

林學忠主編：《城大文史芻論：香港城市大學中文及歷史學系文學碩士論文集》第四輯  
（香港：香港城市大學中文及歷史學系，2025年6月）

## 移動端音樂遊戲的創新角度與玩家體驗 ——以雷亞遊戲《Cytus II》為例

洪小超

### 摘要

在音樂遊戲的發展相繼經歷了街機端、PC端、移動端的熱潮後，如今隨着智能手機的不斷發展，移動端音樂遊戲的熱度也在不斷上升。然而大多數國內音樂遊戲廠商沒有創作移動端音樂遊戲的經驗，導致音樂遊戲作品良莠不齊。與此不同的是，雷亞遊戲創作的音樂遊戲作品廣受好評。本文以其最新的音遊作品《Cytus II》為例，從遊戲玩法、選曲、譜面及劇情方面探究其創新之處，並通過問卷調查法收集其用戶體驗，分析受玩家青睞的遊戲創新元素。

### 關鍵詞

音樂遊戲 雷亞 Cytus II 手機遊戲

## 一、緒論

### （一）研究背景——國內移動端音樂遊戲的發展過程

移動端音樂遊戲出現的時間相對於街機遊戲和PC端遊戲來說較晚，隨着智能手機逐漸普及，移動端音樂遊戲才開始出現在大眾的視野裏。從2008年Tapulous創作的《Tap Tap

Revenge》起步，隨後 2012 年是移動端音樂遊戲蓬勃發展的一年，雷亞遊戲《Cytus》熱賣，由光速工作室出品、騰訊公司運營的《節奏大師（Rhythm Master）》掀起了國內音樂遊戲的熱潮，還有無論在選曲上還是譜面上都屬高質量的韓國 MOMO Crop 公司的《勁樂團 U（O2Jam U）》在《節奏大師》的娛樂向的另一面展開了核心向音遊的玩法。2012 年發行的這三款遊戲代表着移動端音樂遊戲的爆發。2013 年至 2015 年的移動端音樂遊戲市場也湧現了不少優秀的作品：雷亞遊戲在《Cytus》加入劇情元素獲得眾多好評之後推出了主打劇情的鋼琴鍵遊戲《DEEMO》（2015）；《DJ MAX》系列也推出了兩款續作《DJMAX RAY》（2013 PENTAVISION）和《DJMAX TECHNIKA Q》（2014 NEOWIZ）；還有國內三面下落式音樂遊戲《Dynamix》（2014 C4Cat）和與國內最大彈幕網站 BILIBILI 聯合發行的多面板下落式音樂遊戲《同步音律喵賽克》（2015 I-Inferno）；更有主打移動端的多平臺全音遊模擬器向的《Malody》（2015 mugzone），這一時段的音樂遊戲作品大多是在 2012 年的三款大熱音樂遊戲作品的影響下產生的。2016 年後的移動端音樂遊戲呈現出更多的自主性，湧現了許多優秀的獨立音樂遊戲作品，例如 Rinzz 的《繆斯計劃（Project：Muse）》（2017），還有國內作者 Yuyu Li 的《DanceRail》（2018），更有從獨立工作室成長為專業音樂遊戲公司的 Nanjing AQUATRAX（南京水幻之音）的《Zion 載音》（2017）……這些遊戲在經典的遊戲模式下加入了創新的元素，使得遊戲體驗更加優質，也更符合時代流行的趨勢。例如雷亞遊戲的《蘭空 VOEZ》（2016）就是在傳統的下落式上增加了變軌的元素，使整個遊戲模式耳目一新；《Cytus II》（2018）在《Cytus》的基礎上成功創作了更有吸引力的劇情以及變速、跨屏長鍵等遊戲玩法，遊戲曲目也更偏向電子風一些。Skytree 的作品《Hachi Hachi》（2016）在經典街機遊戲《maimai》的圓形中落玩法的模式下採用了半圓中落的遊戲模式，且遊戲的擊打點會隨着音樂不斷變化，十分新穎。Lowiro 的《Arcaea》也是在無軌下落式的基礎上增添了類似於《SDVX》遊戲的激光鍵形，且遊戲譜面較先前的遊戲來說更具核心向，更加適合高層次的音樂遊戲玩家。

## （二）研究目的與意義

就中國國內而言，自光速工作室的《節奏大師》以來，音樂遊戲在國內就逐漸打開了市場，近幾年新的音樂遊戲作品層出不窮，專門創作音樂遊戲的工作室也越來越多。然而，因國內大多數工作室在製作音樂遊戲方面經驗不足，導致作品仍處於摸索式開發狀態，跟不上音樂遊戲玩家的需求。雖然也出現了一些優秀的音遊作品，但是質量普遍不高。

與此不同的是，臺灣的雷亞遊戲是一個主打音樂遊戲的音遊廠商，其創作的幾款音樂

遊戲作品都廣受好評<sup>1</sup>。2012 年第一個音樂遊戲《Cytus》一經推出，就居於 app store 多個國家遊戲排行榜的榜首，此後推出的多個音樂遊戲作品在遊戲界都得到了很高的評價，如今的雷亞遊戲已經是一個在各個方面都非常成熟的音樂遊戲廠商。

本文以雷亞最新發布的一款音遊作品《Cytus II》為例，分析其創新模式以及玩家體驗，在此基礎上對今後音樂遊戲的創新趨勢進行研究，同時以雷亞遊戲為案例給予國內其他音樂遊戲廠商一些參考思路。

### （三）研究對象

#### 1. 研究對象簡介

本文將以雷亞遊戲《Cytus II》作為案例進行研究。

《Cytus II》是經典雷亞遊戲《Cytus》的續作，國際服 iOS 端於 2018 年 1 月在 app store 上架，國際服安卓端同年 3 月在 google play 上架。同時，它在中國的國內服於 2018 年 3 月發行，由騰訊遊戲和龍淵網絡共同運營，2018 年 12 月開始由龍淵網絡單獨運營，安卓端於 2019 年 1 月上架。

《Cytus II》沿用了《Cytus》的掃描式玩法，同時新增了類似於《蘭空 VOEZ》的滑鍵，長鍵的單小節限制也得到了突破，還出現了變速這種音遊模式。《Cytus II》也重新架構了與前作不同的世界觀：在架空的世界裏，科技的高速發展導致虛擬世界取代了現實世界，Cytus 是作為虛擬空間的存在，其實體是架設在城市上方的太陽能主機，超過 70% 的人類時時刻刻都在 Cytus 中展開第二人生。遊戲裏的主角皆為音樂人的形象，其中有些主角是人類，有些是 AI，他們的曲風也都不同。玩家通過遊戲進行升級，解鎖論壇中的帖子，從而一步一步探索主角們的故事，勾勒出整個世界的框架。

