

## 玩家



《无尽梦回》快手旗下首款手游开测

# 将肉鸽玩法装入二游中

荒诞之梦、暴富之梦、英雄之梦、愚者之梦……这些充满想象力的梦灵应召而来，捕梦者纷纷“入梦”感受新一轮测试带来的新体验。日前，快手旗下自研游戏厂牌弹指宇宙的首款手游《无尽梦回》开启了首次对外测试，这款二次元美术风格的游戏（以下简称“二游”），罕见地采用了较为硬核的Roguelite（以随机关卡为卖点，音译统称“肉鸽”）玩法，测试开放一周以来，在TapTap获得的玩家期待值高达9.1。

游戏圈里一直有“《无尽梦回》到底是不是二游”的争议。它爆料时的“皮相”很偏二次元，但项目组却始终在强调“动作肉鸽”标签，放出了重玩法的口号。其宣发也确实不像传统二游那样重角色PV，而是大量用局内战斗实机演示和趣味科普来强调流派、肉鸽随机构筑等核心玩法的乐趣。

■新快报记者 陈学东

## 肉鸽与二游“养成”的结合

显而易见的是，游戏的核心卖点是肉鸽动作玩法，而不是剧情、美术，这和传统二游更重视剧情、美术的思路相悖；另一方面，它当然也不像只有“二次元”画风、没有内核的套皮产物——一言以蔽之，它看上去无疑是款二游，却不是一般意义上的二游。

实际上，肉鸽元素在如今的二游里并不少见，不过，大部分游戏试图将肉鸽作为“长草期”填充，或是定期发放抽卡资源的一种手段，并未让它实际影响游戏的核心玩法体验。原因也不难理解：肉鸽玩法如果要往深度去做，机制、数值或程序逻辑方面都要下大功夫。

《无尽梦回》乍看之下很像前几年独立游戏圈走出的爆款单机游戏《黑帝斯》——等距视角、敌人从四面八方涌来、爽快的即时战斗……但不同于《黑帝斯》的美式画风，《无尽梦回》的美术风格可被归为“二次元”大类。

《无尽梦回》用了相对较重的故事引导让玩家完整了解自身所处的环境：玩家在出售梦境的店铺中发现了自身特性，被告知可以成为“捕梦者”，在经历过第一个故事后，主角坚定了选择这条路的信念，有了拯救更多噩梦缠身的人类的使命感，进而遇到更多奇奇怪怪陪伴战斗的“梦灵”。

这个过程中，奇幻且合理的世界设定、有辨识度的角色描绘，以及贴合社会认知的角色人设等常见于二游的特征令人印象深刻。

比如故事线中的贫穷之梦，极重视收集外人看起来没有价值但她认为很珍贵的梦境“废品”，这个设定虽对剧情的推动较弱，却能让人恰到好处地记住她。

肉鸽是《无尽梦回》的玩法主体，包括主线闯关、日常资源副本乃至更多的内容扩充，基本都围绕肉鸽作战设计。这种玩法源于1985年的《Rogue》，在延伸发展中出现了《Hades》《苍翼：混沌效应》《杀戮尖塔》《吸血鬼幸存者》等极具代表性的产品。

随着《原神》《崩坏：星穹铁道》以及更早的《明日方舟》等“二游”在市场获得的成功，这一赛道有一定票房保障已经成为了许多研发团队的共识，米哈游、蓝十月、鹰角、西山居以及B站等厂商都在制作二次元手游，弹指宇宙这次的“交卷”，给市场留下的初步印象已然合格。

## 互联网公司对自研游戏不放弃

《无尽梦回》出自快手游戏“神秘”自研厂牌“弹指宇宙”。该厂牌成立于2021年9月，带队人为前网易祝融工作室负责人徐杰，在2023年初随《诡秘之主》游戏首曝时亮相，紧接着在当年11月《无尽梦回》首曝时正式上线厂牌官网。

