

9th. zone 第九区

JAN 2018

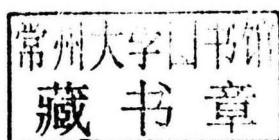




Turn On Tune In Drop Out

点燃 沉浸 出窍

腾云智库 译言 编著



第九区 大型手游时代

 华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>

中国·武汉

图书在版编目(CIP)数据

大型手游时代 / 腾云智库, 译言编著. -- 武汉: 华中科技大学出版社, 2018.1
(第九区)

ISBN 978-7-5680-3504-0

I. ①大… II. ①腾… ②译… III. ①游戏程序-程序设计-普及读物 IV. ①TP317.6-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第270527号

大型手游时代

腾云智库 译言 编著

Daxing Shouyou Shidai

策划编辑: 刘晚成

责任编辑: 黄 验

封面设计: PJ / 于晓

责任校对: 张会军

责任监印: 朱 玢

出版发行: 华中科技大学出版社(中国·武汉) 电话: (027) 81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园

邮编: 430223

印 刷: 武汉精一佳印刷有限公司

开 本: 710mm × 1000mm 1/16

印 张: 9 插 页: 8

字 数: 300千字

版 次: 2018年1月第1版第1次印刷

定 价: 58.00元



华中科大出版社

本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

CONTENTS

FEATURE

荣耀风暴（上）：国民手游启示录	002
荣耀风暴（下）：手游时代的电竞英雄	022
李旻：代表进步的作品，一定是融入了创作者的灵魂	042

GAME DESIGN

探索：因为美无非是我们恰好能够承受的恐惧的开端	060
专访《反恐精英》越裔游戏设计人：我是打越战游戏长大的	080

MOVIE AND GAME

深入宝山空手回	090
---------	-----

GAMER

我为什么要打游戏？给所有讨厌自己的硬核玩家	112
-----------------------	-----

SCIENCE FICTION

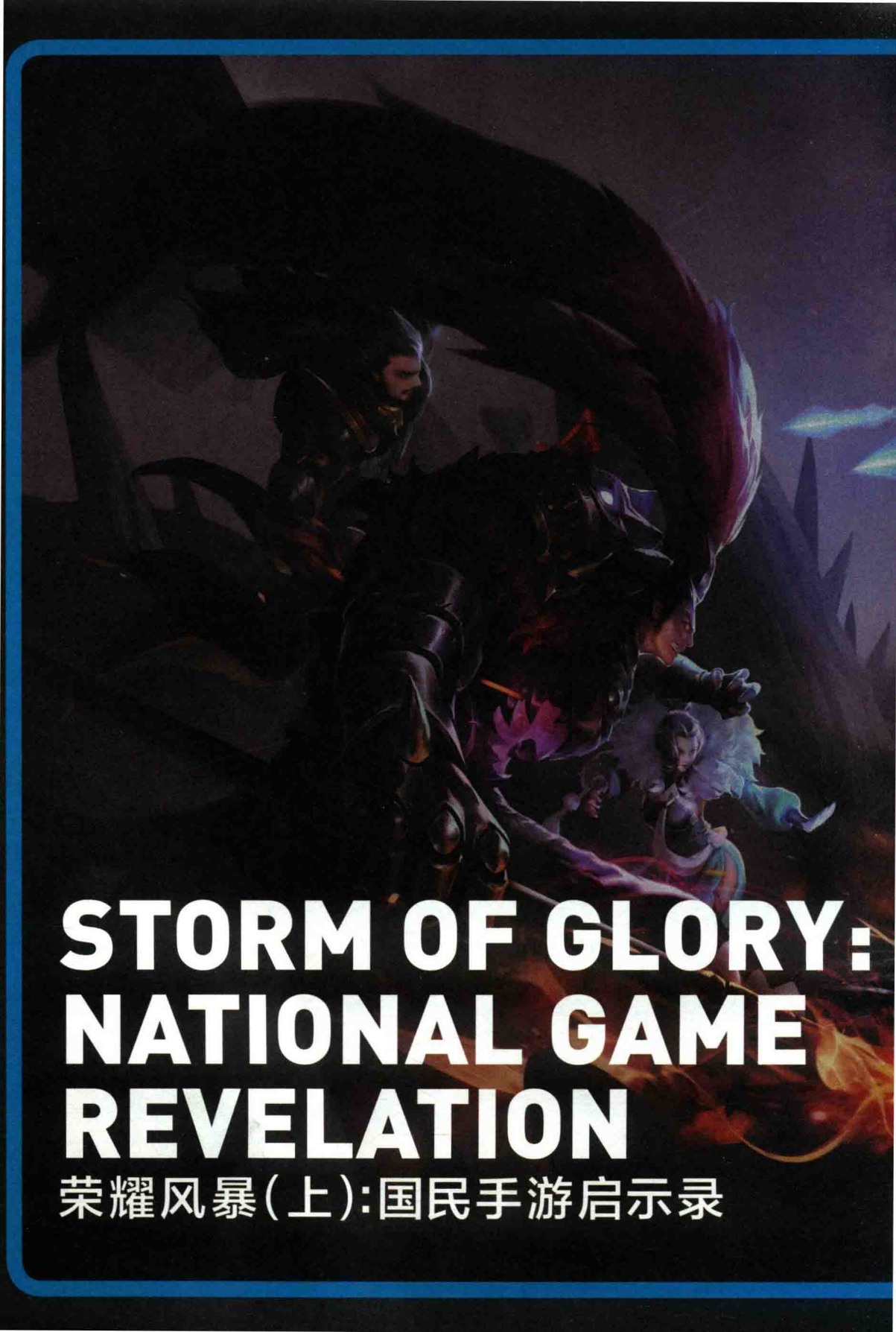
弗洛拉的兔子蛋	121
惹麻烦的垃圾车	131

KNOWLEDGE

彭罗斯三角与不可能世界	137
游戏入侵现实语境	144

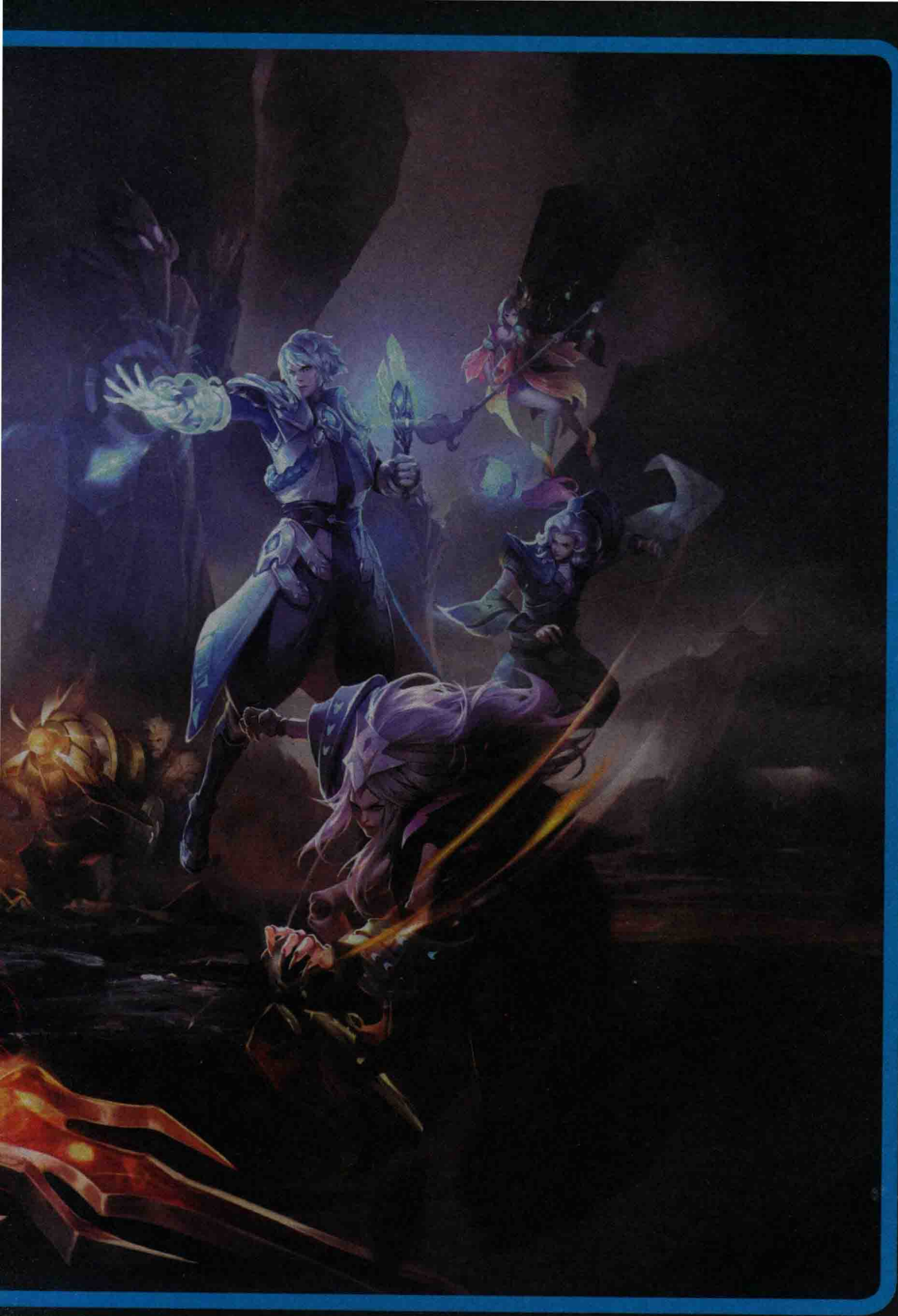
THE ERA OF MOBILE GAME

大型手游时代



