初，他们想把这件事交给计算机完成，但发现电脑识别图像的效率低，难以及时完成任务。后来，科学家们发现了《无主之地 3》，找到开发这款游戏的团队成员寻问：可否在游戏中开发另外一款小游戏，完成 **DNA** 分类。在游戏里，每一类颜色的方块，都代表一种核苷酸，玩家排列方块的过程，即是在分类 **DNA**。在玩家初步排列方块分类后，科学家会搜集这些游戏数据，交给人工智能，协助计算机提升自身图像识别能力。^[2]

《EVE》再次启用了之前的“探索计划（Project Discovery）”项目，之前该项目曾被用于帮助科学家研究人类细胞是如何构建的以及如何识别系外行星，而这次他们研究的课题是“新冠病毒”。这次上线的内容相对来说简单了很多，玩家在休息期间可以进行一个简单的小游戏，帮助科学家挖掘人类细胞数据，从而帮助了解 **COVID-19** 如何影响不同群体和不同类型的细胞。该项目不会向玩家说明繁琐的科学原理，但会有一个小教程告诉你研究的好处。^[3]

涉及较多知识的游戏比如《缺氧》、《坎巴拉太空计划》，这些游戏都有丰厚的知识，虽然不是全部正确，但是游戏已经做的很好，既有知识又好玩。

以上都是游戏帮助科学，当然也有科学帮助游戏，这些游戏软件和游戏硬件都是科学的产物。除此之外，还有更为具体的科学帮助游戏。**AI** 是科学的前沿，现在 **AI** 在潜移默化的影响游戏。《星际争霸 2》用 **AI** 和职业玩家对战，《暗黑 4》用 **AI** 调节人物装备和人物的匹配性，还有场景的景物摆放。

《王者荣耀》作为多智能体测试的绝佳环境，其游戏中所测试的 **AI** 智能体，具备自主决策、自主启动、共同协作以达成统一目标等强化学习技能。这也意味着，《王者荣耀》中的英雄控制 **AI** 技术，可以应用到如智能制造、智能电网、智慧物流、智慧交通、车路协同、车车协同、无人驾驶的应用中去。^[4]

大型的游戏厂基本都有自己的研究部门，像暴雪、腾讯，这些研究部门有科学家在任职。这些科学家就是这些大厂的底气，他们引领着游戏产业的变革，谁是走在前面的人就有可能最先发现“金矿”。

未来 **AI** 可以自主创造游戏，游戏可以自动生成。说近一些，游戏可以完成很多美术工作，比如 **AI** 可以把 **2D** 的图像直接转化成 **3D**，那样就省略了 **3D** 建模和贴图绘画，这个非常耗人工的事情。这样不仅减少了游戏开发的时间，也降低了开发成本。

把 **AI** 融入到游戏中也是一个非常好的选项，未来可能会有一款让玩家训练的 **AI** 参加对战的游戏，玩家不需要在有精细的操控，都由自己精心训练的 **AI** 完成所有的对战，看谁的 **AI** 能够更胜一筹。

[1]大白画西游.游戏与科学相遇，革新了大学的生命科学教学.[DB/OL].

(2021-3-12)/[2022-8-11].

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1694011319540604525&wfr=spider&for=pc>.

[2]经济日报.科学与游戏.[DB/OL].

(2020-7-12)/[2022-8-11].

<https://tech.sina.com.cn/roll/2020-07-12/doc-iircuyvk3340032.shtml>.

[2] 游戏大佬路人甲.《EVE》重启“探索计划” 帮助科学家研究新冠病毒.[DB/OL].

(2020-6-16)/[2022-8-11].

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1669646327816095262&wfr=spider&for=pc>.

[3] 央广网.从王者荣耀 AI 看人工智能与游戏结合的未来意义.[DB/OL].

(2022-3-21)/[2022-8-11].

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1727897491519419230&wfr=spider&for=pc>.

