

从上个世纪开始，迪士尼的动画电影就一直是这个世界上最流行的文化符号之一，从以《白雪公主》为代表的手绘动画发展到以《长发公主》为开端的3D动画，迪士尼在将近70年的时间内创作了无数脍炙人口的作品，并给几代人的童年带来了不一样的色彩。

如果要问是什么让迪士尼的动画电影有如此魅力，我想其中富有性格魅力的各位角色一定是最不可忽视的原因。勇敢又美丽的公主、机灵又可爱的动物、嘴硬又心软的老者，都是你最容易看到的迪士尼角色形象，也都是天然惹人喜欢的品质。

而正是因为这些角色的形象过于美好，观众很容易在电影结束后对这些角色产生不舍的情感。确实，一想到如此有魅力的人们只能在数个小时的电影里演绎自己的故事，这件事怎么想都会令人感到些许的惋惜与遗憾。

所幸的是，得益于电子游戏的发展，不少游戏研发商站了出来，用自己的产品为迪士尼角色续写自己的故事提供了舞台。而开发商Kabam也是他们中的一员，不过他们提供的“舞台”非常别致。

《Disney Mirrorverse》（中文名为《迪士尼 镜之守护者》），是由Kabam研发，迪士尼正版授权的3D动作游戏，游戏内的可操作角色来自于迪士尼的各个动画电影之中。

游戏于6月23日开始陆续在世界多地上线，并取得了30个地区免费榜Top10的好成绩。

全明星迪士尼角色阵容，加上3D动作游戏，这样的搭配在过去的迪士尼授权手游中是比较罕见的，着正因如此《迪士尼 镜之守护者》（下文简称《镜之守护者》）在上线的第一天就受到了许多玩家以及海外媒体的关注。那么Kabam究竟是如何打造这款罕见的迪士尼手游的呢？我们不妨直接到游戏中看看。

宛如来自银幕

如前文所讲《镜之守护者》是一款3D动作游戏，这就意味着它必然会有迪士尼角色的3D建模。不得不说这是一个需要勇气决定，毕竟迪士尼的人物模型的美观程度与

精度向来是做得非常极致的，如果在游戏中还原不好这些模型，就相当于提前给自己的产品盖上了棺木。

考虑到手机的性能，我本来并不对这款游戏的3D模型抱有什么期待。但当令我意外的是，《镜之守护者》的人物建模观感居然出奇的好，不少模型在乍看之下甚至和银幕里的角色没有太大区别。

(大白的躯体外壳因为反光的存在，而特别有质感)

(史迪奇虽然没能做出表皮绒毛效果，但还是做得非常还原)

(艾莎的面部与形体做得非常还原)

除了模型还原带来的惊喜感，Kabam基于战斗玩法的设计还对不少迪士尼角色的形象进行了创新。

(朱迪基于原作警察的设定，换上了一套高科技警服)

(米奇因为其睿智的形象，而被披上了法师的长袍)

(乐佩则是把自己在电影里用习惯的平底锅带了出来)

(当然也有翻车的改编，比如穿了一套钢铁侠盔甲的米妮，不算特别好看，又不太符合原作的形象)

不得不说Kabam费功夫做好角色模型真是一步妙棋，毕竟本作是一个带有浓厚粉丝属性的作品，这些观感极佳的建模无疑让大批的粉丝玩家有了继续游戏的动力，毕竟没有人能拒绝迪士尼风格的3D模型。

(游戏的Google play评分高达4.6分，大部分给出好评的玩家都会在好评中点出了游戏模型对自己的吸引力。)

