

玩法差、过于氪金、平衡性差 《地下城堡3》遭遇口碑滑铁卢

时隔五年,由《地下城堡》系列原班人马打造的《地下城堡3:魂之诗》(以下简称《地下城堡3》)日前开启公测。据七麦数据统计,10月25-31日,新作收入预估超330万美元。然而,相较亮相的收入成绩,新作的玩家评分并不如预期,“玩法差、过于氪金、平衡性差”等成为玩家差评的主要原因和内容。珠玉在前,木楔在后。对于厂商来说,面对此前备受好评的前作,若是想要通过新作跳出原先的延续设定,走出一条新路来拓宽赛道,俨然并非易事。

■新快报记者 梁茹欣

同系列产品再出续作,玩法、内容多有新尝试

迄今为止,《地下城堡》系列已跨越七个年头。2014年10月,雷霆游戏与淘金互动推出《地下城堡:炼金术士的魔幻之旅》(以下简称《地下城堡》)。这款“模拟经营+TRPG(桌上角色扮演游戏)”的放置类手游上线后,日活跃用户一度达到数万,并且收获了第一批核心用户。制作组曾表示,《地下城堡》的创作灵感来源于2013年的纯文字冒险游戏《小黑屋》。在历时三个月的开发,制作组将其核心玩法进行了UI、剧情、题材等方面的手游化设计。最终成品几乎没有任何美术效果,仅通过文字的形式给予玩家探索地牢的体验感。在苹果商店上线后的第一年,该游戏下载量合计达到了190万,收获了超过800万人民币的“付费+内购”收入。需要注意的是,《地下城堡》是淘金互动研发的第一款手游,当时的制作组成员不足10人。

在获得如此亮眼的成绩,厂商打铁趁热。2016年8月,《地下城堡2:黑暗觉醒》(以下简称《地下城堡2》)作为系列续作正式上线。相较初代产品,《地下城堡2》的放置元素被弱化,加入了生存和经营模拟元素,表现形式上也不再局限于纯文字。该款游戏上线至今,

仍然保持着比较稳定的日活跃量。据公开资料显示,2019年,地下城堡系列两代产品累计玩家已

超过700万。

得益于前作积累下来的口碑与人气,《地下城堡3》日前宣布公测之后,全网预约量很快超30万。相较前两款产品,《地下城堡3》在剧情设定、玩法等方面都做出不少尝试。新作延续了前作的世界观设定,玩家将扮演一名招魂师开展全新的冒险故事。在游戏中,玩家指挥6人小队参与回合制战斗,按照“收集资源-建设领地-组建冒险队-探索世界-收集更多资源”的循环模式,从而不断地推进游戏进程。除了保留文字剧情特色,新作弱化了roguelike(角色扮演游戏的一个子类,具有生成随机性,进程单向性等特点)元素,增强了卡牌养成元素比例,并在地堡系列经典的策略玩法部分加入新内容,包括在战斗系统中加入新的战吼技能机制,上下拉动同一竖排英雄,可以发大招克敌制胜;添加玩家即时PVP(与其他玩家进行对战);种菜烹饪能获取提升属性的食物等。

《地下城堡3》制作人惠翔曾表示,《地下城堡3》是一款比前作更易上手、肝度更低、体验更加轻松的游戏,没有很强的社交和攀比元素,玩家可以根据自身节奏进行游戏,即便几天没时间玩,也会有成长,随时享受乐趣。