STORM OF GLORY: NATIONAL GAME REVELATION

荣耀风暴(上):国民手游启示录





注册用户突破2亿的《王者荣耀》无疑是当下最火热的“国民手游”。这款现象级手机游戏自诞生之初到掀起滔天巨浪，不仅重塑了很多人的人生，也在重塑着电子游戏行业的生态。

特约记者 木辛



国民手游成熟时

40岁出头的赵伟（化名）是国内一家顶级风投的投资人，常年往返中美看项目，坐头等舱、住五星级酒店，西装革履，在谈判桌上与人针锋相对、分毫必争，“严肃、理性、高端”是外界给他的标签。只有结束工作，拿出手机，打开《王者荣耀》，赵伟才觉得“真正的自己”回来了。

赵伟擅长兰陵王——这款游戏里的一个刺客型英雄，擅长隐身、杀敌于不知不觉中——当他靠近敌方，敌方头顶会出现剑柄类标志，但当敌方意识到危险准备四散逃离时，兰陵王已瞄准猎物，拿下人头。

在这款5v5移动端MOBA（多人在线战斗竞技场）游戏里，以中外历史和神话人物为原型创作及部分原创的法师、坦克、战士、辅助、刺客、射手等不同英雄的组合，决定了不同的伤害指数，单局作战的战术、配合、策略至关重要。“其实在日常工作中，也常常要做很多策略性的决策，跟游戏很相似。”赵伟自我反思在游戏中最大的乐趣在于每次复盘失





败的对战，“就像投资失败一样，是人的问题还是策略的问题？当一个节点的策略出现问题的时候，之后应该如何调整，从而逆风翻盘，对我工作节奏的调整都很有帮助。”

