



游改剧出圈反哺游戏 《辐射4》玩家首次峰值超9万人

继今年年初的《最后生还者》后，又一部改编自著名游戏的剧集开播——《辐射》真人版上周与观众见面后，收获大量好评。对于这部诞生于1997年的经典游戏，不仅众多游戏玩家第一时间检验其成色，就连很多普通观众也慕名追剧，感受独特的“废土科幻”世界观。

《辐射》电视剧热播的同时，也反哺了游戏本身。数据统计网站显示，包括《辐射4》《辐射76》甚至是20多年前的《辐射3》以及《辐射：新维加斯》等均出现了人气回升。其中，《辐射4》作为最新的主流入口在排行榜上名列前茅。这款游戏自2016年以来首次在Steam上拥有同时在线超9万名玩家。下面就让我们看看最近几年最为成功的3部游改剧，每一部都值得一看。当然，每款游戏也都值得一玩。

■新快报记者 陈学东

《辐射》



近期备受瞩目的《辐射》电视剧是由流媒体巨头Prime打造，并由著名导演乔纳森·诺兰亲自操刀制作并执导，目前全8集已全部播出，反响热烈。

这部剧集沿袭了同名游戏的核心剧情设定：主角在避难所生活后，勇敢地踏入满目疮痍的废土世界展开探险。背景设定在一个虚构的未来世界中，各国因争夺资源于2077年10月23日爆发全球核战争，地球遭受毁灭性打击，生态破坏严重，生物因核辐射产生变异，部分人类变为尸鬼，仅有的少数人类在避难所内艰难求生，为了稀缺的生存资源争斗不断。剧中主角需在探索废墟、执行任务、对抗变异生物以及理智分配资源中求得生存。

《辐射》真人剧的故事发生在一场充满复古未来主义色彩的艺术、科技和文化背景下，时间设定在核战爆发后219年的2296年，年轻的33号避难所居民露西，为了寻找失踪的父亲，毅然决然地离开了熟悉的

家园，踏上了一段未知的旅程。

《最后生还者》

这部作品由HBO出品，改编自顽皮狗10年前推出经典同名游戏。电视剧不但高度还原了游戏原著，同时还突出了影视的创作特点，每一集都有自己的开端、发展、高潮、尾声，都可以作为一个独立的故事存在。

美剧版描述现代文明被摧毁的20年后，一名坚强的幸存者乔尔受雇，护送14岁的女孩艾莉。起初一桩看似轻松的差事，就在两人踏上横跨美国之旅时，竟演变成一场残暴又令人心碎的旅程，如今的他们必须仰赖彼此，才能得以生存。



这部作品在情感的表达、细节的描述、情节的冲突上，也做到了自然、真切，合乎逻辑，没有拉垮，也没有夸张。在不断发生危机、解决危机的基础上，充满了各种惊险、悬疑、反转，让观众随着剧情、身心起伏，想一口气看下去。当然，这部作品也并非公路片简单地一路走来，它在每一集中都运用回忆、倒叙等方式，拉长了时间的尺度，也拉大了故事的格局。因

此，这部影集对于并未实际玩过游戏的观众而言，同样具有高度吸引力。

《英雄联盟：双城之战》

没看过《英雄联盟：双城之战》，但你一定听过陈奕迅演唱的《孤勇者》。《孤勇者》就是这部动画剧集的中文主题曲，作为全球热门MOBA游戏《英雄联盟》历经十年磨砺推出的首部动画剧集，吸引了众多玩家的目光。

《双城之战》选取的“双城”设定极具象征意义，即祖安与皮城（皮尔特沃夫）。这两个城市原本同属一体，名为祖安，因一场灾难性的工程事故导致地理结构破裂，城市由此一分为二，皮城升至高空，发展为一座科技先进、秩序井然的新都市，而祖安则陷入地下，成为了被遗忘之地，居住在这里的平民百姓在恶劣条件下艰难生存，保留着原始粗犷的城市特色和社会风貌。

《双城之战》最为成功之处在于巧妙地将游戏前传故事中的经典元素自然地编织进剧情之中，让观众能够亲眼见证众多角色的成长历程，他们逐渐演变为我们熟悉的游戏英雄，其标志性造型和武器也在故事推进中逐渐显现雏形。



一周游闻

《铁拳8》微交易引发玩家不满



新快报讯 《铁拳8》在Steam平台的评价确实因为微交易的问题而大幅下滑。这款游戏在最初发行时，凭借其新鲜的战斗体验、显著的视觉效果和独特的heat机制，赢得了玩家的广泛好评，销量也超过了200万套。然而，随着万代南梦宫在游戏发行几周后加入了大量的微交易内容，玩家们的态度发生了显著变化。

根据Steam的数据，在过去30天内，《铁拳8》收到了超过3600条评价，其中超过61%是负面的。这导致了游戏的整体评价从“多半好评”下降到了“多半差评”。玩家们特别指出，万代南梦宫通过每次更新逐步恶化了游戏体验，最初只是加入了微交易商城，但最终甚至引入了战斗通行证。此外，一些玩家还抱怨称，如果不购买，就无法试用像Eddy Gordo这样的DLC角色，而Eddy这样的角色原本就是游戏系列的主要角色。

除了微交易问题，还有玩家对游戏的匹配机制更改和其他问题表示不满。万代南梦宫尚未解决的一个长期存在的问题是“插线”现象，即玩家故意断开连接以保持连胜率，这个问题自《铁拳7》发售以来一直存在。

ARPG游戏 《恶意不息》开测



新快报讯 由《奥日》系列开发商Moon Studios开发的全新ARPG游戏《恶意不息》日前开启PC平台(steam平台)抢先体验。《恶意不息》是一款成熟、操作细腻的动作角色扮演游戏(ARPG)。游戏中的战斗激烈残酷，细节极为丰富。物品制造功能以及定制系统让玩家能够在游戏中各位工匠的协助下打造出独一无二的装备和住宅。

“《恶意不息》对Moon Studios的所有人来说都是一次很大胆的尝试，我们很高兴最终能通过抢先体验版跟全世界分享这个成果。”Moon Studios的联合创始人兼创意总监Thomas Mahler如是说。

《恶意不息》中的战斗以动作驱动，直观而激烈，让技术娴熟的玩家可以打出更加激烈而致命的招式。在《恶意不息》中，玩家需要运用技巧和时机来完成战斗。这个创新的战斗系统带来了尤其令人满意的战斗体验，将其与只需要“猛砸按钮”的等距视角动作角色扮演游戏区别开来。此外，战斗方式还是玩家塑造独特职业身份的催化剂。每件武器都有独特的招式，并能通过符文、武器升级以及其他多种方式进一步打造强化。



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