

首先，我在论坛看到了一篇非常优秀翔实的测评：<https://keylol.com/t551610-1-1>
粗略看了一眼之后，我觉得部落与弯刀还蛮对我胃口的。汉家松鼠之前的江湖 X 我也有玩过，对这种画风的接受程度还挺高的。

在我犹豫买没买之前，我又看到了一篇坛友的测评：<https://keylol.com/t553111-1-1>

再又浏览了一遍商店的测评之后，我感觉到这款游戏目前的评价有点**两极分化**——吹的人不少，喷的人也挺多

[sframe]1094520[/sframe]



那么抱着踩雷的心态，我购入了这款游戏，开始浪费我的人生。

因为资讯类和介绍类的测评我想大家已经看的够多了，我就不再介绍游戏的各项系统。我接下来将会着重分析一下**游戏设计和体验**方面的问题。



一、几乎没有的提示

我不知道制作组是怎么思考这个问题的。我认为最起码你需要考虑到玩家的水平——并不是每个人都是沙盒探险大师，你总要考虑到会有玩家迷路找不到地方的问题。

本游戏中，有着非常大的一个大地图，探索起来非常的麻烦。而游戏中对探索地图的引导只有一开始的一句话“跟着商队走”。

有一说一，跟着商队走这句话没错。游戏自带的寻路系统其实就是跟着商队走。

可是我不知道制作组是不是忘了他们还设计了限时任务——输送物资。

是的，地图上是默认看不到一些“战斗副本”的，比如“林间幻境”。

我当时是非常懵懂的，送货任务告诉我送到林间幻境，可是我压根没法在地图上找到这个地方。而给任务的 NPC 并没有透露更多的位置信息，我甚至连这个地点在红石城那张地图都不知道。

我傻了，我相信别的初次遇到这种问题的玩家也傻了。

我认为在游戏设计中缺失这一块的引导是无法原谅的错误。作为一个把跑腿任务当作大部分任务的游戏，你怎么能够给的定位消息这么不准确呢？

以《刺客信条》为例，如果你要跑腿，系统会在小地图上给你标注出来位置，你可以非常轻松的看到。但是本作虽然有小地图，小地图也能看得到任务位置信息，但是它不像刺客信条那样，超视距依然有提示，更别说跨越一幅大地图了（这个任务我是在陶山镇接的你敢信）。而且我印象里，如果没有解除地图迷雾，它也不会显示任务提示。

这就很傻了，你既然是限时任务，本身游戏还有粮食和时间系统的限制，你提示给这么少是真的默认玩家都是硬核沙盒游戏玩家嘛？

我一直认为，像这种开放世界，一定要有非常成熟的提示系统。无论是地图上的提示信息、跨视距的方位指引，还是在剧情中用文字描述目标地点的位置信息，这都是很重要的。游戏是交互的艺术，如果玩家不能理解制作组的想法，那么游戏就是失败的。像这种小任务没有提示，在我看来完全就是制作组不用心，完全没有考虑到这一点。

二、几乎没有的教程

我无法理解没有教程就直接让玩家硬上的游戏。

这很傻，真的，说真的。哪怕是非常成熟的 FPS 游戏，诸如年货游戏 COD，它也会放个教程关给你，让玩家熟悉游戏的

操作。

本作完全没有教程。整个游戏唯一可以说的上是教程的东西，恐怕就是偶尔在屏幕上方闪过的小提示。

讲道理，凡是讲究一个循序渐进。我还是拿《刺客信条》举例子，首先你有一把袖剑，游戏教会你怎么用袖剑暗杀，怎么格挡，怎么防守反击；接着你获得了飞镖，飞镖又有什么样的性质，你应该怎么用.....我想如果一开始就一股脑的把所有装备给你，告诉你“随便用”，我想十个人里面会有九个人一脸懵逼。

这就是我对这个游戏的感受，它压根没什么教程。

你说它鼓励跑商赚钱吧，它又完全没有告诉你怎么赚钱快，只有左下角时不时刷一个物价传闻。我一开始兴冲冲地跑到了陶山镇，结果发现它要先花钱买通商许可证，我当时就一脸黑人问号。然后还有满地图追着你的沙漠兄弟会还有游击骑兵，真的很烦，我就想岁月静好当个商人，你为什么还要强制我战斗？使用游戏自带的寻路系统跑五次 4 次能被他们抓到，我真的不想花在这种无聊的战斗上。

战斗也是，完全没有教程。既然你战斗系统设计的这么复杂，伙伴啊，手下啊，甚至还有阵法？你这么复杂的系统指望玩家个个都是天才能迅速上手嘛？我压根不知道我招募的兵有什么用，13 级打 7 级还被对面打全灭太丢人了。被打光了还要消耗我的资源回复，消耗的药剂还是有保质期的。结果最后每次都是我一个人 hit and run，拉一火车然后放法术慢慢磨死，打一把就是 5 分钟，打吐了。

