



《三角洲行动》“黑鹰坠落”DLC



《仙剑世界》游戏海报

产业
解读

回顾上周的热门国产游戏,很多玩家会误以为自己穿越回了二十年前:因为网上讨论最多的游戏分别是《三角洲》和《仙剑》。2月19日,中手游的《仙剑世界》开启公测;两天后,腾讯的《三角洲行动》推出首个DLC“黑鹰坠落”。这两款承载着玩家情怀的作品,以截然不同的姿态重回大众视野:前者因画面与玩法的老套和重复陷入口碑泥潭,后者则凭借技术突破与硬核设计引发两极评价。经典IP的改编,究竟需要怎样的“配方”才能在新时代站稳脚跟?

现代快报/现代+记者 邱晔悦



《三角洲行动》“黑鹰坠落”DLC



《仙剑世界》游戏海报



《仙剑世界》游戏海报

从《仙剑》到《三角洲》
经典IP该如何打赢“复活赛”

用技术重返摩加迪沙,《三角洲行动》高难度DLC上线

“这游戏太难了。”

在“黑鹰坠落”模式上线后,这是《三角洲行动》游戏社区里被重复最多的一句话。2月21日,当预热已久的“黑鹰坠落”上线后,社区里的玩家们先是被重制后关卡的内容质量所震惊,很快又因为难度问题哀鸿遍野。

从最初的酒店直升机突袭开场,到经典的“超级61”坠机,再到最后夜色下的“摩加迪沙长跑”脱离战场,“黑鹰坠落”DLC可谓大大超越玩家的预期,不仅1:1还原剧情,还原了电影《黑鹰坠落》中的重要场景,还看到了琳琅天上团队所展现的、不输于世界一流FPS游戏的画面表现能力。

作为对1993年经典战役的复刻,该DLC在玩法上并没有“修旧如旧”、完全还原老款《三角洲部队》的玩法,以“拟真”为核心,而是向着《费卢杰六日》《严阵以待》《叛

乱:沙漠风暴》等拟真向游戏靠拢,将玩家抛入了一场近乎残酷的战场:移动缓慢、血量稀薄、补给依赖队友配合、敌军火力太强……整个关卡都弥漫着淡淡的绝望感,用制作人Shadow的话来说,“黑鹰坠落”DLC为达成核心理念的手段是创造出“严肃的叙事、沉浸的战场”。

强大的技术力也为“黑鹰坠落”的氛围感打下了坚实的基础:琳琅天上团队采用虚幻5引擎,引入Nanite影视级渲染与全局动态光源技术,将摩加迪沙的断壁残垣与硝烟弥漫的天空刻画得极具压迫感。制作人Shadow表示,团队的目标是“以行业最高标准打造战役”,为此甚至搭建了专属的光影与镜头演绎管线。

但是游戏难度和画面也引发了争议:在Steam平台的评论区中,有玩家表示,目前游

戏的模式太强调配合,本质是合作模式而不是玩家期待的“单机模式”,因此对喜欢一个人玩的“独狼”玩家非常不友好。由于整个关卡中没有存档点、没有补给站,AI队友也都是“拉拉队”,导致单人游玩几乎不可能通关。还有一些玩家称虽然游戏画质表现很好,但是优化差,自己的电脑带不动,玩起来卡成PPT。

因此,虽然在21日“黑鹰坠落”DLC上线后,Steam平台上《三角洲行动》的玩家人数获得了明显增长,但目前该DLC用户评价则以多半差评为主,玩家集中吐槽了游戏单人难度太高、游戏容错低、游戏优化差等问题。

尽管争议不断,但玩家和业界仍从“黑鹰坠落”中看到了国产FPS的潜力。有玩家忍不住展开遐想:有了这样成熟的技术和画面表现水平,今后除了复刻外国经典IP外,是不是能用游戏呈现我们自己的故事?

