



一周游闻

《艾尔登法环》 2月25日正式发售



新快报讯 2月25日,玩家们期待已久的年度大作《艾尔登法环》就要正式发售了。《艾尔登法环》是以正统黑暗奇幻世界为舞台的动作RPG游戏。走进辽阔的场景与地下迷宫探索未知,挑战困难重重的险境,享受克服困境时的成就感吧。不仅如此,登场角色之间的利害关系谱成的群像剧,更是不容错过。

和宫崎英高的《黑暗之魂》一样,《艾尔登法环》将无特定主角,允许玩家自订游戏角色。宫崎英高将《艾尔登法环》视为《魂系列》游戏的“进化”,和其他作品相比,本作将会更加庞大,不仅以开放世界呈现,更将带来骑马战斗等新游戏机制。

据官方公布,这款备受期待的魂系新作中将拥有10个职业(角色)供玩家选择,无论是开局的方式还是内容容量都要远远超过此前的任何一部作品。而且游戏中采用了魂系列一贯的颇具纵深的地图结构,并不像常规的开放世界游戏那样一片平原。高山、洞穴、悬崖、深谷都给这款游戏带来了更加丰富的地形细节,使游戏可玩内容得到了大幅提升。

自带300款游戏 Steam掌机即将发售



新快报讯 自从索尼掌机彻底失败之后,掌上游戏机的市场便被老任给独占了,NS主机+掌机一体的策略使得他在这个时代占尽了主动权,也让其在这个从主机到PC都在卷机能的时代,仍能够独善其身。但在2月25日,它的对手来了,也就是Steam旗下PC掌机“Steam Deck”。

Steam Deck掌机会提供64GB、256GB、512GB三个档位供玩家选择,价格分别为399美元、529美元、649美元。尽管价格相差较大,但实际上功能差异也不小,而且由于使用的是SSD,所以读取速度也会更快。

经测试,Steam Deck能够流畅运行3A级作品,大表哥2、新战神等作品都能够支持,只不过目前经过测试首发支持掌机优化的大约有300款作品,都是些比较知名的大作或独立游戏。

掌机唯一麻烦的地方可能就在电池上了,据此前的测试体验,掌机续航时间远远达不到官方宣传的2-8小时,基本上3个多小时就没电了,电量和NS一样令人堪忧。



加入我们一起玩



《时空猎人》时隔10年再推续作, 下个横版动作游戏爆款已预订?

对于横版动作游戏爱好者来说,《时空猎人》这款游戏并不会陌生。不久前,由银汉游戏研发、B站代理的3D横版格斗手游《时空猎人3》开启预约,让不少玩家直呼“爷青回”。早在2020年4月,《时空猎人3》首次曝光开发进程便引起部分玩家的关注与讨论。随着公测时间日渐临近,作为续作的《时空猎人3》又是否能满足新老玩家的期待与需求呢?

■新快报记者 梁茹欣

时隔10年大刀阔斧推续作

提到《时空猎人3》,自然绕不开前作《时空猎人》。2012年11月,由银汉游戏研发的《时空猎人》上线平台。很快地,这款游戏创造了全球超过100万人同时在线,单日收入超过5000万,16个月累计收入超10亿的成绩。截至目前,该作已经长线运营10年,积累超2.5亿注册用户。

从游戏设定来看,《时空猎人》拥有狼人、枪械师、异能者、斩魂等不同职业,分别对应近身格斗、远程攻击、远程输出、近身输出等不同技能属性。除了常规的副本设定,还有1V1在线格斗、坐骑、机甲格斗等玩法,玩家可自由组队进行游戏。在操作方面,整个游戏采取典型的摇杆操作设计,屏幕左下角虚拟摇杆操控人物移动,右边则控制技能输出。另外,游戏配备了常规的装备系统、交易系统、社交系统等。

相比前作,续作进行了大刀阔斧的改动。从官方透露的信息来看,《时空猎人3》依然保留横版格斗的模式,并增加空中连招等设计来强化战斗中的浮空机制体验。例如玩家在打出浮空效果后,即可实现畅快的空中三连击。又或者是在特定技能搭配的时候触发一次额外的奖励连招,不仅考验玩家的QTE(Quick Time Event,快速反应事件,当出现一个或多个按键提示,玩家需要在规定时间内按下按键,从而触发一连串动画)反应,同时也丰富了战斗的流畅度,给了玩家更大的操作空间。

同时,画风美术从2D像素风变成当下时兴的“科幻+废土”风格,人物场景3D建模化。在剧情设计方面,该作在“时空猎人拯救架空世界阿拉达”的原作设定下衍生出新的平行世界,融入了文明更迭兴衰、物种生存进化,以及英雄人物承担使命等要素内容。游戏人物角色设定也有所不同,包括初始角色狼人、猫女、斩魂在内一共有13名角色,这些角色都拥有“强袭、幻影、超能”三种不同属性定位,分别克制对应属性的“融核体”(怪物)。相应地,在阵容搭配上也增加更多可玩性。玩家可针对战斗的情况,使用不同的角色克制制胜。

截至发稿时,据不完全统计,《时空猎人3》在B站、TapTap等平台的累计预约量近60万。面对游戏的推出,有不少老玩家表示,虽然前作在付费设计上的流俗使整体游戏体验打上了折扣,但对于续作上线后的表现还是抱有一定期待。

横版动作游戏市场或迎破局者

作为国内玩家最早接触的游戏类型之一,传统横版动作(格斗)游戏一般贴有“高难度、多按键、新手难入门”等标签。尤其是街机时期,玩家往往只能用几个方向键、AB等按键组合出角色技能。“上上下下左右左右BA-BA”等“搓技能”口诀,曾在玩家圈广为流传。

随着技术的提升和玩法的改进,为迎合更多的玩家群体,以《地下城与勇士》为代表的横版格斗端游在组合键之外,还设计了一键快速释放技能的设定,玩家可以自由设置技能快捷

键位,从而快捷操作释放,打出一套连锁技能。

时至手游盛行时期,由于较难在手机上实现同样酣畅的格斗体验,即复杂多样的“连招”与技能操作爽快感,横版动作游戏一度淡出人们视野,更鲜少有爆款产品出现。与此同时,多人在线战术竞技类(MOBA)、策略类(SLG)、射击类(FPS)等品类渐受厂商追捧。日前,中国音数协游戏工委(GPC)与中国游戏产业研究院联合发布《2021年中国游戏产业报告》显示,在中国移动游戏收入排名前100的产品中,角色扮演类游戏占比为19.56%;多人在线战术竞技类游戏(MOBA)占比为14.95%;射击类游戏仅次于MOBA类游戏,占比为14.07%。三者占到全部收入的近五成。

然而,这并不意味着横版动作游戏已被玩家摒弃,毫无市场机会。据官方透露,在此版本之前,《时空猎人3》的开发团队曾尝试过大世界、MMO(大型多人在线游戏)等类型。但经过多次迭代、体验,以及邀请硬核粉丝试玩后,发现无论是开发组,还是玩家粉丝最想要的,还是横版格斗带来的游戏快感。

同样一拍即合的还有发行厂商。新快报记者从B站处了解到,之所以选择代理《时空猎人3》,除了前作创下的优秀成绩之外,还有很大一部分原因是看好目前的横版动作游戏市场。在B站看来,一款有着IP价值、粉丝基础和技术美术创新的横版格斗游戏续作,很有机会成为品类市场中的新破局者,横版格斗游戏市场也将重新受到玩家的关注和喜爱。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会