玩法差、过于氪金,新作口碑遭遇断崖式下跌

对于游戏厂商而言,手游的生命周期相对较短,想要维持游戏的生命力,出续作是其中一条出路,但又很容易有狗尾续貂之嫌。地下城堡系列的制作

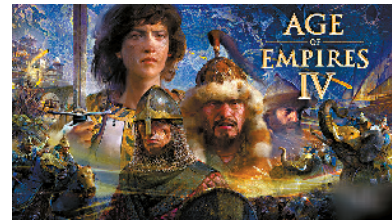
团队同样遇到了这样的问题。制作人惠翔日前在接受媒体采访时表示,系列作品像陷阱,制作团队很容易对前作的成功或失败原因判断失误。对于制作团队来说,自我分析是一件非常困难的事情。前作在推出续作时几乎都会遇到“把我最喜欢的部分给砍掉了”或者“加了些不伦不类的东西”之类的评价。所以,在他看来,即便是系列作品,也要把它视为一款孤立无援的、顺应市场和当下玩家品味的产品。起码在手游领域,只靠情怀,把同样的东西不假思索地重新搬出来,大概率是行不通的。

而新作上线后的表现情况似乎也印证了上述说法。这款宣称在设定、玩法和各种系统融合等方面做出不少创新尝试的续作,其玩家口碑遭遇断崖式下跌。新作在TapTap平台上的评分仅有5.6分,而该系列的前两款作品分别为8.3分与9.2分。“玩法差、过于氪金、平衡性差”等成为玩家差评的主要原因和内容。有不少老玩家在评论区表示失望,认为新作想要跳出前作的延续设定,走出一条新路来拓展赛道,但在战斗机制、地图、角色、收费氪金模式等多方面的设计不合理,导致游戏丧失了该系列作品本身的魅力与乐趣。“游戏处处说创新,合着照抄其他烂大街卡牌模式,创新收费氪金模式呢?”有玩家直言不讳道。

另外,有分析指出,地下城堡系列作为雷霆游戏与淘金互动的合作产品,此次新作口碑遭遇滑铁卢,难免会对双方接下来的产品定位、制作研发等方面产生一定影响。

一周游闻

Steam周销量排行榜:
《帝国时代4》位居榜首



新快报讯 本周Steam如期公布了上周(10月25日至10月31日)的游戏销量排行榜。本期排行榜新发售的《帝国时代4》当仁不让,成功拿下销量榜首第一和第二名(预售版本),《新世界》依旧火爆,排第三。万众期待的《帝国时代4》上周发售,经典游戏当然热度爆炸,本期排行榜直接屠榜三个位置,标准版位居第一、预售位居第二、豪华版位居第七。《帝国时代4》荣耀回归,让您置身于塑造现代世界的史诗般历史战役的中心。本作同时采用常见及创新手法,让您能在以令人惊艳4K视觉保真度呈现的浩大场景中拓展帝国版图,并成功带领进化版即时战略游戏迈向新时代。

亚马逊新作《新世界》也依旧保持着非常不错的销量,本周排行榜继续位居第三名。《新世界》是一款大型多人在线开放式沙盒游戏,玩家需要在一个充满敌意和诅咒的大路上把握自己的命运,在这里做什么,和谁结盟,又和谁对抗,是自己独自一人生活在恐怖灵异的环境中,还是和别人一起打造一个繁荣的文明,这些都由玩家自己决定。在这个天气、季节和时间轮替的世界里,唯一要限制的就是玩家自己的野心。

《数码宝贝:生存》再度跳票
发售日期改为2022年



新快报讯 期待《数码宝贝:生存》的玩家可能又要失望了。近日官方在推特上发布推文表示,《数码宝贝:生存》的发售日期再次跳票,改为2022年发售。此前在2020年的10月,官方就宣布游戏跳票到2021年。如今苦等的玩家只能继续等待,游戏再次延期到了2022年。

《数码宝贝:生存》是一款生存策略类的RPG游戏,融合了一些视觉小说的要素。故事围绕着拓磨、葵、日向稔以及与他们相遇并成为搭档的数码宝贝亚古兽、拉布拉兽、猛鹰兽进行,游戏参考了动画原作《数码宝贝》,但更加侧重表现人物与数码宝贝之间的羁绊关系。同时,该作也想要传达《数码宝贝》的角铜博之的理念:数码宝贝一直是人类历史的一部分。



加入我们一起玩

支持单位

广州市天河区软件和信息产业协会