

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，《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》就有类似的做法。

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》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

不违和，更不至于像很多人提议的那样直接删掉。”

此外，《绝区零》的BOSS设计让人非常失望。所有怪物几乎都是同一套外形设计，虽然也有人型和机械，但其实都没啥太大区别。怪物的出招方式也相当老套，本来这个类辐射的背景下应该有相当大的挖掘空间，现在却有点戛然而止的味道。

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，外部产品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，可我一旦知晓任何情况，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，玩家会看到越发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年圣诞节，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，下载量最多的是日本(44%)、美国(17%)。

