

“改下视角”的创新成本并不算高，但以《前往中世纪》目前获得的成绩来看，自由建设和《环世界》的框架的确产生了不错的化学反应，至少玩家们很吃这一套！



不过首先引起我兴趣的，不是本作“周销量第一”这个头衔，而是开发者在商店页面留下的一串文字：



你还可以选择出生的地点，根据附带的描述，不同的地点所附带的资源也是不同的。



嗯...你还可以对员工进行工作调度，以及管理他们的穿着和日程。



好吧，写到这里，我已经有点蚌埠住了。这些玩法特性明显都来自于“我们永不打折”的《环世界》，具体到玩法上同样如此。从采集到建造，再到生产和研究，《前往中世纪》在“搬运”过程中进行的改动非常少，除了个别别扭的键位外，可以说，只要你玩过《环世界》，那这款刨除了不少要素的游戏，上手可以在30秒内完成。



但玩家的眼睛确实是雪亮的，如果只是简单的复制粘贴，这款游戏绝不可能拿到这个评价。在粗浅摸鱼玩了一个小时后，我也开始发现《前往中世纪》在《环世界》玩法上做的优化内容，确实还有点意思。

说起来也很简单。《前往中世纪》所做的微创新，就在于它将平面世界转换为了三维世界。

这不仅仅是视觉层面的简单改动，而是实际反应到了玩法层面。举个最简单的例子来说，在《环世界》中，几乎每一种开局都需要先找到一个可以遮风避雨的庇护所，然后放下一张床位。

而在《前往中世纪》中，你在走完《环世界》开局的物资收纳后，很快就会在盖房子时发现一件事：因为有楼梯的存在，这玩意儿可以盖超过一层。



而看起来只要你愿意，借助游戏中存在的分层检阅和建筑功能，你完全可以在平地盖出一座摩天大楼，又或者是其他千奇百怪的建筑群来。比如官方示例图里这样的：



而且你也必须承认，比起俯视角、贴图相对简陋的《环世界》而言，《前往中世纪》中建设好的家园，确实更具实感。至少作为一个游玩了几百小时《环世界》的玩家，我确实更希望看到自己的劳动能造出观感上更美轮美奂的家园。喜欢玩生存建设类的玩家，大多也需要这一刻的成就感。