#### 2. 研究對象的價值

「1 月 18 日，雷亞遊戲製作的第四款音遊《Cytus II》國際版正式上架 App Store，目前已經拿下 19 個國家/地區遊戲下載榜單 TOP1 以及 67 個國家/地區遊戲下載榜 TOP10。App Annie 數據顯示，《Cytus II》得到了玩家給出的 4.5 高分，實現口碑與銷量雙豐收。3 月 6 日，《音樂世界 Cytus II》（《Cytus II》國服遊戲名）在國內 iOS 渠道上綫，3 月 8 日

<sup>1</sup> 王佩：〈連出七個爆款遊戲的雷亞公司是什麼樣的〉，<<http://www.sootoo.com/content/676430.shtml>>[檢索日期：2020 年 2 月 28 日]。

便獲得了 Today 標籤頁推薦，並且成功登頂遊戲付費榜。」<sup>2</sup>，《Cytus》的高難度與低難度水平要求差距過大，使玩家層次分得過於明顯；《DEEMO》的背景故事有過於負面的導向；《VOEZ》徘徊在定軌與不定軌之間的遊戲模式帶來的較差的用戶體驗。相比較之下，《Cytus II》的口碑呈現出一致的好評。

#### （四）研究思路

首先，本文將梳理雷亞遊戲由《Cytus》到《Cytus II》的發展脈絡，從遊戲玩法、選曲風格、譜面風格和劇情的角度，將《Cytus II》和雷亞遊戲的其他音樂遊戲作品進行對比，闡明《Cytus II》的特色：遊戲玩法上增添了滑鍵、變速與跨屏長壓，曲風更加多元化，譜面更加自製向與核心向，劇情在先前作品的基礎上增添了交互性。

隨後，本文將分析《Cytus II》的玩家群體。國內音樂遊戲玩家屬於小眾群體，本文會將《Cytus II》的玩家群體放在國內音樂遊戲玩家群體中並結合國內移動端音樂遊戲的發展歷程進行探討。

接着，本文將重點依據《Cytus II》的玩家體驗調查問卷進行分析，從以上四個方面入手，統計受玩家青睞的遊戲元素，對不同層次玩家的不同喜好進行分類，分析娛樂向玩家與核心向玩家在以上四個方面的不同選擇：娛樂向玩家更青睞精美的遊戲畫面、簡單的譜面與優美的音樂，核心向玩家更青睞知名曲師的音樂作品以及有挑戰性的自製向譜面。同時，本文將分析今後音樂遊戲的流行趨勢：移動端多指向的發展方向以及難度層次更高的譜面。

最後本文將得出結論並在以上研究的基礎上對音樂遊戲的發展進行展望，列舉一些發展音樂遊戲過程中可能出現的問題。

#### （五）研究方法

本文主要採用個案研究法，選取典型案例《Cytus II》與雷亞遊戲，探索音樂遊戲的發展與創新。同時運用對比法，縱向對比《Cytus II》和雷亞遊戲在不同時期創作的不同音樂遊戲作品，橫向對比在《Cytus II》發布的同一時期不同音樂遊戲廠商創作的音樂遊戲作品，從而體現出《Cytus II》的創新觀念和雷亞的發展方式，借此為今後的音樂遊戲帶來創新思路和發展方式上的借鑒。

<sup>2</sup> 遊資網：〈《Cytus II》口碑銷量雙豐收，「音樂+遊戲」成音樂變現佳選？〉，<<https://www.gameres.com/798828.html>>〔檢索日期：2018年3月19日〕。

另外，針對用戶體驗的研究，本文采取了問卷調查法，擬發放 150 份問卷收集玩家的用戶體驗進行分析，試探索《Cytus II》的創新與玩家遊戲體驗之間的聯繫。

## 二、雷亞音樂遊戲的發展歷史和《Cytus II》的遊戲特色

### （一）雷亞四款音樂遊戲的創作脈絡

雷亞遊戲音樂遊戲作品的創作始於 2012 年的《Cytus》。2012 年是移動端音樂遊戲在中國國內發展的黃金時段，「觸摸式智能手機的普及為音遊市場的再興提供了機會，可以隨時攜帶的工具，更多的創新玩法挑戰，讓局限於街機環境和 PC 下落式玩法的音遊煥發了生機。<sup>3</sup>」此時國內移動端音樂遊戲正因《節奏大師》而開始流行，雷亞遊戲依靠《Cytus》過硬的遊戲質量而取得了一定市場，也創作出一種不同於傳統音樂遊戲「下落式」的玩法——「掃描式」。隨後 2015 年，雷亞的第二款音樂遊戲《DEEMO》又回歸傳統「下落式」，卻將更清晰的劇情綫放進了遊戲裏。依靠這兩款遊戲，雷亞音樂遊戲給玩家留下了「精品遊戲」的印象，同時其選曲以及美術也形成了雷亞遊戲特有的風格。2016 年，雷亞又創作了《蘭空 VOEZ》，其變軌下落的玩法和首次運用的電子音樂風格是雷亞遊戲對其固有印象的一次突破。直到 2018 年，《Cytus II》繼承了《Cytus》的玩法，也吸收了《DEEMO》的劇情元素以及《VOEZ》帶來的電子曲風，成為了雷亞遊戲在音樂遊戲道路上的集大成之作。

### （二）《Cytus II》的遊戲特色——從遊戲玩法、曲風、譜面和劇情四個方面分析

#### 1. 遊戲玩法——在《Cytus》的基礎上增添了滑鍵、變速與跨屏長壓

《Cytus II》的遊戲模式大體上和《Cytus》一致，但也在許多方面有所區別，同時也有《DEEMO》、《蘭空 VOEZ》遊戲玩法的元素融入進去。

首先，在原有《Cytus》的散點、長壓、移動的基礎上加入了滑鍵元素。在此情況下，遊戲的難度有所提升，因為滑鍵打斷了手指在屏幕上的連續性活動，打斷了譜面舒適區的連擊節奏。然而這種鍵型對高級玩家來說也是一種新的挑戰，雖然這樣的滑鍵設計對於下

<sup>3</sup> 手遊矩陣：〈從大火到大隱於市再到市場回春，音遊到底經歷了些什麼？〉，<<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1626495977057464456&wfr=spider&for=pc>> [檢索日期：2019 年 2 月 26 日]。

落式來說雖然常見，但在掃描式以及戳圓圈（類似於 osu! 主模式）音遊中幾乎沒有先例，對於玩家來說很有新鮮感。不過，滑鍵切斷了遊戲的連續性，有時會削弱譜面的手感，在譜面中的使用率不高。

其次，《Cytus II》在長壓鍵型上增添了跨屏長壓。這種玩法在遊戲中占用玩家手指的時間變得更長，在某種程度上固定住了手指的位置，讓遊戲變得更難。然而當玩家在進行遊戲的時候，由於這樣的跨屏長壓占用手指時間過長，手指有可能會擋住後面幾個小節的音符，最後導致掉鍵。