6.部分电子游戏分类

由于分类的分类方法众多，所以有些游戏属于几个分类。

英文缩写	英文	中文	简介	游戏举例
RTG ^[23]	Real-Time Game ^[23]	即时游戏 ^[23]	游戏大的分类 ^[23]	《星际争霸》
TBG ^[23]	Turn-Based Game ^[23]	回合制游戏 ^[23]	游戏大的分类 ^[23]	《曹操传》
OLG ^[23]	Online Game ^[23]	在线游戏 ^[23]	游戏大的分类。 中国特有缩写 OLG ^[23]	《魔兽世界》
ATG/ACT ^[6]	Action Game ^[5]	动作类游戏 ^[5]		《拳皇》、 《合金弹头》、 《洛克人》、 《忍者龙剑传》、 《鬼泣》 ^[5]
FTG ^[5]	Fighting Game ^[5]	格斗类游戏 ^[5]		《街头霸王》、 《快打至尊》 ^[1] 、《侍魂》、 《拳皇》 ^[5]
SFTG ^[14]	Simulation Fighting Game ^[14]	模拟格斗游戏 ^[14]	以精确到和现实一样的招式为主的格斗游戏，模拟游戏的分支之一。 ^[14]	
RAG ^[1] /RAC ^[5] /RCG ^[4]	Racing Game ^[5]	赛车类游戏 ^[14]		《尘埃》、 《极品飞车》、 《世嘉拉力》 ^[21]
STG ^[1]	Shooter Game ^[5]	射击类游戏 ^[1]	分为地面射击和飞行射击。 ^[1]	《魂斗罗》、 《雷电》、 《沙罗曼蛇》 ^[1] 、
FPS ^[4]	First Person Shooting ^[4]	第一人称射击类 ^[4]		《反恐精英》、 《三角洲特种部队》、《雷神之锤》、 ^[4] 《半条命》 ^[21]

TPS ^[6]	Three Personal Shooting Game ^[6]	第三人称射击游戏 ^[6]		《生化危机》、《合金弹头》、《战争机器》、《质量效应》、《幽灵行动》。 ^[6]
SPG ^[1] /SPT ^[5]	Sports Game ^[5]	运动类游戏 ^[4]	全与体育运动有关。 ^[4]	《FIFA》、《NBA live》、《实况足球》、《冠军篮球》。 ^[4]
RPG ^[1]	Role-Playing Game ^[4]	角色扮演类 ^[1]	由操纵者担任游戏的主角，要与其他人物进行对话、冒险、战斗等，整个游戏以指令控制，并不要求玩家的瞬间反应。	《三界喻》、《仙剑奇侠传》、《最终幻想》、《暗黑破坏神》、 ^[1] 《勇者斗恶龙》、《魔法门》、《辐射》 ^[21]
ARPG ^[1]	Action RPG ^[19]	动作 / 角色扮演类 ^[1]	在 RPG 游戏中穿插了相当数量的动作游戏的情节 ^[1]	《飞翔传说》 ^[1] 、《圣剑传说》、《怪物猎人》、《暗黑破坏神》 ^[21]
SRPG ^[19]	Strategy RPG ^[19]	策略角色扮演游戏 ^[19]		《天使帝国》、《火焰之纹章》 ^[21]
MMORPG ^[7]	Massively Multiplayer Online RPG ^[7]	大型网络角色扮演游戏 ^[7]	最早由《网络创世纪》开创，此类游戏提供有一个虚拟的网络世界，供数以千计的玩家同时在其中冒险。 ^[7]	《网络创世纪》 ^[7] 、《魔兽世界》、《天堂》、《无尽的任务》、《仙境传说》 ^[21]
MMOARPG ^[23]	Massively Multiplayer Online ARPG ^[23]	大型多人在线动作角色扮演游戏 ^[23]		《刀剑 Online》 ^[23]
MMOSRPG ^[23]	Massively Multiplayer Online SRPG ^[23]	大型多人在线模拟角色扮演游戏 ^[23]		《傲世 Online》 ^[23]