每天至少打3局《王者荣耀》成了赵伟的生活常态。他被朋友拉入战队，甚至还与投资圈里他曾仰望的“大神”组队“开黑”。在一场酣畅淋漓的对战结束后，“大神”约赵伟单独见面，聊了没多久，赵伟竟意外收到了入职邀请。“应该我的抗压能力和思维方式打动了大神吧，”赵伟事后回想，而像他这样的例子在投资圈不胜枚举，“《王者荣耀》现在已经差不多代替德州扑克，成为投资圈流行的生活方式之一。”





这款现象级手游在投资圈的风靡，仅仅是其形成一种社会现象的表征之一。你会发现身边许许多多看起来与游戏不会有任何关联的人，突然出现在微信游戏的好友列表中，并且呈现出与日常性格差异极大的游戏风格和游戏等级。

27岁的李嘉是电视台的活动策划，硕士毕业刚刚工作两年，她原本固定的两点一线生活被3月初开始玩的《王者荣耀》彻底改变。“感觉像是打开了一扇新世界的大门，”李嘉感慨。在一个重度玩家的带领下，她从一个几乎没接触过游戏的“小白”晋升为排位“钻石”的资深玩家，熟练运用不同角

色进行对抗，“最擅长用的虞姬和亚瑟，我们还有自己的战队。”

李嘉并非个例，正是如她一般的游戏“小白”，在助推着《王者荣耀》成为2017年的手游爆品。这款由腾讯在2015年10月推出的手游并非一鸣惊人，但在鸡年春节过后，日活跃用户暴增，目前总注册用户已超过2亿，成为全球玩家最多的MOBA手游，也为腾讯游戏贡献了大量营收：2017年8月16日，腾讯官方公布的Q2财报显示，腾讯游戏每日进账2.6亿元，其中手机游戏收入同比增长54%，至148亿元，环比增长14%，并首次超过PC端游戏收入。

如今，当你在街上、地铁里，或进入商场、餐厅里，耳边随时会听见“你走下路，你打野”“孙尚香的一技能位移不错”“芈月现在特别肉，完全打不死”，甚至有店家还会打出招牌“凭《王者荣耀》王者、星耀、钻石、铂金等段位可享受七折优惠”。

《王者荣耀》的成功既有必然因素，也有偶然机遇。在此之前，电子竞技类游戏在中国已有长达十几年的发展历程，有过辉煌时刻，也曾跌落谷底，整个行业陷入萎靡。起起伏伏之中，破除传统观念的偏见、扭转行业社会地位的进程，也是不断寻求电子竞技的专业性与大众化之间的平衡、寻找真正的盈利模式的过程。





从此以铠之名存在。



酱油工作室的逆袭

偏居西南的成都素有“天府之国”的美称，喝茶、吃火锅、打麻将将被视作当地居民生活惬意、舒适的表征。而近半年，一些人提起成都的第一反应已经逐渐变为：《王者荣耀》的诞生地。

从成都双流机场驱车半小时左右就可到达成都高新区，那里高楼耸立、路面宽阔，在腾讯公司独有的两栋建筑里，《王者荣耀》项目组已从原来的六七人，扩张为上百人的团队。美术、设计、策划等工作人员分工明确，排班表上密密麻麻写着每天要完成的

修改项目——为了庆祝 2017 年 10 月游戏上线两周年，项目组准备推出一版全新设计的地图和一系列新英雄。

该游戏主策划苏毅无论如何也想不到两年的时间会有如此大的变化，这似乎是厚积薄发，也像是突然撞上了天时、地利、人和。《王者荣耀》的开发团队是腾讯旗下天美 L1 工作室，其前身——成立于 2008 年的卧龙工作室并不为人所熟知，甚至一度被称为“酱油工作室”。

