

从“《绝区零》重塑米哈游荣光”到“《绝区零》翻车米哈游没招了”,这样从一极到另一极的舆论反转,只用了不到一天的时间。

《绝区零》是米哈游继《原神》《崩坏》后的最新作品,主打 ACT 战斗+剧情+抽卡养成的玩法。顶着“米哈游出品”的光环,这款游戏早在立项初期就已经被外界广泛关注,在公测前预下载阶段更是大放异彩——在一百多个国家 iOS 免费榜登顶。

但7月初正式公测后,《绝区零》表现却远远不及预期,许多玩家吐槽其战斗系统过于简陋,走格子推进剧情和关卡的玩法也十分像坐牢,非绝区零 无聊#甚至冲上微博热搜。2020年靠《原神》迅速起飞成长为超级大厂的米哈游,似乎已经不再那么“高不可攀”。 ■新快报记者 陈学东

《绝区零》公测被吐槽“无聊” 米哈游不再“高不可攀”



“感觉游戏又新又旧”

“打开《绝区零》的第一感受,就是感觉这个游戏又新又旧的,2019年的建模水平+打桩式的战斗体验+部分可跳不可跳的剧情+开局少得可怜的福利+花里胡哨的UI界面,总感觉不像是2024年才公测的游戏。”作为从《崩坏3》就入坑米哈游的一位玩家,玩了一天《绝区零》就卸载了。

和《原神》《崩坏》一上来就是异世界双子奇遇或寰宇星核危机的宏大设定不同,《绝区零》的故事背景不算多高大上,“空洞危机”这种级别的灾难设定在漫画中也很常见。这对于看惯

了《原神》《崩坏》大场面的玩家来说,确实容易产生些许失落感。

对于不走宏大叙事路线的《绝区零》来说,日常化与真实化会为玩家提供新鲜感。但和采用同样玩法的《女神异闻录5》相比,《绝区零》在日常玩法的规划稍显割裂,显然还有调整空间。

事实上,米哈游是有野心的,只是玩家能否感知到游戏的创新又是另一回事。目前游戏的内容主要分为三部分:剧情关卡+走格子HDD系统+副本战斗,游戏始终围绕“肉鸽+3D动作”的玩法框架展开,通过丰富的随机

事件和战斗关卡,为玩家带来可玩性和挑战性。

米哈游游戏中常见的“换人、技能CD”,均在《绝区零》里被移除。《绝区零》的战斗方式,除了普攻,只有特殊技、终结技、换人三个按键,主要通过连招来叠满失衡值,击破敌方“护甲”后进行强力输出;而战斗场景多为间隙很短的平面线性纯Z轴关卡,也变相加快了战斗节奏。

在动作设计上,游戏易上手的同时也易精通,但操作上限偏低,导致人物的招式数量显得有些捉襟见肘。

备受争议的“走格子”玩法

在社交媒体上,《绝区零》最受争议的是“走格子”玩法。其实这是有过先例的,最早的《崩坏3》就有类似的玩法。

有很大一部分玩家,是奔着战斗爽来的,结果被关卡里的走格子硬控十几分钟,觉得很不爽,更何况主线、支线任务里,“走格子”的占比有点过高了。而且,“走格子”时的很多设计相当于坐

牢,比如那个烦人的人工智能 Fiary,经常在玩家“走格子”的时候触发对话。且每次对话都要打断玩家的行动,强行切换镜头,非常容易打乱节奏。

当然,也有玩家认为《绝区零》里还是有些不错的走格子设计。比如解谜探案的、一笔连线等,还有结合了剧情的演出,都算是挺有趣味。“其实只要优化一下节奏问题,与这个游戏并

米哈游不再“高不可攀”

过去一年,《重返未来1999》《尘白禁区》《白荆回廊》《鸣潮》等新二游(二次元游戏)接连推出,外部分蛋糕的产品越来越多,它们的体量单独对标《原神》或《崩坏》有所差距,但叠加在一起就另当别论了。

对如今的新二游来说,只要长板够长,便有望从米哈游嘴里咬下一块肉。上线一个月的《鸣潮》近日被爆料

已经回本,诚然,《鸣潮》的文案与运营被玩家频频吐槽,但建模精致、肉鸽模式可玩性高等都是游戏的长板。

二游市场从《原神》一枝独秀走向如今隐隐有百舸争流之意的竞争新局面,仅用了三四年时间。《绝区零》上线后,米哈游将迎来至少一两年的新游空窗期,届时二游市场又将蜕变成何种模样,没有人能预料到。但毫无疑问,米哈游面临的竞争压力会持续增大。

抛开在乙游赛道表现一直不温不火的《未定事件簿》,以及老IP《崩坏

3》,目前米哈游旗下的三款主力产品分别是上线后表现低于预期的《绝区零》、昔日风光不再的《原神》、缺乏容错率的《星穹铁道》,原本外界畅想的米哈游三驾马车火力全开已不现实。

客观来说,作为一款刚上线的产品,《绝区零》后续还有较大调整空间,提升战斗丰富度、强化怪物交互性、优化“走格子”玩法等都有望改善玩家的游戏体验。但对《绝区零》这款风格化程度较高的产品而言,成为下一个《星穹铁道》难度都相当大,更别谈成为下一个《原神》了。



周游闻



《The Finals》因Xbox更新延期向玩家致歉

新快报讯 上周,《The Finals》迎来了3.4版本的重大更新,PS5和PC上的用户旋即获得了更新。不过,Xbox版本的玩家迄今为止仍旧未能得到该补丁。日前,开发商 Embark 就更新延期向玩家致歉,然而却并未告知Xbox玩家何时能够获得更新。

在官方 Discord 聊天频道上,开发团队成员奥斯卡表示:“我们当下正在同微软合作,以解决 Xbox 上3.4版本更新受阻的状况。目前我尚不晓得发布的预计时间,可我一且知晓任何情况,便会与大家分享。对于这般长时间的延误,我们深表歉意,只能恳请诸位在我们解决此问题时保持耐心。”

据悉,《The Finals》是受到《饥饿游戏》《角斗士》等竞技场式的竞赛游戏而启发的,游戏融合了射击游戏和真人秀的元素。这也让这款游戏在玩法上有别于其他传统的FPS枪战游戏,玩家需要在超现实且皆可破坏的虚拟竞技场中与团队一起为名誉、财富、为得到赞助商的支持而战斗。游戏目前有三种比赛模式,分别为快速提现、存钱至上和锦标赛。快速提现有点类似传统FPS中的攻防战,3支队伍对金库进行争夺,哪支队伍率先将钱箱中的金钱提现就能获得胜利。



《宝可梦睡眠》发布一年下载量超980万次

新快报讯 由 Niantic 开发的睡眠健康应用游戏《Pokémon Sleep》(《宝可梦睡眠》),根据 App Magic 数据,第一年就收获了1亿美元。这款应用能够对玩家的睡眠予以检测,且随着睡眠时间的增长,玩家会看到越来越多的宝可梦的可爱睡姿。该应用还可以与 Pokémon GO Plus+的精灵球外设进行连接,无需依赖手机就能测量睡眠,并且还有皮卡丘的叫声用以提醒就寝或起床。

据悉,在全球玩家支出中,日本玩家位居首位,自去年7月17日应用推出后,该国玩家估计贡献了7300万美元。其次是美国玩家,贡献了1500万美元。《Pokémon Sleep》的收入峰值分布于活动期间,最高纪录是在2023年圣诞假期,该年12月的一周内游戏收入达400万美元。《Pokémon Sleep》自推出以来,至今总下载量超过980万次,下载量最多的依旧是日本(44%)、美国(17%)。



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