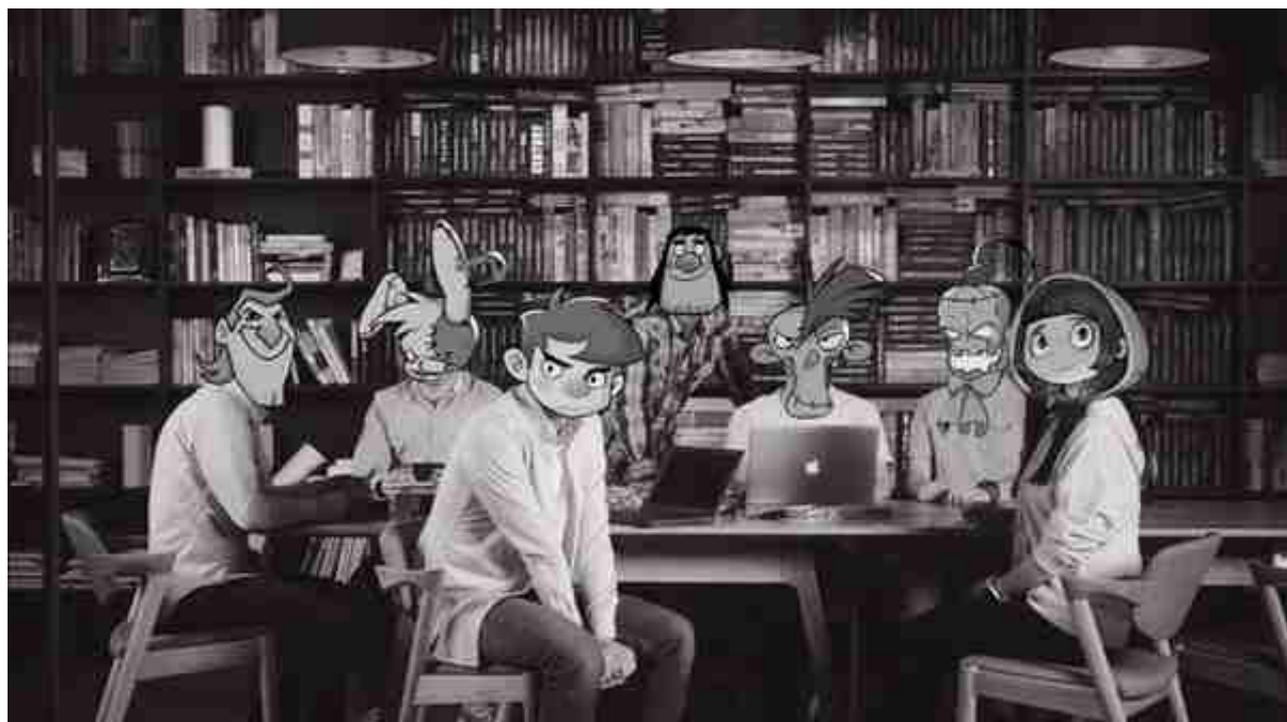


小木匠告诉游戏日报，这些年最大的心理变化就是越来越敬畏。随着玩家数量越来越多，自己从表达者的身份，逐渐切换成倾听者。本文为游戏日报【对话制作人】系列文章。

在TapTap平台上拥有近1000万下载的游戏，可谓是少之又少，而能够在拥有近千万下载量的同时还能保持着9.6的超高评分，可能只有《月圆之夜》这一款了。作为一款卡牌单机Roguelike游戏，《月圆之夜》自上线以来，收获了太多赞誉与荣耀。

