# 中考物理的解答技巧5篇范文

来源：网络 作者：心上花开 更新时间：2024-06-11

*第一篇：中考物理的解答技巧物理讲的是“万物之理”，在我们身边到处都蕴含着丰富的、取之不尽用之不竭的物理知识。那么接下来给大家分享一些关于中考物理的解答技巧，希望对大家有所帮助。中考物理的解答技巧一、注意解题规范计算题要注意单位问题，可在计...*

**第一篇：中考物理的解答技巧**

物理讲的是“万物之理”，在我们身边到处都蕴含着丰富的、取之不尽用之不竭的物理知识。那么接下来给大家分享一些关于中考物理的解答技巧，希望对大家有所帮助。

中考物理的解答技巧

一、注意解题规范

计算题要注意单位问题，可在计算前，先把单位统一成基本单位，避免错误。

解题过程中，要每小问用序号分开，不要连在一起，书写清楚。

二、注意审题，把握细节，理清关系

每次总要等到考试后，有同学在讨论时，才会发现原来少用这个条件，那个关系。所以在考试中一定要审清题目，把握细节，理清各量关系。

特别是电学题一般会较复杂，建议可以针对每一问单独画电路图，并在图上标出各物理量的数值。给每个电器一个数字下标，以示区别，在解题时便于表示，也可以理清关系，避免混乱，张冠李戴的情况。

三、注意总结一些常见题的解题规律

如电学上的度的有关计算，应该把单位统一成kw和h进行计算，不仅运算量小，而且错误率低。

而汽车类功率就应该用p=fv和w=pt来计算同样可以提高效率

类似的还有机械效率，不计绳重和磨擦、由额定算实际等等都有固定的解题牢路。

四、要注重对结果的常规检验

很多物理问题多是来之日常生活，不论过程如何，其结果一定会符合实际，一看结果就应能初步判断。

如算效率，如果出现特别低或高的情况，就应注意，一般效率会在60%--90%左右。

有的同学算电灯的功率出现2000W，一看就不正常，肯定错。

再如算密度时，其结果一般都会和某种物质相同，所以若结果是我们所知的物质，则一般没问题，否则就要注意了。

而象身高160M，体重500Kg的情况就更低级了。

五、作图要准备充分，作图规范

要准备好工具，尺，铅笔，作图时注意虚线和实线，注意细节，比如垂直符号。

六、欲擒故纵解探究题

近年在中考物理中出现了越来越多的探究题，且文字较多，很多同学看到就晕，就害怕。但由于学生实际能力，我们的探究一般都是学过的，或结论比较明显的。所以我们应该在完成此类题时，首先看第一句，明确探究的目的，然后直接由生活经验或平时所学得出结论。

中考物理简答题范例

1.在游泳池边向池底看去，感觉池水并不深，下水后才知道不是这么回事，试分析：为什么池水深度看起来比实际的浅?

答：光从一种介质斜射入另一种介质时要发生折射，人从空气看河底，实际看到的是河底的虚像，虚像的位置比实际河底的位置浅。

2.通常皮鞋的表面有许多毛孔，不是很光滑。当有灰尘附着在表面时，皮鞋就失去光泽，涂上鞋油仔细用布擦一擦，皮鞋就变得又亮又好，为什么?

答：因为皮鞋的表面不光滑有灰尘，光射向鞋面后发生漫反射，这样皮鞋就失去了光泽，涂上鞋油后，鞋油的微小颗粒能填充到鞋的毛孔中，用布仔细擦试，使鞋油涂抹得更均匀，鞋面就变得十分光滑，光射向鞋面后会发生镜面反射，皮鞋看起来就更光亮更好。

3.当往玻璃杯中倒入半杯开水时，你会发现杯子的上半部模糊不清，请你用初中物理知识解释这种现象。

答：往玻璃杯中倒入半杯开水时，开水蒸发产生水蒸气。高温水蒸气遇到温度较低的玻璃内壁就液化成小水珠，并附在玻璃内壁上，所以杯子的上半部模糊不清。

4.仔细观察，你会发现烧开水时，在最靠近壶嘴的地方反而不出现“白气”想一想，为什么?

答：那是因为靠近壶嘴的地方温度高，从壶嘴出来的是水蒸气，而水蒸气是肉眼看不到的。而那些看得到的“白气”是水蒸气遇冷而液化了，成了液态的小水珠，所以看得见。

5.在沙漠中的仙人掌的叶子呈针状有什么作用?