TBG ^[1]	Table Game ^[26]	棋类游戏 ^[1] 桌上游戏 ^[26]		《将族》、 《中国象棋》、 《围棋》 ^[1]
MJG ^[1]	Mahjong Game	麻将类游戏 ^[1]		《正宗台湾麻将》 ^[1]
BOD ^[3]		棋牌 ^[3]		
AVG/ADV ^[2]	Adventure Game ^[4]	冒险类游戏	通常都是动作型的，在游戏中一般都是复杂的地形、巨大的迷宫，也叫做迷宫探险类游戏。	《生化危机》、 《古墓丽影》、 《恐龙危机》 ^[5]
AAG ^[14] /AAVG ^[19]	Action Adventure Game ^[14]	动作冒险游戏 ^[14]	为冒险游戏的一个分支，但非常流行，自成一体。 ^[14]	《波斯王子》 ^[24]
QZG ^[1]		解谜类游戏 ^[1]		《奇妙大百科》 ^[1]
SLG ^[4]	Simulation Game ^[5]	策略游戏 ^[33]		《三国志》、 《樱花大战》 ^[33]
SIM ^[3]	Simulation Game ^[5]	模拟类游戏 ^[5]		《孢子》 ^[18] 《模拟人生》 ^[5] 、 《主题公园》、 《美少女工厂》、 《明星志愿》 ^[4]
QIE ^[3]		问答类游戏 ^[3]		
PZL ^[13] /PUZ ^[19] /PZG ^[1]	Puzzle Game ^[13]	益智类游戏 ^[5] 解谜游戏 ^[27] 智力类游戏 ^[1]		《连连看》、 《斗地主》、 《愤怒的小鸟》、 《数独游戏》、 《俄罗斯方块》 ^[5] 、《爱因斯坦》 ^[1]
EDG ^[20]	Educational Game ^[20]	教育游戏 ^[20]	以教育为目的的游戏	《Zoombinis》 ^[20]
GAL ^[5]	Girl and Love Game ^[5]	美少女游戏 ^[5]		《Air》、《Fate / Stay Night》、 《School Days》 ^[5]
DG ^[5]	Dating Game ^[5]	恋爱游戏 ^[5]		《秋之回忆》、 《情归故里》、 《银河天使月

				夜情人》 ^[5]
MSC ^[5]	Music Game ^[5] /Rhythm Game ^[21]	音乐游戏 ^[5] 节奏游戏 ^[21]		《复员热舞革命》、《太鼓达人》、《舞王争霸》 ^[5]
TTG ^[5] /TAB ^[13]	Tabletop Game	桌面游戏 ^[5]		《强手棋》、《扭扭乐》、《围棋》、《五子棋》、《飞行棋》、《拖拉机》、《红心大战》、《麻将》 ^[5]
CAG ^[5] \CG ^[6]	Card Game ^[5]	卡片游戏 ^[5]		《游戏王》、《万智牌》、《三国杀》、《炉石传说》 ^[5]
TCG ^[9]	Trading Card Game ^[6]	集换式卡牌游戏 ^[9]		《游戏王》、《扩散性百万亚瑟王》 ^[9]
NTCG ^[9]	Net Trading Card Game ^[11]	网络交换卡牌游戏 ^[9]		《魔牌 Online》 ^[10] 《龙虎门 Online》 ^[11] 。
EDU ^[5]	Education Game ^[5]	育成游戏 ^[5]		《水灵仙子》、《兰岛物语》、《明星志愿》、《天使计划》、《美少女梦工厂》 ^[5]
RTS ^[5]	Real-Time Strategy Game ^[5]	即时战略游戏 ^[19]		《星际争霸》、《家园》、《魔兽争霸》、《帝国时代》 ^[5]
RTT ^[5] /RTM ^[19]	Real-Time Tactics Game ^[21] / Real-Time Military Game ^[19]	即时战术游戏 ^[5]		《战争之人》、《战争号令》、 ^[22] 《盟军敢死队》 ^[5] 、
MOBA ^[6]	Multiplayer Online Battle Arena Game ^[6]	多人在线战术竞技游戏 ^[6]		《DOTA》、《英雄联盟》、《风暴英雄》、《王者荣耀》 ^[6]
ARTS ^[6]	Action Real-Time	动作类即时战		

	Strategy ^[6]	略游戏 ^[6]		
WDG ^[5]	Words Game ^[5]	文字类游戏 ^[5]		《你是甄嬛传里的谁》、《你是小时代里的谁》 ^[5]
RDG ^[6]	Riddle Game ^[6]	解密类游戏 ^[6]		《幽灵庄园的秘密》、《阿扎达》、《花虫》、《疯狂机械》、《蜡笔物理》 ^[6]
TD ^[6]	Tower Defense Game ^[6]	塔防类游戏 ^[6]		《军团战争》、《植物大战僵尸》、《部落冲突皇室战争》 ^[6]
MUD ^[16]	Multiple User Domain ^[16]	多用户虚拟空间游戏 ^[16]	是文字网游的统称,也是最早的网络游戏,没有图形,全部用文字和字符画来构成,通常是武侠题材。 ^[16]	《风云》、《书剑》、《英雄坛》 ^[16]
Fly ^[15]	Fly Game ^[15]	飞行游戏 ^[15]		《微软模拟飞行》
	SandBox Games ^[12]	沙盒游戏 ^[12]		《我的世界》、《侠盗猎车手5》。 ^[12]
	Parkour Game ^[6]	跑酷类游戏 ^[6]		《波斯王子》、《刺客信条》、《泰坦陨落》 ^[6]
	Rhythm action Games ^[13]	音乐动作游戏 ^[13]	以强烈的动作感搭配音乐节奏进行的的游戏。 ^[13]	《节奏快打》 ^[25]
ETC ^[17]	Etcetera Game	其他游戏 ^[17]	不属于以上几种的基本上都是其他类。 ^[1]	《刘德华写真集》 ^[1]

