



拿下全国销量第三后 这款国产游戏仍在独自升级

2025年4月,国产游戏《灵魂面甲》公布了雄心勃勃的2025年更新路线图:计划推出两部大型DLC(扩展包),并于秋季发布1.0正式版。去年,这款由萤火工作室研发、灵犀互娱旗下Qooland Games发行的国产SOC(开放世界生存建造)游戏以抢先体验模式登录了Steam平台。但同一年中,前有爆火出圈的《幻兽帕鲁》,后有网易打造的怪谈风格《七日来》,更有无数中小型SOC游戏登场,赛道可谓异常拥挤。在众多力作的竞争中,《灵魂面甲》并没有一炮走红,但它依旧以过硬的质量、长期且快速的更新频率圈粉无数,更以55万份的销量,位居2024年《国游销量年榜》第三名,成为出海国产游戏中不可忽视的一员。

现代快报/现代+记者 邱晓悦

热点
资讯

名不见经传的SOC游戏,销量位居全国第三

回望2024年的《国游销量年榜》能看到这样一幕:国产3A游戏《黑神话:悟空》以2800万的销量雄踞榜单第一名,文字冒险游戏《饿殍:明末千里行》则以98万的销量位居第二;在榜单的第三名则是一个名为《灵魂面甲》的SOC游戏,它以55万的销量站在了第三名,同时以9000万元人民币的销售额成为2024年国产游戏中不可忽视的一员。

然而,相比榜单上的其他游戏,《灵魂面甲》显得非常“低调”。其B站账号仅有近7000名粉丝,游戏上线预告视频也仅有14.8万的播放量,与它的55万的销量呈现出极大的反差。在《灵魂面甲》的Steam评论区中共有1.4万条游戏评论,但其中仅有3500条为中文的留言,中文占比仅有1/4——要知道在很多畅销的国产游戏中,这个中文评论往往超半数。因此不难看出《灵魂面甲》明显在国际游戏市场更为受欢迎,呈现出了“墙内开花墙外香”的情况。

为什么这款在国内玩家群体中“名不见经传”的游戏能获得如此高的销量?作为一款SOC游戏,《灵魂面甲》确实有着独树一帜的吸引力。其玩法层面的核心机制围绕一副神秘面甲展开。玩家可通过面甲“夺舍”地图上的几乎任何NPC(非玩家操纵角色),将其转化为自己的

“族人”。“抓人”这一系统很多常玩SOC游戏的玩家都不陌生,但值得一提的是在《灵魂面甲》中,被成功转化的NPC并非是简单的“工具人”,相反他们都有着较强的AI,能在基地内自发从事自动化采集、生产等工作,很多时候只需要玩家布置生产任务,族人就会自动去完成,并不需要自己亲自动手。

这个系统对于不少喜爱种田运营的SOC的玩家来说可谓眼前一亮,毕竟如此“人性化”的NPC系统以往只能在专精于居住地管理的游戏(如《环世界》等)中才能见到,在SOC游戏里非常罕见。不少SOC游戏的NPC的表现非常不智能,实际的工作乃至吃饭睡觉都需要玩家手把手去安排,玩家可谓“既当爹又当妈”。因此有不少玩家将《灵魂面甲》戏称为“土皇帝模拟器”:以往只有玩家去伺候NPC,如今终于能享受NPC的服务了。

不仅如此,除了指挥NPC去种田运营外,玩家还能随时切换到族人的身体外出探索世界。游戏中更提供了海量的探索内容供玩家去发现,仅贯穿游戏始终的“面甲”就多达十副,每个面甲都有着独特的技能树,如“富饶面甲”擅长远程输出,“战术指印面甲”则给族人提供战斗加成,提供了多样化的玩法选择,诠释了什么叫做“量大管饱”。