答：沙漠中的仙人掌的针状叶子减小了表面积,可防止体内水分蒸发过快,有利于仙人掌在沙漠中的生存.6.煨炖食物时，有经验的人总是先用大火将食物烧开，然后改用小火，试说明其中的道理。

答：先用大火可以将水迅速烧开，达到相对最高的温度沸点，继续加热水的温度不变，但是要保持水持续沸腾，要持续加热，调小火，是为了维持水沸腾，让水温保持最高，及可以使食物熟得快，也可以节能。

7.医生给病人检查时，常把一把小镜子在酒精灯上烧一烧，然后再放入病人的口腔，为什么?

答：这样做的目的是提高小镜子的温度,避免口腔中的水蒸气在镜面上遇冷而液化成小水珠附着在镜面上,使平面镜成像模糊.8.舞台上经常用喷洒干冰(固体二氧化碳)的方法制造白雾以渲染气氛，你知道其中的道理吗?

答：干冰是固态二氧化碳，在空气中干冰升华使周围的环境温度降低，使其中的水蒸气遇冷液化成小水珠，就形成了白雾。

9.农谚说“霜前冷，雪后寒”，你认为这一说法有道理吗?为什么?

答：霜是空气中的水蒸汽凝华形成的，凝华放热，所以形成之前天气很冷，这样才满足降霜的条件。雪是水凝固形成的，凝固放热，所以正下雪时，感觉不是太冷，而雪熔化或升华都要吸热，所以雪后感觉更冷。

10.水稻是喜温作物，在每年的三四月份育秧时，为了防止霜冻，傍晚常常在秧田里灌灌满水为什么?

答：由于水的比热容大，水温降低一定值时，会放出很多热量，这样就保证了环境的温度不至于降低的太低，以防止稻苗冻伤。

11.夏天游泳后从游泳池中走出，风一吹感到很凉，为什么?

答：从游泳池出来时身体上有残留水分,有风吹过时,会加快水分的蒸发，而水的蒸发需要吸热,便从人体表面吸收大量的热量，于是人的体表温度降低，人就会觉得凉。

12.用打气筒给自行车打气，打完后摸一摸打气筒的外壁，发现外壁发热了，为什么?

答：打气时，活塞压缩气体做功，使气体的内能增大，温度升高，通过热传递也使气筒外壁变热。另一方面活塞筒壁上下摩擦，机械能转化为内能，使气筒外壁变热。

13.多年来，南宁市政府投入了大量资金，种植花草树木，提高绿地覆盖率，修建人工湖，扩大水域面积，大大改善了市民的居住环境，让全市民享受到了“绿城”带来的实惠。请你运用所学的物理知识，分析说明绿化城市、修建人工湖对改善居住环境所带来的好处(至少说两点)。

答：1.花草树木对声音有一定的吸收作用，起到减弱噪音的作用

2.人工湖，水的比热容较大，吸收或放出热量时温度度数变化较小，即温差小，有恒温作用。

14.小刚家电热毯的电阻线断了，他爸爸将电阻线接上后继续使用，在使用过程中发现接头处又被烧断了。请你运用所学的物理知识解释接头处烧断的原因?

答：电热毯接头处的接触电阻很大,根据焦耳定律Q=I?Rt,在电流和通电时间相同时，电阻越大,发热量越大,因此通电一段时间后,那里聚集了太多的热量导致温度太高,所以烧坏。

15.请你解释一下，为什么接在电路中的电炉子的电炉丝热得发红，而与其串联在一起的导线却不怎么热?

答:电炉丝和铜导线串联，串联电流处处相等，而电炉丝的电阻远大于铜导线的电阻，根据Q=I?Rt，可知在相同时间内，电炉丝的发热远大于铜导线

16.在炎热的夏天，小阳的妈妈在使用电烤箱的同时，还开着洗衣机洗衣服，小阳感觉房间比较热，当他闭合空调机的开关时，家里的空气开关出现了“跳闸”的现象，经检查空气开关出现“跳闸”不是由于短路造成的，请你用所学的物理知识解释产生这一现象的原因。

答：电路中电流过大的一个原因是电路中用电器的总功率过大。当小阳妈妈闭合空调的开关时，会引起电路中的电流过大，此时空气开关会断开，对电路起到保护作用。

17.白炽灯灯丝烧断后再搭上，点燃时更亮，这是为什么?