[1]章国英.电脑诊所 电脑软故障诊治指南[M].上海:同济大学出版社,1998 年:346.

[2]邵燕君.破壁书 网络文化关键词[M].北京:生活·读书·新知三联书店,2018 年:323.

[3]陈宗周,梁恽炜.跟我学玩电脑游戏[M].昆明:云南大学出版社,1996 年:10.

[4]许强.互动休闲软件创意产业[M].上海:东方出版中心,2009 年:33-34.

- [5]宫承波,田旭,梁培培.数字媒体艺术导论[M].北京:中国广播电视出版社,2014 年:201-210.
- [6]恒一.电子竞技概论[M].南京:江苏人民出版社,2017 年:66-67,79-93.
- [7]欧陪宗.电脑应用必备常识 3000[M].北京:金版电子出版公司,2003 年:236.
- [8](美)特蕾西·L.塔滕,(美)迈克尔·R.所罗门,北京大学新媒体研究院社会化媒体研究中心.社交媒体营销,上海:格致出版社,上海:上海人民出版社,2017 年:225.
- [9](韩)盧珍.漫画+ 超动感游戏插画角色设计[M].杨俊娟.北京:中国青年出版社,2016 年:15.
- [10]联众星云网.国产网游新力军:《魔牌 Online》.[DB/OL].
(2005-5-24)/[2022-7-17].
<http://www.ourgame.com/news/db/97/96975.html>.
- [11]Bing 词典.NTCG.[DB/OL].
[2022-7-17].
<https://cn.bing.com/dict/NTCG>.
- [12]中公教育优就业研究院.数字视觉与虚拟交互自学指南[M].西安:陕西科学技术出版社,2020 年:3.
- [13]百度百科.游戏分类.[DB/OL].
[2022-7-17].
<https://baike.baidu.com/item/%E6%B8%B8%E6%88%8F%E5%88%86%E7%B1%BB/7690482>.
- [14]百度百科.动作游戏.[DB/OL].
[2022-7-17].
<https://baike.baidu.com/item/%E5%8A%A8%E4%BD%9C%E6%B8%B8%E6%88%8F/4125677?fr=aladdin>.
- [15]便民查询网.FLY.[DB/OL].
[2022-7-17].
https://suoxie.bmcx.com/flys7aoz__suoxieshow/.
- [16]百度百科.MUD 游戏.[DB/OL].
[2022-7-17].
<https://baike.baidu.com/item/MUD%E6%B8%B8%E6%88%8F/8378850?fr=aladdin>.
- [17]月明溪.游戏有哪些种类?.[DB/OL].
[2022-7-17].
<https://zhuanlan.zhihu.com/p/380595616>.
- [18]百度百科.SIM.[DB/OL].
[2022-7-17].
<https://baike.baidu.com/item/SIM/3437580?fr=aladdin>.
- [19]吴起.手机游戏产业与产品[M].北京:北京邮电大学出版社,2010 年:4-5.
- [20]一米与七月.被盛赞的教育游戏,该是什么样子?.[DB/OL].
(2020-9-30)/[2022-7-18].
<https://www.163.com/dy/article/FNP3ENFB0511JS4O.html>.
- [21]动漫大辞典编辑室.动漫大辞典 3 电子游戏 虚拟偶像[M].北京:航空工业出版社,2014 年:25-29.
- [22]百度百科.即时战术游戏.[DB/OL].
[2022-7-18].
<https://baike.baidu.com/item/%E5%8D%B3%E6%97%B6%E6%88%98%E6%9C%AF%E6%B8%B8%E6%88%8F/3473966?fr=aladdin>.
- [23]朝闻道.主流游戏分类.[DB/OL].

