

一根普通的香蕉,一串白色的数字,这基本就是《Banana》能提供的游戏内容。

今年4月份上线的《Banana》,仅过去一个多月,便已经在Steam平台累计发布了4000多条评测,90%的好评率,截至目前,这款游戏的同时在线人数依旧位于平台榜单前十。

该游戏的玩法很简单,玩家只需点击香蕉图片即可增加计数器。然而,这款游戏的受欢迎程度并非仅仅因其简单的玩法,而是因为其独特的“香蕉交易”机制。

■新快报记者 陈学东

挂机就能赚钱?

小游戏《Banana》火爆背后的击鼓传花之忧



简单到不能再简单的玩法

进入《Banana》Steam页面,映入眼帘的就是一个视频和5张截图,截图除了数字,基本相同,都是简简单单的一根香蕉。玩家在这款游戏里能做的,只是用鼠标不断点击画面正中的香蕉,每点击一次,香蕉上的白色数字都会+1,除此以外再无其他内容。

这款游戏既没有文字说明,也没有最终目标,当然更难有任何能够称得上是正反馈的东西,但就是这样一款看似粗制滥造的东西,不仅在Steam

上收获到了“特别好评”,而且从5月下旬开始,它的在线人数就一直稳步攀升,如今甚至挺进了在线榜前十。

SteamDB数据显示,目前,《Banana》的最高同时在线玩家数已经达到了约83万人,已经超过许多制作精良的传统3A大作的峰值。值得注意的是,《Banana》本身也是对2024年2月发布的一款名为《Egg》的游戏的模仿。开发者之一Robert Partysen(Steam用户名)曾在论坛上表示,《Ba-

nana》是“比《Egg》更差劲的游戏”。

随着该游戏的走红,Steam上出现了一些类似的免费游戏,如5月21日发布的《Cats》,以及6月13日发布的《Banana & Cucumber》。这些游戏和《Banana》类似,都只需要点击不同的图片即可游玩,并且也可以在Steam社区市场上进行物品交易。其中,《Cats》更是以猫咪为主题,在Steam平台上也获得了很高的人气。

“核心玩法”是虚拟道具交易

玩过CSGO、DOTA2的玩家应该都知道,在Steam市场上,玩家们可以自由进行饰品交易,这些饰品的价格在几分钱到几千不等。而这款香蕉游戏的“核心玩法”正是虚拟道具交易,在《Banana》里,游戏掉落的并非卡牌,而是一根根带有不同皮肤的虚拟香蕉,根据官方放出的消息,这款游戏每隔3小时,就能给玩家产出一根稀有度为普通的香蕉,每隔18个小时,就能再产出一根更罕见的香蕉。

按照游戏的说法,玩家只要挂机3小时,就可以获得随机掉落的普通香蕉。但如果挂机满18小时的话,就

有机会得到稀有香蕉。而这些香蕉,就可以像CSGO、DOTA2中的饰品一样,在Steam市场进行交易。

就和NFT这种人为制造的虚拟代币一样,虚拟香蕉也是Steam市场上的虚拟交易物品。目前在Steam的交易市场上,既存在低至几分钱、存海量数十万的普通香蕉,也存在昂贵到价格高达四位数,总数不超过十根的超稀有香蕉。

不少玩家都怀着“一夜暴富”的梦想,幻想自己运气爆棚,祈祷获得的是稀有版本的香蕉,再加上游戏本体完全免费,在投入成本为零的前提下,不断有人抱着“试试看”的心态,参与到

这场“炒香蕉”的热潮中。

光从Steam上的用户评价就可以看出这一趋势,哪怕是怒斥这款游戏耍小聪明、粗制滥造进而给出差评的玩家,也有很多人在这款游戏上停留了上百小时。

开发团队成员Hery接受采访时表示,由于该游戏几乎不占用资源,所以有很大一部分人会同时用成百上千个号来挂机,以求获得稀有的香蕉。Hery认为,这款看上去没什么意义的小游戏之所以能够流行起来,是因为它创造了一种合法的“无限金钱漏洞”,即玩家通过免费游戏掉落的免费虚拟物品赚钱。

“典型的击鼓传花式骗局?”

