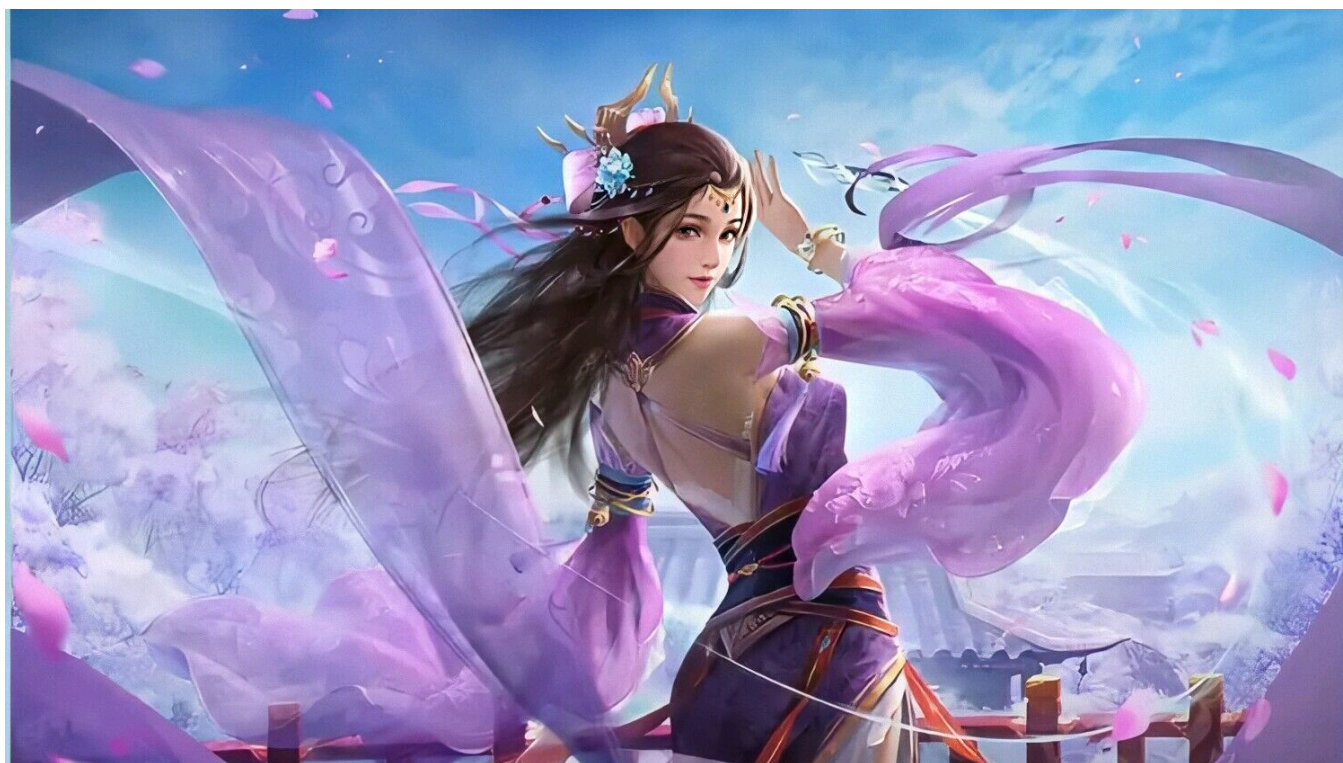


曾经的桌游一哥《三国杀》另辟蹊径 走出一条属于自己的道路

现在和好友聚会首选的娱乐方式是什么呢？吃饭唱歌看电影？斗地主打麻将？还是五排一起开黑呢？现在是信息爆炸的时代，游戏市场早就已经多元化发展了，无论是竞技类的《英雄联盟》《王者荣耀》，还是益智类的《植物大战僵尸》《开心消消乐》，又或者是休闲养成类的《原神》等等。只有你想不到，没有游戏厂商做不到的游戏，要是时间再倒回去十年，那时候游戏市场远不像现在这么庞大，却依旧有不少经典游戏的诞生，《三国杀》就是其中之一。



《三国杀》人物王元姬

2008年，一款名为《三国杀》的游戏横空出世，一发行便在各大高校流行起来，成为了当时爆火的现象级游戏，可谁知道呢？这款游戏是中国传媒大学04级学生黄恺设计研发的。彼时的他才24岁，却已经成为了北京游卡桌游公司的总设计师，靠的这款名为《三国杀》的游戏。

文化IP加持

《三国杀》这款游戏能爆火最重要的原因便是借助了三国这个经典大IP，四大名著在我国家喻户晓，而里面的历史名人也是自带热度。运筹帷幄决胜千里的诸葛亮，四大美女之一的貂蝉，宁叫我负天下人，休教天下人负我的曹操等等，都是大家熟知且非常喜爱的人物。