答：灯丝断了，重新搭接上，会因导体的长度变短，导致电阻变小。在电压不变时，根据p=U?/R 可知，灯泡的实际功率变大，所以更亮。

18.家用电器如电扇、电视机等，连续使用较长时间后，要停用一会儿(尤其是夏天)，这是为什么?

答：这是电流的热效应在起作用.各种电器里都有导体，只要电流通过导体，就要发热.连续使用较长时间后会产生很多热量，导致电器零件温度升高，要停用一会儿，是为了散热，防止用电器的温度过高而烧坏元器件.19.汽车启动时，坐在车上的乘客会向后仰，请你解释造成这种现象的原因。

答：原来汽车和乘客都是静止的。汽车启动时，车开始运动，人身体的下半身由于和车接触受到车的摩擦力的作用，随车一起运动，而上半身由于具有惯性，仍要保持原来的静止状态，所以人会向后仰。

20运动员在跳远时，要助跑一段路程，这对提高跳远成绩有好处，为什么?

答:运动员在跳远时，助跑一段路程后，运动员就具有较大的起跳速度。由于惯性，运动员起跳后会保持原来的运动状态继续向前运动，所以有利于提高运动员的跳远成绩。

中考物理审题注意事项

1、浏览全卷，立足全局;明确关键词语，避免答非所问。在动笔答题之前，一般应将试题浏览一遍，明确卷首或题首的提示或答题要求，按规范要求答题，杜绝不应有的失分。试题中的关键词语常使用下划线，以引起考生的注意。如“下列叙述中正确的是”、“不正确的是”等，在此提醒大家注意。

2、最简单的题目可以看一遍，一般的题目至少要看两遍。如果通过对文字及插图的阅读觉得此题是熟悉的，肯定此题会做，这时一定要重新读一遍再去解答，千万不要凭着经验和旧的思维定势，在没有完全看清题目的情况下仓促解答。凡是能画草图的题，应该边审题、边做图、边思考，这样可以建立起直观的图景，帮助理解和分析问题。中考物理答题总体来讲应本着“容易题不丢分，难题不得零分”的原则去做。

**第二篇：中考物理考试技巧**

物理学科考试技巧

一、总体要求

1、除准备通用文具外，还要准备画图铅笔、三角板等画图工具。

2、拿到题后，先看总页数，再对照分页码看清几个大题，大体位置和题量大小。答题结束后，要有检查的过程（根据总页数和分页码），防止遗漏。

3、所有题目按照题目顺序答题，不分学科。做题顺序由易到难，所有无思路的问题（不分学科），放到最后解决，保证得到最高分。

4、草稿纸要分区（理、化）使用，要标清题号，认真书写，保证解题准确，检查时有依据。

5、要做到答题“准确和速度”并重。要分几个时间段检查剩余时间和进度，并及时进行调整。

6、选择题完成后即进行涂卡，以免忘记，要对应题号涂卡避免“涂错行”的情况。

7、审题时，越熟悉的题目越要注意细微差别。标出选择题中 “错误”、“不正确”的字眼提醒注意。标出题目中的重点数、字、词、句，加深理解。

8、新问题，应沉着冷静，先读懂题意，然后定位知识点，要注重其它相似问题解题方法的运用。

9、注意答题的规范性。要保证数据计算准确，书写要工整。

10、检查过程要区别对待：有把握的问题，要关注细节；把握小的问题要重点检查，但修改应慎重；没有思路的问题，可以进行尝试和猜想。

二、物理学科具体要求

1、注意g的取值，无要求时取9.8N/kg。

2、实验读题后确定实验原理（包括：已有知识、推导的表达式、探究的新问题）作为解题的突破口。

3、规范答题：填空题、实验题要注意语言表述准确（包括实验条件表述、物理量的前后顺序等）；计算题中注意必要的文字表述、公式书写（角标区分）、代入数值（包括单位）、计算结果（最终结果不能用分数表示，当除不尽时，有要求的按要求保留位数，无要求的保留两位有效数字）。

**第三篇：中考物理应试技巧**

中考物理应试技巧

物理中考怎样才能最大程度的得分，且对本应该得分的题目不失分，要做到这些应掌握那些应试技巧呢？

1：缜密审题、扣题作答。每做一道题，特别是做简答题。首先要全面真确的理解题意，弄清题目要求和解答范围，抓住重点，然后认真作答，这样才不会答非所问。以往有些考生不注意审题，结果不是离题太远，就是泛泛而答，没有抓住重点，造成失误。

