

A 三天访问量过亿



不知不觉之间，我们已经参与并见证了又一个社交传播打造的游戏神话的诞生。在上一次，游戏成功和社交传播紧密关联在一起的游戏还是《Flappy Bird》。不过和《Flappy Bird》不一样，《围住神经猫》主要依靠微信朋友圈的单一渠道进行传播发散。

当前，《围住神经猫》被用来作为 Egret 易用特性的典型案例挂在官网上，Egret 引擎联合创始人马鉴在微博上发表了一张图，图上列出了《围住神经猫》游戏的一些数据。

该图显示，这个游戏在7月22日14时上线，48小时后，已经增长为241万个用户和1026万次访问。从百度指数也可以看出，在7月22日，《围住神经猫》的指数尚且为0，而到23日时，游戏指数已经达到了14594。Egret 的创始人陈书艺透露说，这里的48小时数据统计是截至23日11时，在之后的这段时间中，用户数量增长一倍，访问次数增长了十倍。

这意味着，平均每个用户会在这个游戏中重复玩20次左右。看到朋友圈那些孜孜不倦希望达到最少步数的朋友们晒出的成果，你大概就能够理解这个结果了。

B 留不住用户 繁荣就成空

根据市场研究机构 Su-perdata 最新发布的数据，2013年中国手游市场规模已达到112亿，今年预计将达到240亿，按照这种势头，中国有望明年超过美国，成为全球最大的手游市场。

市场调查显示，今年市场上的手游产品预计高达2000款，但真正能快速脱颖而出的，却没有几款。即便一时爆红，也往往速朽。此前曾有研究表明，当游戏开发者意识到休闲游戏的生命力很短时，为每一款游戏投入的成本也变得越低，有的甚至只有数千元、上万元。为了降低成本，势必缩短游戏的制作周期，从而导致游戏粗糙。这几乎形成了恶性循环。

另一方面，这些“朋友圈”游戏，其盈利模式尚难厘清，很多一夜爆红的游戏，开发者往往并没有准备好，等他们真的准备好了，游戏的火爆期又已经过了。因此，如何留住用户、转换用户，将是手游发展中必须考虑的问题。



《围住神经猫》，一款使用 Egret 引擎开发的 HTML5 游戏，由南京一名美术师和一名程序员只用 1.5 天开发完成。游戏在 7 月 22 日下午两点上线，随后如大家所见，这款游戏在微信朋友圈迅速引爆了话题，3 天时间内游戏访问量超过一个亿。

围绕《围住神经猫》这个游戏，“如何才能使用最少的步数围住神经猫”，“神经猫的最少步数和最优解”，各种讨论和文章也在网络上迅速产生和流传。甚至在淘宝上，已经出现了神经猫的最少步数代练。（虎嗅网）

围攻神经猫 朋友圈 出现一大波痴迷者 仅用1.5天研发的游戏，为何风靡一亿多人？

C 那些霸占朋友圈的“神经猫们”

其实自从“朋友圈效应”火起来之后，这种游戏出现了很多，但生命周期都不长。那么，曾经有哪些“神经猫们”霸占过朋友圈，又迅速被我们遗忘了呢？

脸萌：今年6月初，脸萌软件一夜走红微信朋友圈。脸萌拼脸软件，目前用户已达1500万之多，“脸萌”操作简单，用户通过页面滑动切换可以选择发型、脸型等多种素材。

Flappy Bird：这款游戏曾经在朋友圈掀起过“手残党的”世纪之战。《Flappy Bird》由一位来自越南河内的独立游戏开发者阮哈东开发，是一款简易却难度极高的游戏。

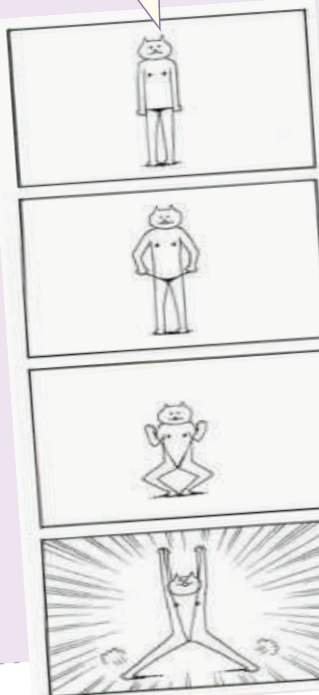
微信飞机大战：2013年，微信游戏在用户及业界刮起狂风。微信5.0的游戏中心，让飞机大战游戏火得一发不可收拾。好玩、简单、经典、出人意料、社交PK……这些大概就是飞机大战爆红的原因。

相关链接

“神经猫”原是《全是猫》

你们造吗？《围住神经猫》的美术素材，即游戏里的“神经猫”采用的是日本漫画《全是猫》的形象。

《全是猫》原作者是横山幸子，翻译成中文就是“泡菜”，奇葩的名字，正如他的漫画《全是猫》一样！说到这里，我们就一起来看看“神经猫”的原型《全是猫》的四格漫画《内裤的世界纪录》吧，确实有点蛇精病的潜质。



D 神经猫之“最优攻略定理”

最近朋友圈又兴起了一款蛇精病游戏——围住神经猫！秀智商根本停不下来的节奏！但是，其实这游戏没有理论最小步数，因为初始点亮的格子是随机的，有小伙伴4步就围住神经猫了，纯属运气好！

定理1：如果你在猫边上2格之内布子，除非有很好的地形，不然猫必定

从你身边跑掉。所以在开阔场地，你的棋子至少和猫中间隔2个空格。

定理2：当你在开阔场地布下第一子时，封锁线会形成于你的这个子和猫中线的靠你那一侧。你应当让盘上已有子和你的新子位于这条线上。

定理3：猫是“贪心”的，所以你的布子方位要挡在猫的前方。