

提携触发

咸鱼之梦

BUG之梦

构筑!多角色,破壁组合
仓库再无废卡

《无尽梦回》 将肉鸽玩法装入二游中

快手旗下首款手游开测

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很多研发团队共识,米哈游、蛮啾、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。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会



加入我们一起玩