



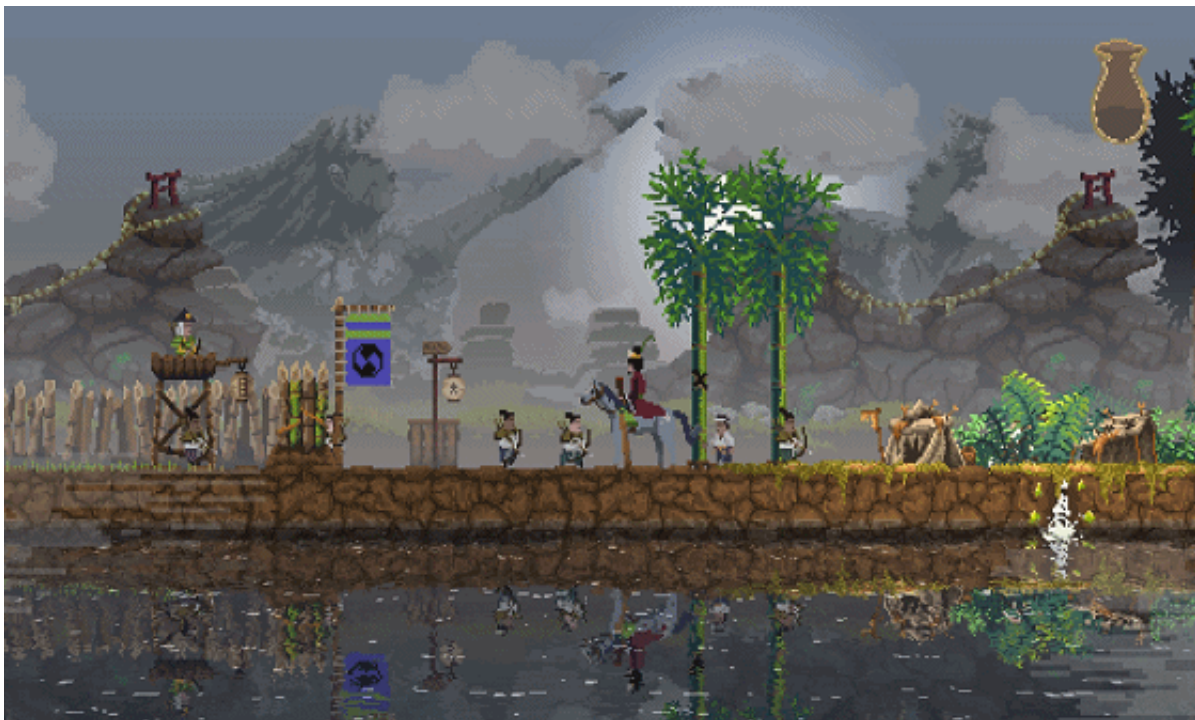
别说没用的，开花就完事儿了

入了《国王：两位君主》的坑，怕是很难爬出去了。该游戏中，玩家作为一名一贫如洗的国王，探索横版的像素世界，穿梭岛屿，创建属于自己的钢铁王国，组建军队去摧毁诡异魔窟。

说起钢铁王国，就不得不提到万能的金币。在整个游戏中，金币是仅有的通用货币之一，这点在一代的《国王：新大陆》中同样如此。



第二种通用货币，也是后期解锁各种科技、坐骑、运动隐士所需的珍贵资源——宝石。这点在前作中不曾出现，是二代中独一份的存在。宝石目前只可通过地图开箱获取，其解锁的NPC与建筑设施全岛屿通用，但是一旦失去，无法挽回。这点无疑地增加了游戏的难度，所以在后期，如何分配和使用宝石来发展王国科技，是驶入下个岛屿后，快速布局与应对冬季资源匮乏的关键所在。



Kingdom系列的按键操作真的“羡煞旁游”。你完全可以吃着薯片、汉堡喝着可乐、牛奶，或者双端齐开，撸起手机，一心二用完全不是问题，因为在《国王：两位君主》中，除了说的嘴烂的前后移动外，不管是砍树、建筑、修船、遛狗还是招募

