

騰訊遊戲學堂發起的GWB騰訊獨立遊戲大獎賽為獨立開發者提供展示平台。

大製作遊戲帶給玩家的是如狂風驟雨般的心潮澎湃，小而精的獨立遊戲則以獨特的想法與創意如絲絲細雨扣動玩家的心弦。不過缺乏發行商財力支援的獨立遊戲向來難以走入大眾視野，由騰訊遊戲學堂發起的GWB騰訊獨立遊戲大獎賽，便為它們提供一個平台，鼓勵獨立開發者發揮想像力與創新精神，用遊戲技術賦予社會價值。本文盤點3個近年在大賽中脫穎而出的作品，帶領讀者了解遊戲更多的可能性。

## 《九號博物館》 經營數字博物館



博物館館長是一隻狐狸。

今年GWB大賽設立全新「數字文化價值獎」，探索如何使遊戲兼具可玩性和數字文化傳承價值。近年越來越多年輕人熱衷於走進博物館，「看展式社交」成為網絡熱詞，在這種背景下，好玩又可以帶玩家「雲逛展」的《九號博物館》擊敗眾多對手奪得該項大獎。

《九號博物館》背景設定在人類文明消亡的時代，玩家將扮演一位受人之託，尋找文明傳承斷絕原因的博物館館長。為了打造好評如潮的博物館，玩家需要為遊客規劃合理的觀展路線以免人擠人，並根據遊客的喜好調整文物擺放位置。遊戲設計初衷來源於開發遊戲的妖乙工作室負責人姚宇辰親身體驗到的遺憾，現實中的博物館可能對

一些文物的介紹略顯單薄，讓遊客的觀賞體驗頗為枯燥，「如果文物背後有趣的故事能夠全方位地展現出來，遊客會不會更感興趣？」因此遊戲針對重要文物設計了諸多相關的玩法，通過線索一點點展開文物背後獨特的故事，等待玩家在遊戲中傾聽歷史文明的回響。



《九號博物館》遊戲畫面。

## 《6棟301房》 走進阿茲海默症

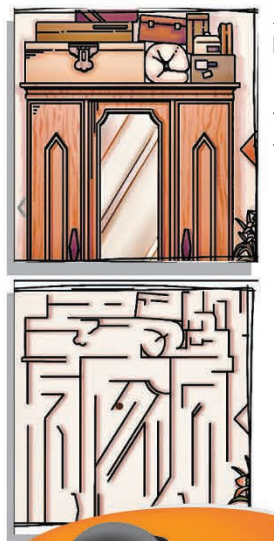


《6棟301房》喚起玩家對阿茲海默症患者的關注。

根據香港認知障礙症協會的數據，本港每10名70歲或以上長者就有1人患上認知障礙症，其中多達八成屬阿茲海默症。在去年的GWB大賽中獲得「社會價值獎」的《6棟301房》從患有阿茲海默症的老人視角出發，以獨特的玩法向玩家展現患者忘記一切美好記憶的過程。

對於開發者而言，遊戲設計首先得觸動自己，才能進行創作表達，而《6棟301房》的靈感便來

源於團隊成員患病的姥姥，「感覺親人正逐漸離自己遠去，是漫長且痛苦的告別過程。」阿茲海默症患者普遍伴有記憶喪失、難以接收環境訊息的特徵，遊戲因此採用「雙視角+有限視界+走迷宮」的形式，展現患者眼中時間和空間雙維度障礙的世界。遊戲畫面由兩組相互對照的畫面構成，右側是實際存在的內容，而左側是患者艱難看到的過程，需要在走迷宮式的彎彎繞繞中，逐漸觀察並理解事物的全貌。玩家偶爾能發現一些不同尋常的小東西，比如看到桌子裏的成績單，主角想起有兩位學生的成績落下了，要想辦法幫他們補一補，但實際上所有學生都早已長大成人。遊戲以「天」為單位，用5天講述主角的故事，玩家需要每天收集4件有關記憶的物品，吃3次藥緩解症狀，擴大可看清的視窗。

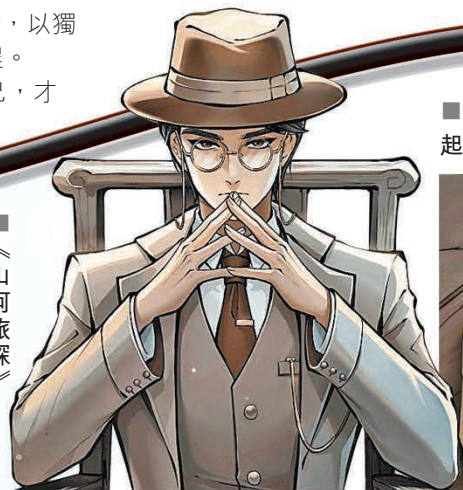


遊戲利用雙視角展現患者眼中的世界。

# 騰訊GWB大賽 捧起獨立遊戲新星



《山河旅探》主角沈仲平。



一系列小案件串聯起一個驚天陰謀。



## 《山河旅探》 中國近代史畫卷

獲得2022年GWB大賽銀獎的《山河旅探》為玩家徐徐展開一幅中國近現代水墨風景畫卷，帶領玩家體驗當時各地的風土人情。遊戲背景發生在清末民初的中國，正值古今中西碰撞交融的風雲年代。一方面，遊戲中存在縣官、捕快等傳統封建社會的代表；另一方面，漢陽鋼鐵廠等工業力量已崛起。玩家扮演被捲入巨大陰謀之中的偵探沈仲平，跨越岳陽、武漢、揚州、上海多地，通過調查推理一樁樁匪夷所

思的離奇案件，逐步揭開終極案件背後所隱藏的驚人真相和關於自己的身世之謎。

遊戲採用單元劇的形式，每個章節各有一個小案件，每樁案件都隱藏精妙絕倫的作案手法和令人唏噓的作案動機，而看似簡單的人物關係也隱藏着錯綜複雜的利益情感糾葛。這些小案件串聯起最終大案的線索，因此即使是遊戲後期的線索也可能埋藏在故事的開端，一定可以讓喜愛解密遊戲的玩家拍案叫絕。