可能有人会说了，以前的游戏就是这样啊，全靠你自己摸索游戏系统。我觉得这个想法完全不对，教程是为了让更多人更快的上手游戏的系统，从而让玩家有更多的时间体会到游戏的乐趣，而不是期望玩家像学高等数学一样先学玩各种定理然后再来做题。

大家生活都不容易，玩游戏是为了放松，而不是体验学高等数学。

大厂的 3A 大作在教程方面做的是真的不错，流水线化的产品使得它们的各方面都打磨的很好。我衷心的希望游戏开发者们能重视教程，教程不好好做，玩家一脸懵逼的进入游戏，他哪里能体会到游戏的乐趣呢？因为探索游戏系统总不断失败的，不断地失败会消耗玩家的耐心，降低游戏的乐趣——所以有些玩家不喜欢试错成本很高的黑魂。

三、明明可以做却没有做的可视化

我只能揣测，游戏制作组是玩过《异度之刃》的。

《异度之刃》里面有个很聪明的设计，它的地图是开放的，但是它不希望玩家不合时宜的时候探索某些地方，所以它采用了一种非常聪明的办法——调高某些地方的怪的等级。

你按照剧情流程过来才 13 级，看到那边 80 级的怪，你肯定不会过去的，对不对？

本作红石城的怪等级较低，野怪杂兵 2、3 级就能打得过。但是一旦你过了红石城跑到了雪原，那对不起，8、9 级你也会被野怪弓兵+骑兵的组合打成筛子（我就一脸懵逼的被野怪打成了狗）。

我想游戏制作组大概是想搞一个等级梯度，可是你为什么不做可视化呢？！！！！！！！！

就像《猫咪斗恶龙》里面一样，它地牢的等级是直观的挂在外头的，你觉得打不过可以直接绕路。本作还要交互之后才能看得到地牢等级；此外，野怪和地图上乱跑敌人，你要是能给他们头顶上加个等级，岂不美哉？

你既然都在他们都顶上加名字了，**那·为·什·么·不·加·等·级·？**

我在送货途中被拦住了，我根据以往的经验选择打，结果直接被打成了筛子，血亏 1000 多金币（因为货物丢了）。

这个给人的感觉就很糟糕了，莫名其妙就翻车了。危险一点的敌人你都不标记一下的嘛？

还有次我遇到一个高等级的敌人直接堵在了城镇的出口，害得我绕了大半个地图的路。你们野怪的随机游走不应该规范一下逻辑嘛？？？

撞上去才知道敌人打得过打不过，我觉得这个设计非常的蠢。

首先低等级野怪和高等级野怪放在一个地图，就很不友好——它会导致难度曲线变得非常陡峭；其次，沙漠兄弟会这种打败次数越多它越强的野怪，我真的是不知道设计出来的意图是干嘛的。既然技能点是有分支的，跑商加点经济，打架加点战争，你已经默认了两者是有权衡的，那么问题来了——为什么我每次跑商路上还要打架？！

说实话我甚至觉得这是一个败笔。

四、总结

总而言之，我觉得这款游戏在“对玩家友好”和“难度曲线”上面的设计有些失控。

它本来可以做的循序渐进的，但是它却选择了一股脑把所有内容推到玩家的面前。我一开始跟着主线任务，然后村长跟我说有人会劫狱。我寻思着主线才开始没多久敌人也不会多强，然后就被敌人的弓箭手+晕眩冲锋盾按在地上摩擦。

这个游戏的系统非常的丰富，但是非常可惜缺乏引导。你哪怕做个跑商的任务，向玩家介绍有这么一条赚钱的途径也好。

低买高卖是个技术活，你不能藏着掖着让玩家自由发挥（让我回想起三国志某一代里面选择当商人的恐惧）。战斗也好，兵种也好，探索地牢也好，给个主线引导任务也比什么都不搞强。

游戏是一门交互的艺术。你首先需要手把手教会玩家怎么利用游戏里面赋予他们的工具，再出题给玩家让他们做，这才是一般的方法。一股脑扔个工具箱给玩家，让他们自己研究解题，无异于塞本英汉大字典给玩家让他们去啃生肉。

游戏制作者不能，至少不应该这么干。

最后，我表达一下我的态度——**以目前的游戏制作情况，我不推荐一般玩家购入**。如果你是硬核开放世界玩家 OR 骑马与砍杀爱好者，那么你买我觉得没问题。另外虽然本作是 EA 游戏，但是我依然不看好它的未来。

再细化一点，如果你是有空的学生党，时间很充裕，那没问题，玩玩玩；如果你是上班族，我估计你每天能玩游戏的时间不足 2 小时，玩起来就很.....嗯.....不推荐你玩。

不要以为搞个创意工坊就能解决一切问题，说实话，我觉得这个游戏的上限和下限都摆在那里了。万物皆可开放世界，但是开放世界要做得好真不是那么简单的事情。这个游戏缺个骨头，能够把所有器官串在一起的骨头。至少目前我看到的，是一个把器官都搞好了，却没有脊椎骨的游戏。



最后说一下，我是真的不喜欢看见国产游戏的“开放世界”风潮。