另外，《Cytus II》在遊戲中也運用了變速的元素。變速元素在雷亞遊戲中首次出現也是在《蘭空 VOEZ》，雷亞遊戲首次將變速的元素運用在掃描式的遊戲中。這種變速首先解決了譜面一成不變的狀況，讓曲目的選擇更加多元化，很多 BPM 發生變化的曲目也可以作為音樂遊戲的曲目。其次，在玩家體驗方面，使視覺衝擊力有所提升，對反應力、讀譜的要求更加突出。另外，也有的變速曲目需要玩家進行記憶，增添了玩家遊戲的次數，讓玩家印象深刻。

## 2. 曲風的轉變——從主打旋律性強的曲風到多元化的曲風

在《Cytus》時代，雷亞遊戲的曲風選擇在眾多音樂遊戲裏辨識度還是很高的。不同於同時期的音樂遊戲走流行音樂的風格，雷亞遊戲在選曲上更偏小眾，更具古典、爵士等風格，曲目的旋律性很強，這和《Cytus》的玩家群設定有非常大的關係。同時期的音樂遊戲多選流行歌曲，以此拉近音樂遊戲與路人玩家的距離。儘管也有一些核心向的原創音遊曲目，然而這些樂曲幾乎都是供給高端玩家的，普通玩家幾乎沒有接觸。然而《Cytus》的曲目幾乎沒有選擇流行音樂，代之以更多的原創音樂，這些音樂有很強的旋律性，便於在遊戲裏為其設置劇情並且串聯劇情。

後來《DEEMO》曲風的選擇就更加偏離主流音遊選擇，增添了更多被認為與音樂遊戲完全不搭的硬核爵士曲。然而作為一個以憂傷為基調的鋼琴音下落式遊戲，《DEEMO》將爵士與音樂遊戲結合得很好。傳統的音樂遊戲注重曲目的節奏感，為了讓遊戲鍵型的手感更強，音樂遊戲會更偏向於選擇節奏清晰、鼓點判斷力高的曲目，而爵士的節奏比較自由，沒有很強的節奏感，玩家遊戲時手感不太好。《DEEMO》的爵士樂在譜面結合的方面有所考慮：突出了本身爵士中弱化的鼓點的角色，增添了 Key 音（玩家敲擊 NOTE 的時候會有琴聲音色出來），讓玩家更容易找到節奏，也增添了譜面的手感和可玩性。

《蘭空 VOEZ》的選曲風格首次不以純音樂為主，而是以日語流行為主，但所選取的

流行音樂並不是爛俗的街曲，而是具有很高辨識度的流行音樂以及電子音樂。

《Cytus II》在曲風和選曲上似乎更偏向於綜合的曲風。《Cytus II》以 NPC 劃分樂曲的曲風，這樣的曲風分類方式讓整個遊戲的曲風控制不至於很凌亂，並且提升了樂曲的辨識度。

《Cytus II》的曲風選擇在總體上是前三款遊戲的繼承與總結，然而對於具體的某種曲風來說，《Cytus II》比先前遊戲曲風凸顯得更為明顯。例如在古典樂的選擇上，先前遊戲的樂曲選取多為古典樂的旋律結合現代音樂的節奏，以此來適應音樂遊戲的模式。而《Cytus II》的古典樂選擇更為純粹，甚至增添了史詩曲目。

《Cytus II》的搖滾和舞曲風格相較之前三款遊戲的曲風來說也更加硬核，其中既有先前作品鋪墊的成分，也有針對遊戲的新玩法做出的調整，例如針對滑鍵，就增添了跳躍性更强的音樂；針對變速，就增添了帶有變速元素的樂曲……整體選曲並沒有按照傳統音樂遊戲選曲風格進行，選擇範圍更加多元化，更注重玩家的體驗。

### 3. 譜面風格的轉變——更加核心向與自製向

《Cytus II》譜面風格的轉變較之《Cytus》來說還是很大的。首要原因是《Cytus II》增添的新的玩法，導致譜面風格需要依據新的玩法做出一些調整。除此之外，《Cytus II》譜面風格的轉變與高級玩家對《Cytus》譜面的「魔改」（改編）和《Cytus》自製譜的出現有很大關係。傳統的遊戲譜面設計為了考慮更多玩家的遊戲體驗，設計風格都相對簡單。對於《Cytus》來說，官方譜面抓音方式多為單點抓節奏、長鍵抓旋律，其譜面難易度設計也在玩家兩隻手移動最為順暢的路綫上，多數不會出現雙手交叉或者用到不常用的手指（例如無名指、小拇指）等。這些針對譜面的規則能讓新手更加容易入門，但是對於高級玩家來說，缺少了可玩性。而自製譜面由玩家自行設計，跳出了官方譜面框架的桎梏，其設計的譜面往往難度更高、藝術性更强，對於高級玩家來說更具有可玩性。

另外，《Cytus II》的散點排布更加密集，因此對玩家的手速要求更高，這與《Cytus II》的玩家群體定位有很大的關係。由於雷亞在先前發行過三款音樂遊戲，部分玩家已經形成了對雷亞音樂遊戲的品牌認知，會選擇嘗試雷亞的新遊戲，所以《Cytus II》的玩家定位在很大程度上考慮了玩過雷亞遊戲其他音遊作品的玩家，以及有一定的音樂遊戲基礎、水平高於剛接觸音樂遊戲的新人玩家。這類玩家讀譜和手速在之前的遊戲中都得到過訓練，所以高密度的散點更加適合這些玩家，使得他們剛一接觸到這個遊戲就能玩到適合自己遊戲水平的譜面。

#### 4. 劇情的繼承與創新——大多繼承原作、新增交互性設計

和其他的音樂遊戲作品相比，雷亞遊戲在音樂遊戲中增添的劇情元素是其具有龐大粉絲群體的原因之一。從《Cytus》的暗綫劇情開始，雷亞為每款遊戲都構建了背景故事：《Cytus》講述了未來世界找尋記憶的故事；《DEEMO》採用了明綫的敘述，講述了小女孩在 DEEMO 世界中的遭遇，涉及親情和自由的關係；《蘭空 VOEZ》講述了少女組建樂隊的故事；《Cytus II》講述了架空世界中幾個音樂人在論壇上的交流，夾雜着他們背後的成長故事等等。

《Cytus》和《Cytus II》的劇情都屬於未來世界的形式，兩個遊戲的劇情雖然目前來看在內容上沒有任何的相關性，但是《Cytus II》劇情的風格還是大多繼承了《Cytus》的風格，在給出一些明顯劇情的前提下，還給出一些暗示讓玩家自己進行挖掘和討論。

《Cytus II》的故事劇情和原先的遊戲劇情模式不同的是，其劇情是通過進行遊戲升級獲取的，每升一級將解鎖一條《Cytus II》世界中音樂人論壇的帖子，玩家通過帖子的內容瞭解劇情中的事件以及 NPC 的故事。以論壇的形式推進劇情，和現實世界的網絡模式十分相似，拉近了玩家與劇情之間的距離，提升了玩家的參與度，從而增加了遊戲的體驗感和可玩性。同時，玩家在遊戲的過程中，可以給這些帖子進行點贊，增加了玩家與劇情的互動性。

