

Xbox菲尔通关全成就 一款将减法做到极致的游戏凭何爆火出圈？

2023年2月27日，Xbox负责人菲尔·斯宾塞发布了一则推文告诉大家，他已经完成了《吸血鬼幸存者》这款游戏目前的所有成就，并且称赞了这款游戏非常棒，而《吸血鬼幸存者》官方也在下面恭喜他达成此成就。



Phil Spencer @XboxP3 · 11小时

All current achievements completed. Fantastic game @poncle_vampire #VampireSurvivors #XboxShare



152 300 5,102 37.9万



Vampire Survivors @poncle_vampire

回复 @XboxP3

Congrats, Phil! 🎉
That's fangtastic 🧛‍♂️🧛‍♀️

在2022年年底的时候，菲尔·斯宾塞就分享了自己一年的游戏报告，报告显示他2022年在Xbox上面的游戏时长为641小时，而光是在《吸血鬼幸存者》这款游戏上面就花了223小时，占据了一年游戏是总时长的三分之一。

从1962年世界上第一款游戏的诞生，到现在2023年，游戏市场已经发展了六十多年，这几十年来，只有玩家想不到，没有游戏厂商做不到的游

戏。而随着科技的发展，无论是制作游戏的技术还是游戏玩法必然是呈向上的指数递增。

然而在2022年，一款像素风Roguelike游戏火了起来，甚至带动了这一类游戏市场的发展，你敢相信吗？这款游戏就是《吸血鬼幸存者》。



《吸血鬼幸存者》是一款Roguelike元素的时间生存游戏，Roguelike一词起源于上个世纪发布的著名电子游戏《Rogue》，只是当时的单人回合扮演游戏规则并不完善，直到2008年，才给这个词给出了准确的定义。

而Roguelike游戏最明显的特征便是，随机生成数。比如游戏环境，敌人，掉落的宝物等等都是随机的，这能保证游戏的可持续性和玩家的可玩性，毕竟重复对着一款游戏，再好玩的游戏都会腻味，但是如果每局游戏都是不同的环境，敌人，那玩家的新鲜感将会大大提升，游戏寿命自然会 longer。



《吸血鬼幸存者》发售于2021年12月17日，在发售之初，成绩并不理想。事情的转变出现在一个月后，油管主播SplatterCat制作了一个《吸血鬼幸存者》的视频上传到油管，立即引起了玩家的兴趣，短短两周的时间，玩家同时在线人数便达到了一万。



Mow down thousands of night creatures and survive until dawn! Vampire Survivors is a gothic horror casual game with rogue-lite elements, where your choices can allow you to quickly snowball against the hundreds of monsters that get thrown at you.

最近评测：[好评如潮 \(5,974\)](#)
全部评测：[好评如潮 \(109,473\)](#)
发行日期：[2021 年 12 月 17 日](#)
开发商：[poncle](#)
发行商：[poncle](#)

该产品的热门用户自定义标签：

[动作类 Rogue](#) [像素图形](#) [弹幕射击](#) [2D](#) [休闲](#) [+](#)

到现在为止，《吸血鬼幸存者》已经获得了近11万的评论，且好评率达到了98%，这成绩就算比起很多优秀的3A大作都不输了。

打开这款游戏，刚开始可能玩家都很奇怪，这款画风像上个世纪研发出来的游戏，既没有精美的游戏人物画面和形象，也没有新鲜和吸引人的玩法，为何能爆火出圈而且还能获得这么多的好评呢？



玩家需要控制角色在简陋的游戏场地到处移动，在一波又一波的敌人攻势下存活下来，坚持三十分钟就算胜利，有一种另类塔防游戏的味道。



然而也正是因为它的极简，方便玩家快速上手，才能拥有这么大的市场。

就拿典型的竞技游戏《英雄联盟》来说，如果一个玩家是学生党或者上班族，在完成一天的学业或者工作后，在剩下为数不多的休闲时间，是会选择来一把《英雄联盟》这种重度竞技游戏，还是《吸血鬼幸存者》这类相对休闲放松的游戏呢？