[2022-7-18].

<https://www.cnblogs.com/findumars/p/4360765.html>.

[24]张凡.3ds Max+Photoshop 游戏场景设计[M].北京:中国铁道出版社,2016 年:2.

[25]IT 之家.音乐动作游戏《节奏快打》上架 Switch 商店,首发 54.4 元起.[DB/OL].

(2021-9-18)/[2022-7-18].

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1711236656417485481&wfr=spider&for=pc>.

[26]爱站小工具.TBG.[DB/OL].

[2022-7-18].

<https://gj.aizhan.com/suoxie/ac5b7b53.html>.

[27]方鸿辉,张渔,范文渊.新英汉学科词汇 信息技术[M].上海:复旦大学出版社,2003 年:191.

7.游戏销售榜

游戏名称	发行公司	销量	排名
俄罗斯方块	任天堂/EA/SEGA 等	4.96 亿	1
宝可梦	Pokemon/任天堂	4.02 亿	2
使命召唤	动视	4 亿	3
超级马里奥	任天堂	3.91 亿	4
侠盗猎车手	Rockstar Games	3.7 亿	5
FIFA	EA	3.25 亿	6
Minecraft	Mojang	2.38 亿	7
模拟人生	EA	2 亿	8
乐高游戏	Mindscape	2 亿	9
马里奥赛车	任天堂	1.64 亿	10
最终幻想	SQUARE ENIX	1.64 亿	11
刺客信条	育碧	1.55 亿	12
极品飞车	EA	1.5 亿	13
卖登橄榄球	EA	1.3 亿	14
生化危机	Capcom	1.23 亿	15
NBA 2K	2K	1.21 亿	16
塞尔达传说	任天堂	1.21 亿	17
Wii Sports	任天堂	1.16 亿	18
实况足球	Konami	1.13 亿	19
古墓丽影	SQUARE ENIX	0.85 亿	20
勇者斗恶龙	SQUARE ENIX	0.83 亿	21
光环	微软游戏工作室	0.81 亿	22
GT 赛车	索尼互动娱乐	0.8 亿	23
战地	EA	0.79 亿	24
怪物猎人	Capcom	0.78 亿	25
索尼克	SEGA	0.77 亿	26
百战天虫	Team17	0.75 亿	27
无主之地	2K	0.74 亿	28
真人快打	Midway	0.73 亿	29

动物森友会	任天堂	0.72 亿	30
舞力全开	育碧	0.7 亿	31
WWE 2K	2K	0.7 亿	32
绝地求生	PUBG Corporation	0.7 亿	33
明星大乱斗	任天堂	0.7 亿	34
The Oregon Trail	MECC	0.65 亿	35
反恐精英	Valve	0.65 亿	36
大金刚	任天堂	0.65 亿	37
荒野大镖客	Rcockstar Games	0.65 亿	38
马里奥派对	任天堂	0.65 亿	39
龙珠	万代南梦宫	0.65 亿	40
文明	Microprose	0.61 亿	41
上古卷轴	Bethesda	0.59 亿	42
合金装备	Konami	0.58 亿	43
铁拳	万代南梦宫	0.54 亿	44
孤岛惊魂	育碧	0.54 亿	45
战神	索尼互动娱乐	0.53 亿	46
行尸走肉	Telltale Games	0.5 亿	47
宝石方块	PopCap Games	0.5 亿	48
古惑狼	索尼互动娱乐	0.5 亿	49
暗黑破坏神	暴雪	0.5 亿	50

表 游戏排行榜(Vgchartz 统计)^[1]

有 10 个是任天堂，有 6 个是 EA，像育碧只有 3 个，暴雪只有 1 个。当然这些游戏不全是电脑游戏。游戏中有大型的 3A 游戏，也有小游戏，有 3D 游戏也有 2D 游戏，有战争游戏也有休闲游戏，可以说是大杂烩。但是这些游戏都有共同的地方，游戏都是好玩有趣的。

[1]奇情异士.全球游戏系列销量 TOP50 (Vgchartz 统计) .[DB/OL].

(2022-3-12)/[2022-8-10].

https://www.bilibili.com/video/BV1yF41147U5?vd_source=91fd988873029b607bcb4d3aa21a6b06.