



《创造吧！我们的星球》



《幻兽帕鲁》

国产“帕鲁”能缝出好成绩吗？

“帕鲁”热潮再起

多款国产“帕鲁 like”游戏来袭

时隔5个月的沉寂后，“帕鲁”这个IP终于迎来了第二春。

6月27日，《幻兽帕鲁》推出了“樱花岛”大型更新包，新帕鲁、新可探索区域、新武器道具和新BOSS等内容吸引了不少玩家回流，令“帕鲁”这个IP再度回到了玩家们的视野中。巧合的是，就在《幻兽帕鲁》发布更新的前一天，6月26日，国产“帕鲁 like”游戏《创造吧！我们的星球》正式上线，正式拉开了国产“帕鲁 like”竞争的序幕。

作为2024年第一个跑出惊人成绩的黑马游戏产品，《幻兽帕鲁》凭借对《宝可梦》系列游戏“抓宠”这一玩法的解构，将“抓宠”这一玩法与“SOC+建造”相融合，成功缝合出了今年首个爆款游戏。自1月中旬发售后这款游戏始终好评不断，数据显示目前《幻兽帕鲁》销量已经突破2000万份，营收高达36亿人民币。据SteamDB统计，游戏同时在线玩家数最高达210万，一度超越《CS2》《DOTA2》等游戏，位居Steam平台历史第二高。

也正是因为《幻兽帕鲁》的火爆，大量国内厂商看中了“帕鲁”题材的前景，不仅催生出大批“帕鲁 like”游戏的快速上马，还有大量游戏决定将《幻兽帕鲁》中的“抓宠”系统融入现有的游戏系统中。这一消息也引来了《幻兽帕鲁》制作公司PockPair的CEO的一番感叹，他在社交平台上写道：“多家公司同时开发《幻兽帕鲁》的手机克隆版，有的游戏预算是原版游戏的10倍……真是奇妙的时代。”

如今已上线的《创造吧！我们的星球》就是一款典型的“帕鲁 like”游戏，该游戏与《幻兽帕鲁》一样采用了“捉宠+SOC+建造”这套玩法，并将重点放到了“捉宠”系统上。根据官方介绍，《创造吧！我们的星球》目前可供抓捕的宠物共有158只，而《幻兽帕鲁》仅有137只，从这点可以看出，国产“帕鲁 like”既占了后发优势，也更能内容上做到“量大管饱”。

相关资料显示，除了《创造吧！我们的星球》外，《奥拉星2》《洛克王国手游》等游戏也已官宣，将“捉宠”作为游戏的核心玩法。此外，《仙剑世界》《蓝色星原：旅谣》《七日世界》等游戏也宣布，将“捉宠”与现有的游戏内容相缝合，试图蹭上“帕鲁”的热度。可以预见，随着众多“帕鲁 like”游戏的陆续上线，同赛道的竞争也将愈加激烈，但究竟哪款游戏能最终跑出一片天地，还是要看玩家的选择。



此前《创造吧！我们的星球》并未明确“捉宠”玩法

在刚刚过去的6月，随着《创造吧！我们的星球》正式上线，国产“帕鲁 like”游戏的竞争也正式拉开了序幕。作为今年游戏界的第一匹“黑马”，以“缝合”著称的《幻兽帕鲁》在获得千万销量后立刻成了诸多国内外厂商眼中的香饽饽，多个国产游戏纷纷宣布将要制作或加入“帕鲁”的玩法。然而，这些跟着“缝”的游戏能得到玩家们的认可吗？

现代快报/现代+记者 邱骅悦

产业解读



《幻兽帕鲁》进行了版本更新

珠玉在前

玩家对国产“帕鲁”要求更高

当玩家们看见诸多国产“帕鲁 like”游戏涌现在眼前时，一个绕不开的疑问是：已经有很好玩的《幻兽帕鲁》了，为什么还要玩这个？

这一疑问也不断出现在《创造吧！我们的星球》的评论区中。按照官方数据，这款首先亮相的国产“帕鲁 like”游戏一出场便获得了不错的成绩：上线首日即登上App Store免费榜第一名，其后游戏的下载量也不断走高，该游戏在TapTap平台上的下载量已突破20万，目前位列新品榜第二名。

