



链滴

日本高中生看的中国游戏比日本游戏好的地方

作者: [bluelaserpointer](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1525272835354>

来源网站: 链滴

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

这是我的个人看法，毕竟游戏的数量两国都是蛮多的，我不能覆盖全部的作品，所以不一定正确。但真的，玩了很多两国的游戏之后，我对中国游戏的优势得到了一定的感觉。

中国游戏比日本游戏明显厉害的地方，就是社交游戏的服务和运营。

日本的游戏系统做的非常好，画风和剧情都是一个比一个厉害，但是很多时候它们在运营上会摔很多跤。

我想，主要原因是，日本对游戏本质有很好的专研，相比没有考虑玩家怎么去玩。

比如，现在日本社交游戏上有个卡牌类游戏，我的朋友非常喜欢，但经常对我唠叨说它们的运营不行他解释，这个卡牌类游戏规则好玩，战略丰富，原本的质量是很高的。但是每次的update都让他很尬。为了想让游戏更据有impact,它们经常会加入过于强大的卡，来吸引更多的玩家，而不顾这样的动会不会摧毁原本的卡牌力量平衡。结果经常被我朋友等老玩家挨喷，有一次不得不把前一周进行的新撤销掉。我感觉日本很多社交游戏不爱考虑打广告和保持游戏质量的平衡。

那为什么我感觉中国的运营做得好，是因为我看到中国的很多社交游戏系统的确仿造很多国外作品，它们的运营不关是服务还是更新通常都做的很好。比如【弹弹堂】这个游戏，我听说它的游戏系统并是独创，但我感到它自己追加的关卡和对战系统都挺有意思，还巧妙地符合原本的游戏系统，完全超了本来的可玩性。我敢说一个全年龄受欢迎的日本社交游戏在运营上不如一个小学到高中受欢迎的中社交游戏。完败。

毕竟很久以前就没有碰触，不知道现在双方变成了什么样子。总的来说，我感觉中国可能不擅长独创个游戏的新领域，但是很会做出一个发挥它的价值的环境。我真这么觉得。

我也打算，将来要做一个社交游戏。在里边的系统里，我早已准备好要模仿【弹弹堂】等中国社交游的一些成功改进。