

很多朋友在找的时候都会咨询bbJi和bbJi，可见有些人不#039；我对这个问题了解不多。你明白吗？那么bb机是什么呢？让#039；让我们仔细看看边肖的作品！

号

1. bbJi工作室和二色性彩虹两个人，都是做电子游戏的。
2. 双色彩虹是哔哩哔哩的主人#039；s游戏区，37万粉丝。视频主要涉及明日#039；方舟和蓝色航空公司。
3. bbJi工作室也是游侠八卦。视频方向主要分类，比如手游，挖好游戏，对游戏的感受等等。

本文首发于微信微信官方账号"BBJi"(bibiji300)

。

加盐|Text

如果你有几个小时你会做什么？

看完短篇小说，看完电影，或者无所事事刷社交app。当然，你也可以选择打开一个游戏。

在主流认知中，长达数十甚至数百小时的游戏时长，往往成为制作方宣传游戏丰富内容的噱头。这些作品里的几个小时可能连新手村和教程都没去过。

而在短游戏制作者的眼中，几个小时代表了高度简化和浓缩的游戏玩法、剧情和系统，或者说它代表了一切。

月初，一款名为《异化之恶》的独立冒险游戏悄然加入Steam，发布不久我就注意到了。

当每款游戏都在新品列表的最前面标上不同的价格时，单词"自由发挥"在这部作品中有点"眼花缭乱"。必须承认，不要钱的魔力对大多数人来说是不可抗拒的。

俗话说一分钱一分货，价格低有时对应的是同等水平的工作质量。在下载游戏后的

十秒钟内，我就做好了心理准备，心想如果我不能'；不玩了，弃坑就完了。

没想到，三个小时过去了。一口气通关，全部成就，彻底改变了我对《异化之恶》的看法。这是一次短暂而充实的虚拟世界之旅。它表现出一种超越表面的完成度和思考，让人对它的幕后故事产生兴趣。

于是，BB姬带着一些疑惑找到了《异化之恶》的制作人百合子。

01

一个月，三个小时

微博'；的个人签名百合子把自己定义为"一个玩RPG游戏的咸鱼玩家和一个画像素风格的画家"。

对于她来说，这两个身份到《异化之恶》应该都有不同程度的实现。

玩游戏前在steam的介绍中，可以看到独特的人物竖绘，第一眼就很容易喜欢。竖画由百合子'；s画家朋友米芬，而游戏里的像素是百合子自己设计的。

玩过《异化之恶》的人。他们大多给它贴上独立、冒险、角色扮演的标签。有趣的故事，简单的探索和解谜，QTE，和一个失落的动作元素都构成了它的整个外观。

一般来说，这是一个以故事为导向的冒险游戏。

翻看steam作品列表，可以看到百合子和她的工作室"永恒的梦"只有一个型号《异化之恶》在货架上。因为个头小，所以想当然的猜测。这是他们的首次亮相。

百合子告诉我，其实在《异化之恶》之前，她为了参加一个特别的论坛比赛，和一个朋友合作了一个游戏，——"非常短的游戏制作比赛"。

比赛中最重要的一条规则就是开发时间，限定为一个月。一款游戏，从零到一，从无到有，只需要一个月。

百合子'；第一部作品《扭蛋机世界》诞生于此。她和她的朋友花了一个多星期的时间来制作游戏的主体。现在回头看这部作品，可以发现《异化之恶》的一些雏形，比如像素横版的画面风格，以故事对话为主轴的推广形式等等。这次比赛的结果，《扭蛋机世界》被提名，但没有获奖。评委们对剧本的完成和作品的像素风

格赞不绝口，遗憾的是互动和谜题较少。也许正是有了这次经历，百合子和她的朋友们释放了“高速生产”。后来做《异化之恶》比较方便。

“我们花了一个月的时间做《异化之恶》的主体，白天还有其他事情，所以我没有睡不好，晚上基本都在打游戏。”

“一边做，同时改进设置和字符”

可以看出，为了扬长避短，《异化之恶》的可玩性略有增强，剧情优势越来越明显。

而最早，这一切都源于一个多了一点属性的奇怪想法：

“讲一个疗养院里治疗不同能力的病人的悲伤故事”