抱了美术大腿的其余游戏系统

对于大部分游戏来说，好的美术一般是好的开始，但对于《镜之守护者》来说，好的美术却就是终点，因为游戏的3D动作战斗部分做得属实一般。

游戏的战斗玩法是在一张横向分布的3D地图上进行的，玩家可以将三名迪士尼角色编入队伍中进行作战，在一般情况下，玩家可以控制一名英雄，其他两名英雄则由电脑控制。

在战斗控制方面，玩家可以通过点按以及长按攻击键释放出不同效果的普通攻击。

每一个英雄还有一个特殊技能可以释放，其效果大抵为创伤或治愈队友。如果玩家即将被敌人的攻击命中，还可以快速拨动移动按键，闪避伤害。

乍看之下，这个战斗系统似乎是应有尽有，但遗憾的是这个战斗系统的卖相非常一般，且不说普通攻击的动作设计非常普通，角色的特殊技能动画也做得非常敷衍，与游戏的角色模型质量相比简直是云泥之别。

而更遗憾的是游戏的战斗系统本身也难言有什么乐趣。一方面，角色的输出手段非常少，两个普通攻击加一个技能，这导致玩家在大多是时候的操作就是在等技能cd的途中做一个“平A战神”。

另一方面，敌人的攻击也非常好闪躲。

当敌人要使用高威力的技能时会在地面标记出明显的攻击范围，同时大部分敌人的攻击前摇时间比较长，系统还会贴心地给一个显示前摇时间的UI生怕玩家躲不掉。这导致玩家在新手期躲避攻击的操作毫无刺激感，过早进入公式化操作状态。

（讲道理，这个攻击前摇长到玩家坐轮椅都能躲）

就仿佛是知道自家的战斗系统不好玩一样，游戏非常体贴的推出了无条件自动战斗系统

（哪怕是第一次挑战的关卡，也可以用自动战斗），将玩家从坐牢一般的战斗玩法中解放了出来。

此时游戏的玩法就变成了养成角色以及组队，直接回归成一个卡牌养成游戏。这就让游戏的战斗系统显得非常鸡肋，玩家玩的乏味，甚至官方都不推荐玩家去玩，沦为了一个摆设。

（既然如此为什么不一开始就做传统的回合制卡牌游戏呢？）

如果说游戏的战斗系统做得有还算有亮点的话，其付费部分则做得比较拖后腿了。

游戏的付费内容主要由抽卡道具以及角色礼包组成，没有当下较为常见的通行证产品。

抽卡道具本身没太多可说的，毕竟这是一个卖角色的游戏，卖抽卡道具非常正常，但不寻常的是游戏在开服期间就将高人气的迪士尼角色分了10个专属卡池给玩家抽。

游戏中的角色礼包算是相对划算的产品。

其基本包含了一个角色以及若干养成道具，售价在9美刀到30美刀不等，出现机制基本是玩家的主线进度到达一定阶段后自动弹出。

这样的设计在近几年的卡牌养成游戏中非常常见，但不常见的是《镜之守护者》的礼包弹出频次过高了。

如果你是一位有着数小时游戏时长的《镜之守护者》玩家，你很可能在一天的游戏中遇到这些事情：登录游戏直接被三连发角色礼包推销界面糊脸；结束一场主线战斗后被一个礼包推销界面热情挽留；在切换养成系统界面时“偶遇”一、两个推销界面。

可以说整个游戏的付费设计都透露出着“我迪士尼，快打钱”的感觉，令人感到不适。当然这个感到不适并不是笔者的一家之言。

在海外，知名游戏媒体GameSpot的编辑在体验了游戏20小时后，给予了本作4分的评价（满分10分），其第一条差评理由就是“游戏太努力让你花钱”。

而在玩家之中，对于这款游戏的评价也不乏对付费设计的批评之声。

总的来说，《镜宇宙》就是一款彻底抱了3D人物美术大腿的游戏，产品的整体内容虽然不够好，但掐住了关键，用最好的迪士尼人物模型拉起了自己的下载榜成绩。

注重对海外原生IP的创新，是16年老厂喘过一口气的关键

说回Kabam这家公司，相信一些上了年纪的朋友对这家公司的最早认识来自于一款十几年前的手游——《卡米洛特王国》。

而年轻一些的朋友对它的认识则可能来自于，其与网易宝船在国内联合发行的产品——《漫威：超级争霸战》。

虽然这两款游戏之间相隔了5年，但却都是Kabam历史上最重要的产品之一。

《卡米洛特王国》是Kabam最早的一批产品，其是SLG类型的游戏，在09年于Facebook平台推出。在那个时代，于Facebook平台上推出一款质量出色的SLG产品基本意味着成功。

