

# 爆紅遊戲背後的世界 (上)



《羊了個羊》遊戲界面。



▲《羊了個羊》這款小遊戲登上熱搜，並在社交平台上引發了用戶關注。

如果有人問起，這段時間遊戲界最熱門的名詞是什麼？答案或許不是那些畫面精美，製作精良的「3A」大作，而是一款微信小程序遊戲「羊了個羊」。在動筆寫這篇文章之前，我又一次點開了「羊了個羊」，又一次毫無疑問地通關失敗。系統記錄，這是我這段時間第253次點開這款遊戲，也是我第253次通關失敗。這款遊戲令人「上癮」的秘訣在於何處？又有哪些遊戲與這款遊戲有一樣的「魔力」，令「3C科技」與讀者一同盤點。

杜若

## 開山鼻祖：俄羅斯方塊

《羊了個羊》是一款闖關消除遊戲，新玩家上手十分容易：玩家們點擊選擇上方卡牌，將其下移到底部的木框中，當有3張相同的卡牌同置於框內時，則可達成消除。這種玩法的歷史最早可以追溯到1984年發明的《俄羅斯方塊》，這款遊戲也是迄今為止流傳程度最廣的電子遊戲之一。

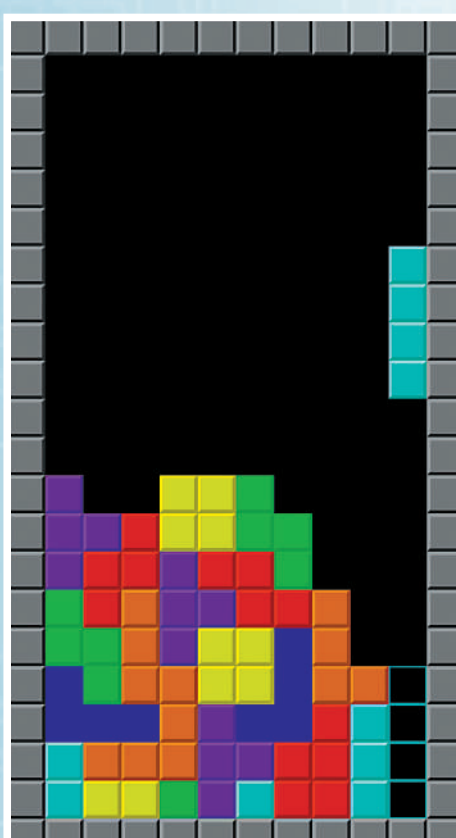
1984年，一位蘇聯工程師阿列克謝·帕基特諾夫設計了一款遊戲《俄羅斯方塊》。《俄羅斯方塊》是由7種四格骨牌構成，全部都由4個方塊組成。開始時，一個隨機的方塊會從區域上方開始緩慢繼續落下。落下期間，玩家可以以90度為單位旋轉方塊，以格子為單位左右移動方塊，或讓方塊加速落下。當方塊下落到區域最下方或者落到其他方塊上無法再向下移動時，就會固定在該處，然後一個新的隨機的方塊會出現在區域上方開始落下。當區域中某一橫行（列）的格子全部由方塊填滿時，則該列會被消除並成為玩家的得分。同時消除的行數越多，得分指數級上升。玩家在遊戲中的目的就是盡量得分。當固定的方塊堆到區域最頂端而無法消除層數時，遊戲就會結束。《俄羅斯方塊》的底層邏輯實際是關於數學幾何，因此有着很高的益智屬性，由於其模式簡單且可以無限進行，從最早的大哥大手機，到如今的智能電腦，都能看到這款遊戲的身影。

「消除」是俄羅斯方塊的關鍵，這個關鍵詞也被許多其他遊戲所借鑒，成為一個專門的遊戲品類，即「三消」類遊戲。

## 繼承與發展：三消遊戲

真正的第一款讓三消遊戲大放光彩的遊戲是一款叫《寶石迷陣》的PC遊戲。誕生於2000年的《寶石迷陣》是一款鍛煉眼力的寶石交換消除遊戲。遊戲畫面會出現各種各樣、不同顏色的寶石，遊戲的規則就是通過交換相鄰的兩塊寶石，使3個同一顏色的寶石連在一起，就可以消去它們。這款遊戲在2002年入選IGN主辦的世界電腦遊戲名人堂，成為繼《俄羅斯方塊》後第二款入選的同類遊戲，也擁有超過5億玩家。