《三国杀》卡牌组

将这些人物做成卡牌，再将每个人物身上所发生的经典事例做成技能，这能同时吸引三国爱好者和游戏爱好者。

例如：诸葛亮在游戏中拥有观星和空城两个技能。观星是根据诸葛亮夜观天象，借东风向曹操草船借箭的事例，而空城，是在司马懿领兵来犯

时，诸葛亮和他的心理博弈，不费一兵一卒便让司马懿退兵的故事。



诸葛亮电视剧人物形象

还有四大美女之一的貂蝉，拥有离间和闭月。离间是因为貂蝉的义父王允利用她的美色，让她离间于董卓和吕布之间，闭月则是因为四大美人的称号，沉鱼落雁，闭月羞花，而貂蝉就是闭月美人。



《三国杀》人物貂蝉

里面基本上所有人物都能和历史相对应起来，还有手牌，顺手牵羊，无懈可击，合纵连横，桃园结义，过河拆桥，五谷丰登，远交近攻等等，都是我们耳熟能详的成语典故。无论是小说迷或者是电视剧迷，有了《三国》的基础，大家自然也更愿意去接触，了解，尝试这款游戏。

营销传播

人际传播

《三国杀》这款游戏需要四到八个人才能组一局游戏，最开始黄恺便是拉着身边的同学一起玩，在这4到8人中，只要有人感兴趣，他的传播目的便达到了。



《三国杀》角色神关羽

因为不可能每局游戏都是固定的人一起玩，很有可能谁临时有事，玩不了或者没空等等，那想要玩游戏，就势必要拉新人进来，就这样，《三国杀》这款游戏就渐渐在同学中传播开来。

网络传播

只是光在自己的同学圈子传开还不够，毕竟人力有限，他也要不断更新研发游戏，不可能一直和队友组局玩游戏，于是，他便想到了网络传播。

起初，他只是在淘宝上售卖他的《三国杀》，2007年游卡文化公司成立后，他便在淘宝上成立了《三国杀》官方旗舰店，还建立了官方论坛，官方网站，以及《三国杀online》。



图片来源于互联网，侵权删

不得不说，网络传播打破了地域限制，最开始《三国杀》只在一些一线城市和各大高校之间比较流行，但是现在全国各地的网友，只要对《三国杀》感兴趣的都可以选择在线上玩。而且《三国杀》的卡片也是风靡一时，基本上连当时的小学生都流行玩卡片，而像诸葛亮，赵云，曹操这些知名度比较高的人物卡片，要好几张才能换一张呢！

而且《三国杀》玩家的爱好者可以在论坛，贴吧等地方进行交流，看看哪个武将最厉害，该怎么出牌等等，这也算是一种变相的推广。

活动推广

最后就是线下活动推广了，《三国杀》在网络上大获成功之后，游卡又推出了新的活动来提高用户的游戏体验，那就是举办设计大赛，让用户

来设计人物形象和技能，毕竟人的想象力不同，这种方式既让玩家有参与感，又可以丰富游戏人物，实在是一举两得。



图片来源于互联网，侵权删

还举办了全国大赛，比赛规则采取3V3进行，比赛分为三个阶段，海选，分站决赛和全国总决赛。赛区分为，北京，上海，广州，天津，成都，杭州，南京，哈尔滨，沈阳，长春，南宁，郑州十二个城市。

这一系列的活动和推广，既打开了知名度和市场，又稳定了玩家和用户数量，也让《三国杀》成为桌游市场的领头羊。

社交体验

《三国杀》这类游戏带动了桌游市场的发展，以前中国的桌游几乎只有斗地主和麻将能够久盛不衰，但是在年轻人中并没有市场，《三国杀》诞生之后，社会出现了一种新型的娱乐场所——桌游吧！桌游吧的出现就是为了满足这种游戏式的社交游戏。



图片来源于互联网，侵权删

年轻人以游戏会友，和志同道合的朋友可以畅所欲言，谈天论地，这和传统的游戏带给人们的体验是不一样的，没有那种升级打怪过副本的快感，但是能够通过语言了解到更多的社会认知，形成有机的共同体。

结束

互联网发展的风口浪尖从未停止，而《三国杀》无论是在游戏创新方面，还是传播营销方面，都走出了一条属于自己的路，虽然现在有了更多的娱乐方式，它也已经辉煌不再，还是要感谢它曾经带给所有玩家的快乐，以及这种创造市场需要的游戏精神值得所有游戏厂商学习。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16721373164257.html>