

# 宅家樂遊

## 盤點近期創意遊戲

杜若

### 《打工人》



▲《打工人》是一款在Switch平台推出的遊戲。

你是否在疲憊的職場感覺壓力無盡？你是否感覺被工作壓榨得一滴不剩？是否有讓人難以忍受的同事與老闆？如果以上答案都是肯定的話，那《打工人》這款遊戲就值得嘗試了。

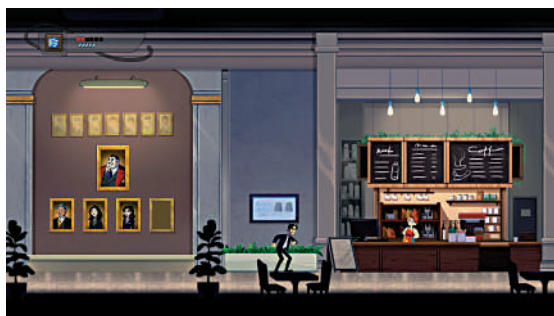
《打工人》是一款採用經典玩法的動作平台遊戲，其靈感來自於熱門美劇《辦公室》(The Office)。玩家扮演吉姆，一個在「古德水公司」工作的年輕上班

族。由於對公司的運作方式不滿意，吉姆打算推翻他的老闆，成為首席執行長。用強大的鍵盤發送電子郵件攻擊同事，在從人力資源部到市場部的各個部門之間奔跑跳躍，利用咖啡滿血復活。

這款遊戲乍看是一款普通的橫版格鬥遊戲，但遊戲的創意實在是讓人耳目一新。場景從各種類型的戰場轉移到了職場。作為橫版格鬥遊戲的「保留曲目」，《打工人》

自然也有隱藏關卡與無盡模式。雖然是格鬥遊戲，這款遊戲卻不會令人感到緊張，反倒因為它的題材，讓人感覺頗為解壓。

◀《打工人》遊戲畫面復古，頗具創意。



疫情當前，居家又成爲了大部分港人生活的主题。待在家中，打開塵封的遊戲機與電腦，酣暢淋漓地玩一會遊戲，或許也是避開煩惱的不錯選擇。本期「3C科技」筆者盤點了近期幾款頗具創意的遊戲作品，放鬆心情，愉悅身心。

### 《雙人成行》

如果說《打工人》在場景上的創意讓你記憶猶新，那《雙人成行》這款遊戲，同樣值得一試。作為2021年TGA(The Game Awards)的最佳遊戲，《雙人成行》將感人的劇情，特別的玩法融在一起，打造了一款「情侶/朋友最佳遊戲」。

《雙人成行》是一款帶有平台遊戲元素的動作冒險遊戲，專爲多人分屏合作遊戲設計，這意味着必須通過

本地或在線模式與另一個玩家共同遊玩。遊戲採用了來自各種電子遊戲類型的大量遊戲機制，這些遊戲機制與故事和關卡的主题有關。例如，在一個關卡中，科迪獲得了時



▲《双人成行》遊戲界面。

間倒流的能力，而小梅則可以複製自己。玩家必須相互配合，利用這些能力推進劇情。遊戲中還有大量的迷你遊戲。

遊戲的主角科迪(Cody)和小梅(May)是一對感情破裂即將走向離婚的夫妻。兩人把離婚的想法告訴女兒羅絲(Rose)，羅絲帶着自己親手做的父母樣子的玩偶躲進家中小屋，試圖通過「過家家」的方式讓兩人破鏡重圓。小梅和科迪因女

兒的淚水滴在娃娃身上而被困在娃娃的身體裏。為了回到女兒身邊，兩人在愛之書哈金博士(Dr. Hakim)的指導下，展開一場彼此依賴的冒險。

2021年度最佳遊戲。《双人成行》獲得TGA的



▶《師父》的復活機制頗為特別，每陣亡一次，主角便會年老一點。

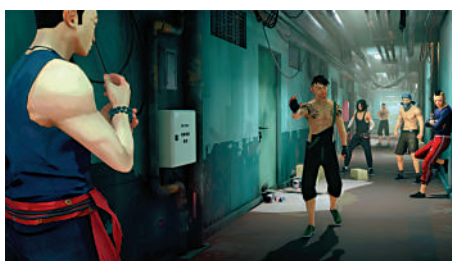


### 《師父》

如果前面兩款遊戲讓你感覺刺激性不夠，那接下來這款遊戲，則在創意之餘兼顧驚心動魄的動作。

《師父》是一款以中國武俠文化為背景的動作遊戲，也是一款以第三人稱視角進行的格鬥動作冒險遊戲。該遊戲的靈感來自白眉拳，包含超過150種獨特的攻擊組合。基本攻擊動作可以打出連招，一些連招組合可能會給玩家額外的戰鬥機會，例如能夠擊倒敵人或打出硬直。主角和所有敵人角色都有一個「架槽檔」(格擋條)。當格擋條完全填滿時，這些角色的防禦將被打破，玩家就有機會使用處決技能直接擊敗對方。同理，玩家如果選擇格擋攻擊也會逐漸填滿自己的格擋條，導致自己更容易被破防。

