

■像素風的海底世界十分得意。

■海底還隱藏着鯨人一族。

■《潛水員戴夫》成為近期最熱單機遊戲。

■白天捕魚，晚上經營壽司店。

# 白天捕魚 晚上開店 《潛水員戴夫》樂無邊

見慣了3A（高投入、高製作費用及高營銷成本）大作，最近一款看似普通的像素風遊戲卻意想不到成為黑馬，在幾乎沒有廣告宣傳的情況下，發行首兩周銷售量便突破100萬，並獲得97%的壓倒性好評。以神秘藍洞為背景的海洋冒險遊戲《潛水員戴夫》（DAVE THE DIVER）究竟有何魅力，滿足全球挑剔的遊戲玩家？

競爭激烈的Steam夏日特購結束，不少經典熱遊以超抵優惠大甩賣，重回Steam銷售榜單。但於今年6月28日發布的新遊《潛水員戴夫》在活動期間僅提供相形見绌的10%優惠，卻衝上熱銷榜前列並一度登頂遊戲類，超過大名鼎鼎的《艾爾登法環》、《Cyberpunk 2077》等。與此同時，該遊戲甚至沒有自己的YouTube頻道，其開放商MintRocket頻道的訂閱人數也不超過2,000人。《潛水員戴夫》可以說完全憑藉遊戲自身的過硬質量，風靡全球。

## 美麗藍洞捕魚

遊戲的玩法並不複雜，但涵蓋冒險、RPG（角色扮演）和模擬經營元素。玩家操控的胖胖主角戴夫，白天在美麗的海洋裏捕魚，晚上則經營壽司店賺錢，與一群可愛的同事慢慢成為摯友，經歷無數可愛又無厘頭的事件，讓你會心一笑。

戴夫活動在每天都會變換地貌和生態系統，被稱為藍洞的神奇海域，海域中拾取的材料可用於打造裝備，抓捕到的魚則會用於壽司店製作美味。如果玩家在潛水過程中，氧氣瓶的氧氣被消耗殆盡，便只能選擇身上所攜帶的一件物品上岸。這些設計讓海洋冒險又融入了Roguelike的體驗，通過隨機生成的環境、怪物及道具，讓玩家每次潛水都有新鮮的樂趣。

玩家每次潛水只能攜帶一種捕魚工具，或是高傷害但彈藥有限的遠程狙擊步槍，或使用消音飛鏢麻醉獵物，但卻無法預料自己會遇到哪些兇猛的野生海洋動物。有時候，玩家會面對一群飢餓的小魚，有時候則會遇上一條橫衝直撞的鯊魚。不過遊戲並沒有特意為難玩家，玩家如果留意到一些關鍵詞，便能輕而易舉打敗BOSS，比如壽司店廚師提到捕捉完整的斑點水母需要漁網槍，在斑點水母出現的附近必能找到一把。

## 合理經營食店

在刺激的潛水結束後，玩家則需投入到忙碌的壽司店經營，不僅需要製作食譜、烹飪，還要招聘並培訓員工、處理挑剔的顧客，時而打理魚塘和農田，充實過上班。玩家白天有兩次潛水機會，晚上只可潛水一次，壽司店則只在夜間開門，且所做菜品的分量取決於玩家潛水獲得的食材數量，售完便會打烊。

潛水攜帶的材料愈多，玩家的靈敏度愈低，遇到危險時不能逃脫的機會更大，所以在捕捉獵物時必須有所取捨。前期建議玩家捕捉具有強烈攻擊性的獵物，比如鯊魚，這樣製作成的生魚片利潤更高。玩家通過壽司店賺取的利潤，可以用於升級潛水裝備，以探索更危險的海域。這種模式引導玩



■夜間經營壽司店獲得客人的認可。

家在冒險和模擬經營兩種玩法之間來回切換。

遊戲還融入RPG要素，由NPC頒布的主線和支線任務，會指定玩家去海域尋找特定材料或食材，完成這些任務後，才可以解鎖遊戲更多功能。遊戲中刻畫的NPC夥伴也各有特色，比如堅韌、認真的壽司廚師班喬，沉迷二次元、舉止優雅的槍匠達夫，讓玩家不禁想挖掘他們更多的故事。

《潛水員戴夫》在不同階段持續向玩家提供新奇的玩意，比如深海攝影、海馬競速、與鯨人同遊等，讓這趟冒險旅程更加驚喜。這項並未根據市場風向製作的產品，出乎意料地獲得了成功，這歸功於開發商勇於打破流行模板的大膽嘗試，才為我們貢獻了可能是這個夏天最好玩的遊戲。