



产业解读

当提到《燕云十六声》这款游戏时,有个疑问始终萦绕在玩家心头:“这到底是一款单机游戏还是网络游戏?”2024年12月27日,这款在宣传初期雄心勃勃号称要给玩家“3A级别的画面和单机游戏体验”终于正式开启公测,玩家们的问题也得到了解答:单机、网游都有,但两边都差点意思。

《燕云十六声》虽然同时推出了单人模式和网游模式,但实际游玩中两个模式互相“打架”导致的割裂感却让玩家难以真正沉浸其中。此外,《燕云十六声》的制作团队有着制作3A游戏的雄心,在画质、玩法等方面,其游戏相较于很多国产传统MMORPG游戏有了不小的进步,但距离真正的3A动作游戏,还有一条很长的路要走。

现代快报/现代+记者 邱骅悦

3A 单机还是传统网游? 《燕云十六声》没想清楚

游戏海报



游戏海报

跳票5个月后,百万游侠入江湖

2024年12月27日,在经历了长达5个月的跳票后,由网易旗下Everstone工作室开发的《燕云十六声》终于兑现了当初的承诺:在2024年内上线公测。

5个月前,这款多次宣称要打造“3A武侠”“单机游戏体验”的游戏于7月26日突然“急流勇退”,宣布延期。恰好在《燕云十六声》宣布延期一个月后,2024年8月,首款国产3A级单机买断制动作游戏《黑神话:悟空》正式发售,给全国玩家和游戏厂商树立了国产3A游戏的新标杆。

在这之后,一些拿“3A”作为宣传噱

头的游戏厂商顿时就显得骑虎难下了。特别是当《黑神话:悟空》取得了商业价值和社会影响力之后,全国玩家都在翘首企盼“全村第二个大学生”到来的档口,如果抬着3A的招牌却拿不出过硬的质量,恐怕届时玩家们要表达的不仅仅是失望。

也就是在同一时间,“村里不争气的黄毛”这一称呼不胫而走,成了《燕云十六声》的新外号。这一方面反映出玩家们对《燕云十六声》的期待:在各个3A游戏中扮演法国刺客、希腊战神、美国大兵历经多年后,大家太希望一款国产武侠题材的3A游戏到来。但另一方面

经过多次测试,游戏本身的多个矛盾之处也暴露在外,让玩家们充满纠结。

如今《燕云十六声》已正式上线公测,“村里的黄毛”也终于与玩家“赤诚相见”。据官方披露,首日即有100万新玩家进入游戏,更在开服三天后官宣其下载量已突破300万,结合此前3000万人预约的盛况,可见“3A武侠”对玩家们还是有着不小的吸引力。

但是,随着公测正式展开,此前测试中暴露出的一些矛盾还在进一步放大,在慕名而来的玩家中一些问题被不断提及,首当其冲的是:“这是一款单机游戏还是网络游戏?”

网游+单机,“割裂感”需要重视

随着公测正式开启,这一问题实际已不难解答:如今上线的《燕云十六声》是一款不折不扣的网络游戏,但与此同时,它也带有一个“单人模式”。在网易官方语境中,《燕云十六声》的单人模式“约等于一款完整的单机游戏”。但这一现状也更让玩家摸不着头脑,因为两个模式之间的实际体验有着明显的“割裂感”。

打开《燕云十六声》的单人模式,很多玩家都会误认为自己真的在玩一款单机游戏:无论是画面质感,还是UI排布,乃至战斗手感都有那么些味道。特别是在战斗系统中,游戏设计了卸力、防御、闪避等动作游戏的操作,使得战斗充满了互动性,而不是传统MMORPG游戏那样的“彼此站桩摆pose丢技能”。

游戏在世界塑造和沉浸感塑造上也颇下功夫,不仅像《荒野大镖客2》那般在地图上制作了多个随机事件,在玩家偶然听到NPC一句对白,偶遇一场劫案时触发相应任务,让玩家感觉仿佛自身真的处

于一个“活的世界”中。还学习了《刺客信条》的开放世界探索要素,在地图上布置了大量可探索的兴趣点,让玩家除了推任务外也有充足的游玩内容。

然而,就在玩家试图沉浸到游戏世界中的时候,一个个网游中常见的设定却把玩家的沉浸感彻底打消:即便是在单人模式中,主线剧情需要等级解锁,部分挑战关卡和内容则需要消耗“体力值”才能开启,以及获取资源的高效途径并非探索,而是要刷手游中常见的“每日资源本”,而且强制需要与他人联机共同完成……这些林林总总的设定无时无刻不在提醒玩家:这是一款网络游戏。