02

短篇，多结尾

《异化之恶》目前Steam上好评率99%。发挥了良好的水平。

而这些好评99%无一例外的提到了游戏的剧情。[XY002][XY001]《异化之恶》的阶段是一家养老院，名为“452b”。游戏里的世界是由普通人类和有特殊能力的人组成的。大多数普通人不要把这些力量视为同类，所以越来越多的力量被送到疗养院，试图治愈他们的“精神病”疾病；

好像背景有点大。然而，将这个过程限制在“疗养院”。

现在已经成为一个微缩世界，各种NPC会用不经意的对话告诉你两个群体的冲突和对立。我们扮演一个养老院的工作人员，他也有不同的能力。故事围绕着“你”和“病人”。

游戏的整个故事流程是有规律可循的：一开始，它普通的日常生活，然后急转直下，异常事件发生，然后玩家探索发现，最后真相一步步解开。取决于你的选择。结局会表现出不同的观感。

结局会升华故事的整体感觉，尤其是对于一个“小”像《异化之恶》这样

的游戏。

好的结局，坏的结局，普通的结局，真实的结局，每一个都包含了一个小反转。玩家对故事有了新的理解和新的思考。

百合子说她从一开始就想给游戏增加更多的结局。因为游戏体积小，有多个结局的关键分支线索没有打散放入游戏的流程中。而且几乎都放在了游戏的最后一个剧情节点上。

“这个分支可能比较简单，方便收集所有的结尾。看完其他分支的故事，会引出真正的结局。”

即便如此。在游戏上架的过程中，还有一个小插曲：Steam工作人员表示不能播放真正的结局，他们没有“我暂时不让他通过测试，这导致了几天的延迟。

steam游戏的发布规则要以测试者为准的心情来决定玩多少。

这让百合子哭笑不得。显然这很简单，为什么可以“工作人员通不过吗？好在在资料馆的帮助下，工作人员在游戏上架前看到了真实的结局。

我要看到真实的结局，工作人员会觉得很惊艳。。

玩家最称赞的是游戏中真实的结局，是对之前所有故事的反转。这个结局的描写不长，但是有一种超越游戏的“正在思考。一些玩家说他们与现实联系在一起，类似于不同人不同群体之间冲突的黑暗现象。

百合子认为人们不“对于一点过度的解读，不必想得那么深。但话锋一转，她提到了游戏中的普通人和异能者。

相比游戏下半场的黑暗，百合子觉得特别版收录的那些文字才是他真正想表达的。

“我大概只是想讲一个正常人和被异化的人之间的故事，但我没有“我不想展示黑暗”

“我放在特别版的图说明了整个游戏的设计，分别反转了三次，依次反映了三个角色的目的和邪恶”

防止剧透，我赢了“这里不说这三个人物是谁

。我能感觉到她有些积极的色彩：“因为善与恶可以”；不能简单地认定一方是幕后黑手”

03

曾经和未来

作为主要生产者，百合子会在游戏通关后出现在特殊房间，和玩家聊游戏的故事和设定。不仅如此，她还出现在游戏中，扮演了一个沉睡的力量。

实际上，所有工作人员都被她抓了，在游戏里客串。这些人是她的朋友。他们创建了在线工作室“永恒的梦”一起。从她的描述来看，我觉得更像是一个由共同兴趣组成的社团。。

游戏中的特殊房间

不同于职业游戏玩家的专职开发。百合子和她的朋友们大多是在校学生，做游戏不是她们的主业，愿意在还能用爱发电的年纪发光发热。

例如，有些玩家会有“投诉”关于免费玩的决定，并且认为这样的质量收钱没问题。对此，她看得很淡。

“这是工作室在steam上正式发布的第一款游戏。希望有更多的玩家来玩。而且一开始，我并没有”；我不想过多地使用这个游戏来赚取收入，所以我决定免费。”

真的让游戏获得了远超百合子的传播效果”；的期望。毕竟，Hi1韩元”；t受苦，很多steam用户都下载了游戏来体验。

后来听说哔哩哔哩up大师@渗透C君录制了她的比赛直播，她的比赛要被更多人知道了，她非常激动。

有意思的是，玩家群体的扩大并没有带来多少负面的声音。

或许是免费的诚意，又或许是故事的戏剧性，又或许是人的细腻”；的设计和音乐，让每个人都给这个“简单的小游戏”足够的包容。即使有些评论提到了很多缺点，但这款游戏最终还是获得了好评。