2：先易后难、从容作答。各科试卷每种题型中所列的试题，基本上都是从易到难排列的。在规定的时间内做好答案，一般来说，解题要先易后难，从简到繁的顺序进行。如果避易就难，要住难题不放，只会费时甚至会影响对简单题的作答，还可能造成紧张的心理状态，打乱思路和步骤。过去有的考生就是吃了这样的亏，到收卷时，难题没有拿下，简单题也没做好。

3：坚定信心、立刻难题。所为难题，一般只综合性较强，变化较多的试题。但是不管它怎么难，都不会超出中学所学范围，总是渗透着中学所学的概念、原理、定理、定律、公式等基本知识。所以，应当由攻克难题的信心，决不能在难题面前后退。解答难题可采用两种方法：一是联想法，即通过课本有关知识和过去有关练习的联想，进行推导，触类旁通；二是试探法，即运用多种思维方法，从不同的角度试解，打开思路，找到正确答案。

4：一丝不苟、分分必争。中考成绩是录取的重要依据，相差一分就有可能失去录取的资格。因此，考生必去一丝不苟，认真答题，每分必争。每题的答案，都要做到内容正确，表达清楚，书写工整。遇到一时难以解答的问题，要认真分析、思考，会多少答多少，能推导几步就做几步。

5：仔细检查、不漏纠错。为了尽量避免失误，昨晚答卷以后，不要急于交卷，只要时间允许就应对试卷一题一题的检查，一步一步的验证。要着重检查有无漏题，是否切题，有无笔误做到有漏必补，有错必纠，力争答案的内容乃至标点、符号、文字、图表都准确无误。

**第四篇：中考物理复习技巧**

中考复习，不仅需要同学们认真复习，勤加练习，还需要掌握一定的复习技巧。可以提高复习效率，离成功更近一步。

第一、要重视基础练习

很多同学在物理复习中，可能会错误的定位，把主要精力、时间用在解题上，特别是用在解难题上，忽视了对课本中基本概念、基本规律的复习，这样的结果往往会适得其反。难题接不好，基础知识记不牢。所以小编建议同学们首先要重视基础练习。适量的做题是必要的，但重要的是做题后，要学会反思，善于总结，尤其是做错了题，要去寻找，分析做错的原因。同时还要尝试对各种题目进行归类，要在理解知识的基础上，逐步掌握解决问题的思维方法，提高自己解决问题的能力。

第二、要重视解题规范

物理与数学不同，在解题时，不仅要求正确的答案，还要有规范的解题步骤。例如：解计算题时要书写必要的物理公式，统一计算单位；做作图题时，标出力的方向，取力的标度，虚线或实线也要画清楚；简答问题时，应当应用物理学科语言表达，详细表达原因。

第三、要重视课堂学习

学生们在复习物理时一定要重视课堂学习，上课认真听讲，这不是说说而已，而是要认真执行，课堂上老师讲的知识都是经过多年教学经验总结而来的，对复习来说十分重要，这也是宝贵的学习经验。小编建议学生们在练习之前应当掌握好基础知识，重视课堂学习。

第四、要重视理解分析

部分同学在物理总复习中，无论是物理概念、规律、实验一律要求自己死记硬背，其结果使自己学习物理味同嚼蜡，没有兴趣。现在的中考题大多数注重于考察学生的理解能力，所以学生们在复习时不能死记硬背，要理解分析记忆。

第五、要重视心态调整

小编认为中考考查的不仅是知识及解题能力，还有学生的心理素质。学生们在平常的复习考试时要注意调整心态，尤其是在月考时，要借助这个机会调整心态，以便在中考时更好地发挥。

以上五点是小编总结的2024中考物理复习技巧，希望可以帮助到同学们。同学们在复习时可以依照这五点，自我分析，找到自己的薄弱点以及复习时的错误方法，加以改正。

**第五篇：网络游戏技巧解答**

Abstract: Based on the comprehensive analysis on the plastic part’s structure service requirement, mounding quality and mould menu factoring cost.A corresponding injection mould of internal side core pulling was designed.By adopting the multi-direction and multi-combination core-pulling.A corresponding injection mould of internal side core pulling was designed, the working process of the mould was introduced