这种割裂感在多人模式的团本中更加突出。单人模式下,玩家是按照ACT游戏的逻辑,通过弹反、闪避等操作与敌人周旋。而多人模式的团本则回归了传统MMORPG的逻辑,即玩家通过“坦克、输出、奶妈”组合搭配,通过在敌人身边“站桩摆pose丢技能”的方式战斗,使得整个游戏再次变了味。

两个模式下的割裂让不少玩家深感不适,对此有玩家直言,《燕云十六声》的单人模式更像是从多人模式中“抠出来的”,与其说是完整的单机体验,不如说是“阉割版的网游”。

游戏模式的割裂也蔓延到了玩家社群中,不少玩家表示,《燕云十六声》的质量已经很接近市面上的买断制单机游戏,如果能够出一款真正的单机版《燕云十六声》,他们很愿意购买支持,而不是像现在这样“两不沾”。但也有玩家表示,《燕云十六声》虽然目前有所不足,但“量大管饱”,最重要的是“免费游玩,还要什么自行车”。

《燕云十六声》同时推出单机模式和网游模式,应当是为了同时拉拢3A单机游戏玩家和网络游戏玩家两个群体,但如今却没能让“1+1>2”的情况出现,对这款新生的游戏而言,如何摆正自己的定位,做好差异化工作,选好今后发力的赛道,对未来的发展非常重要。

3A品质不应停留在口头,追赶仍需多下功夫

不可否认,无论是在地图玩法设计还是战斗设计等方面,《燕云十六声》相较于国内游戏市场上的传统网络游戏而言,确实做到了创新和进步。但需要注意的是,目前距离其前期宣传的“3A质量”依然有着不小的差距。

其实,在《燕云十六声》的封闭测试期间,就有常玩动作游戏的玩家针对游戏中的战斗镜头、动作、节奏、逻辑等方面存在问题提出质疑。

以镜头为例,《燕云十六声》中新手村敌首领“无相皇”体形较大,在战斗时由于镜头机位过近,导致其释放技能或招式时会经常“跳出屏幕”,使玩

家难以看清其动作,这对战斗中强调互动操作的《燕云十六声》来说无疑是致命伤。

而在同为动作游戏的《卧龙:苍天陨落》中,为了让玩家看清大型敌人的动作,每当敌人释放技能时,游戏画面镜头也会紧跟其运动轨迹产生拉伸和位移,让其始终保持在画面中上方的位置,使玩家可以看清敌方出招,以此做出相应的躲避、招架等操作。

但相关问题在公测版中依然存在,并未全部解决。因此不难理解为什么有玩家表示《燕云十六声》虽然“形似3A”,但就目前的品质而言距离真正的

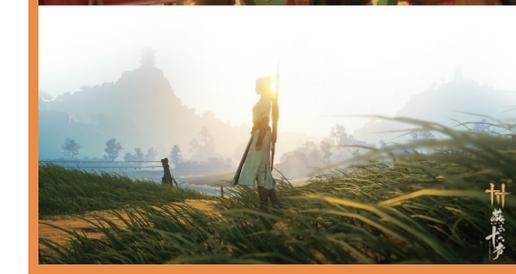
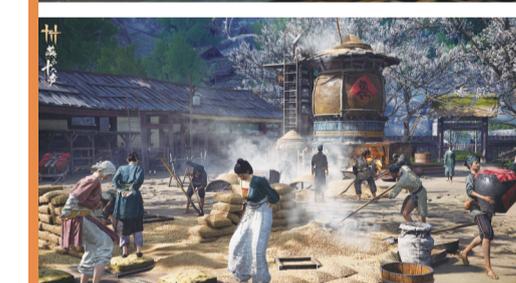
3A级动作游戏仍有不小的差距。

《燕云十六声》既然抬出了3A作为宣传招牌,也无疑给自己定下了不小的目标。众所周知,动作类游戏向来是游戏市场中的难点所在,也是以MMORPG、手游见长的国产游戏的陌生之地。而赶超没有捷径,一些问题不去接触就永远不会发现。

虽然目前《燕云十六声》的诸多短板暴露出制作组的稚嫩与经验欠缺,但从“踏上灵山路”开始,相关经验必然会积累增多。假以时日,如果随着后续学习和优化跟上,也能绽放别样的光芒。



游戏海报



《燕云十六声》游戏画面