

話題手遊

2020年11月，遊戲《原神》入圍「遊戲大獎」(The Game Awards, 簡稱TGA) 年度評選的消息引起熱議。這款由內地團隊「米哈遊」開發的多平台遊戲，獲2020年度「最佳移動平台遊戲」與「最佳RPG遊戲」提名。不少玩家對《原神》入圍感到詫異，更有人稱其為「抄襲大作」。為何這款遊戲會引起這麼大的波瀾？今期筆者與讀者一同探討這款遊戲。

杜若

▼峰巒疊翠，雲山霧海，這既是《原神》璃月地區的美景，也是張家界地貌的奇觀。

從《原神》看國產遊戲成長荆棘

《原神》是上海「米哈遊」研發的開放世界冒險遊戲，於2020年9月28日發行。遊戲平台包括Android、iOS、Microsoft Windows、PlayStation 4以及任天堂Switch。遊戲發生在一個被稱作「提瓦特」的幻想世界。在這裏，被神選中的人將被授予「神之眼」，導引元素之力。玩家在其中扮演名為「旅行者」的神秘角色，在自由的旅行中邂逅性格各異、能力獨特的同伴們，和他們一起擊敗強敵，找回失散的親人，同時逐步發掘「原神」的真相。

借鑒爭論不休

從推出第一日起，「抄襲」這個詞一直伴隨着《原神》。2019年，當《原神》第一次放出遊戲的實機預告後，「原神抄襲塞爾達」這個話題登上微博熱搜（塞爾達港譯薩爾達）。2020年中，遊戲正式問世時，由於抄襲風波，在遊戲網站的玩家評論分頗低。那麼，這款遊戲究竟有沒有抄襲呢？

在筆者看來，2019年的初版《原神》遊戲，的確有蹭熱度、借鑒近年爆火的《薩爾達傳說曠野之息》（以下簡稱曠野之息）的嫌疑。但《原神》2020年推出的版本，基本可以被認為是一個獨立的遊戲佳作。

在2019年推出的《原神》最初版本中，由於彼時《曠野之息》熱度極高，且獲得過TGA年度最佳遊戲，被無數玩家稱為「神作」。《原神》開發商在2019年公布的視頻又在某些細節，例如畫面的色調、攻擊與戰鬥流程，甚至是遊戲生活中的烹飪、開寶箱等又與《曠野之息》頗為類似。因此在各大遊戲論壇上，對於《原神》抄襲的指責也層出不窮。遊戲廠商很快下架了初代測試的版本並回爐重製。2020年遊戲廠商將《原神》重新上架，減少借鑒、增加原創，指責該遊戲抄襲的聲音也基本銷聲匿跡。

▼目前已知《原神》角色超過20個，圖為其一。

「派蒙」



▲大量玩家表示被遊戲裏張家界的景色所震撼。

核心玩法不同

實際上，只要接觸過《曠野之息》和《原神》的遊戲玩家，不難發現這實際上是兩個不同的遊戲，核心玩法也不同。前者更注重解謎生存和探索，戰鬥的過程更多的是在思考方法；而《原神》側重於劇情和戰鬥。和《曠野之息》所描繪的「在寫意的畫風下隱藏的末世」不同，《原神》的世界充滿生機——巨大的城市，有趣的主線和支線任務，更多樣的戰鬥以及元素反應系統，都是《曠野之息》所沒有的。《原神》中玩家可以有多個可操控的角色，而《曠野之息》裏玩家只能操控主角「林克」。誠然，《原神》在諸如解謎玩法，沉浸度與遊戲BUG控制等方面，仍與《曠野之息》有一定差距，但網友們武斷評判「原神抄襲塞爾達」，無疑有失偏頗。

現時《原神》與《曠野之息》最大相似之處在於畫面。在筆者看來，畫面的相似實際上是兩款遊戲對於硬件的妥協。對於寫實的3D遊戲，玩家多少有些審美疲勞，因此與《曠野之息》類似的寫意畫風3D遊戲，近年頗受遊戲廠商青睞。不僅是《原神》，曾推出《刺客教條》系列的法國遊戲大廠「育碧」（Ubisoft），近期推出以第三人稱視角進行的動作冒險遊戲《渡神紀：芬尼斯崛起》，也在畫面上與《曠野之息》、《原神》頗為類似。《原神》作為一款橫跨多個遊戲平台的遊戲，要考慮到多個平台的硬件水平；而《曠野之息》所在的任天堂Switch平台，硬件又有一定的局限。兩者都選擇對硬件要求較低的寫意畫風，也不出奇。