### 三、《Cytus II》的玩家群體概況

音樂遊戲不同於其他遊戲類型的一個重要因素在於，音樂遊戲入門很難，除非玩家不追求遊戲成績，音樂遊戲對於玩家的水平要求極高。我國音樂遊戲發展較晚，所以至今為止，我國音樂遊戲玩家群體還屬於小眾群體。但是在音樂遊戲的內部有極高的「互通性」，「一通百通」，所以國內音樂遊戲玩家大多不僅僅玩一款遊戲。要談《Cytus II》的遊戲群體，必須放在國內音樂遊戲玩家的大群體中進行研究，即人們口中的「音遊圈」：

大約從 2016 年開始……大大小小的音遊戰隊和團體就從這時開始了大規模利用節奏大師知名度和 DSSQ 進行壯大推廣和對音遊圈影響力的爭奪，當然這種不限形式的「集體對抗」，就像西方黨派之爭那一套一樣，難免演變為這種偏執的攀比甚至網絡口水戰，使得這時間音遊圈的不少人沈迷幫派打鬥、虛榮、詆毀，而目前看來

這種戾氣還比較多地保留在圈子當中。<sup>4</sup>

雷亞遊戲在音遊圈裏的口碑和其他音樂遊戲有很大差異。由於雷亞遊戲在畫質、劇情等方面十分突出，因此吸引的玩家不局限於所謂的「音遊圈」，還有更多的娛樂玩家以及路人玩家。也正因為這個原因，雷亞遊戲在「音遊圈」的評價存在兩極分化：一部分玩家認為雷亞遊戲製作精良，並且適合各個水平階段的玩家進行遊戲；另一部分的人認為，雷亞遊戲的劇情、畫面等元素過於耀眼，使得真正「音樂遊戲」該有的體驗感不突出。最典型的例子就是，《DEEMO》的畫面和劇情吸引了不少路人玩家，這些路人玩家欣賞其中的劇情，對於遊戲成績沒有過多追求。而這些玩家因為這款遊戲而接觸「音遊圈」，與傳統「音遊圈」「水平至上」的理念有所衝突，產生了一定摩擦。

《DEEMO》之後，《蘭空 VOEZ》為雷亞帶來了曲風的轉變，而曲風的轉變往往帶來譜面風格的轉變，所以後來的《Cytus II》在「音遊圈」的表現更加「硬核」，滿足了不同水平階段玩家的遊戲體驗。

#### 四、《Cytus II》玩家遊戲體驗分析

##### （一）問卷調查的基本情況

本研究為調查《Cytus II》的玩家體驗，通過騰訊問卷的線上系統向玩家發放了調查問卷（問卷見文末附錄）。

問卷涉及三個部分：樣本的基本情況——年齡、性別、玩音樂遊戲的時間等；關於雷亞遊戲的問題——是否接觸過其他的雷亞音遊、最喜歡哪款雷亞音樂遊戲等；關於《Cytus II》的問題——對於《Cytus II》的選曲、畫面、譜面、劇情等問題的看法。

本調查的目的在於探索雷亞遊戲《Cytus II》的玩家體驗，找出《Cytus II》的哪一處創新是玩家最喜愛的、玩家希望今後遊戲有哪些方面的創新，同時分析《Cytus II》的玩家人群，每一類人群對於《Cytus II》有哪些不同的喜好。

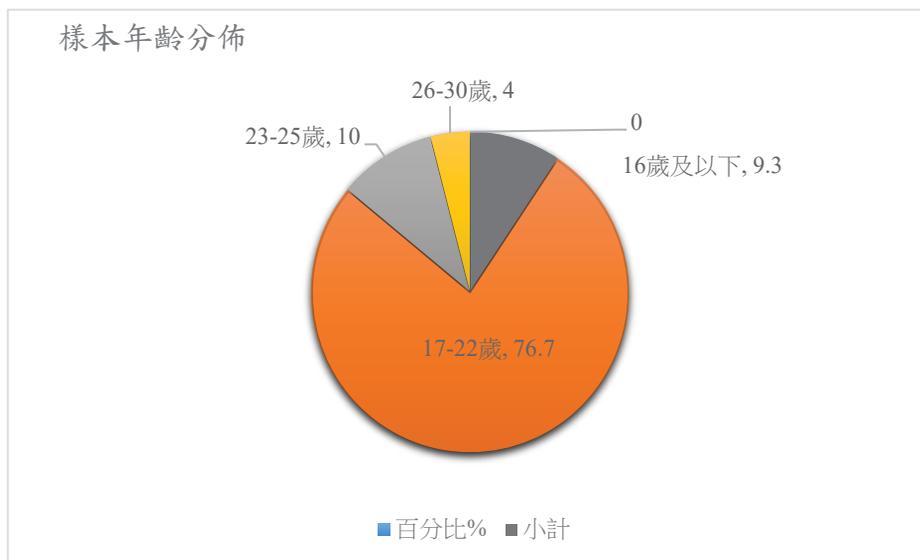
本調查的樣本人群為《Cytus II》的玩家，且嘗試過其他雷亞音樂遊戲作品的玩家。介

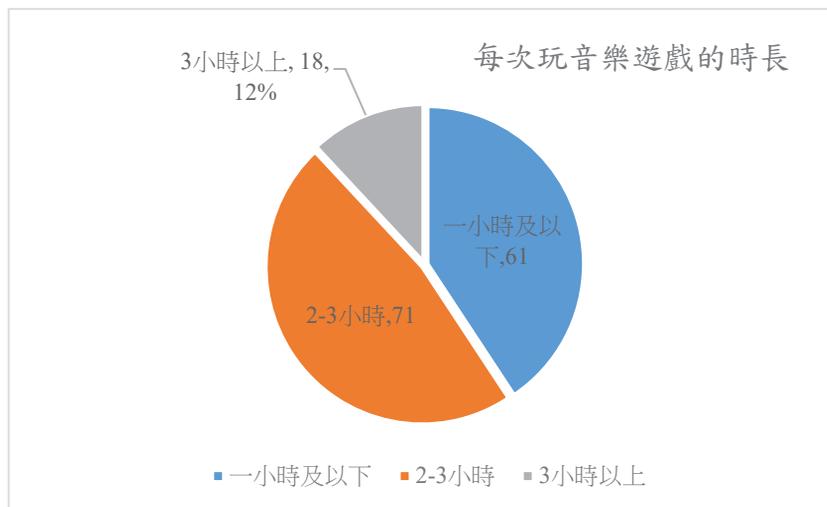
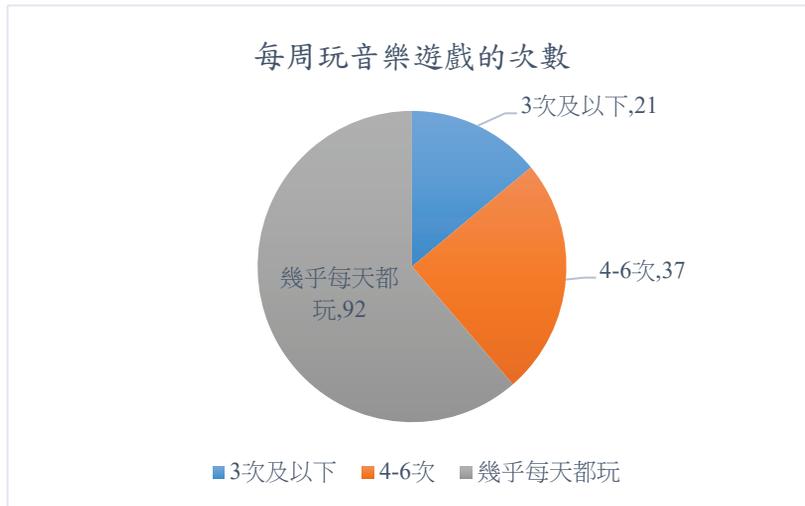
<sup>4</sup> BILIBILI\_MHDmyt：〈（爭議）【音遊圈的毒瘤】節奏大師 DSSQ 怎麼來的？希望路過的有緣人人和喜愛音遊的你可以自覺抵制和遠離（上集）〉，〈<https://www.bilibili.com/video/av61172309>〉〔檢索日期：2019年2月26日〕。