伴随互联网的快速发展，网络游戏所具有的信息双向交流性、高速度及不受空间限制等娱乐优势日益显现。专家认为，近年来网民数量的“突飞猛进”直接推动着我国网络游戏用户的快速上升。据艾瑞市场咨询（iResearch）的调查报告显示：2024 年中国网络游戏产业规模达到61 亿元，比2024 年增长51%。其中运营商收入达到47 亿元，所占比重为77%；代理商收入为14 亿元，所占比重为23%。而2024 年产业规模为78 亿元，2024 年将达到143 亿元。也许这个数字并不大，但是，如果我们看到在2024年这个市场规模仅为3.7亿元人民币时，我们就应该感到激动，5年十几倍的增长这是任何资本都无法拒绝的产业。

来自CNNIC 的数据显示，2024 年中国网民数量为1.11 亿，比2024 年增长18.2%。而根据艾瑞的研究，2024年中国网络游戏用户为2900 万，比2024 年增长38%，在网民中的渗透率为26%。伴随着网络游戏用户的增长和在网民中渗透率的增加，网络游戏正在成为网民网络生活中一项不可或缺的服务内容之一。随着中国网民规模的增长，未来五年中国网络游戏用户规模也将保持快速增长。2024年网游总体用户规模达到4000 万，比2024 年增长38%，在网民中所占比重提升到30%。预计到2024 年中国网游用户整体规模将达到8100 万，2024－2024 年的复合增长率达到19%，在网民中所占比重提升到35%。

其次宽带网的日渐普及也为网络游戏业发展推波助澜，有力地扩大了网络游戏的消费市场。截至今年6月30日，国内宽带上网用户达到200万人。尽管数量还远远低于拨号接入用户，但高速宽带上网方式必将是未来的发展趋向。在游戏发达的韩国，宽带普及率高达60％，主要通过宽带上网玩在线游戏的比例达到70％；而在窄带上网用户中，这一比例降至38％。

以视频点播、远程教育、网上医疗等为内容的宽带应用时机尚未完全成熟，也使得网络游戏成为当前电信运营商争相转移增值经营方向、实现业务突破的新赢利亮点。在一定程度上，网络游戏产业的兴起也将缓解我国宽带网盲目“圈地”、无序建设所造成的有“路”无“车”的现状。

要了解网络游戏的重点，首先是要了解网络游戏的结构。

一 什么是网络游戏？

网络游戏其实是一种电子游戏，它与人们通常所玩的一般电子游戏所不同的是，它是人们通过互联网而进行的一种对抗式的电子游戏。在游戏中，你的对手不再是单一的由程序员编制的电子动画，还可以是藏在电子动画后面的人即所谓的玩家。网络游戏的乐趣是人与人之间的对抗，而不仅是人与事先设置的各种程序的对抗，所以网络游戏比普通的电子游戏更具有生命力，更具有诱惑性。

目前网络游戏产品的种类从大的方面主要可以分为三大类：

棋牌类休闲网络游戏

即登陆网络服务商提供的游戏平台后，进行双人或多人对弈，如纸牌、象棋等，提供此类游

戏的公司主要有腾讯、联众、新浪等。

网络对战类游戏

即玩家通过安装市场上销售的支持局域网对战功能游戏，通过网络中间服务器，实现对战，如CS、星际争霸、魔兽争霸等，主要的网络平台有盛大、腾讯、浩方等。

角色扮演类大型网上游戏

即RPG类，通过扮演某一角色，通过任务的执行，使其提升等级，等到宝物等，如大话西游、传奇等，提供此类平台的主要有盛大等。

从细的方面可以分为：ACT=动作游戏；AVG=冒险游戏；PUZ=益智游戏；CAG=卡片游戏；FTG=格斗游戏；LVG=恋爱游戏；TCG=养成类游戏；TAB=桌面游戏；MSC=音乐游戏；SPG=体育游戏；SLG=战略游戏；STG=射击游戏；RPG=角色扮演；RCG=赛车游戏；RTS=即时战略游戏；ETC=其他种类游戏；WAG=手机游戏；SIM=模拟经营类游戏；S·RPG=战略角色扮演游戏；A·RPG=动作角色扮演游戏；FPS=第一人称射击游戏；H-Game=成人游戏；MUD=泥巴游戏；MMORPG=大型多人在线角色扮演类。