其结果不言而喻，毕竟大多数人在经历一天的疲累之后，是没有那么多精力花在游戏上面，而《吸血鬼幸存者》这种能在碎片化时间里提供休闲娱乐的游戏就有着它独特的优势。

去年国内突然爆火了一款名叫《羊了个羊》的游戏，无论是在地铁，公交车上，还是上厕所的时候，大家都会拿出手机来玩上两把。



短短几天时间，便有热搜称《羊了个羊》的研发人员凭借这款游戏的广告收入赚了几千万等等。

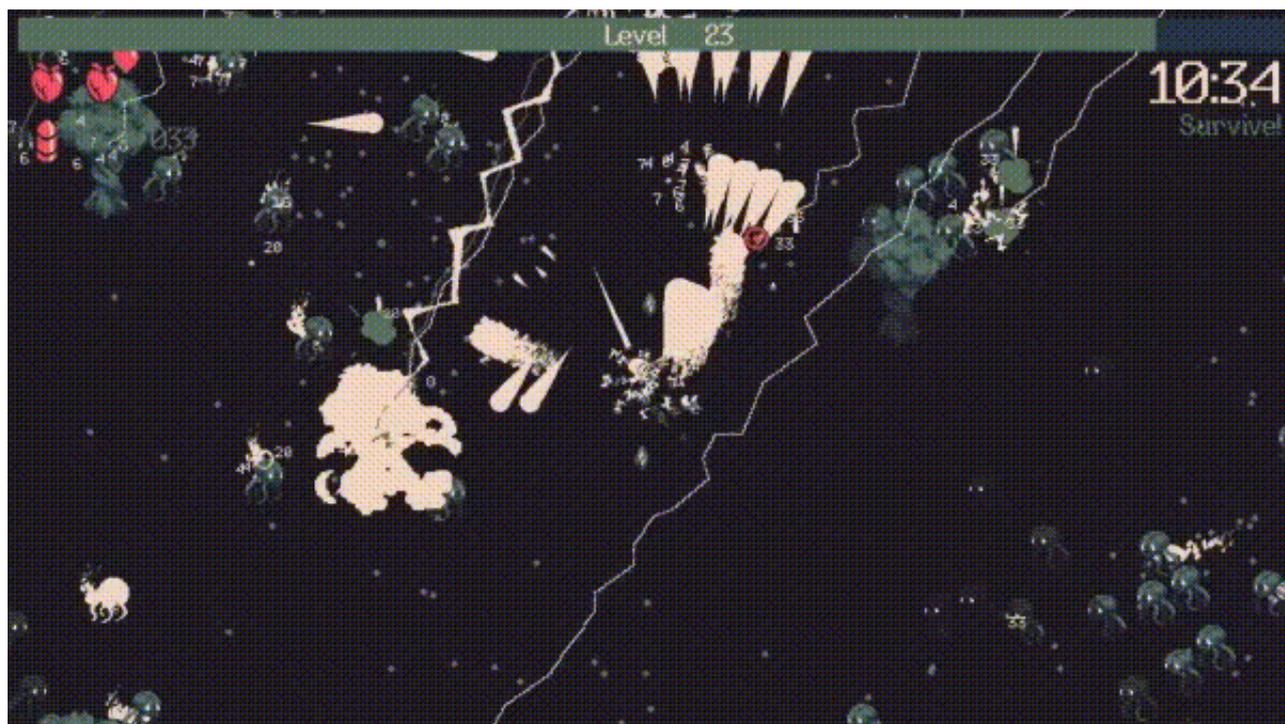
对于许多普通打工人来说，这些收入一辈子都赚不到，从而会觉得这款游戏的爆火是运气问题，毕竟市面上传统三消游戏那么多，这一款纯靠运气的卡牌堆叠游戏实在没有特别出众的地方。

然而透过现象看本质，这款游戏能够火起来，已经能说明问题了，那就是游戏市场需要这一类型的游戏。



《吸血鬼幸存者》也一样，不需要过多的玩法和冗余的剧情，只是一味的升级打怪，迟早会让玩家腻味，为了维持玩家的新鲜感，在游戏中还设计了相对应的难度曲线。当游戏玩家的角色越来越厉害时，游戏就会提供和角色相对应的难度挑战。

在《吸血鬼幸存者》火了之后，便衍生出了一大批同类型的游戏，毕竟这类游戏不需要太大的成本便能获得远高于成本的收益，且市场巨大，中小游戏厂商自然不会放弃挤进这个游戏赛道的机会。甚至这一类游戏还衍生出了一个新名词叫“类吸血鬼幸存者游戏”。



这一大批游戏从二次元到卡通，从太空入侵到怪物变异等等，可谓是五花八门，只是游戏厂商没有学到精髓，搞不清楚玩家的市场需求，自然走不到最后。

《吸血鬼幸存者》的火爆以及旺盛的生命周期在所有人的意料之外，却也在情理之中，毕竟这款游戏将减法做到了极致，能删的全删，留下来的全是游戏核心玩法，就这样单刀直入地戳进玩家的心中。

“多一点真诚，少一点套路”，真诚永远是必杀技，也希望其他游戏厂商明白，一款好游戏并不是要一味的做加法，那样只会让游戏内存越来越大，少一点花里胡哨的更新，多理解玩家的需求才能在游戏市场走得长远。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167790109011016.html>