

國產獨立遊戲，

回光返照

還是崛起信號？



▲《中國式家長》是一款養成類的遊戲，圖為《中國式家長》的菜單界面



▲《中國式家長》的主遊戲界面如圖，基本信息一目了然

太吾繪卷

- 抢先体验 -

点击任意处展开绘卷

▲《太吾繪卷》是一款創意十足的武俠風格角色扮演遊戲



▲遊戲的地圖以方格形式呈現，每走一格都需要耗費圖左下角的行動力，練習武功、修習技藝等也需要行動力

談起國產遊戲，或許大部分人腦海中浮現的會是《仙劍奇俠傳》、《大富翁》，甚至網絡遊戲《傳奇》（事實上《傳奇》是韓國製作的遊戲）。這些遊戲並非不夠經典，但當我們的記憶裏仍然是這些遊戲，那就從另一個角度證明，國產遊戲，萎靡已久。

三年時間，三個人，能做些什麼？對於國產遊戲《太吾繪卷》的製作團隊來說，這足夠他們打造出一個登頂Steam（編者註：Steam被認為是現今最大的電腦遊戲發行平台，至2017年，Steam已有2.81億註冊用戶）周銷量榜的「爆款」。

國產遊戲系列①

李磊澤

DANIELXANCIENT：

Hi guys, The Scroll Of Taiwu looks very interesting from what I have read and seen on Steam but is there any chances for any other languages available other than Simplified Chinese. Cheers.

（大家好，我在Steam平台上看到《太吾繪卷》似乎非常有意思，但是能否給其他語言（的玩家）一些機會而不僅僅是簡體中文（的玩家），謝謝。）

衣飛紙鸞弋白：

有點失望。
僅個人看法，為什麼一定要在太吾村建設？為什麼不能獨自一人想幹嘛幹嘛？為什麼一出來就一身重擔一堆責任？而我也不想當惡人去做自己也看着不對的事。總而言之，這並不是一個人瀟灑江湖的故事，而一個勞碌奔波的打工仔，一代又一代不停打工的人間慘劇……簡而言之，遊戲不錯，感覺玩法限制太死。

散漫的影子桑：

這才是真正的會呼吸的江湖。

網友評價

《太吾繪卷》

《中國式家長》



▲▼《中國式家長》採用大量的表情包，營造輕鬆歡快的遊戲氛圍



你...出生了

洛子曦：

真的是一款很好的遊戲。雖然新手引導不足，倒是很多基本操作還是查了貼吧後才知道的。
而且副本方面重複，劇情幾乎沒有。
不過一個又一個的更新，還有遊戲本身的自由與複雜性，都是十分值得一玩的。
期待後續的更新，千萬不要停啊。

squall：

遊戲很棒！這才是想要的江湖，互動對話要是更豐富一點就好了！看見有盜版出的消息果斷入正，如果這樣的作品都不支持，以後誰還來做國產武俠，我們還玩什麼！

T.TRain：

題材很新穎，內容現在略顯單薄，不夠豐富，很線性，希望作者能提高自由度。這裏提個小建議，可以加入族譜這類的，畢竟這一代代的傳下去，玩久了，翻翻族譜可以回顧下奮鬥的歷史與足跡，總體來說是款不錯的遊戲，希望能更加完善，不要停滯不前就行。

PET：

English？
Every time there is a game that does not support the Chinese language, the Chinese people review bomb that game because it does not support Chinese.... yet here we are with a game that does not support English.
（每當有不支持中文的遊戲，中國網友都會大量評論希望出中文版本，然而這次我們見到一款不支持英文的遊戲了。）

「硬核」的武俠奇跡

中華文化中，一直有「家國情懷」，從《禮記》中的「修身齊家治國平天下」，到金瓶所說的「俠之大者，為國為民」。優秀的遊戲亦不例外，在《太吾繪卷》中便能看出多層次的家國情懷。多元的中華文化元素，使《太吾繪卷》成為近幾個月來的遊戲銷量「奇跡」。

《太吾繪卷》發行當周即進入Steam熱銷遊戲榜前十名，之後更一度登上熱銷榜首位。截至2018年9月27日，該遊戲在Steam平台獲得了「特別好評」的評價，約有89%的玩家給出了好評。在EA（Early Access，指即將推出之軟體版本的預覽發行版本）發行約一周後的2018年9月29日，該遊戲在Steam上的同時在線人數排名第六，躋身於《絕地求生》等聯機共鬥類遊戲之間。截至2018年10月3日，官方宣布遊戲銷量已超過50萬份。

《太吾繪卷》是一款由螺舟工作室製作的武俠遊戲，與其說它是一款角色扮演類遊戲，不如說它是一款「武俠模擬器」，製作者架構出了一個自由度極高的「沙盒」世界，在一個獨特的背景下，遊戲採取了類似沙盒遊戲的開放世界系統。玩家創建的每一個「太吾世界」，都將是獨一無二的隨機地圖，以及完全隨機生成的NPC（即非玩家角色或稱非操控角色，是指角色扮演遊戲中非玩家控制的角色）和敵人，玩家可以與他們結成各種各樣的關係，如結婚、義結金蘭，仇敵等等，甚至直接決定他們的生死。