另一方面，玩家人数已经超过1000人，一些粉丝也给百合子发来了自己精心制作的

粉丝图。

这一切都让她非常感动，点燃了她继续投身游戏开发的热情。

至于下面的计划？她说她有两本新书的计划。最近还是短篇，流程比《异化之恶》短，大概只有15-20分钟，可能是拿去参加最新的极短游戏制作比赛。

不过她也提到最近要跟进《异化之恶》，所以有一定概率是鸽子。

还有一款拥有全新世界观的元游戏，将于明年暑假登场。看得出来百合子是想为这部新作尝试一些新的东西。为此我特意学习了Live2D模型的开发技术，试图给玩家一个全新的体验。

当然这些游戏的重点应该还是在故事上。

在谈论制作游戏以外的事情时，百合子表现出了非常丰富的爱好，COS，画画，跑团，记录脑洞和梦境。我们也聊到了自己喜欢的游戏，她连续列举了几个游戏：《传说之下》，《命运石之门》，《底特律：变人》，《逆转裁判》。

不难发现，这些作品剧本优秀，结局有趣。百合子试图还原评书的理想状态，并将其融入自己的作品中，传达给玩家。

这就是短游戏的精髓。如果你不靠玩来赢，故事往往会成为主流。

对此，我抛给百合子一个相比之前有些严肃的问题：你如何理解短游戏，它的理想状态是怎样的？她沉思了很久。同样一本正经的回答：

“从玩家体验来说，短时长更符合当今碎片化的游戏时间；人，而且操作过程简单明了，可以尽量一次性呈现一个比较完整的游戏过程。

处于理想状态大概就是把故事浓缩在一个比较短的流程里，减去一些无关紧要的部分，让玩家在有限的时间内体验一个好故事。或者创造一种“暂时脱离现实去梦想”对于玩家来说。

另外，现在的制作时间成本和金钱成本有限，做短篇的概率很小。相对来说，做出高质量、长形态的游戏肯定是有难度的。短游戏制作成本低，制作团队规模相对较小，便于沟通和管理。

然后，对短游戏没有硬性要求，通过游戏自由地向玩家传达一些想法，还是挺有意

思的。”

为了解决这个问题，她还特意咨询了她的出版朋友安安。然后出现了一个奇怪但生动的小胡子：

“一个小故事就像一个奶油香草覆盆子千层杯蛋糕，而不是一个全天供应各种美食的水席。

虽然根本不可能将它们放在一起比较。但它可以陪你度过一个悠闲的下午茶。你不必#39；你不必花时间去打扮和正式参加一个跨越时间的盛大宴会，但你也可以独自在餐桌上品尝这种多层的甜蜜。”

说完这些话，也许它#39；因为我#39；我是一名中学生。有点害羞，她很快补充道：“我知道。我#39；我其实厨艺很差，只能加油，努力玩自己想玩的游戏，但是我可以#39；根本达不到这种理解XD” [XY002][XY001]直到面试结束。终于问出了一开始就想问的奇怪又有些不着边际的问题：

“那么，你能告诉我为什么你的微博名和工作人员表都叫梦想飞机大师吗？有什么特殊含义吗？”

和百合子#39；s的回答更是“奇怪”：

今晚我在梦里告诉你了。

-end-

本文首发于微信官方账号“BBJi”(bibiji300)

。

真新镇小茂 | 文

01

口碑差异

围绕《原神》的争议自发表以来从未平息，玩家分成两派，互相对立，争吵不休。但不管你站在哪一边，不管你愿不愿意承认，《原神》真的是火了，而且很彻底。

根据麦琪上周公布的数据，10月21日《原神》高居苹果中国畅销榜榜首，这只是冰山一角。同时，《天刀》还占据了美国、加拿大、韩国等八个国家的畅销榜。颇有秦始皇横扫六合，横扫八荒之势。

如此惊人的成绩，离不开铺天盖地的宣传和新角色Cory的推出。玩家们挥挥手，投入大量资金，就是为了拿下这个中国人见人爱的白发萝莉5星角色。米哈趁热打铁游泳。人物上线的那一天，几乎囊括了国内游戏门户的所有广告位，使得网站首页处处繁华，仿佛过了一个集体新年。

一个产品的成功可以#039；不仅仅是通过示范，还需要技巧。《原神》上线之初，迫于一些舆论压力，大多数国内媒体没有#039；不深入评价游戏。于是选手们充满期待，等待老外的无情吐槽。