如果「三消」有這麼強的「魔力」，那麼「四消」「五消」會不會也有類似的魔力？答案是肯定的。在《寶石迷陣》的



▲經典的《俄羅斯方塊》遊戲界面。



▲《寶石迷陣》是幾年前爆紅的三消遊戲之一。



▲《糖果傳奇》以卡通的畫風與簡單的門檻頗受年輕人歡迎。

成功基礎上，英國網絡遊戲公司King Digital開發了《糖果傳奇》。糖果傳奇是以糖果為主題，基本規則將3至5顆一樣的糖果排成一線消除糖果得到分數。遊戲需要把不同的糖果組在一起並引爆，會產生不同效果威力。糖果傳奇還因應終端多元化的趨勢，推出了電腦版、手機版、平板電腦版等不同的平台版本，且各個遊戲版本間進度均可同步。如今這款遊戲已經有2000多關，可謂是「無盡的挑戰」。

在內地，三消遊戲的市場也非常廣闊。2014年初，「樂元素科技」遊戲公司研發的《開心消消樂》上線，一經推出便深受網友追捧。《開心消消樂》上線至今已8年，依然有很強的用戶黏性，月活躍用戶依然保持在1億左右，玩家總數達8億。不論是在地鐵上還是在圖書館，都能看到玩家「消消樂」的身影。

## 三消遊戲的魔性秘訣

但到底是什麼原因，使得《羊了個羊》這款號稱「史上最難玩」的消除遊戲，正在讓無數網友沉迷其中，無法自拔？其實其中有各種心理學及遊戲學的原因。

史丹福大學商學院教授尼爾·埃亞爾（Nir Eyal）仔細研究了這個問題，他發現這些「消除遊戲」背後，其實有一套讓人上癮的機制：從用戶接觸產品、到開始使用產品、再到使用之後還會對用戶產生持續吸引的完整閉環，整套機制的關鍵就在於讓產品進入用戶的習慣區間，成為他們離不開的「生活必需品」，他由此提煉出了「上癮模型」（The Hook Model），即「觸發—行動—多變的酬賞—投入」。



### 觸發

#### 觸發用戶內在需求

觸發，可分為外部觸發和內部觸發，這是開啟上癮模型的第一步。人們通過接觸廣告、媒體或好友推薦等信息得到最初的感官刺激，然後打發時間、勝負慾等內心需求被喚起，就掉入了消除遊戲給大腦設的局。在三消類遊戲中，《羊了個羊》的觸發模型營造成功，即通過遊戲的復活機制。

### 行動

#### 引導用戶快速行動

消除遊戲在於對人性的了解。消除遊戲是純粹的通過遊戲性的樂趣引導用戶的遊戲品類，用戶追求快樂、追求希望、追求認同，於是消除類的門檻變得非常低，以「簡單易上手、片段時間短」為核心特質，讓玩家可以「少量多次」的獲得遊戲的成就。但又通過設置一些關卡，讓用戶持續地體驗到成就感和認同感。在《羊了個羊》中，這個機制被極限化，通過極其簡單的第一關與難度「爆錶」的第二關形成差異性，使用戶不斷沉浸其中。

### 投入

#### 引導用戶持續投入

這是上癮模型的最後一步，關乎用戶能不能持續對遊戲「上頭」。一般而言，消除遊戲對於用戶的累積投入會回報以明確的等級、道具等獎賞，用戶為了讓遊戲體驗更好、或者快速通關。但《羊了個羊》採取了不同的模式，它的高難度與復活機制使得玩家基本不可能在完全不失誤的前提下通關，那好勝的玩家便會嘗試通過觀看廣告、轉發獲得復活的機會與其他相關道具。

### 非恆定回報

#### 用多變的獎賞留住用戶

通過前兩步，用戶已經初步擁有了對遊戲的良好體驗（或是中毒版的體驗），遊戲設計者們這時開始給用戶各種各樣的酬賞，如各種通關工具、積分獎勵、好友排行榜等，全方位滿足用戶多層次的使用需求。在《羊了個羊》中，通過超低的通關率與高度的社交媒體結合度，使得部分通關的人成為「朋友圈贏家」。



## 開心消消樂

▲《開心消消樂》的畫風與玩法集成了各類消除類遊戲的優點。

## 結語

早一個多月前，《羊了個羊》熱度初起之時，就有許多媒體稱，這款遊戲的熱度只要能保持一個星期，已是巨大的成功。可隨着時間推移，《羊了個羊》的熱度依然，製作方

甚至還推出了各種「皮膚」類型的獎勵機制，製作更純粹的「上癮模型」遊戲。作為一款在微信平台上爆火的遊戲，《羊了個羊》背後也有其傳播的「獨門秘籍」。