於本研究針對人群的特殊性，本問卷在網絡上進行發放，並且在雷亞官方玩家 QQ 群以及國內人數較多的音樂遊戲群進行採樣。

本研究共收取樣本 150 份，且在樣本 IP、答題時間等方面獲騰訊問卷的線上系統判定皆為有效樣本。本文將對樣本內容采取單項分析及交叉分析。

回收的 150 份樣本中，有 121 份樣本為男性（占總人數的 80.7%）。由於本問卷在音遊群體中隨機發放，且樣本量較大，我們可以認為，音樂遊戲玩家、《Cytus II》玩家大部分為男性，且以 17 至 25 歲的年輕人居多（17 至 22 歲的玩家占總人數的 76.7%，23 至 25 歲的玩家占總人數的 10%）。在所有樣本中，「幾乎每天都玩音樂遊戲」的人數和「每周玩音遊數據為 4 至 6 次」的玩家居多，分別是 61.3%和 24.7%。然而玩家每次玩音樂遊戲的持續時間都不長，「一小時以下」及「2 至 3 小時」的玩家占大多數，分別是 40.7%和 47.3%。每次玩音遊時長三小時以上的玩家並不多，占總人數的 12%。

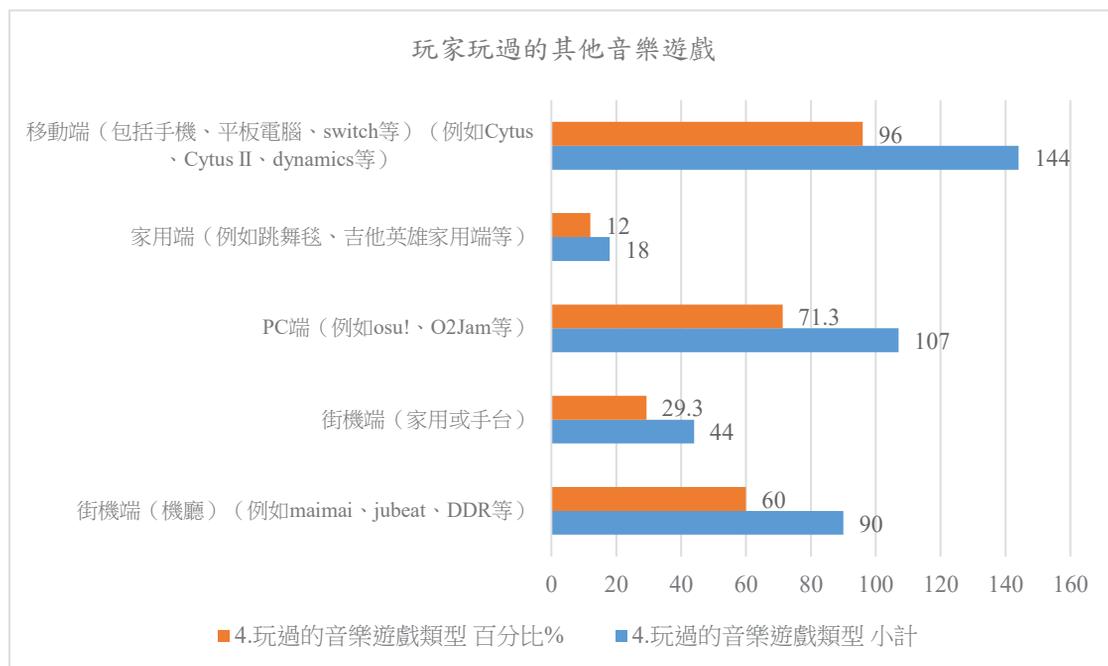




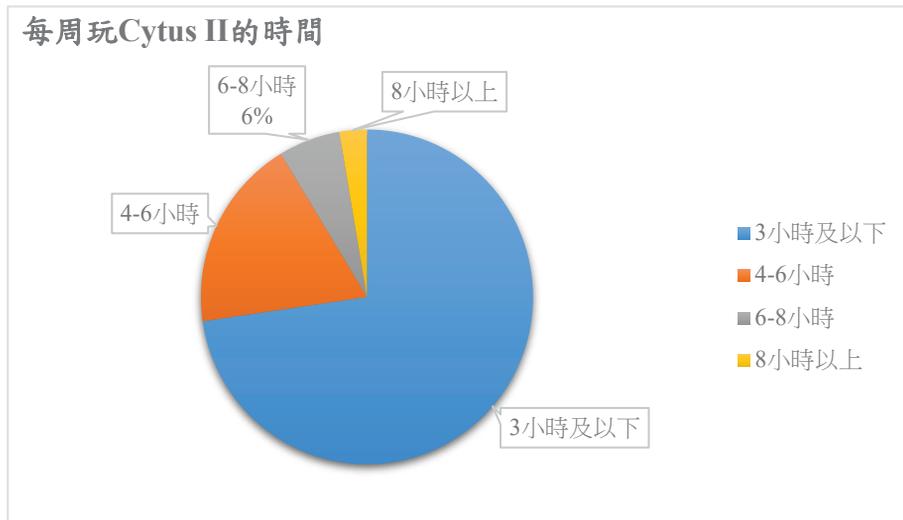
## (二) 問卷調查結果數據分析

調查顯示，《Cytus II》的玩家中，每周玩 3 小時及以下的玩家占比最多，占調查總人數的 72.7%，這部分玩家大多數為以休閒為主要遊戲目的的娛樂玩家。每周玩《Cytus II》時長為 4 至 6 小時的玩家占總調查人數的 18.7%，這部分玩家處於娛樂玩家和忠實玩家之間，也有部分玩家並非主玩《Cytus II》這款遊戲，而是其他音樂遊戲的核心玩家，以《Cytus II》進行調節，這種現象在音樂遊戲玩家群體中十分常見。每周玩《Cytus II》6 至 8 小時和 8 小時以上的玩家各占總人數的 6.0%和 2.7%。這類玩家在音樂遊戲中屬於核心玩家，