重演《射雕》惨剧?《仙剑世界》上线陷低谷

在去年《幻兽帕鲁》爆火后,玩家间流传着这样一句话:“这年头没人在乎抄不抄,只要抄得好玩就行”。换句话说,只要能玩到好的成品,玩家可以容忍好游戏玩法之间的相互“借鉴”,但东施效颦就是另一回事了。

但《仙剑世界》的制作组明显没有理会后半句,他们只看中了《幻兽帕鲁》的火爆,就决定借机打造自己的“勿天堂”:于是当2月19日第一批玩家涌入《仙剑世界》后,玩家首先看到的是如同《原神》一样的小队战斗逻辑,《鸣潮》中的大世界探索,《幻兽帕鲁》里的抓宠系统,还有数不尽的小游戏……

一款产品抱着“既要,又要,还要”的思路往往不会带来好结果,“什么都想要”最终只会导向“什么都不精”。这也正是

《仙剑世界》的短板所在,无论是战斗还是抓宠都存在简单拼凑、缺乏研究深度的问题。而其核心的IP魅力更被抛在脑后,众多仙剑IP粉期望见到的剧情仅仅成了背景板,原著人物虽然登场但没有原著精彩的剧情加持,有的只是白开水一样的网游叙事。

玩法上的短板已经如此普遍,画面的短板则更为致命:尽管采用虚幻5引擎,《仙剑世界》的角色建模却粗糙如“木偶戏”,远景贴图像素化严重,近处战斗技能更是糊成一片,以至于被玩家调侃“画面倒退十年”——在玩家们普遍接受了《燕云十六声》《鸣潮》等高画质和具有完整玩法驱动的游戏面前,《仙剑世界》突围的希望愈发渺茫了。

在公测首日,《仙剑世界》就因TapTap评分滑落至5.6分、拿到了一千多个差评陷入舆论漩涡,而据DataEye研究院预估,《仙剑世界》5天iOS收入仅150万元,可谓“地狱式”开局。这不禁让人联想起了去年网易旗下游戏《射雕》的惨败:同样是依靠经典IP作为金字招牌,但在上线后很快因为美术翻车、玩法平淡、缺乏IP本身韵味等种种原因在上线不到3个月后就掉出了各种排行榜。

虽然现在就断言《仙剑世界》将踏上《射雕》的老路明显为时尚早,但两者却呈现出一个共同的问题:当下IP和情怀早已不是免死金牌,玩家看重的是游戏品质和诚意,如果游戏厂商只会盲目追逐市场热点,却未构建自洽的玩法循环,最终只能被市场淘汰。

经典IP该如何打赢复活赛?

经典IP是个宝库,无论是经典的游戏IP,还是小说、影视乃至传统文化IP,都有着大量经典IP等待着去发掘。也正是因为如此,如何帮助经典IP打赢“复活赛”是当下众多游戏厂商在不断讨论的议题。

经典IP的复兴绝非简单的“技术移植”或“玩法缝合”,而是一场对IP内涵的深度解码。

《仙剑世界》与《射雕》的失利透露出,如果仅仅将经典IP视为“流量密码”,将IP改编若仅停留在“复刻角色”与“场景搬运”,而不深挖原作的精神内核,终将透支用户的信任。《三角洲行动》的两极化境遇,则折射出当下游戏市场的复杂性:虽然“黑

鹰坠落”DLC在原先的基础上做了大量提升,但玩法上的定位特殊也不一定能取悦大部分玩家。

经典IP的“复活”并非无解。《博德之门3》的全球热销便提供了范本:拉瑞安工作室在保留《龙与地下城》规则精髓的同时,通过高自由度叙事、细腻角色塑造与技术创新,让30年前的IP焕发新生。其成功的关键,在于对“经典内核”的敬畏与“现代表达”的勇气。

正如《博德之门3》制作人Sven Vinck所言:“经典IP的复兴,不是复刻,而是重新诠释。”这场“复活赛”的终局,或许就藏在尊重与突破的微妙平衡中。