或者，玩家也可以在敵人即將打擊時閃避攻擊或進行防反。成功的防反可以讓玩家擊暈敵人或將他們扔向特定方向。該遊戲允許玩家在面對更強大的對手時利用遊戲地圖環境即興發揮新的攻擊或改變他們的策略。例如，玩家可以將敵人踢下壁架，或使用各種物體作為臨



時武器。有時，戰鬥的最後一個雜兵敵人可能會進入不受控制的瘋狂狀態，本質上是一個小Boss。有時，玩家可能會看到對話選項，這可以使玩家能夠根據他們選擇的對話完全避免戰鬥。

《師父》這款遊戲頗具創意的地方在於它的復活機制。當玩家在遊戲中死亡時，他們會在死去的地方神奇地復活並衰老一年或數年，如果玩家在同一地點死亡多次，每次衰老的年齡跨度會逐漸增大。隨着玩家角色年齡的增長，他們的攻擊力會更強大，但他們的生命值上限會減少。遊戲中玩家擊倒敵人時可恢復少量生命值，且遊戲地圖中有專門地點供玩家恢復生命值和花費點數獲得增益獎勵；在每一章節結束後玩家可以訪問「武館」以練習遊戲技巧和解鎖技能。

雖然是一款由法國遊戲廠家製作的遊戲，但《師父》卻從骨子裏深諳中國的武學哲學。從劇情中體現的武俠元素，到動作設計上的傳統中國白眉拳，再到遊戲機制古樸執著重複過關，都體現了一群外國人對中國武學文化與中國哲學的理解與熱愛。

◀《師父》是一款動作遊戲，主打武打格鬥。

### 結語

縱觀2021年的遊戲市場，讓人驚嘆的大作未有出現，但讓人眼前一亮，拍手稱讚的創意佳作卻層出不窮。上面提到的僅僅是冰山一角，2021年及2022年還會有許多獨立遊戲廠家製作的優秀作品進入遊戲市場。在筆者看來，這種創意遊戲的大規模出現對遊戲市場亦是一個好消息，更多的獨立廠商意味着有更多有創意的、有熱情的遊戲人願意投身於這個行業，也有利於打破「唯大作論」的遊戲審美取向。

(編者註：本文言論僅代表作者個人觀點)



▲國產紀實生存遊戲《大多數》將於不久後與玩家見面。

### 2021國產創意遊戲

2021年的國產遊戲大作不多，但是以創意取勝的遊戲卻不少。筆者對其中略帶溫情的驚悚遊戲《煙火》與真實反映打工人生活的《大多數》印象深刻。

《煙火》是一款中式恐怖遊戲，營造含蓄內斂的中式恐怖氛圍。沒有緊張刺激的追逐戰，對Jump Scare的運用也十分克制，遊戲探索解謎的核心玩法旨在用新穎的表現手法和出色的氛圍塑造，在流程中緩緩積攢玩家心中的壓力和恐慌。

《煙火》的美術風格十分具有特色，也非常吸睛。遊戲場景整體偏向黑白，同時採用大量墨綠、深紅、深藍、慘白的打光，周邊則是陰沉的黑暗。稍顯卡通的水彩風格非但沒有降低恐怖感，反而在這種大膽的配色風格下顯得更加瘆人。同時，取材自現實的美術素材大大增加了場景的真實感和代入感。如寫有「煙酒副食」的小賣部、貼着「兒童疫苗接種」海報的衛生室、貼着「麻將撲克透視」小廣告的公共電話超市等等，都令玩家記憶

▶《煙火》是2021年推出的國產恐怖遊戲。

猶新。遊戲的敘事也非常連貫，它的劇情非常連貫，沒有非常突兀的轉折，讓筆者感覺在聽一個略帶驚悚的故事。

如果說《煙火》是2021已經上市的國產遊戲中令筆者記憶頗為深刻的，那麼在推出試玩的遊戲裏，讓筆者印象最深的要數《大多數》了。2021年底，這款國產遊戲的宣傳視頻在微博上廣泛流傳。

在視頻中，有掛着廣告的公共亭，有「無所不能」的手機維修店；路邊攤上的炊具碰撞，叮噠作響；廣場上的大媽們隨着音樂，翩翩起舞。這一幕幕場景，顯然取材自內地百姓再熟悉不過的生活。而作為主角的玩家，孤身一人來到這個陌生的城市裏，要竭盡全力的工作以及活下去。有網友評論「我在遊戲中模擬我自己的生活」。目前《大多數》這款遊戲僅僅處在Demo版本，正式面世會在今年內。