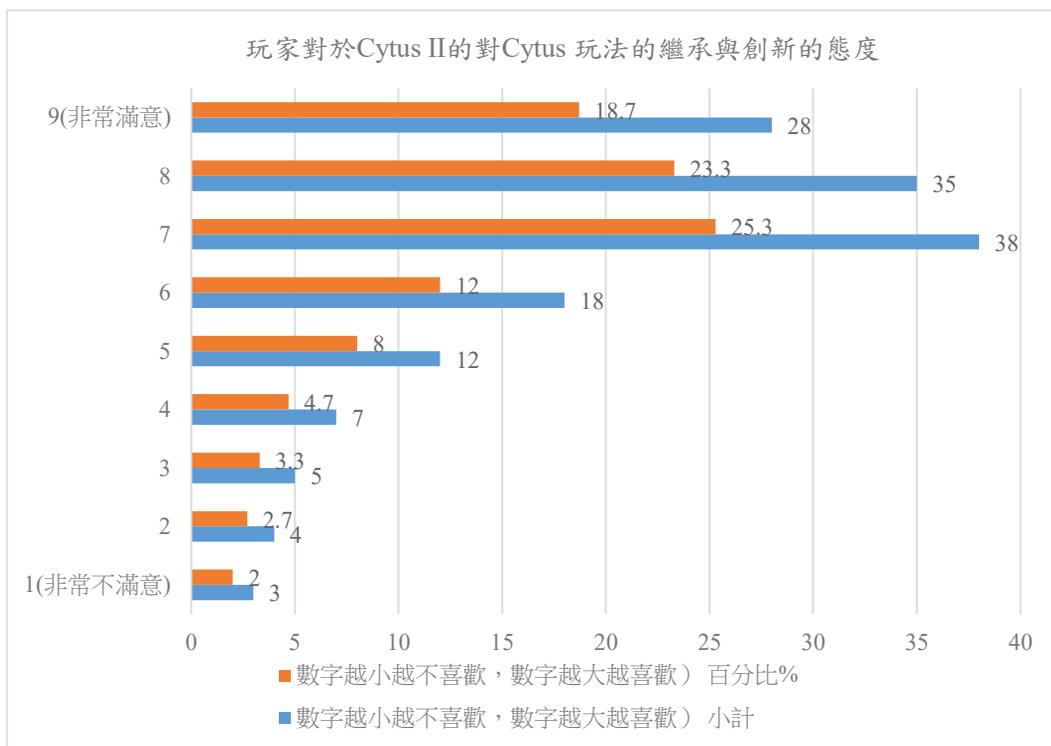
所涉獵音樂遊戲的範圍很廣，對遊戲的創新性和操作性都有很高的要求。雖然每個遊戲都是娛樂玩家占大多數，但是真正對遊戲質量有深刻體會的還是核心玩家。《Cytus II》的核心玩家大多玩過其他音樂遊戲，而且願意支付一定的費用去購買遊戲的譜面。（《Cytus II》本身就是付費遊戲，其中的曲目也需要付費解鎖。）



《Cytus II》自帶的免費譜面已經足以滿足大部分娛樂玩家進行遊戲，這部分遊戲的難度呈現階梯型，但難度最高的也 99 在整體譜面難度中處於中上的位置。然而玩家在遊戲內購的歌曲譜面，有些是因為音樂足夠吸引人，另一點就是譜面的難度與趣味性。在這個方面上，娛樂玩家的購買力不高，核心玩家的購買力相對較高。《Cytus II》相較雷亞先前幾款音樂遊戲呈現的「核心向」與此遊戲的核心玩家的購買力有很大的關係。



調查結果顯示，在玩法的創新上，相較於《Cytus》多數玩家對《Cytus》持肯定態度，67.3%的玩家在此項評分中給了 7 分以上的分數，這表示大部分玩家對《Cytus II》的遊戲玩法表示滿意。而在此項評分中給出了 5 分以下的玩家表示并不是對遊戲玩法不滿，而是不適應。據此，本研究在《Cytus II》的玩家群、遊戲論壇中發現到，跨屏長壓的遊戲方式在某種程度上固定了手指，增加了遊戲的難度，也增加了遊戲的趣味性。但是在擊打這個鍵型的同時，出現的鍵會被固定在螢幕上的手擋住，造成漏擊，影響遊戲體驗。另外，本研究預測的「玩家對滑鍵接受度不高」的現象並沒有出現。調查顯示，雖然滑鍵在掃描式音樂遊戲中首次出現，但是《Cytus II》的玩家大多玩過《蘭空 VOEZ》，而滑鍵是《蘭空 VOEZ》中的一大特色，玩家在該遊戲中累計的接受度繼承到《Cytus II》中。不過也有少許玩家表示滑鍵中斷了譜面的連續性，影響遊戲手感，有些遊戲體驗的玩家大部分是首次嘗試帶滑鍵的音樂遊戲。



78%的玩家表示，他們選擇雷亞遊戲的原因是喜歡其出彩的遊戲音樂。在使用後的調查中，有 72.7%的玩家對《Cytus II》的曲風選擇持有好評的態度（對曲風的評分高於 7 分）。針對這個問題中對《Cytus II》的曲風評分 5 分以上的玩家進行分析，我們發現，這些玩家主玩的音樂遊戲多為街機端和 PC 端，對移動端音樂遊戲涉獵不廣。近些年移動端音樂遊戲的曲風選擇與傳統街機端、PC 端有很大的不同，未曾廣泛涉獵移動端音樂遊戲的音遊玩家對移動端音樂遊戲的曲風認可度不高是很常見的現象。調查中，對《Cytus II》曲風評分為 7 分的人數最多，幾乎占總人數的三分之一。由此可以推斷，玩家對於《Cytus II》選曲風格大體上是滿意的，但是對今後該遊戲的曲風創新仍有期待。

與其他遊戲成分不同的是，玩家對於《Cytus II》的遊戲畫面的精美程度表示一致好評。78.6%的玩家給出了 7 分及以上的評分，接近三分之一的玩家給出了滿分 9 分的評分，這歸功於雷亞遊戲一直以來的優秀製作。雷亞遊戲先前的三個音樂遊戲作品的畫面製作都廣受好評。