二、从游戏硬件平台来看, 游戏主要划分为：

电脑游戏（PC Game）、电视游戏（Video Game）、掌机游戏（Pocket Game），街机游戏（Arcade Game）, 在全球游戏软件市场中，电视游戏软件约占70%、电脑游戏软件约占30%。按照游戏方式来看,又可划分为单机游戏和网络游戏,由于互联网普及带动大量电脑联网,电脑游戏的网络化最为明显,近年在中国兴起的则为电脑网络游戏。尽管如此, 网络游戏在全球游戏市场中仍处于萌芽状态。

三、现在是RPG（角色扮演类）占主流，未来也许社区、模拟、策略、即时、冒险、体育类网络游戏也会行其道，按每个类型都有三款受欢迎的游戏来算，那么机会会更多一些。

四、目前，我国网络游戏已经形成益智休闲类、社区式和大型网络游戏三大细分市场：益智休闲类游戏属于生命周期长线产品，在1999年至2024年在线游戏种类十分有限的时期，它拥有相对广泛而稳定的用户群，目前仍保持43％的用户比例；大型网络游戏尽管去年下半年才正式启动，却以最快的发展速度抢占了超过45％的市场份额；社区式游戏市场规模相对较小，但也具有广阔的发展前景。

网络游戏的完成主要有以下几个方面：游戏开发商，游戏运营商和玩家。

中国的网游玩家要分为两大种，一种是盈利性的玩家，一种是游戏性的玩家。对于以盈利性质为主的玩家，根据今年11月份的调查报告显示，长年累月靠打游戏累积虚拟金币以换取现金的中国玩家大约有50万人。我想这是一个很恐怖的数据，这个数据应该已经超过了全国的游戏从业人员，游戏对这部分人来说，娱乐的性质已经很少，更多的来说应该是一种工作。虽然这部分的从业人员已经很多，但是对于中国接近2024万的游戏玩家来说，仍然是一个很小的数字，毕竟他们的需求不能代表中国大多数游戏玩家的需求，不论这部分怎样的影响游戏（比如影响游戏平衡、盗号和使用外挂），但是对游戏厂商来说，大家关注的不是这部分人群。

网络游戏制作好之后一般有测试过程，游戏测试分为三个阶段:

1,封测~`也就是封闭内部测试~`属于游戏运营公司内部进行的技术,汉化等方面测试~`包括对任务系统,游戏模式,交流系统,商业系统等等的调试,以及早期一些BUG的挖掘和调试。

封测期间会邀请一些网络媒体参与进行拍摄和宣传,当然部分网游运营商也会请来资深网游玩家或者公会进行测试和PK系统调试~`一般来说封测的游戏帐号密码基本都是一样的,没任何保密可言~`但客户端是封闭的~`甚至要登陆封闭服务器只能是公司内网,而外网媒体等要登陆必须通过运营商提供的代理服务器登陆~`

2,内测~`也就是所谓的内部测试~`是由运营商发放出一定数量的帐号~`由玩家,公会组织等申请帐号进入的测试~`除了宣传意义,更多都是通过玩家在测试的过程中发现BUG,完善FWQ~`

同时内测时,运营商还会进行压力测试~`也就是测试服务器正常运行状态下最大的流量负荷~`避免正式运营后出现过多玩家登陆或者其他游戏内BUG导致的服务器当机~`同时也是测试服务器受攻击的抵抗能力~`

