



《摩尔庄园》火爆出圈却暗藏两大隐忧 核心玩法缺失 盈利模式待解

一款诞生于2008年的游戏近日却因手机版上线,再度掀起全民热潮。这款游戏就是《摩尔庄园》,上线14天拿下App Store免费榜第一、休闲类畅销榜第一以及模拟类畅销榜第一的成绩,日均下载量40万,力压全民游戏《王者荣耀》。6月1日,《摩尔庄园》手游版正式上线,开服仅8小时,便收获600万下载量、超100万的同时在线人数,热度空前。

不过,与高涨的人气不相符的是,因体验差、画面粗糙、运营不足等问题,《摩尔庄园》的TapTap玩家评分也从上线前的9分跌至为目前的6.9分。有业内人士提到,游戏优化能否跟上脚步,及时处理并解决玩家反映的问题,并持续创新等,是该类休闲游戏持续发展重要考量因素之一。

■新快报记者 梁茹欣 陈学东

记者实测 |

新手教程过于繁琐,游戏设计频遭吐槽

简单来说,《摩尔庄园》的游戏类型和《动物森友会》《星露谷物语》相似,江湖人称“种田养老游戏”。玩家进游戏的第一课,就是0基础种南瓜。

相较其他同类游戏,《摩尔庄园》可谓是“老前辈”。天眼查专业版显示,《摩尔庄园》的游戏开发公司名为“上海淘米网络科技有限公司”(以下简称“淘米”),成立于2007年。在公司成立后的第2年,淘米便推出国内首款面向6—14岁儿童的网络虚拟社区——《摩尔庄园》,并陆续推出了一系列面向儿童及青少年的各类线上线下产品。

新快报记者登录游戏发现,《摩尔庄园》一开场便是绿意盎然的郊外牧场。相较页游版本,手游的画面从2D进化到3D,房屋、街道等场景塑造上更加立体、自然,玩家还能进入各种店铺进行购物,与其他玩家进行互动,更加直观地感受到游戏社区的氛围。游戏一开始,官方便教导玩家如何种植耕耘自己的农田,以及逐步恢复建造属于自己的牧场。玩家可以将经营牧场的所得所获转换为摩尔豆,用于换取建造牧场的资源。除此之外,《摩尔庄园》手游还糅合类似《动物森友会》、4399小游戏等各种不同游戏玩法,赋予其复合型的游戏体验。

值得一提的是,《摩尔庄园》手游的游戏引导过于繁琐。记者实测发现,新手玩家的每次按键与操作都只能按照官方指示,而且教程时间长达4个小时左右。此外,建模粗糙,摇杆控制的流畅度不足;

选项设置较小,容易误触;游戏切后台易闪退等问题也遭到不少玩家吐槽。

两大痛点 |

核心玩法缺失、盈利模式待解

据公开信息显示,《摩尔庄园》页游推出不久后,淘米2010年的净利润就达到2160万美元,并成功在美国上市,市值3亿美元。但好景不长,《摩尔庄园》制作团队在2014年底宣布解散,该游戏就此停止更新。淘米也在2016年完成了私有化从纽交所退市。关于《摩尔庄园》页游停更的原因,前《摩尔庄园》游戏策划郑宙理曾总结为两点:一是休闲社交游戏不赚钱,项目收支不能自负盈亏;二是游戏缺少核心玩法,难以持续运营。实际上,相同的问题也正在困扰着《摩尔庄园》手游。

2017年,郑宙理重回淘米,并参与到《摩尔庄园》手游的开发设计中。针对手游的游戏设计等问题,郑宙理今年3月曾在知乎回应过。他提到,游戏架构设计的还原存在着较大问题,如果仍然采取缺少核心玩法、只提供各类小游戏的方式,游戏粘性、收入都会很不理想,项目无法自负盈亏,研发运营也会有较大难度。

