

沙石镇时光



一周游闻

《Hype Squad》
6月14日在Steam封测

新快报讯 日前,韩国网石公司公开了旗下的大逃杀端游新作《Hype Squad》的封测时间,并开始了封测玩家的招募。此次的封测,将从6月14日开始进行到21日(北京时间21日的凌晨1点结束)为止,玩家们可以在测试结束之前,通过游戏的封测申请页面申请,领取Steam参与码。游戏的此次测试,将支持简体中文的界面和字幕,且没有锁国区。

《Hype Squad》为一款快节奏游戏,玩家将互相组队,在激烈且独特富有创意的近距离对战中生存。游戏中提供多样化的英雄角色,每位角色都有着不同的背景与动机,以及各式各样特别的近战与远距离武器,让玩家选择多种武器组合。此外,《Hype Squad》也具备众多道具与等级提高方式等待战场上的玩家提升表现,而游戏中还有互动式物件,例如绳索与跳板等,提供玩家在战场上力求胜利时可运用具战略性的玩法。

封测期间,将提供卡廖斯特罗(Cagliostro)地图中展开的生存模式以及占领模式。首先,生存模式中,玩家要在逐渐变小的地图中,展开激烈的团战,以存活到最后为目标。而在占领模式中,每个回合结束为止没能获得占领地的团队将依次被淘汰,直到最终回合中获得最终占领地的团队获胜。另外,网石为了纪念封测,给所有参与此次封测的玩家提供,在游戏上线之后也能使用的“坐骑皮肤”。

《糖豆人:终极淘汰赛》
6月21日起永久免费

新快报讯 5月17日凌晨Epic游戏商城官微宣布,人气多人派对游戏《糖豆人》将于6月21日起在全平台永久免费,并将首次登陆Nintendo Switch、Xbox以及Epic游戏商城。官方还发布了直播全纪录视频。

官方声明在PlayStation以及Steam平台已经拥有《糖豆人》的玩家可以继续正常更新游戏,能够游玩新赛季,更新补丁以及体验游戏新功能,而新玩家将无法再从Steam上下载《糖豆人》。据悉,在今年3月,《糖豆人:终极淘汰赛》的发行商已从索尼SIE更变为Epic,官方表示PS4、PS5平台用户需要重新下载游戏启动器。

此外,《糖豆人》全新PS5版将和Switch、Xbox版同步推出,该版本的读取时间更短,并针对次世代主机进行了性能优化。为了迎接即将应邀而来的众多新玩家,《糖豆人》6月还将以全新赛季开跑,打造一场名副其实的欢迎庆典。



加入我们一起玩

《沙石镇时光》本月底发售
帕斯亚科技再续“时光系列”IP

作为全球售出超过200万份的《波西亚时光》续作,《沙石镇时光》确定于5月底发售的消息,自然引起不少玩家的关注。相较其他厂商,新作的背后的帕斯亚科技是国内少有能持续进行续作开发的独立游戏团队之一。此次,《沙石镇时光》的推出,又是否能成为该团队迈出游戏IP化的坚实一步呢?

■新快报记者 梁茹欣

用游戏讲述环保治沙理念
欲打造爆款产品IP

曾几何时,被视为回本难的独立游戏在去年获得不小的爆发,多款精品不断冒尖的同时,实现口碑与销量的双丰收。而在更早之前,保持独立精品特性和并入商业化大潮中,往往只能是两者中取其一。“国产独立游戏到底能不能赚钱”“独立游戏如何实现商业化”等内容一直都是业内讨论的话题。

这家成立于2012年的独立游戏公司——帕斯亚科技或许能给出一个答案。提到这支制作团队,大多玩家可能第一个想到就是《波西亚时光》。后者为团队在2019年推出的产品,因其优秀的美术画风及内容制作而颇受国内外玩家好评,一度创下了全球销量超过200万份、营收超过2000万美元的成绩。时隔3年,该团队在延续《波西亚时光》世界观与时间线的基础上,推出续作《沙石镇时光》。该作保留了前者的“模拟经营+RPG(角色扮演)”循环的核心玩法(即通过模拟经营获得资源进行产出,进而解锁地图推动游戏剧情),还增添许多的互动、经营方面的元素。得益于前作积累下来的关注度,截至发稿,新作的Steam愿望清单已超50万。