3,公测~`也就是公开测试~`是游戏正式收费前最后一道工序~`完全开放服务器让玩家登陆~`做到最好的服务质量以吸引玩家在收费后继续游玩~`

目前中国自己开发的游戏，一般有几个噱头，一是民族文化。我觉得发扬民族文化，确实值得宣传，而且是大力宣传。但问题是，我们的游戏制作人员，有多少去研究过中国的文化，在我看到有一个厂商把姜子牙和妲己作为一对爱人来写时（注：特别提一下这个游戏也是绿色网游），我就深深感觉到了香港电视剧文化的熏陶，这种自以为思维活跃的编剧，难道不明白自己实际上是在糟蹋中国文化吗。如果因此，我们寄希望我们的网游来宣传中国的文化，我想那是一个空想。把中国的侠义文化弄成PK文化，把中国的家庭文化弄成一夜情文化，我们很多从业者其实都应该检讨一下。都第二个噱头是自主开发引擎。很所厂商都会这样宣称，以显示自己强大的技术实力。其实我以为是大可不必的，韩国的网游最早不也是从外面引进的引擎吗，最终也实现了吸收到自主开发。为什么我们不可以了，用别人东西并不可耻，承认差距并不可耻，可耻的是不敢承认差距，买来的引擎能为我所用，又有什么关系了！三是爱用数量来宣传，譬如超过3000个任务（这个风气是《魔兽世界》引起的）的宣传。如果玩家真的很喜欢做任务的话，《无尽的任务》系列为什么会在中国市场杳无声息了。有几个国产网游可以说自己的任务做的比它要好。所以，大部分宣传有多少个任务的游戏，就是没有什么特色的，因为它已经找不到可以向玩家吹嘘的资本了。以后大家见到，吹嘘自己有多少个任务的游戏，大家就可以拼命鄙视它。

目前在中国大陆市场运营的网络游戏多达几十种，大致可为分类。

 1.武侠类: 这类游戏是以中国式武侠为背景，具有代表性的如：《金庸群侠传online》、《千年》、《新英雄门》、《武魂》等。

 2.奇幻类: 这类游戏以奇幻世界为背景，具有代表性的是：《红月》等。

 3.龙与地下城类: 这类游戏参照西方奇幻小说《龙与地下城》设定游戏背景，具有代表性的是：《龙族》、《无尽的任务》、《奇迹MU》等。

 4.卡通类:这类游戏中的人物和怪物都是以Q版的卡通造型出现，具有代表性的有：《石器时代》、《魔力宝贝》。

 5.休闲娱乐类: 这类游戏主要是供玩家在闲暇时休闲娱乐的小游戏，具有代表性的是：《疯狂坦克2》、《欢乐潜水艇》等。

中国自己开发的游戏，一般有几个噱头，一是民族文化。我觉得发扬民族文化，确实值得宣传，而且是大力宣传。但问题是，我们的游戏制作人员，有多少去研究过中国的文化，在我看到有一个厂商把姜子牙和妲己作为一对爱人来写时（注：特别提一下这个游戏也是绿色网游），我就深深感觉到了香港电视剧文化的熏陶，这种自以为思维活跃的编剧，难道不明白自己实际上是在糟蹋中国文化吗。如果因此，我们寄希望我们的网游来宣传中国的文化，我想那是一个空想。把中国的侠义文化弄成PK文化，把中国的家庭文化弄成一夜情文化，我们很多从业者其实都应该检讨一下。都第二个噱头是自主开发引擎。很所厂商都会这样宣称，以显示自己强大的技术实力。其实我以为是大可不必的，韩国的网游最早不也是从外面引进的引擎吗，最终也实现了吸收到自主开发。为什么我们不可以了，用别人东西并不可耻，承认差距并不可耻，可耻的是不敢承认差距，买来的引擎能为我所用，又有什么关系了！三是爱用数量来宣传，譬如超过3000个任务（这个风气是《魔兽世界》引起的）的宣传。如果玩家真的很喜欢做任务的话，《无尽的任务》系列为什么会在中国市场杳无声息了。有几个国产网游可以说自己的任务做的比它要好。所以，大部分宣传有多少个任务的游戏，就是没有什么特色的，因为它已经找不到可以向玩家吹嘘的资本了。以后大家见到，吹嘘自己有多少个任务的游戏，大家就可以拼命鄙视它。

网游分级制度的建立，网吧的规范管理和网络运营的严格审查，以及青少年的心理教育这都是我们的政府部门需要关注的问题，完善的青少年教育体系，和各种娱乐场所规范的管理都是很有待解决的问题。记住，即时你禁掉了网游，孩子们还是可以去浏览黄色网站，即时你禁掉了互联网，孩子们还是可以去歌舞厅！网游政策的空洞和没有执行力造就了政策好笑之处。

网游的根本特点是基于网络的人与人之间的互动，而不仅仅是游戏的内容，我们应该看到沉迷于网游的同时，有多少人沉迷于互联网！

网络游戏以后的趋势以免费3D游戏为主，因为3D制作起来更加方便一些，而且从某些方面来说更加真实。3-5年以后会有大量的国外公司进入国内，这会提高国内游戏的质量，现在国内个别游戏从表面上看和国外游戏差不了太多（如完美世界），其实在引擎等地方是差很多的，国外公司的进入会使中国游戏界上一个新台阶。