去年国内游戏行业最重要的一件事，莫过于字节跳动出售旗下游戏团队“朝夕光年”，当时外界普遍将其视为字节退出自研游戏的信号。然而几经波折后，字节近期重整了游戏业务，将游戏行业老兵张云帆请出山掌舵，出售旗下热门电竞游戏公司沐瞳的计划据悉也已经停止。

去年年底快手的自研游戏厂牌“弹指宇宙”亮相时，很多人笑称这个名字和朝夕光年颇有对仗之势，但其实弹指宇宙早在2021年就已经成立，最初公布的三个自研项目《诡秘之主》是热门网文IP游戏，尚未正式公布名称的《代号：南乡子》是个传统三国IP的游戏，而最早接受玩家检验的《无尽梦回》，反而是自带初始流量几乎为零的全新IP，快手自研游戏的野心，也将从此展开。

实际上，除了字节和快手，微博以及B站的自研游戏同样在进行当中。目前微博手握《三体》游戏的改编权，但今年3月还在通过微博招募游戏开发团队及制作人，距离拿出成品遥遥无期；而B站的自研游戏工作室接连解散，手游进展不顺的情况下，他们早年投资的公司浙江华娱（东风工作室）的《三国：谋定天下》成为了一匹黑马，一度冲上各大应用市场前列。

背靠快手这艘大船，《无尽梦回》有足够的成本去对产品进行深度设计和打磨。游戏采用全平台宣发，不仅注重B站、TapTap等核心渠道的宣传，在抖音、快手等渠道，也根据短视频的平台调性做了不少差异化传播——从这个选择来看，从外界导入的玩家也会更加多样化，许多没有二游经历的玩家，可能也会因玩法而选择尝试。这种“泛用户”，比以往的“二游泛用户”更泛，以快手自身的属性来说，其中必然包括了更多样的人群和更多样的需求。《无尽梦回》能走多远，有待它正式与玩家见面的那一天。

## 一周游闻

射击RPG新作《暗夜绝望》将招募二测玩家



**新快报讯** 日前，游戏公司NHN旗下的僵尸末日游戏《DARKEST DAYS》（暂译：《暗夜绝望》）开始招募第二次内测的参与玩家，时间从7月25日至7月31日，为期7天。

《暗夜绝望》是NHN计划在2024年推出的开放世界射击RPG游戏。通过今年3月面向韩国用户的第一次内测，完成了技术验证。游戏的第二次内测将公开所有准备的内容，并测试整体游戏性。

此次内测的特点是，可以体验到首测并未公开过的多种多人模式。其中包括，纷争区域、合作Raid模式、撤离模式等，最多支持32名玩家合作或竞争的玩法。同时，为了让用户在7天内体验到所有内容，二测期间将提前内容的解锁时间，用户可以快速体验到多人模式。

《暗夜绝望》以僵尸末日世界观中的荒废世界为背景，是一款开放世界射击RPG游戏。游戏支持多种枪械和近战武器，以及越过障碍的跑酷动作。玩家可以自由探索世界，获取生存所需的战利品。游戏进行方式包括，提供可居住的“避难所”，招募幸存者，扩大“避难所”的规模。游戏计划在2024年正式推出，使用虚幻引擎制作，支持移动和PC跨平台联动。

《龙之信条2》PC版限时免费试玩2小时



**新快报讯** 游戏公司卡普空近日宣布，PC版《龙之信条2》将开启限时免费试玩活动，为玩家提供一次探索游戏世界的宝贵机会。即日起至7月18日，所有PC用户均可下载并体验这款游戏，享受长达2小时的免费游戏时间。值得注意的是，如果玩家在试玩结束后决定购买完整版游戏，游戏进度和存档数据将被无缝转移至正式版中，无需从头开始。

为了帮助玩家充分利用有限的试玩时间，卡普空还提供了免费的“角色编辑&保存”工具。玩家可以提前创建和定制自己的游戏角色，确保在进入游戏时能够立即投入战斗，无须浪费时间在角色创建上。然而，玩家需要注意的是，在游戏处于后台运行状态时，试玩时间仍会持续计数。因此，在进行多任务处理或暂时离开游戏时，请务必记得关闭游戏，以免浪费宝贵的试玩时间。



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