相较海滨小镇的“波西亚”,制作团队将新作的游戏世界搭建在一个荒无人烟的沙漠中。玩家需要在这座名为“沙石镇”里,收集资源、打造工具、经营自己的工坊,帮助小镇拓宽绿洲以重现昔日荣光。据制作团队介绍,为还原沙漠的地理风貌,他们曾前往甘肃、宁夏和内蒙古等

地采风,观察与学习当地的治沙经验、日照光线、动植物生存与生长的相关知识等,并将此还原到游戏里。最为关键的,环保治沙的理念贯穿游戏始终。例如,游戏中会出现“沙尘暴”,玩家需制作治沙道具,防范和控制灾害的发生;还会因为水资源的问题与其他地区产生摩擦冲突,玩家需要通过战斗系统守护自己的资源或开拓新资源等。

该团队透露,《沙石镇时光》只是“时光系列”游戏的一部分,在上述两款游戏以外,还有两到三款同一世界观而玩法不同的游戏正在构思筹备中。

精品化与出海
或成国产独立游戏发展主趋势

模拟经营类游戏是休闲游戏赛道上的重要品类。罗斯基和智能移动营销平台AdTiming发布的《2021年模拟类手游研究报告》显示,模拟类市场整体呈增长状态,用户占比增加7%,营收占比增长1%。市场的扩张多来自生活模拟游戏。其中,头部市场中生活模拟从2019年的36款上升到2020年159款,新增4倍之多,成为市场爆发最快的品类。

事实上,囿于团队规模、创作表达、设计研发、资金成本等综合因素影响,较少有独立游戏团队能持续进行续作开发,尤其是在同一品类上。而帕斯亚科技在开发《波西亚时光》前后,其实曾进行过各种不同的“试错尝试”。包括2014年上线的沙盒向冒险游戏《星球探险家》、2019年对外公布的竞技向球类游戏《超级巴基球》、2020年发售的解密类游戏《永进》等,涉猎的游戏类型不可谓不广泛。

随着《波西亚时光》的成功,该团

队想打造“时光系列”IP的“野心”也在日渐扩大。从发行方面可见一斑,帕斯亚科技将旗下产品定位为面向全球市场,并制定出海策略。以《波西亚时光》为例,该作海外销量实际上占全部销量的70%,海外营收占比达到了80%。发售至今,该款游戏在Steam上有近3万多条测评,仍保持着90%以上的好评。

然而,从整体来看,当下国产独立游戏的发展进程相较国外,还存在明显差距。2016年,由于Steam开放支持中国区登入与人民币购买,该年被喻为开启了国内的“独立游戏元年”。彼时,国外已出现《我的世界》等口碑与销量俱佳的独立游戏精品。另外,有分析师进行过分析估算:目前在Steam平台有4.4万支开发团队发布游戏,57%的开发团队总收入低于1000美元,这些团队大多只发布过一款游戏;仅有1600名开发者的游戏总收入超过100万美元,其中600家是2A、3A工作室,他们拥有庞大的团队和开发预算,每款游戏可产生数千万或数亿的收入。

无法忽视的是,海外市场已成为国产独立游戏大展拳脚的主要“舞台”之一。2021年8月,帕斯亚科技的“时光系列”(包括《波西亚时光》《沙石镇时光》等)更被商务部、中宣部等五部委列入《2021-2022年度国家文化出口重点企业和重点项目名单》。有不少业内人士表示,精品化和出海将是国产独立游戏发展的主要趋势。对于这些游戏,除了本身过硬的产品质量,厂商出海还需重点思考游戏本地化以及针对当地市场的宣发手段等问题,包括语言翻译要精准贴切,游戏内容要尊重当地的文化价值取向等。

支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会