结果让人跌破眼镜，游戏线人9.25分，IGN9分，FamiPass35分。就连一向专业严谨的GameSpot也给出了7分的好评价。这也许是中国第一次#039；s游戏在发布/上线后受到国外权威媒体如此广泛的好评，引得中国驻意大利大使馆自诩为专家。发表了一条官方推文，上面的文章内容为《原神》，并特意引用了IGN#039;《原神》前期9个点。

9分是什么概念？为了方便大家理解，我选取了ign之前的几篇评测作为参考。

可能是这个数字对国内玩家的震撼太强了。现在每次ign发布新的评测，评论区都是"辣鸡，不如原神"。一些好事者大量生产梗，用戏谑的方式表达讽刺和不满。

虽然我们可以说核心玩家并不是《原神》的潜在用户，但大部分只会离开游戏几个小时。作为国内相对权威的手游讨论社区，TapTap上的玩家评分可以#039；不要说谎。13万多人给的4.8/10分真的不好看。

taptap首页《原神》的热评，大多是已经玩了几十个小时甚至几百个小时的玩家对卡牌绘制、优化、地图太肝等问题的抱怨。反而大部分吐槽中夹杂的五星好评显得有点扎眼。

自称"小氪星"对于16K一般能概括TapTap中的整体观点。

所以我们可以得出结论。媒体评级有时会#039；不代表玩家意见。像《最后生还者2》这样的事件，过去不止发生过一次。也许《原神》是下一次...？

这个结论需要满足前提条件。首先，手游评分涉及的因素极其复杂。有时候可以&

#039 ; t客观反映游戏的认可度和受欢迎程度，否则TapTap评分低于《原神》的《王者荣耀》(4.7)获胜#039 ; t真正成为全民手游。

其次，0755到79000的海外玩家分数都不低。而且营收占比高达60%，根本不存在“圈地萌”围成一个小圈。

比如在GooglePlay上，60多万人给《原神》打了4.6/5的高分，下载量超过1000万。

在Google下的好评评论中，《塞尔达》的轻玩家和粉丝更关注优化。

即使对于一直充满敌意、门槛非常低的metacritic玩家来说，《原神》居然得到了一个“好的”6.9分。

不仅愿意付出，还愿意给分。也许外国人真的深爱《原神》，但这让bb姬很好奇。为什么国外玩家对氪游戏同样的内容表现出格外的宽容？？是他们有钱买得起氪星，还是外来的和尚喜欢念经？考虑到这一点，我“评估”几家外媒的评论和采访，试图找到一些痕迹。

02

外媒怎么看？

总结一点，《原神》免费氪在我们眼中的商业模式的缺点，其实也是外媒将其视为大作的重要原因。

外媒在评价不同类型的游戏时会有不同的标准。在他们看来《原神》的对比对象不是《博德之门3》那样的单机大作，而是同类型的免费卡牌绘图和二次元手游。在这个框架内，《原神》几乎实现了降维打击。几乎所有的评论都对游戏画面给予好评。比如ign直接指出。《原神》确实是在模仿《荒野之息》，但是这种二次元的开放世界手游是前无古人的。

举个例子，如果有一天一个兄弟做了一个开放世界找老婆的游戏，哪怕设计逻辑很平淡。作为一个lsp，你可能会忍不住给高分。

从没有体验过主机开放世界游戏的轻度玩家的角度来看，《原神》在设计上的种种弊端是不会被明显感知的。。反而在他们的手机屏幕上突然拍出了一个广阔、美好、自由的开放世界游戏，开阔了很多轻玩家的审美视角。

Let's；让我们来谈谈缺点。所有的评测都或多或少提到了物理系统和卡弹率。但在这一点上，他们似乎比我们更有耐心。

GameSpot，给了7分，认为“令人垂涎的”游戏中五星角色只有0.6%，简直离谱。。然而，《原神》仍然试图避免许多“付钱赢”问题，而零氪玩家也可以依靠技术和肝脏完成所有任务。给出9分的

ign甚至不断强调氪逼程度在游戏后期直线上升。作为一个自由玩家，我对此还是毫无怨言的。

归根结底，“自由发挥”对外国人来说比我们想象的更重要。

03

国外玩家怎么看？

只讨论媒体评分也可能是片面的。想知道国外玩家对《原神》的真实看法。因此，加入一个以外国人为主的游戏讨论组似乎是个不错的主意。

这个不难。。Discord是国外一款支持语音和文字群聊的软件，月活跃高达1.5亿，是外国人聚会讨论游戏的首选。

《原神》是最近不和谐讨论最多的游戏。，会员和日在线人数已经超过《我的世界》。

前几天偷偷进了这个《原神》的讨论组，和几个资深二次元玩家聊天。

DarkTenshiDT(简称DT)是Discord中非常活跃的玩家's原神讨论版，同时又是脾气暴躁的哥哥，还是资深二次元。平日里活跃在gacha-hell(卡地狱，指非酋长俱乐部)，放出各种含义不明的废话。

