



破纪录! 玩家在线数突破87万

《博德之门3》冲击年度最佳游戏

《博德之门3》(Baldur's Gate 3)无疑是近期热度最高的游戏,自8月3日发售以来,它一直在打破各种纪录。8月14日《博德之门3》Steam在线数迎来新的里程碑,24小时峰值在线数达到了875343人,打破在线人数纪录。从趋势图来看,玩家在线人数在接下来的几天仍会稳定上涨,未来有望突破100万人。

如今,《博德之门3》在M站(Metacritic)上的评分已经超越了此前任天堂的爆款《塞尔达传说:王国之泪》,与微软旗下B社即将在9月发布的《星空》一起,成为了冲击今年TGA年度游戏最有力的三大作品。那么,《博德之门3》到底强在哪呢?

■新快报记者 陈学东

海量的内容、超高的自由度

实际上,在游戏发布之前,《博德之门3》开发商拉瑞安公司(Larian Studios)CEO Swen Vincke还多次在接受采访时表示很担心,因为游戏正式发布之前,Early Access阶段就已经售出250万套,他很害怕游戏发布之后人气耗尽。但谁都没有想到的是,这才是刚刚开始。

作为一款建立在《龙与地下城》架构上的CRPG游戏,《博德之门3》的故事设定在二代游戏结局之后的100年后,灵吸怪乘坐着用意念操控飞行的螺壳舰突然出现,开始大肆地抓捕类人生物,为寄生虫提供新的载体。

玩家作为载体之一,经过一系列的战斗开启自己的净化和探险之旅。游戏采用了第五版《龙与地下城》的规则,在稍作改良的同时,保留了经典的掷骰子判定。整体来看,《博德之门3》最大的吸引力在于海量的内容以及出色的系统设计,将新剧情、新角色、新职业和新技能完美糅合在一起。

有游戏评论人士表示,广阔的地图、超高的自由度、精彩的故事、与近乎原汁原味的DND规则体验,让探索《博德之门3》的世界变成了一种纯粹的享受。而星罗棋布般散落在世界中的每一场战斗,都给人带来了完全不同的体验。

很显然,Larian对内容的巨大投资换来了意想不到的回报,玩家们觉得游戏超值的同时,也口口相传给更多人,让游戏的用户量不断攀升。

支持单位



优化水准超过不少3A大作

近几年有不少3A大作因为优化问

题而首发翻车,搞得不少玩家不敢预购游戏。而最近,技术博主“数毛社”在测试了《博德之门3》后表示,这款游戏的优化水准让很多3A大作都相形见绌。thegamer的编辑也表示《博德之门3》的优化非常不错,即便是在SteamDeck上也可以流畅运行。

thegamer的编辑表示,自己一开始是在台式主机上运行的,RTX 3070的显卡基本上可以良好地运行绝大多数的3A游戏,但有时候会变得非常吵闹,然而在游玩《博德之门3》时,他的电脑非常安静,这吸引了他的注意。而值得注意的是,这是一款拥有令人惊叹的画面、人物模型栩栩如生,地图上还布满无数可互动物品的游戏。

随后,他也在SteamDeck上运行了这款游戏,虽然PC掌机的续航是一大问题,但《博德之门3》已经通过了SteamDeck的认证。诚然,游戏帧数略低,图形保真度也不高,但与台式机显示器相比,SteamDeck的屏幕更小,这意味着你并不会注意到这些问题。“游戏的运行非常好。”

数毛社还指出,《博德之门3》是用自研引擎制作的,这使得它在虚幻5大行其道的今天显得难能可贵。而且本作自带Vulkan客户端,所以画质表现在未来可能还会更上一层楼,比如用光追替代SSAO和非直接光照能带来绝妙的效果,哪怕只是加入光追阴影也能有明显提升。

总体来说,数毛社认为《博德之门3》正式版的优化效果非常好,没有任何大型bug,这让很多大型3A游戏都相形见绌。不过他们也表示《博德之门3》还能做得再好一点,比如首发可以支持FSR2、修复一些DLSS相关的小问题等。

反向跳票收获一个月空档期

游戏本身的品质之外,《博德之门3》的成功背后,还有一个细节值得关注,那就是原定于8月31日的发布日期,被提前至8月3日,反向跳票的做法,在业内实际上并不多见。

有媒体甚至认为,拉瑞安之所以选择提前发布,是为了避免与B社即将在9月6日发布的《星空》撞车。作为微软Xbox今年的旗舰作品,《星空》包含了探索、建造、太空战等多项内容,可以登陆超过1000个星球。

不得不说,《博德之门3》的提前上线,为游戏争取了相当长的空档期,让更多的流量集中于这款游戏。Baldur's Gate 3在谷歌搜索的词条数量已经超过2.29亿条,游戏相关的各种攻略、报道都在呈指数级增长。国内单机攻略站上,《博德之门3》的相关攻略数量猛增,甚至在海外主流的PC游戏网站(PC Gamer),首页超过一半的内容都被这款游戏霸占。

当一个海外网站能够将首页半数以上内容给到一款游戏的时候,很明显意味着它已经成为了流量密码。正如当初《原神》全球爆红之后一样,所有的媒体都在围绕爆款争夺流量,这让《博德之门3》的热度进一步走高。

海量的内容、电影级CG,都让玩家和业内惊叹,甚至有分析师称,《博德之门3》抬高了RPG的标准,拉升了品类门槛。“它重新确立了现代CRPG的最高标准,让这个古老的游戏类型不再曲高和寡,能够被更多的玩家所接受。如果你喜欢史诗般的故事、追求超高的游玩自由度,并且能够接受回合制战斗,那么《博德之门3》绝对会成为你今年最喜欢的游戏。”

一周游闻

《刺客信条:幻景》反向跳票
将提前至10月5日发售



新快报讯 8月15日,《刺客信条》官方发文宣布,原定10月12日上线的《刺客信条:幻景》反向跳票,提前至10月5日发售,该作将登陆PC、PS4|5、XSX|S以及Xbox One平台。《刺客信条:幻景》现已开发完毕,进厂压盘。

据悉,《刺客信条:幻景》的主舞台在公元860—870年的巴格达,游戏的玩法将回归系列原点,在游戏中玩家将化身为巴辛姆在巴格达街道间穿梭并追寻真相。玩家可在执行任务(例如搜索物品、与敌人战斗)并使用隐身杀死目标的同时探索开放世界,玩家可以使用剑、匕首、箭和袖箭近战杀死士兵、刺客同行和Boss。

《宝可梦》官方宣称
将放缓游戏上新速度



新快报讯 自2018年以来,5年内宝可梦公司(Pokémon Company)推出了五部宝可梦作品,近乎每年一款新作。近日《宝可梦》公司就如何确保未来的《宝可梦》游戏质量同时又能按时发布展开了讨论。

在日本横滨举行的宝可梦世界锦标赛上,公司高层回应了外媒关于《宝可梦》新作发售是否有着特定日程安排的问题。据称,《宝可梦》公司目前为止所走的道路是不断地发布产品,总是以一种固定的节奏定期发布产品,为玩家带来新体验。接下来《宝可梦》仍然将以这种方式运作,但随着开发环境的变化,会进行关于如何继续优化的讨论,以便确保能推出真正优质的产品。

官方的回应可以说是间接承认了《宝可梦:朱/紫》等游戏发行后产生的问题,此前《宝可梦:朱/紫》因严重的技术问题,需要多次推出大型补丁。