但与低开高走的《幻兽帕鲁》不同，虽然在榜单上成绩亮眼，《创造吧！我们的星球》的玩家评分却略显尴尬：截至记者发稿时，在App Store中的《创造吧！我们的星球》的评分为2.4分（满分5）。在TapTap平台上的成绩也不乐观，游戏评分仅有5.2分（满分10）。

玩家们反馈的丢分点主要集中在“优化堪忧”“画质粗糙”“缺乏新意”等方面，不少玩家直言“像个半成品”。更雪上加霜的是，有不少参加过此前测试的玩家在评论区表示，“这款游戏已经制作了多年，去年11月测试的时候游戏中压根没有‘帕鲁’的影子。”并据此怀疑，《创造吧！我们的星球》中以“捉宠”为核心玩法本质是制作方看到《幻兽帕鲁》火爆后，“半路改道”而来的跟风之举。

这一点在《创造吧！我们的星球》的Steam平台售卖页面也能看出端倪。在Steam平台中，游戏的简介中仅提到这是一款“主打多人社交、共同创造的开放世界慢生活游戏。”游戏PV中也仅展现了“SOC+建造”等玩法，虽然包含了宠物系统，但能看出宠物种类不多，也并非作为游戏的核心要素展现。目前《创造吧！我们的星球》主打的“万物可捉”“啾啾（宠物）助力建设”等slogan也均未提及。

虽然《创造吧！我们的星球》的具体开发路径不曾公布，但“半路改道”等猜测也加剧了玩家对游戏质量的不信任，在诸多非议之中，不少玩家发出了灵魂提问：《幻兽帕鲁》画质好、优化好，游戏本身也不错，我为什么要费这么大劲玩这个？

玩法可以“缝”

游戏不能光靠“蹭”

诚然，《幻兽帕鲁》并不是一款特别完美的游戏，剥开“缝合怪”的外皮，游戏中也存在大量不尽如人意之处：主线内容短暂、剧情故事聊胜于无、帕鲁没有严谨的生态设定，诸多问题导致游戏缺乏能够深度挖掘的内容，更使得玩家在中后期严重缺乏游玩动力。

这也导致玩家流失速度惊人，据SteamDB统计，《幻兽帕鲁》在发售2周后就流失了2/3的玩家，1个月后有不到两成的玩家还在坚守。即便是迎来了大型更新后，其在线玩家峰值也仅有14万人，虽有所回暖但与其巅峰依然相距甚远。

其实，玩家流失本是买断制游戏的“通病”。随着游戏内容被挖掘殆尽，玩家流失是不可避免的情况。但由于玩家已经完成付费，对于买断制游戏而言，巅峰之后迎来低谷并非难以接受。但这对国内大批上马、走持续运营路线的“帕鲁 like”游戏而言，如果游戏本身没有出彩之处，仅仅停留在对“帕鲁”相关玩法的粗劣模仿和借鉴上，恐怕不仅无法回避玩家流失的难题，还将面临“珠玉在前，瓦石难当”的困境。

在游戏业界，玩法的“借鉴”“缝合”不是新闻，也并非不能容忍。在2017年《绝地求生》横空出世后，不但国内厂商紧随其后推出了《荒野行动》《永劫无间》《香肠派对》等基于“吃鸡”玩法的游戏，国际厂商也纷纷闻风而动，《APEX 英雄》《堡垒之夜》《使命召唤：战区》等“吃鸡 like”游戏也不断涌现，可以说借鉴“吃鸡”的游戏在短短几年中横扫了海内外游戏市场。如今的国产“帕鲁”游戏潮不过是国内厂商反应更加迅猛的一种体现。

值得一提的是，伴随着“吃鸡”玩法火爆全网的《堡垒之夜》原本仅是一款融合了“建造+打僵尸”的休闲游戏。正是由于其将自身特色的“建造”玩法与“吃鸡”相缝合，才使它在众多竞争者中脱颖而出，获得了空前成功。反面例子则是跟风上马“吃鸡”模式的《战地风云5》，由于产能欠缺，强行加班加点上马的吃鸡模式不仅饱受玩家恶评，还连累了游戏本身质量下跌，导致该IP从此一蹶不振。

由此可见，对优秀玩法的借鉴并非“原罪”，也不是衡量一款游戏优秀与否的标准。但是，优秀的游戏总要有其明确的、独特的表达与内核，也希望能给国内众多厂商提个醒：只靠“拿来主义”“跟风蹭热度”是很难做出好游戏的。



《创造吧！我们的星球》