



## 国产纪实风格游戏《大多数》明年上线 引入“个人情绪”要素 聚焦“打工者”真实生活

作为休闲游戏的重要品类,模拟经营类游戏这一细分领域从不乏佼佼者。随着大量同质化产品不断涌现,玩家产生审美疲劳同时,如何打造具有差异化竞争力的产品也成为了各家厂商亟待解决的问题。日前,由有光游戏(U. Ground Game)开发、热脉游戏(Thermite Games)发行的《大多数》上线 Steam 页面,预计2022年推出。作为一款纪实风格的模拟经营类游戏,《大多数》以打工者生活为题材,吸引不少玩家瞩目与讨论。

■新快报记者 梁茹欣

### 新作着眼打工者的真实生活

模拟类游戏,普遍是以模拟现实为主的经营类游戏,玩家可以扮演不同题材的主角,在经营的过程中通过决策布局,逐步完成阶段性目标,并在正向的反馈下不断前进从而达成长期目标,最终收获成就感。随着时间推移,模拟类游戏的题材和玩法越来越丰富、新颖和有趣,可分为经营、养成、策略、沙盒等类型。

日前,一款国产纪实风格的模拟经营类游戏《大多数》对外公开 Steam 商店页面,引起不少玩家的关注。据 Steam 平台介绍,该作以经历不同的困境,从未到过大都市的“我”为主角。讲述了“我”带着希望,孤身一人来到陌生的城市里打拼,从搬砖、洗车、送外卖等工作做起,在辛勤忙碌的工作中安身立命的故事。

新作采用了俯视角来呈现,整体的游戏画面色调以灰暗色为主。游戏内

的场景真实复刻了国内城市生活的面貌,包括在公园下象棋的老人、街头算命的小摊小贩、人声鼎沸的网吧、不断更新 LED 大屏幕信息的人力资源市场、城中村街头的五菱厢货、墙壁贴满各色菜单的餐馆等,玩家几乎都可以在这里找到任何一个现实世界的对照物。

在玩法方面,新作按照常规模式,在生存、打工、还债的基础游戏架构下,以数值为主,剧情内容为辅。有趣的是,该作不只局限于传统的“生存要素”,而是引入了一个名为“个人情绪”的系统,把人们看不见的“生活压力”转换成了游戏内看得见的具体数值。相较衣食温饱,主角的健康、情绪等数值状态可能更容易影响到游戏的成败,从而引导玩家去探索更多未知的游玩乐趣。

谈及游戏的创作灵感时,主创团队分享了这样的细节:他们调查发现,在城市生活中,蓝领的数量远超于白领。这个群体虽然人数众多,但话语权不足。而且目前大部分的影视作品题材并不能真实地反映这些人的生活,主角的社会经历刻画往往过于理想化、流于表面,而现实生活中打工者所遭遇的生存问题并未引起足够的关注。基于这个初衷,主创团队将游戏定位为尽可能地客观展现城市蓝领群体的生活,并将“让这个世界,多一份了解,少一分偏见”这一句话写入官方宣传片中。截至发稿时,据不完全统计,《大多数》官方宣传片经过多个 UP 主传播,其 B 站累计播放量已超百万。

### 拓展新题材或成产品获取用户关键

App Annie 日前发布数据预测,2021 年全球移动应用和游戏支出将达 1,350 亿美元,同比增长近 25%,创历史新高。截至今年年底,移动用户将下载近 1400 亿款新应用,比 2020 年多

了 100 亿,同比增长 8%。并指出,模拟类游戏是今年中表现最好的三个游戏品类之一。其中,创意沙盒游戏的支出增长 57%,而偶像训练模拟类则增长 110%。另据公开数据统计,2020 年模拟类游戏超越益智、敏捷操作和射击,成为日活用户最多的品类,且日活用户保持 63% 的增速。