2017年《月圆之夜》正式上线，5年时间过去，《月圆之夜》在全球范围内的累计下载量已突破2500万，而在卡牌领域它也早已成为不少后来者借鉴的对象。



小木匠与滴答工作室的伙伴们

**Q：当初是怎样想着去做《月圆之夜》这样一款游戏的？**

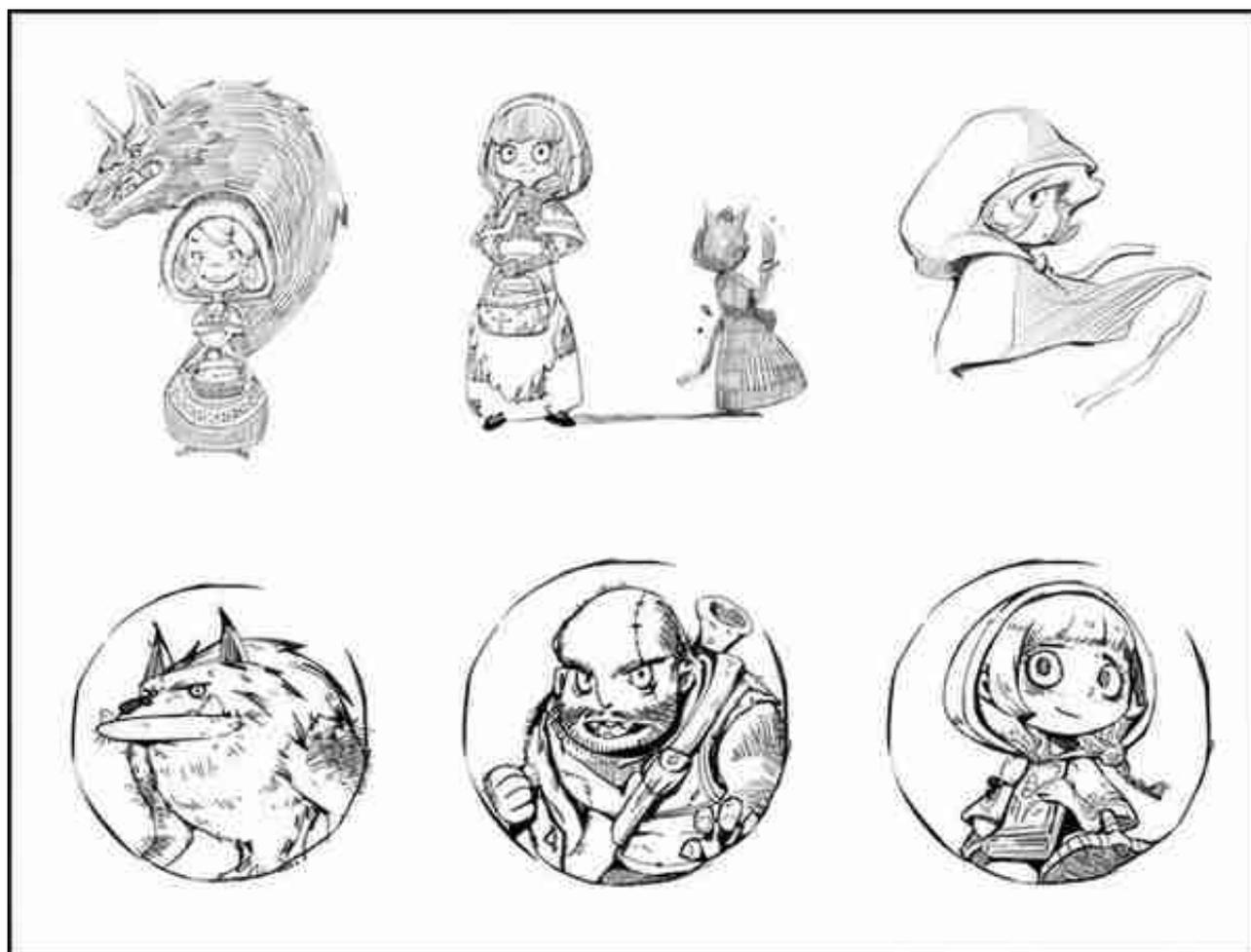
小木匠：

正是因为滴答工作室成员对卡牌游戏的热爱，才有了现在的《月圆之夜》。小学的时候，我就很喜欢玩《游戏王》，那时候的零花钱买不起卡，就会自己绘制卡牌，并组织小伙伴一起玩。升中学后，存了一些零花钱，收藏了好几箱《游戏王》卡牌，甚至在学校自发举办过“决斗比赛”。哪怕是长大工作后，我们依旧很热衷于卡牌游戏。工作室也收藏了很多经典桌游，工作之余会组织大家一起体验。