郑宙理表示,《摩尔庄园》页游的游戏框架需要大量的内容积累,这些内容积累了6年。而手游前期的测试数据显示,玩家的情怀最多支持1—2周。但他们以高DAU低付费为游戏目标,希望《摩尔庄园》手游吸引更多核心用户以外的休闲泛用户进来,因此在前期加强了“家园经营”玩法的重要性,之后还会通过SMC的职业推出不断加入耐玩的核心玩法。而对于《摩尔庄园》再度走红,有不少业内人士表示,游戏能否持续发展,还要看游戏优化能否跟上脚

步,及时处理并解决玩家反映的问题,并持续创新等。

记者观察 |

玩家不会持久为情怀买单

究竟是什么,让一个13年老IP再创刷屏热潮呢?《摩尔庄园》手游爆火的原因中,情怀是一个原因,但玩家不会持久为情怀买单。

《摩尔庄园》手游选在六一儿童节上线,开服仅8小时,便收获600万下载量、超100万的同时在线人数,热度堪称“游戏界顶流”。真正促使《摩尔庄园》大范围传播的,也是各大社交平台的刷屏,这和去年动森出圈的轨迹相似。

今时不同往日,当下的游戏环境无论从种类、数量、质量来说都是当年难以比拟的,所谓的“情怀”手游面临着激烈的竞争。不管从玩法、画面,还是游戏体验方面来说,“情怀”手游并不具有极强的竞争力。

《摩尔庄园》曾风靡小学生圈。在这个小小的游戏世界中,小学生们的快乐很简单,种菜、浇水、钓鱼。但是“星无火”的出现,打破了无数小朋友的美梦。这种单一的玩法,是偏低幼化的,在儿童网游状态下可以持续。但在全年龄游戏的竞争中,初代《摩尔庄园》的玩家已经被大量内容丰富、随机性强、玩法多元的游戏所教育和洗礼,目前看来玩法单一的《摩尔庄园》手游,有点难以匹敌。

《摩尔庄园》重新出发,靠“情怀”吸引了一批老玩家回归,但更重要的是靠什么留住他们?真正想要留住玩家,关键还在于不断的迭代出新的玩法、新的场景和新的经营类型,不能让玩家觉得枯燥和只是任务升级。

一周游闻

Steam周销量排行榜: 《罪恶装备:STRIVE》 位居榜首



新快报讯 本周Steam如期公布了上周(6月7日至6月13日)的游戏销量排行榜。本期排行榜格斗游戏《罪恶装备:STRIVE》位居榜首,《双人成行》获得第二。

《罪恶装备:STRIVE》是一款由Arc System Works制作发行的格斗游戏。初代《罪恶装备》是一款2D的横版格斗游戏,该系列最早于1998年5月14日发行。该游戏以代号“GEAR计划”为中心开始了一系列斗争。罪恶装备的剧情宏大,随着版本更新,故事也在不断连载中。新作《STRIVE》真的给了我们惊喜,可以说其画面、出色的网络代码、灵活的战斗系统、优渥的创意,为类动漫格斗游戏树立了全新标杆。

漫威正版CCG手游 《漫威对决》开启预约



新快报讯 6月15日,漫威CCG革新力作《漫威对决》开启预约,首测定档于7月2日。这款游戏是由网易游戏联合漫威娱乐共同推出的CCG革新力作。游戏耗费高额成本,尽可能多地还原漫威宇宙中的超级英雄,以卡牌的形式原汁原味地还原到游戏世界内,成为了拥有最多数量漫威角色的手游之一。

游戏内设有的“冒险模式”围绕角色格温展开,玩家可在该模式内以卡牌对决的形式体验趣味剧情,感受精彩纷呈的漫威宇宙,书写漫威历险的全新篇章。游戏囊括了超过150名漫威超级英雄与角色,玩家可自由集结这些超级英雄与角色构筑强力阵容,通过购买强大的装备和妙地施展策略,来打败对手。卡组构筑没有任何限制,可能性无穷无尽。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会



加入我们一起玩