遗憾“生不逢时”,未能成为爆款

尽管《灵魂面甲》有着自身独特的魅力,也有亮眼的商业成绩,但它并未成为一个爆款,这或多或少有些遗憾。究其原因,既有外部市场竞争的激烈,也受制于游戏自身的局限性。

2024年可以说是SOC游戏的“大年”,当年最火的游戏除了《黑神话:悟空》外,就当属《幻兽帕鲁》了,这款凭借“缝合怪”特质和可爱宠物玩法出圈的SOC游戏在年初上线后成功出圈,成为当时的全球爆款游戏。随着“帕鲁”成为当时的热门,SOC类游戏也成为玩家们重点关注的对象。彼时国际市场上不断有中小体量SOC游戏如《雾锁王国》《颂钟长鸣》等杀入市场,在国内市场上,网易研发多年、以怪谈风格SOC游戏《七日世界》也吸引了大量

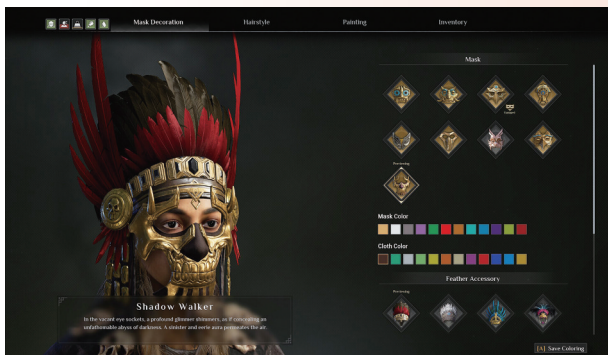
玩家注意力。

相比之下,《灵魂面甲》虽受益于SOC热潮,却也因竞争激烈而被掩盖光芒。相较于《幻兽帕鲁》的可爱画风,《灵魂面甲》所选择的写实画风路线显得有些中规中矩,游戏中野人NPC的容貌也并不出众,这导致不少习惯“看脸”的玩家没能第一时间被游戏吸引。

此外,游戏本身的不完善也导致了《灵魂面甲》没能第一时间爆火。从内在设计看,《灵魂面甲》虽内容丰富,但前期的养成发育期时间很长,不少玩家没坚持到后期“爽”的阶段就已弃坑。此外抢先体验游戏的通病,如“内容有待填充”“半成品、感觉糙”等问题也影响了《灵魂面甲》的发挥。



《灵魂面甲》游戏海报



“面甲”是游戏的核心系统



丰富的家园建造系统是《灵魂面甲》的特色之一



《灵魂面甲》中有多个副本等待玩家探索



《灵魂面甲》游戏海报

半年800次升级更新 主打听劝圈粉玩家

尽管有着诸多弊病,为什么在“强敌环伺”的SOC赛道中,《灵魂面甲》依旧能够持续圈粉?除了前文提到的游戏特色外,这与它的“独自升级之路”有关。

自2024年5月上线以来,《灵魂面甲》开发团队展现了惊人的更新速度:长期保持着每周定期更新,每两月一个大版本的更新频率,半年内游戏已经历近800次更新。而其中最难能可贵的是,开发团队主打两个字“听劝”:其更新补丁大都根据玩家们提到的方方面面需求而来,包括修复Bug、添加功能和内容、优化官方联机服务器,甚至为方便玩家们自定义自己喜欢的游戏方式,除了接入创意工坊外,开发团队还推出了为玩家提供的mod制作工具。对此有玩家在评论区留言称赞说,“能听取大多数玩家的声音的官方,游戏一定未来可期。”

在面对媒体采访时,杨团说他们不仅有着给《灵魂面甲》做长线更新的准备,甚至已经决定把SOC这一类型游戏作为自己一辈子所投身的开发方向。“我们的开发团队现在也很像是一个部落。”杨团说,“我是酋长,和大家有着一个共同目标,就是做出更好玩的国产沙盒,做成在全球范围内有一定影响力的IP。”

根据最新计划,《灵魂面甲》将于2025年秋季结束抢先体验,发布1.0正式版,并推出东方国度、埃及主题的两部大型DLC。也许在2025年,随着《灵魂面甲》等游戏的涌现,SOC游戏也能摆脱“帕鲁”的影响,给玩家带来一些新体验。