▲發行商「米哈遊」在場景設計等細節上頗費心思。

足不出戶賞華夏風光

景區聯動

讓我們回溯到遊戲本身，拋卻抄襲的爭議，其實《原神》是一款有趣的作品。優美的景色，動聽的音樂，遊戲系統也頗具創意元素，輔以引人入勝的故事，這家來自上海的遊戲廠商「米哈遊」，為眾多玩家所呈現的名為「提瓦特大陸」的

開放世界讓人流連忘返。遊戲中還有不少細節值得一提，如每日任務中在幫助提米銀鴿子時，如果殺掉鴿子，提米就會一直生你的氣，第二天你甚至可以接到獲得提米原諒的任務。在體驗了一段時間後，玩家會驚訝於遊戲成熟且完整的遊戲世界。

作為市面上為數不多的「超大體量」手機遊戲，《原神》有着現時手機遊戲中頂級的畫面與音效。有海外玩家描述，或許自己從未來到過中國，對於中國的傳統風景和文化了解不深，但是在通過玩《原神》這一款遊戲之後，自己對中國的風景和文化有了一個全新的認識，並且玩《原神》就像是在暢遊中國風景區一樣。例如《原神》中某些場景，就有張家界與桂林的風貌，廠商表示在設計遊戲畫面時，就開始和桂林、張家界兩大風景區進行聯動合作，將現實風景帶入遊戲當中，譬如遊戲界面的華光林砂岩峰景地貌，一眼望去就是張家界武陵源風景區內的美景。還有外國遊戲玩家表示一定要來中國旅遊。

杜若

方感，打《原神》從桂林山水中汲取靈感，打造奇幻世界觀下的璃月東



▲遊戲評測機構IGN為《原神》打9分（滿分為10分）。

海外收穫好評

有趣的是，《原神》自推出起在中國境內飽受爭議，在海外卻與國內完全兩個畫風——知名遊戲評測機構IGN給出9分（滿分為10分），IGN稱「《原神》擁有一個令人難以置信的開放世界，和使人沉迷的探索體驗，讓這部作品有了動漫式的驚艷冒險。」日本權威遊戲媒體《Fami通》為這款遊戲打了35分（滿分為40分），並將其劃為「白金殿堂」級遊戲。

在收入上，《原神》位於國產遊戲的收入排行前列。自2020年10月在全球範圍內正式推出後，《原神》很快登頂全球遊戲收入排行榜。根據Sensor Tower商店情報平台顯示，《原神》於2020年12月1日推出1.1版本，當天移動端收入超過1550萬美元，刷新自身紀錄的同時，亦打破中國手遊在海外的單日收入紀錄。隨着1.2版本上線，該遊戲收入再次迎來周期性峰值。截至2020年底，《原神》在全球移動端的總收入接近5.6億美元，開發商「米哈遊」亦成為2020年第四季度全球收入增長最快的手遊廠商。

儘管入圍TGA 2020年度「最佳移動平台遊戲」與「最佳RPG遊戲」名單，《原神》最終未能獲獎。雖未能在遊戲界年度盛事上有所斬獲，但《原神》無疑向海外市場拓寬再邁一步。在香港《原神》的熱度也不低，儘管沒有鋪天蓋地的廣告，筆者卻時常在乘搭港鐵時看到學生模樣的年輕人，捧着手機玩這款遊戲。

《原神》的爭議，實際上是內地玩家對國產遊戲有更高的期待，他們期待遊戲廠商製作出畫面精良寫實，兼具本地元素的遊戲，猶如當初國產單機遊戲《黑神話·悟空傳》一經預告即獲好評及熱議。但作為一個技術實力有限的遊戲公司，想在手機平台製作一款大作並不簡單，與《薩爾達傳說曠野之息》採用類似的寫意畫風，也是遊戲廠商對於技術與硬件的妥協。期待2021年有更多遊戲廠商如「米哈遊」一樣，不忘初心，賺得盤滿鉢滿的同時，能在一款成功遊戲的基礎上，開發出更多遊戲佳作。

編者註：本文言論僅代表作者個人觀點



▲《原神》在泰國有一定影響力。圖為在曼谷舉行的「原神專屬BTS列車」宣傳活動。圖片來源：Reddit用戶「soge-king」