但无论是价格高达四位数的“钻石蕉”,还是廉价到只有几分钱的大路货,它们终究也都只是一张毫无作用的图片,那“到底谁会入手这些看起来一文不值的赛博香蕉”?

像CSGO、DOTA2这类游戏,一般都拥有庞大的玩家基数,所以饰品市场是有受众的,而且这些饰品在游戏中也的确是有的。可《Banana》作为一款新游戏,不但没有任何玩家基础,就连掉落的虚拟道具也没有任何

作用。这就很难不让人怀疑开发者的真实用意。

此前,游戏圈流传最广的两种说法,第一种是“开发者偷偷安装了个挖矿程序”,第二种是“这是一场典型的击鼓传花式骗局”。但很快有人发现,其实《Banana》并不占用网络和显卡的算力资源,而且更关键的是,游戏根本不要求玩家始终保持在线,官方自己也在玩家社区中解释道:“只需要每隔18个小时上线一次即可,无须保持在线18小时。”因此第一种说法不攻自破。

就现在情况来看,第二种说法的

可能性要大一点。值得注意的是,Steam平台上的游戏物品掉落和稀有度完全由开发者控制。对于开发者而言,这种模式具有极高的盈利空间:游戏本身和香蕉道具的制作成本几乎为零,而每次在Steam市场上的交易都能为开发者带来分成。

并且,既然大家都知道了这件事,那就意味着赚钱的时候已经过去了,如今大部分人都是在替官方接盘,更别提游戏本身就是免费的,且所有的游戏道具都是由官方控制,完全没有一点流通价值,就算是“赛博炒币”,那崩盘也是迟早的事。



周游闻



《永劫无间手游》6月19日终测将添加新武器新角色

新快报讯 日前,《永劫无间手游》宣布将在6月19日开启安卓限量删档测试,本测将会是游戏的终测。除了画质升级、加入夜晚天气外,“定胜终测”中还追加了武器匕首、英雄苍狼·特木尔等新内容。

“定胜终测”中,《永劫无间手游》将开放更高一档画质“精致”,增加了夜晚天气与交互雾、落叶、极光、交互草等多项视觉效果,画质提升同时功耗相比首测也明显降低,显著提升大家本次的游玩体验。

本次测试还将为玩家带来最新武器—匕首,独一无二的闪步机制、凌厉飘逸的作战风格,定能助诸位斩获胜局。苍狼·特木尔也将驭风而至,卓越的控制技能,会为队伍提供强大的控场能力。另外,远程武器优化、闪避攻击连招、局内操作优化等等,都将在定胜终测中实装,供大家体验。

此外,《永劫无间手游》还准备了一个业界首创的黑科技玩法,将在后续为玩家揭晓。



Netflix平台上的《GTA》三部曲下载量突破3000万次

新快报讯 知名流媒体Netflix进军游戏行业已有数年,直至去年12月,才获得《GTA》三部曲的授权,达成了将“高端”游戏引入其平台的目标。近日,“mobile-gamer.biz”汇编的“appmagic”数据表明,Netflix平台上的《GTA》三部曲下载量已然突破3000万次。

据悉,《GTA》三部曲登陆Netflix平台后,当月(即去年12月)的手机游戏下载量增长近乎两倍,达到2800万次,其中有1800万次的下载量来自《GTA》三部曲。这份数据统计显示,《GTA》三部曲中,《GTA:圣安地列斯》迄今的下载量为2050万次,《GTA:罪恶都市》为650万次,《GTA 3》则为330万次。而且,这些下载多数在Apple设备上,且多数下载都源自美国。另外,《GTA》三部曲也是Netflix游戏平台迄今发布的最大的游戏系列。



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