“工作室成立之初就是制作人李旻拉了几个人一起做端游《霸三国》，但由于各种原因一直在改，上线公测之后效果也并不理想，一度没有项目可做，”苏毅放低了声音，“后来 Colin（腾讯副总裁姚晓光）提出做 MOBA 手游，我们就把端游停掉，之前已经有几年做端游的经验，团队基础没有问题，很快就做出了第一版 demo。”

但初次尝试开发 MOBA 手游，一切并没有预想的那么顺利。一款游戏从开发到上线，需经历一系列的流程：设计地图、英雄、数值系统、外围成长系统等，再经过内部体验、环境测试、玩家反馈等多重关卡才能真正上线公测。而原本就磨难颇多的卧龙工作室在转型手游之后依然碰到重重困难：开发了四五个月，用了很大功夫设计出的外围成长系统在内测中不被玩家认可，而玩家的兴奋点是对战、竞技。彼时已是 2015 年 6 月，距离 8 月份正式内测时间所剩无几。





“剩下两个月的时间，如何处理这个耗费了巨大心力的外围系统至关重要，”苏毅称，那段时间几乎每天都在讨论、权衡，如何重新设计局内系统，怎么把沉没成本降到最低，整个团队压力巨大，“最终大家把问题拎出来讨论清楚之后，达成一致，决定砍掉外围系统。”

2015年8月18日，没有外围成长系统的3v3对战游戏《英雄战迹》上线内测，苏毅迎来的是又一次挫折：“MOBA一开始就诞生在5v5的地图上，出于对移动端操作上的考虑，我们最开始做的是3v3，希望用户能从3v3的适应之后，再用5v5这样一个过渡，但发现玩家不买账。”

2015年10月必须上线公测，也意味着一个月的时间里，团队必须把整个游戏的地图、策略等全部改掉，重新来过。“其实在开发3v3的时候已经有一个比较简单的5v5在筹备中，虽然有一些技术上的限制，但我们还是用最快的速度去改。”苏毅知





道，对于整个工作室来说，《霸三国》成绩不佳，这款 MOBA 手游的成败决定着他们在腾讯内部激烈的竞争环境中是否能继续生存下去。因此，在成都享受生活惯了的项目组成员，在那一个月时间里，吃住在公司附近的酒店，困了就睡行军床，所有人都铆足了劲连轴转，加班到凌晨三四点是家常便饭，最终在上线前完成了所有修改工作。

“这中间有很大的一部分工作量是在缩短单局的游戏时间，玩家不需要跑回泉水买装备、升级，通过对兵线的控制来缩短推塔的时间等，我们不断测试、平衡，最终把一局的时间控制在 15 到 20 分钟。”

苏毅称，如今看来，这一重大调整成为游戏玩家们认可度最高的部分，公测结果出乎意料地好，即使更名为《王者荣耀》，也没有降低用户对这款游戏的认可度。

也许是此前经历了太久的挫败，无论李旻、苏毅，还是团队里的任何一个人，对于这款游戏取得的成功都显得极为淡定。“我们依然是正常的工作节奏，根据玩家反馈去做各种修改，问题还是不少，Colin 当时还特意挑了家里阳台一个特别偏僻的角落去玩，去测试我们的服务器稳定程度。继续改进吧，”



苏毅回忆上线当天的场景，表情淡然，“上线那天也只是很正常的一天。”

随后几个月的用户增长如疯牛一般，苏毅跟同事们在办公室里看着日活跃用户从 10 万、100 万、300 万增长到 500 万、800 万。“到 900 万的时候，大家就非常兴奋，一直猜测什么时候会突破 1000 万，因为当时市面上日活跃用户达到 1000 万的游戏很少。”2016 年 1 月底，游戏日活跃用户就已突破 1000 万。