玩家對於《Cytus II》劇情的評分也集中在 7 分、8 分、9 分，這三個評分的人數幾乎

持平，分別的 24.0%、23.3%和 26.0%。評分 5 分及以下的玩家很少，只有總人數的 14.7%。玩家對於《Cytus II》劇情的好評率很高，劇情明綫和暗綫的涉及也兼顧了大部分玩家對劇情的接受程度。雖然《Cytus II》的劇情運用了很多《Cytus》和《DEEMO》中用過的元素，但是《Cytus II》將這些元素重新組合，構成了一個新的故事。這樣對於眾多雷亞遊戲的老玩家來說，既有之前遊戲的影子，讓玩家感到熟悉，又在熟悉的內容中看到不一樣的劇情，這些都無疑提升了玩家對於《Cytus II》遊戲的認可度。相比較先前《DEEMO》劇情、口碑兩極分化的現象來看，《Cytus II》的劇情製作算是在雷亞的幾款音樂遊戲中最成功的。調查中我們發現，大部分《Cytus II》的忠實玩家會在遊戲論壇或者玩家群討論遊戲的劇情走向，表達個人對遊戲中某一 NPC 的喜好，猜測暗綫劇情走向以及 NPC 的人物背景。這種現象也表明了玩家對於《Cytus II》劇情的喜愛，增加了遊戲的熱度。

然而玩家對於《Cytus II》遊戲譜面的質量褒貶不一。雖然也有三分之一的玩家給出了 7 分的評分，但是給出 5 分和 6 分的玩家相較於其他遊戲成分的評分來說略有升高。14% 的玩家給出了 5 分的評分，13.3% 的玩家給出了 6 分的評分。以上數據說明，相較《Cytus II》的選曲、畫面和劇情，其譜面質量稍顯不足。譜面的質量是和遊戲的玩法密不可分的，對於新加入的遊戲玩法，《Cytus II》的譜面製作似乎還沒有完全適應。玩家反應，某些譜面的連貫性不好，這或許和滑鍵對於譜面的切割性有關，還有跨屏長壓對於螢幕的遮擋問題在《Cytus II》譜面設計初期也沒有考慮到。在遊戲的首發譜面中，這個現象比較集中。另外，由於《Cytus II》的譜面風格偏向於自製化，不少譜面有觀賞譜、藝術譜的性質，其可玩性不高，對於一些娛樂玩家來說，這類譜面的接受程度很低。

### （三）玩家喜好分析——不同層次玩家的需求不同

根據對遊戲體驗需求上的差異，一般將遊戲玩家分為「娛樂玩家」和「核心玩家」。娛樂玩家最大的特徵是，相對其他玩家而言，他們更加青睞於遊戲的舒適度。相反，核心玩家則更傾向於遊戲的挑戰性。

首先，在遊戲玩法上，娛樂玩家的需求和核心玩家的需求有所區別。大多數娛樂玩家更青睞於保持遊戲過程中的舒適度，然而對於核心玩家來說，核心玩家更喜歡具有挑戰性的遊戲玩法，但是這種挑戰不能超出其適應的「舒適區」。

在遊戲曲風選擇上，《Cytus II》的核心玩家並不像其他硬核音樂遊戲玩家一樣只青睞節奏感強烈的音遊曲，他們能夠接受多種曲風的音樂。其他音樂遊戲玩家會將重點放在譜面上，將遊戲音樂當做背景音樂或者譜面提示器進行遊戲，所以節奏感強的硬核音遊音樂

在玩家群體中接受度高。然而雷亞的玩家將遊戲音樂提升到與譜面同樣的高度，因為雷亞遊戲的譜面特色與音樂的結合度非常高。

遊戲畫面方面，雷亞遊戲的美術功底深厚。遊戲屆素有「雷亞出品，必屬精品」的說法，也側面說明了雷亞遊戲畫面之精美。優秀的畫面對表現遊戲的玩法以及劇情有很大的助力，甚至可以提升玩家對於樂曲以及譜面的理解度。《Cytus II》的玩家對於遊戲畫面的滿意度很高。

《Cytus II》的劇情相較於《Cytus》來說有很好的創新。首先玩家對《Cytus II》的暗線劇情評價很高，玩家在享受音樂遊戲的過程中又可以享受解密的過程，這種劇情激勵玩家繼續遊戲，不斷提升等級來解鎖新的線索。另一個廣受好評的原因是《Cytus II》將劇情的投放方式轉變為論壇的形式，先將相關文本混入解鎖之後的論壇帖子裏，帖子裏可以看見 NPC 的討論以及回復，模擬了真實的網絡世界，加深了玩家對於遊戲世界觀的理解。遊戲中的劇情也設計成為可交互的模式，玩家可以給解鎖後的論壇帖子點贊，讓玩家有參與 NPC 討論的體驗感。

最後，在譜面的設計上，娛樂玩家與核心玩家所青睞的也有所不同。娛樂玩家更傾向於和《Cytus》譜面風格類似的官方譜面，這類譜面有其固定的特色與模式，也兼顧了不同水準層次玩家的遊戲體驗。而核心玩家對於譜面的理解與娛樂玩家不同，核心玩家青睞的譜面類型也不是難度越高越好，他們更看重譜面與音樂的配合，譜面是否能表達音樂的起伏、抓音是否對稱、譜面的連續性如何、譜面的擊打感（大多數玩家稱之為「手感」）如何。在這些標準下的自製譜風格譜面比較能符合這類玩家的需求。另外，音樂遊戲是一個表演性質很強的遊戲類型，相較其他遊戲類型，音樂遊戲的受眾很多，幾乎每個人都能看得懂，所以音樂遊戲的譜面也有表演性強的要求。音樂遊戲需要讓玩家在遊戲時看起來很炫酷，動作很大，譜面花哨，但是不難，對遊戲技術要求不高。這樣表演性強的譜面對於吸引路人玩家來說有很大的作用。

## 五、結論

### （一）從《Cytus II》玩家體驗看國內移動端音樂遊戲創作趨勢

#### 1. 移動端音樂遊戲的發展優勢

調查結果顯示，96%的音樂遊戲玩家玩過移動端音樂遊戲，遠遠高於 PC 端和街機端

的音樂遊戲。近年來智能手機的普及度越來越高，性能越來越優秀，螢幕也越來越大，這些都為手機遊戲的發展創造了條件，對於音樂遊戲來說更是如此。音樂遊戲的遊戲時間取決於樂曲的長短，進行一次遊戲僅需 3 至 5 分鐘，非常符合手機遊戲碎片化娛樂的特點。

另外，VR 遊戲近幾年也開始流行，也出現了一些優秀的音樂遊戲作品，例如《Beat Saber》。VR 遊戲的特點是需要 VR 設備進行遊戲，玩家可以在虛擬的環境中獲得親身參與的遊戲體驗。其本質屬於家用遊戲機，受到時間與地點的限制，對玩家的體力也有一定的要求。國內知名遊戲研究媒體「遊研社」也曾報道過以《Beat Saber》為代表的 VR 類遊戲，文章中認為「現在的《Beat Saber》之所以吸引人，很大程度上也因為它就是那種『把新特性當全部賣點』的作品，最大限度地發揮了 VR 的特色，而不是笨拙地在 VR 遊戲初期試圖把傳統遊戲的那套體驗搬上來——事實證明這多半吃力不討好，起碼現在如此。」<sup>5</sup>所以 VR 端音樂遊戲今後的發展程度雖然可能高於街機端和 PC 端，但是移動端音樂遊戲的領先地位還是無法撼動的。