“Motherfxxk，这游戏抽卡概率真的低的离谱。”一个阳光明媚的下午，DT在《原神》的讨论板里愤怒地咆哮着。

也许它's；就因为我在人群中多看了一眼，我碰巧看到了这位兄弟's；s在群里的辱骂性言论，看到外国人怎么喷这个游戏，我觉得可能是个负面素材。

我主动找到DT，向他说明了我的目的。。DT第一次面对我的时候，矜持谨慎，和在公众群里透露出来的形象完全不一样。

聊了一段时间，DT终于打开了盒子。他说自己热衷于二次元抽卡游戏，比如LoveLive。！"《BanGDream！》等。都是他的主菜，不过除此之外，《尼尔机械纪元》、《最终幻想》之类的RPG也在他的游戏列表中。

“如果可能的话，我想称之为“二次元荒野之息”。当我问他《原神》哪里吸引他的时候，DT回答。

我继续问：“也许你不；我对它了解不多。在国内，《原神》被认为是借鉴了《荒野之息》太多的东西，一直被诟病。”

“我不；不要责怪他们这样想。西方玩家普遍认同这一点，但即使主要玩法大同小异，但两者的内在本质其实是不一样的，比如抽卡系统，比如基于元素的战斗，所以我还是能体会到一些不一样的魅力。”他停顿了一下，然后说更重要的是，这些年来，游戏之间互相抄袭，互相启发，这就是为什么我们有了moba，fps，rpg等固定游戏。”

然后他在公众群里跟我说了他的氪系统。他的观点似乎和GameSpot完全一致。DT认为，虽然五星爆率低得离谱，但是角色的设计让你不用花钱就能完成任务，这是和其他抽卡游戏不一样的。

最后《原神》的DT给7.5分。并表示如果米哈游能继续进步，他愿意给游戏打8分甚至9分。

DT；的观点在不和谐中更主流《原神》讨论板。在我采访的玩家中，大多数人给游戏打了7-8分，他们都对屏幕给予了高度评价。并在广义上对抄袭和氪爆率表现出了更多的宽容。

嘎地擅长多人游戏。他熟悉市面上几乎所有的逃生和moba游戏。他感觉《原神》和《塞尔达》的相似之处只是续航能力和烹饪系统。。如果非要比图的话，万代南梦宫《传说》系列可能是更好的对象。

“个人觉得《原神》比《塞尔达》好看”(危险)

辛德尔是一个核心玩家，擅长市面上几乎所有的主流游戏类型。在他看来，《原神》的抽卡确实比竞争对手贵，但像这样的游戏可以做到这一点。虽然可以称之为赌博。但这个爆率还是能阻止玩家愤然离场。

“你需要做的就是玩《荒野之息1》，然后等续集。在此之前，你不妨先玩《原神》，直到它停止服用。”

总结以上观点后，我觉得《原神》之所以争议这么大，是因为它很少把全世界的核心玩家、粉丝、轻玩家带到同一个舞台，使得不同的观点碰撞，形成激烈的混战。

核心玩家习惯拿《原神》和买断3A大作比较。发现两者其实完全不一样，产生与预期不符的分离感，导致退坑。

轻机市场受用户需求影响。在中国，大部分玩家认为免费是理所当然的，更关注游戏中的氪元素。。相反，已经习惯买断游戏的国外玩家，认为《原神》极其新鲜，即使中途绊倒也很难抱怨。

社区人气第一，达到八国畅销榜榜首，《原神》在海外也确实站稳了脚跟。创造了国产游戏前所未有的成绩。不管争议会持续多久，这款游戏以自己的方式获得了更多的关注。

-END-

That' ; 对于BBJi' 介绍。感谢您花时间阅读本网站的内容。