然而谁都没有料到的是，更名为《王者荣耀》后，它会成为腾讯目前最成功的一款手游。这似乎是蛰伏多年的这支团队应当获得的犒赏，出乎意料，但又实至名归。

30 多岁的李旻作为游戏制作人，也是团队的核心支柱。在卧龙工作室遭遇不平顺的时候——团队成员或要离职或要调岗，是李旻耐着性子一个个说服他们留下来。“如今负责整个游戏客户端的邓军，之前本来是想转岗到其他部门去，但李旻把他留下来了，一起来做《霸三国》，再后来一起做手游，”苏毅的口气里充满敬佩，“陈时，之前是一家游戏公司的技术总监，李旻凭着韧性，一直跟他保持联系，最终让他来成都加入团队。”

在游戏开发最为艰难的 2015 年 7 月，李旻和团队

的任何一个决策都决定着这个游戏的成与败。他当时在朋友圈里写道：“无论成就高低，每个人手里本都握着最宝贵的一些东西，只是通常要到握不住终于流逝时，才会察觉。健康如此，爱情如此，梦想如此，成年人的生活没有容易二字，大家都要爱护好自己，才能紧握住想要守护的东西。”

2016 年 8 月，已经蜚声内外的《王者荣耀》项目组第一次迎来腾讯 CEO 马化腾视察，天美 L1 工作室不再是“酱油工作室”，而是拥有一整层独立办公空间，可以印上大大的 logo 的知名工作室。在中国游戏发展史上，《王者荣耀》注定要留下浓墨重彩的一笔，这个团队功不可没。

那些 QQ 上的年轻人

《王者荣耀》取得成功的大背景，是手游市场规模的不断扩张。中国互联网络信息中心第 40 次《中国互联网络发展状况统计报告》指，截至 2017 年





6月，全国手机网络游戏用户规模已达到3.85亿；而TalkingData发布的《移动游戏行业报告》显示，截至2016年底，国内移动游戏用户中，25岁及以下的比例达38.1%，同比增长4.1%。

对于自2013年就开始全面将游戏业务的重心转移到手游的腾讯而言，将社交产品优势与电竞用户需求相结合，是一条必经之路。在鸡年春节期间，《王者荣耀》之所以成为话题，就与在QQ和微信两大平台上活跃的用户将其作为社交方式与同龄人或长辈进行沟通有直接关系。“我是一个从

来不玩游戏的人，但过年在家被侄子带着玩了两局之后，就迅速明白了开黑的规则，从此欲罢不能。”玩《王者荣耀》只有几个月的赵静如今已经成为铂金段位的玩家，“但有些英雄我根本玩不了，比如李白，太讲究手速，但我侄子就操作得非常娴熟，甚至在出装、铭文等游戏装备上，他的理解都比我好很多。”

达晨创投投资总监陈全是重度电竞玩家，也专注于投资游戏相关的产品，在近几年手游火热的情况下，他却一直对手游电竞持观望态度，“电竞好玩的地方就在于它有很多操作技巧，手机上实现得了吗？”

《王者荣耀》在保留原有地图、推塔规则等前提下，最大限度地降低了门槛。除了5v5的对战模式，也有人机对战、1v1、3v3等模式，但在竞技方式上又有操作技巧、出装搭配、铭文等深度，可以说最大限度地满足了新老用户的需求，新用户即使没有任何游戏经验，也可在几局的时间里迅速掌握游戏规则和技巧。与此同时，缩短的单局时间满足了手机用户碎片化玩游戏的需求，在地铁里、饭





局上……只要有手机、有网络，就可以来一局对战，这也成为用户高黏性的重要因素之一。

陈全对《王者荣耀》有不同于其他手游的评价：“产品本身设计得很符合手机的要求，虽然玩游戏的门槛降低，但竞技意识、团队配合的要求没有降低太多，有一些深度，又有一定的观赏性和竞技性。”陈全认为，随着手机普及、用户付费习惯养成，腾讯又有非常强大的社交链，用户的量就很容易起来。

QQ 对年轻群体的运营和把握能力，将《王者荣耀》玩家之间的关系