作为休闲游戏的重要细分品类,模拟经营类游戏这一赛道从不乏佼佼者,前有国风水墨风格的《江南百景图》、太空科幻风的《戴森球计划》,后有自带流量话题的《摩尔庄园》,还有《房东模拟器》《我是大东家》《我的饭店》《爷爷的小农院》《风信楼》等不同题材的游戏不断涌现。市面上的大部分模拟经营类游戏拓展性较强,一般在基础的模拟玩法上,为玩家设计即时的数值反馈和长期的经营目标,以实现产品的长线运营。

以《江南百景图》为例,玩家在游戏中通过搭建房屋、开辟新地获得即时反馈数值,而完整开拓整片地图、获取全部游戏角色则是长期目标。玩家会在每一个具体目标的指引下,投入更多的时间精力游玩,从而与游戏本身产生粘性,甚至开始为游戏付费等。

随着大量同质化产品不断涌现,玩家难免产生审美疲劳。如何打造具有差异化竞争力的产品成为一道摆在各家厂商面前的难题。而技术升级、玩法融合、题材创新俨然成为当下厂商的破局之道。伽马数据日前发布《2021 年 7-9 月移动游戏报告》分析指出,由于现阶段超休闲游戏玩法创新难度显著提升,在现有玩法基础上进行题材的衍生拓展成为多数产品获取用户关键。采用常见生活题材有助于提升用户覆盖面,且部分生活题材同样能带给用户一定的新鲜感,进而吸引用户体验游戏。

### 一周游闻

#### Steam 周销量排行榜: 《光环:无限》战役夺冠



**新快报讯** 本周 Steam 如期公布了上周(12月6日至12月12日)的游戏销量排行榜。本期排行榜《光环:无限》战役获得排行榜第一名,《命运2》占据第二、第三名,上周第一的《翼星求生》跌落至第四名。

苦等数周之后,《光环:无限》的战役包终于正式发售。毫无疑问,本周排行榜《光环:无限》的战役包顺利登顶,位居排行榜的第一名。当所有的希望都破灭,人类的命运悬而未决时,士官长们已经准备好面对最无情的敌人了。穿上人类最伟大的英雄的盔甲,体验史诗般的冒险,探索庞大的环带。

随着 Bungie 30 周年的来临, Bungie 30 周年纪念组合包的销量也开始攀升。本周《命运2:邪姬魅影》豪华版+ Bungie 30 周年纪念组合包位居第二名,单独的 Bungie 30 周年纪念组合包位居第三名。玩家现在预购可以解锁一个寰宇异域机灵外壳、谜团异域动作表情以及一个全新徽标。豪华版包括第 16-19 赛季,两个年 5 地牢,一把异域微型冲锋枪、催化、皮肤以及一辆异域快雀。30 周年纪念组合包含有一个全新地牢、加拉尔号角异域火箭发射器、全新武器、护甲及更多。

#### 《碧蓝幻想:Relink》 将支持 4 人合作完成任务



**新快报讯** 沉寂许久的《碧蓝幻想:Relink》公开了全新预告片,展示了游戏中的实机战斗场景,同时官方宣布游戏有单机的主线模式和多人共斗的任务模式两种,其中多人共斗支持最多 4 名玩家合作完成任务。

《碧蓝幻想:Relink》是根据热门手游《碧蓝幻想》制作的一款 ARPG 游戏,《碧蓝幻想:Relink》的剧情故事与手机版并没有太多的关联,没玩过手机版的玩家也能够轻易入门。《碧蓝幻想:Relink》故事可以看作是《碧蓝幻想》手游的前传。

在游戏中登场的角色在日后也有可能在游戏中登场。游戏将支持四人合作游戏,在进入任务之前可以选择角色,而且就算四人都选择相同的人物也没问题。主线任务完成后,还有更有难度的任务等待挑战。目前《碧蓝幻想:Relink》已经进入了 A 测状态,并将于 2022 年正式发售。



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