而游戏这个东西是有一定期限的，是因为游戏的盛行是经济疲软的表现，而网络游戏使许多空虚的中国人寻找到了寄托，但这只是暂时的，一般的人对网游的痴迷期是有个时间限度的，到了一定的时候，他们将不再痴迷。根据一些数据和调查表明，以后中国游戏行业将会开始走下坡路。

但网络游戏应该不会消失，而会逐渐的以其他形式出现，让它更加接近生活，模拟生活，又超越生活。如美国目前流行的(虚拟人生，模拟城市)等。

对于处于网游链上端的游戏运营商来说，本来是天下一片太平，盛大、九城、网易都闷声发大财，感觉也不错。可是到了2024年，整个网游公司都红的发紫，终于成了众人关注的话题。作为运营商来说，很多的人关注公司或许并不是一件好事，尤其是对网络游戏来说。

对于中国的厂商来说，总会面临代理运营和自主开发的压力。随着中国经济的发展，中国人的信心和自尊心都要求，中国在各个领域都有所为，尤其是看到网游公司每年挣来的大

把银子都被高丽棒子拿走的时候，很多人都心痛啊！而且由于网络游戏涉很多是直接面对青少年玩家的，游戏文化对这些人有着重要的影响，一个民族得以传递的就是他的民族精神，当中国的学生在日本喊出“我会象热爱中华民族一样热爱大和民族”时，我感到十分痛苦。我不能去批评这些学生，但是我们可以看到民族文化的重要，而网游就是这样的一个阵地。我不认为中国的运营商们不想投资自己开发游戏，国外的游戏厂商收了钱之后，翻脸不认人的事情，很多中国游戏运营商都经历过。但是自主开发看上去很美，但事实上并不是每个公司都走的一帆风顺，目前网易有显著的成绩，而盛大和金山则是表现一般了，另外一个大佬九城则几乎没有太大的动静。自主开发不是有钱就可以，游戏人才的制约这都是游戏自主开发上的瓶颈，但是作为中国游戏的大佬们，也必须明白，自主开发现在也许很难，如果不研发，以后一定会很难！

要钱还是要良心？对于所有游戏运营商来说，其实这不是一个矛盾，大家都会选择要钱。真正的问题是，是要短期利益还是长期利益。目前不少的游戏运营商，追求短期利益，在游戏运营初期，大量招商，曾经有一个游戏运营商在运营游戏的时候，找到300多家经销商，只此一项便可以得到1000万左右的收益；更有甚者，能够将一款游戏两次进行招商，这都是大力追求短期利益的表现。在这种短期收回投资想法驱动下，游戏公司忽略了很多正规的渠道建设，在取得短期的收益后，也忽略了对游戏运营的挖掘。游戏运营一种是给玩家带来娱乐，一种则是给企业套现。一旦走上为企业迅速回笼资金的道路，大部分企业都不会太痴情于对游戏乐趣的发掘，而忽视了游戏运营的本质，而忽视了游戏的真正对象——玩家。要玩家还是打外挂？外挂是网游运行过程中一个永远的痛。对于一个强势的游戏来说，比如《魔兽世界》在暴雪的压力之下，运营商们封杀外挂的力度还算，但是大多数游戏则处于进退两难的地步，封杀外挂，本来少的可怜的玩家，会进一步流失。不封杀外挂，游戏的平衡完全破坏，一部分玩家也会出走。尤其是对于代理韩国游戏的运营商来说，有时候外挂根本没有办法从技术上进行封杀，只能靠玩家举报，GM碰运气抽查的方式来解决外挂问题，这基本上意味着封杀外挂的失败！

作为游戏运营商来说，都有一本难念的经。在盛大归于平静和《魔兽世界》异军突起之后，伴随着金山的逐渐消沉，整个游戏行业的格局正在慢慢发生改变。在这些改变当中，有好的，也有不好的，在运营商中，我始终觉得“开发学网易，运营学盛大，代理学九城，赚钱我们还是要学习史玉柱！”

外挂是指独立于主程序外的实现某种功能的模块。外挂一般与网络游戏有关，网络游戏的外挂是指由第三方，即网络游戏公司和玩家以外的人提供的，妨碍游戏公平性或直接攻击游戏本身的程序，即网络游戏的作弊程序。

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找