因此，我们在选择游戏方向的时候，优先会选团队喜欢且擅长的，这不仅能提高团队的积极性，更能极大降低研发过程中不确定性带来的挫败感。



我们在游戏设计过程中主要借鉴了《Dream Quest》，也参考《卡牌冒险者》《炉石传说》等，这属于是站在了巨人的肩膀上。开发团队于2017年11月，前往美国暴雪拜访《Dream Quest》的作者Peter Whalen。我们很荣幸获得Peter的鼓励与支持，争取到了后续开发机会，如今《卡牌冒险者》的设计师Maou已经加入了研发团队。



Q：做单机DBG卡牌手游开发过程中遇到过哪些难题？都是怎样去解决的？

小木匠

：跟业内其他炫酷的游戏画面比，我们的技术实现难度相对没那么高。因此在这里分享一个设计上踩的坑：

早期的版本不管是团队自己测试体验，还是玩家反馈，都会发现虽然随机性能够带来丰富变化，但也会带来不稳定，偶尔会出现灾难。比如运气不好的玩家就是无法获得那张卡，恰好就遇到克制自己的怪物，满血的时候遇到治疗事件，残血的时候遇到怪物挤压。每个玩家的技术还不一样，很不可控，如果挫败感过强就会流失。



Q：从游戏上线到现在取得这样的成绩，个人的心理变化是怎么样的？

小木匠：

我觉得最大的心理变化就是越来越敬畏。因为随着玩家数量越来越多，自己从表达者的身份，逐渐切换成倾听者。一些产品改动，也需要尽可能兼顾到不同程度玩家的需求。

《月圆之夜》前3个DLC更新都比较顺利，但是第4个DLC“小红帽日记”就出现了判断失误。本质原因是由于新模式存在一些创新设计，但测试量又不够。虽然通过后续的版本更新已修正，但对当时的玩家已经造成不好的体验，游戏评价也出现下滑。这个教训对团队来说非常的深刻，我们至今一直在反省。以后的大版本更新，会经历“UED调研→核心玩家群→测试服”三道测试关卡，我们需要尽量避免主观意识产生的偏差，现在回想起来，依旧觉得挺汗颜的。



Q：游戏上线这么长时间，内部开发节奏是怎样的？

小木匠：

不算节日活动、补丁包等这类小版本，大资料片的话，通常是1年2次。2017年10月《月圆之夜》正式上线，2018年更新两次DLC“魔术的幕帘”“药神的眷顾”，2019年更新两次DLC“木匠的抉择”“小红帽日记”，以及2020年更新两次DLC“灵魂的契约”“命运的齿轮”。但由于经典模式下卡牌玩法已经接近设计上限，所以2021年团队致力于探索新玩法。

**Q：您觉得这样一款产品想要维持长线运营的核心是什么？**

小木匠：

不同游戏类型的长线运营方式不一样。对于《月圆之夜》这种无数值成长的单机品类，不像MOBA和吃鸡，可以通过更新英雄和地图、道具等元素，让玩家与玩家之间生产出新内容。我们更多还是需要研发团队去生产出新内容（剧情与玩法）提供给玩家。

就很像拍系列电影，比如漫威的复联1一直拍到复联4。虽然制作很久，但是只要玩家满意，我们也挺知足的。其实经典且优秀的单机游戏都能持续产出好内容，比如仙剑系列、战神系列、三国志系列等。

**Q：《月圆之夜》项目团队目前规模如何？目前的重点是在哪一方面？**

小木匠：团队目前不到20人，重点还是围绕着新资料片在研发。

**Q：团队目前的规划是怎样的？比如《月圆之夜》后续开发，以及新产品方面等。**

小木匠：

最近这一年，我们一直在尝试DBG体验的延展。有的方向不太顺利，也有的方向正在逐渐突破难点，有机会正式上线。

比如联机打牌模式：3名玩家一起协作打BOSS，优点是通关后快乐翻倍，输了

挫折减半。缺点是交流成本过高，队友依赖性过强。



比如月圆随从模式：随从+法术双构筑体验，敌人的波数也不局限于一。优点是基于月圆经典模式衍生出来全新成长与挑战。缺点是战场变复杂，设计难度也相应提升，需要解决随从带来的一些问题。



比如月圆拉霸模式：更像一个小游戏，非常精简的随机构筑体验。