果不其然，《卡米洛特王国》为Kabam带来了优渥的第一桶金，并成为其在12年

上市的关键助力。

随着上市与融资的完成，Kabam在12到13年开始大幅扩张自己的业务，研发独立的移动端游戏以及基于PC端的网络游戏。

(PC游戏《霍比特人：第三纪元》是其扩张期中成绩最好的产品之一)

而于14年推出的《漫威：超级争霸战》则是改变Kabam研发战略的存在。

彼时，Kabam的扩张战略似乎执行的并不顺利。在2012年后，Kabam推出的产品大部分在一年左右的时间点就结束了运营，直到14年，《漫威：超级争霸战》的推出给予了Kabam管理层一些希望，这款游戏以7月收入1亿美金的成绩成为了公司之最，也根本改变了Kabam的研发战略。

也是从14年开始，Kabam不断转让、关闭旗下的产品，并进行了数轮裁员，其发言人声称这一系列操作是为了让公司可以集中精力于类似《漫威：超级争霸战》的大型移动端游戏的研发。

而正如其发言人所声称的那样，在接下来的时间内，Kabam不断用欧美地区的热门电影IP推出新的产品，比如由《星球大战》IP改编的《星球大战：起义》、由《变形金刚》IP改编的《变形金刚：为战斗而生》、同样是漫威IP改编的《漫威冠军领域》。

尽管并不是每一个新战略下的产品都拿出了《漫威：超级争霸战》一样的成绩，但也是偶有爆款出现，比如《变形金刚：为战斗而生》就拿下了35个地区的iOS畅销榜Top10。这些产品帮助Kabam慢慢走出低谷，并于17年被网石美国收购。

(《变形金刚：为战斗而生》畅销榜成绩)

如果从公司历程的全程来看，Kabam并不是一个在发展道路上特别顺利的公司，但你也不得不承认它是一家嗅觉特别好的公司，10年前入局Facebook游戏，16年左右开始改编西方主流电影IP，这两个版本答案都被其找到并活用。

同时，Kabam在诠释西方主流电影IP改编产品这个版本答案的时候，也有自己独特的想法。比如，《漫威：超级争霸战》的战斗系统就被它做成了横板街机格斗的样式。

而《变形金刚：为战斗而生》除了保留街机格斗式的战斗系统，还将游戏的探索玩法做得非常有单机质感。

纵使是因为付费系统而被诟病得《镜之守护者》，也因为其让迪士尼人物拿起各种武器进行战斗的设计，而受到不少好评。连给出4分评价的GameSpot也不得不承认这个设计是“大胆而有趣的选择”。

欧美市场向来是国内市场渴望大规模进入的市场，但奈何过去出海欧美市场的切入点相对较小，不是SLG就是休闲游戏，这导致欧美市场的竞争窗口非常狭窄。

而Kabam这样的欧美本土公司却为我们提了一个醒：欧美原生IP改编产品会不会也有一番天地可为呢？

平心而论，《镜宇宙》，甚至《漫威：超级争霸战》的产品质量都算不得非常优秀，但它们却都抓住了欧美玩家渴望在移动端上用新颖的方式体验这些IP内容的需求。

而从当下仅仅是一个“让迪士尼角色拿起武器进行战斗”的产品，就可以拿下多国免费榜Top10的情况来看，这个赛道还有更多的可能性可以书写，笔者也相信国内有志出海的厂商也肯定能拿出更好的想法以及产品质量。