## 2. 從拇指向到多指向的發展趨勢

對於移動端音樂遊戲來說，它可分為手機遊戲和平板遊戲。由於音樂遊戲對於技術的要求比較高，成績的判定僅僅依靠玩家的遊戲技術，所以玩家群體中相互比較的僅僅是遊戲的成績。手機端在音樂遊戲的玩法上存在着很大的局限，即拇指遊戲的局限。由於手機的螢幕小，大部分手機遊戲都需要拇指進行遊戲即可。而在音樂遊戲中，僅用拇指進行遊戲和用多指進行遊戲的難度天差地別，玩家為了追求遊戲分數，往往選用多指操作遊戲，這就使得平板這種正好能放下手指的大螢幕移動設備成為了移動端音樂遊戲的主要設備。另外，對於譜面來說，用拇指辛苦打出來的成績，用平板多指很輕易就能達到，使得拇指音樂遊戲在發展過程中也逐漸轉化為多指遊戲，其中以下落式音遊最為明顯，拇指遊戲發展到後期必然是多指遊戲，所以音遊設計者或者譜面設計者在設計遊戲和譜面的時候應該考慮多指趨勢。

## 3. 譜面更加核心向與自製向

本文的調查結果顯示，核心向玩家對於譜面的要求越來越高，簡單的譜面已經不能滿足這些玩家的需求，因此對於核心向玩家來說，難度更高的譜面更符合他們的需求。如今

<sup>5</sup> 遊研社：〈一個 VR 音遊小爆款的啟示〉，〈<http://www.yystv.cn/p/2725>〉〔檢索日期：2018 年 3 月 20 日〕。

大多數遊戲的官方譜面幾乎都是同一種風格，在抓音、鍵型設計上千篇一律，由此高端玩家開始修改遊戲的數據，試圖將譜面風格變得更加多元化，由此自製譜形成。後來不少遊戲廠商開始增添自製譜的模式，將自製譜風格吸收進官方譜面中，以此來吸引更多高端核心向玩家，這就是譜面自製向的過程。

對於娛樂向玩家來說，雖然由於其層次而體會不到官方譜面與自製譜面的區別，但隨着水準不斷提升，他們也逐漸邁入高端玩家的行列。因此對譜面的要求隨着水準的提升而提升，自製譜風格的譜面也會進入他們的視野。

## （二）對音樂遊戲發展的展望與擔憂

近些年，國內獨立音樂遊戲作品開始湧現，這些作品雖然不是大成本製作，但是在音樂遊戲領域都體現出一定程度上的創新性，例如《繆斯計劃》、《DanceRail》等等。這些遊戲有的遊戲模式新穎，有的嘗試其他音樂遊戲不曾嘗試的曲風，還有的將傳統文化融入遊戲中。這些獨立遊戲中也不乏精品，對音樂遊戲領域的發展也起到了一定的作用。

音樂遊戲在發展的過程中也遇到過不少問題。首先是版權問題，這是前幾年的音樂遊戲中出現的最重要的問題之一。由於國內早期的移動端音樂遊戲主打的都是流行音樂的曲風，導致娛樂向音遊難以避免的出現了版權問題，所以這些遊戲是壽命都比較短。如今的音樂遊戲幾乎都會考慮版權，版權糾紛也因此變得越來越少。同時，優秀而小眾的音樂以及曲師被更多人關注，也推動了國內原創音樂的發展。

音樂遊戲發展中的另一個重要的問題就是遊戲公平性。前文論述過音樂遊戲玩家相互抗衡的本質是水平的比試，有些玩家運用作弊的手法達到的成績和正常成績放在一起比較無疑是不公平的，這種情況嚴重影響了玩家的積極性，阻礙了音樂遊戲的發展。然而由於如今占優勢的移動端、PC 端都屬於私人端口，存在玩家運用科技手段對遊戲規則進行更改的現象。如果遊戲公司不能阻止這類情況的發生和傳播，那麼對於遊戲的影響無疑是巨大的。因此，遊戲設計者應該強化遊戲的安全性，讓玩家無法輕易破解，同時加大偵查外掛的力度，對破壞遊戲公平性的行為進行嚴懲。

附錄：

針對 Cytus II 玩家的玩家體驗調查

PART 1 基本情況

1. 性別

- 男
- 女

2. 年齡

- 16 歲及以下
- 17-22 歲
- 23-25 歲
- 26-30 歲
- 31 歲及以上

3. 玩過的音樂遊戲類型（多選）

- 街機端（機廳）（例如 maimai、jubeat、DDR 等）
- 街機端（家用或手臺）
- PC 端（例如 osu!、O2Jam 等）
- 家用端（例如跳舞毯、吉他英雄家用端等）
- 移動端（包括手機、平板電腦、switch 等）（例如 Cytus、Cytus II、dynamics 等）

4. 主玩的音樂遊戲

（填寫）

5. 每週玩音樂遊戲的次數

- 3 次及以下
- 4-6 次

- 幾乎每天都玩
6. 每次玩音樂遊戲的時長
- 一小時及以下
  - 2-3 小時
  - 3 小時以上

## **PART 2 關於雷亞遊戲的體驗調查**

7. 從什麼遊戲開始入坑雷亞遊戲
- Cytus
  - DEEMO
  - VOEZ
  - Cytus2
  - 其他（填寫）
8. 最喜歡的雷亞遊戲是哪款
- Cytus
  - DEEMO
  - VOEZ
  - Cytus II
  - 其他（填寫）
9. 是否參與過雷亞遊戲的文化活動，例如雷亞音樂會、遊戲賽事、購買雷亞音樂專輯或其他文化產品？
- 是
  - 否
10. 選擇雷亞遊戲的原因（多選）
- 精美的遊戲畫面

- 遊戲玩法
- 出彩的遊戲音樂
- 強大的曲師、譜師陣容
- 其他（填寫）

11. 如果雷亞推出新的音樂遊戲，是否會選擇嘗試

- 是
- 否

### **PART 3 關於 Cytus II 的體驗調查**

12. 每週玩 Cytus II 的時長為

- 3 小時及以下
- 4-6 小時
- 6-8 小時
- 8 小時以上

13. 對於 Cytus II 的曲風的態度（評分 1-9，數字越小越不喜歡，數字越大越喜歡）

- 1-9 評分

14. 對於 Cytus II 的譜面的態度（評分 1-9，數字越小越不喜歡，數字越大越喜歡）

- 1-9 評分

15. 對於 Cytus II 的對 Cytus 玩法的繼承與創新的態度（評分 1-9，數字越小越不喜歡，數字越大越喜歡）

- 1-9 評分
- 填寫（喜歡哪裏，不喜歡哪裏）

16. 對於 Cytus II 的遊戲畫面的態度（評分 1-9，數字越小越不喜歡，數字越大越喜歡）

- 1-9 評分

- 對於 Cytus II 的劇情的態度（評分 1-9，數字越小越不喜歡，數字越大越喜歡）1-9 評分
- 請為 Cytus II 總體進行評分（評分 1-9，數字越小越不喜歡，數字越大越喜歡）1-9 評分