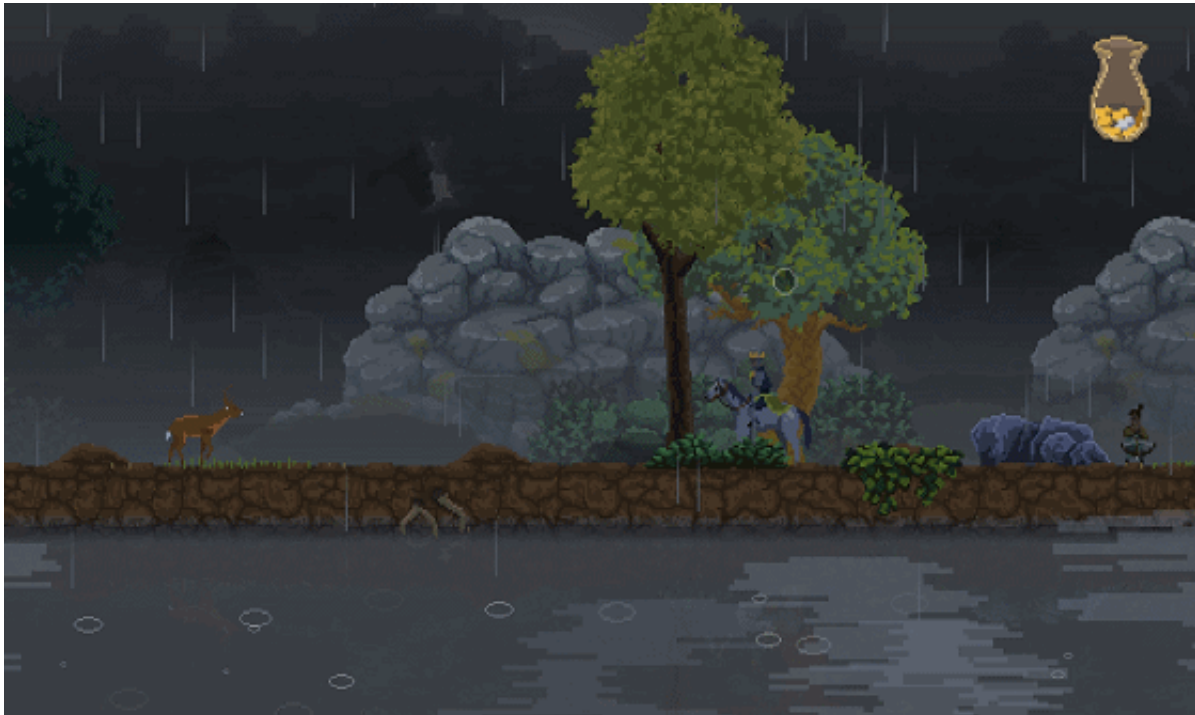
、拜访、务农、科研，只需一个“S”键，统统搞定。“解放双手”的思想理念，在这款欧系铠甲骑士与日本幕府将军的世界中，应该说达到了一个高度。

金币+宝石，撒币与投宝，一键“S”，金宝两开花，别整没用的，开花就完事了。



当然，这不能算是最糟的境况，倘若发展不合理、进程缓慢，当碰上16天一轮回的“血月”时，建议调整策略，从头来过吧。“罗马不是一日建成的”，失败不是失败，只是成功路上的一个过程罢了。当你金币充足，“敷不入出”时，一定时刻牢记：金宝两开花，开花就完事了。

值得一提的是，该作中箱子的刷新时间变长，会更加考验玩家对资源的合理运用能力，而只有不断的发展才能解锁多样的兵种和武器，开疆扩土，防御夜晚魔窟的入侵，壮大军队，捣毁根源，解锁传送门、灯塔等更多高级科技，才能率军进攻，炸毁母体。



好玩的游戏总是有些不尽人意的地方，Kingdom系列同样如此，而Bug最是让玩家无可奈何的小东西。在《国王：两位君主》中，靠近港口的塔防最好不要过早建设。因为魔窟的存在，一旦在这个位置“开花”的途中遭遇人身攻击，进程中断的话，系统将不会允许玩家再次撒币开花，重整旗鼓。

虽然这不能左右整个游戏的进程，但对于强迫症玩家来说，这一点应该是致命的问题。作为一名间接性强迫症玩家，麦麦深有感触。除此之外，“只管建造科研，不许拆除变现”的设定，一直是玩家们反复吐槽的一点，不过多人的联机游戏模式，某种意义上算是弥补了这个蛋疼的设定吧。如果你开花开的“痛苦不堪”，找个基友一起开花总是一件美好的事情。

“七分功，三分过”，优点还是显而易见的，很是期待Raw Fury Game工作室后续的惊艳表现。



这种游戏类型不再让玩家感到单一的成就感，更多是增加了一种角色获取和成长后的拥有感，而这种拥有感早在CAG中表现的已经是淋漓尽致了。所以当这种“拥有感+成就感”出现后，就开始大范围的、不同方式的被运用到各种游戏类型中去，抽卡、开箱、砸蛋、孵化.....“有了可以不玩，但不能没有”，“我就是放在那里，天天上线看一看，心里就很是开心”。

近几年，“像素”和“Roguelike”受到部分玩家的一致追捧，该类型的游戏五花八门，不置可否，好像戴上了这两块布，就可以成为《我的世界》，就可以成为《饥荒》。好在《国王：两位君主》的出现，稍微让SRPG的2018过的安稳了些，毕竟游戏圈也终于能两开花了。

总结

明年年初，Raw Fury Game的《国王：两位君主》持续发售，麦麦将继续扮演国王这一角色，我会用国王形象努力创造一个正能量的形象，金宝两开花，弘扬游戏文化，希望大家多多关注。