或許讀者已經能窺探到遊戲的複雜，在實際上手之後，這種複雜感更加強烈，這也是「勸退」許多玩家的重要原因。這個遊戲仍處於EA階段，許多地方仍有不足。尤以主線劇情、系統說明、畫面設計上為甚，以主線劇情為例，引領主角走出新手村的「義父」，自出村之後便消失無蹤，作為挑戰標誌的「劍家」也缺乏說明，難免令人疑惑，顯得略為粗糙。但瑕不掩瑜，遊戲最大的優點在於其極高的創新性、原創度，《太吾繪卷》的文本和設定非常考究，可以非常明顯地感覺到製作者查閱了不少相關的典籍，將每個文本說明都做到了有據可考。整個江湖都靠着出色的文本說明顯得非常古風古色。讓玩家在遊玩時，有種看金庸武俠小說的感覺。設定方面，整個江湖龐大而精細。除了十五種截然不同門派包含的上千種功法外，你還可以像《太閣立志傳》一樣在任何NPC上學習到各種雜學技藝。

總的來說，《太吾繪卷》建構出了一個自由的武俠世界，雖然某種程度上，也僅僅是一個武俠世界的框架。但是，基於這個框架，可以看出未來發展的可能性，正如遊戲名稱「太吾繪卷」，這個遊戲就像一幅正在展開的畫卷，隨著開發進程的不斷推進，會展現出越發吸引人的一面。

下一個「太吾」安在？

《太吾繪卷》展現出了驚人的創作潛力，與其工作室潛心三年的研發脫不開關係。其抓住現在遊戲市場強調「自由」的沙盒遊戲盛行，可是缺乏一款「中

國風」沙盒遊戲的行業痛點更是成功關鍵。從《太吾繪卷》，有人推斷下一個國產遊戲的盛世已不遙遠，事實如此？依筆者看並不盡然。

首先，國產遊戲的盜版現象仍然嚴重，就以《太吾繪卷》為例。甫發行兩天，就有不法者在購物網站公布其破解版資源，低價售賣，導致大量的用戶下載盜版，所幸遊戲網站、微博等媒體看重這一遊戲的潛力，大力呼籲玩家購買正版資源。但直至今日，在購物網站上仍能查詢到以「離線版」名義發售的盜版《太吾繪卷》。

其次，國內獨立遊戲質量良莠不齊，以最近上市的另一款獨立遊戲《中國式家長》為例，它與《太吾繪卷》堪稱是獨立遊戲截然不同的兩種模式。從銷量上看《中國式家長》也十分出色，它於《太吾繪卷》發售的兩天後，即9月30日面世，首日躋身銷量榜第二（第一位是《太吾繪卷》），在不久之前，它的周銷量更是超越《太吾繪卷》。如果說《太吾繪卷》展現的是一張囊括武俠世界的大綱，架構了一個龐大的世界的話，《中國式家長》就像一條線；如果說感受《太吾繪卷》是一款慢熱的遊戲，三四個小時的遊玩之後，方能體驗其樂趣，那麼《中國式家長》就是一款一開篇便能勾起玩家興趣的遊戲。

但是，正如玩家在Steam平台的評測所說，「《中國式家長》，一聽這個名字，我便對它有很高的期待。在最開始，這部作品也回應了我對它的期待，新穎的題材和風趣的橋段在一開始抓住了我的心，而後來的種種故事也讓我尤為享受，但是當第二代，第三代，第四代通關時，我逐漸發現事情似乎有些不對勁了。簡單來說，我的努力沒有改變任何事情。即使我高考拿下了750分，成為了天王巨星，成為了首富，在未來父親依舊會說當初我就是不好好學習才落到了如今的地步，這樣的展開不禁讓我啞然失笑。幾代的努力，除了數值，無論是屬性增長還是零花錢以外，究竟改變了什麼呢。歸根結底是0。」這個遊戲可以說是一款初初接觸頗為有趣，但在遊戲五小時之後卻略感到無味的遊戲。誠然，遊戲的目的或許就是「博君一笑」，但是從某種程度說，《中國式家長》一類遊戲的高銷量，會否局限其他遊戲廠商的研發思路？值得思考。

第三，在平台上，近年來如騰訊、網易等國產遊戲的「巨鱷」紛紛將資金和研發團隊投向手機遊戲市場，一些易於「撈金」的遊戲接連上線，許多未成年對這類遊戲成癮，更引發國家推出相關法律法規限制這類遊戲。但這些限制措施對於小型遊戲公司的影響更甚於大型企業，一些或雋永、或富有創意的遊戲因為種種因素難以被推廣。而類似《太吾繪卷》的遊戲則因為製作團隊規模限制，難以依據用戶要求迅速更新，並且缺乏推廣所需的資金，導致遊戲熱度難以持續，截至10月25日，《太吾繪卷》的同時在線人數已經由巔峰的逾8萬人銳減到不到3萬人，可以說，如果更新與推廣再不推進，等待《太吾繪卷》的也可能只是「曇花一現」。

最後，內地的獨立遊戲在國際化上做的仍不夠，在《中國式家長》和《太吾繪卷》的論壇上，都出現了外國友人呼籲這些遊戲推出中文版的聲音。如能推出英文版，相信這些遊戲能開闢更廣大的市場。下一期，我會談談關於內地各個平台的幾款遊戲在海外市場的表現。下期「3C科技」於11月13日刊登