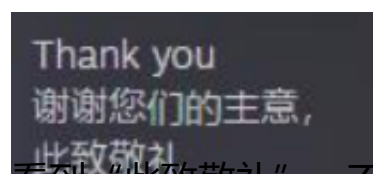


虽然亡羊补牢，为时未晚，但现在羊都跑光了，才想起薅羊毛是不是有点过分？

“划时代”黄油《Subverse》，在昨日发布了一则新的更新日志。

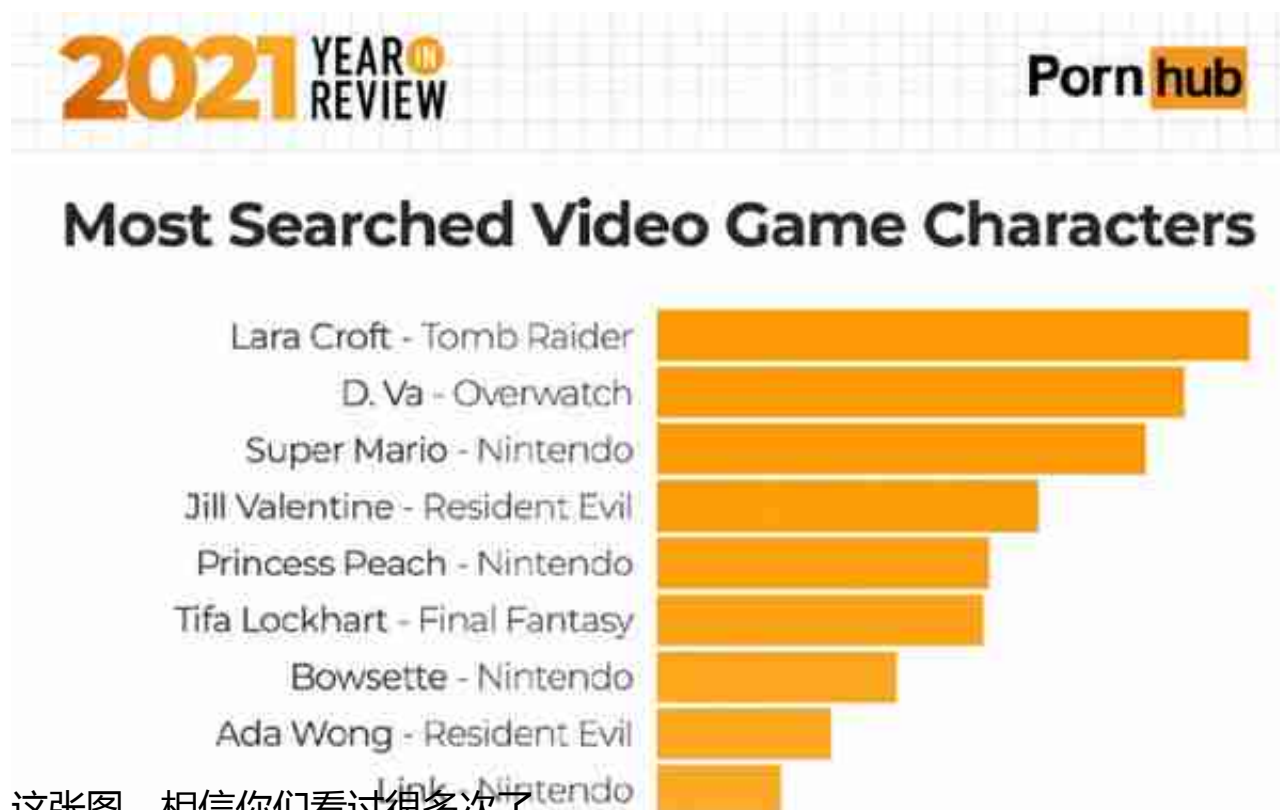
如果我不提这个游戏，相信有很多朋友都已经忘了世界上还有这么个东西——毕竟，这游戏一年多前就锁了区，还伤了不少国内玩家的心与钱包。但考虑到《Subverse》在当初也算是个带动阿根廷与土耳其人口快速增长的“大作”，它的一些最新动态，还是有被关注的价值。

更何况，这次《Subverse》更新的日志内容，还颇为耐人寻味。



看到“此致敬礼”，不知道有没有人联想起“陈老师”和“salute”

但如若你曾经在《Subverse》引爆互联网时关注过这个游戏，你就会觉得这封信非常奇怪——因为，在某种程度上来说，国内的玩家早已与马头社撕破脸了。而撕破脸的原因，正是他们在种种方面都并不尊重给予了他们很大支持的中国玩家。



这张图，相信你们看过很多次了。

这份口碑，让马头社在野心膨胀下想要创作一款“划时代”的“成人游戏”时，得到了来自玩家们的巨大支持，走得一帆风顺。他们在国外著名众筹平台Kickstarter上开启的众筹项目，仅用了3天时间就突破了原定的13100英镑的目标，并最终筹措到了超过160万英镑的项目资金——对很多独立游戏项目来说，这笔资金可以说是个天文数字了。

Where Backers Come From 支持者来自何方 Top Cities 顶级城市

Changsha 长沙 China 中国	629 backers 629个支持者
Tokyo 东京 Japan 日本	618 backers 618个支持者
Los Angeles 洛杉矶 United States 美国	468 backers 468个支持者
Singapore 新加坡 Singapore 新加坡	461 backers 461个支持者
London 伦敦 United Kingdom 联合王国	365 backers 365个支持者
Melbourne 墨尔本 Australia 澳大利亚	350 backers 350个支持者
Beijing 北京 China 中国	349 backers 349个支持者
Sydney 悉尼 Australia 澳大利亚	346 backers 346个支持者
Shanghai 上海 China 中国	332 backers 332个支持者
Toronto 多伦多 Canada 加拿大	292 backers 292个支持者

有趣的是，这位长沙的老哥，还收到了“Subverse吧”吧友们赠送的“好人一生平安”锦旗，以及一个上书“孤胆英雄，众志成城”的杯子，有情有义，堪称是一段佳话。

支持者來自於熱門城市		支持者來自於熱門國家/地區	
Tokyo Japan	380 名支持者	United States	22,399 名支持者
Singapore Singapore	360 名支持者	China	8,774 名支持者
Los Angeles United States	327 名支持者	Canada	2,405 名支持者
London United Kingdom	451 名支持者	United Kingdom	2,002 名支持者
Melbourne Australia	343 名支持者	Australia	2,180 名支持者
Sydney Australia	368 名支持者	Germany	1,694 名支持者
Shanghai China	509 名支持者	France	1,520 名支持者
Beijing China	544 名支持者	Japan	1,384 名支持者
Toronto Canada	475 名支持者	Sweden	1,001 名支持者

我觉得一部分标注在美国的支持者，应该也有不少国人

然而，中国玩家的热烈支持，却没有换回平等的对待。虽说众筹并非一个要求对等回报的举措，但从最起码的职业道德出发，给予支持者一些回馈，也是很必要的。但马头社后续的作为，不仅不对等，甚至有些“过于傲慢”。

中国玩家作为这次众筹的主要支持者之一，希望在游戏中添加中文，是十分正常的需求——要知道，《Subverse》不是一款单纯的“拔作”，有着大量的剧情与对话文本，如果没有中文，那玩起来必然是举步维艰的。在《Subverse》开始“抢先体验”阶段时，游戏是并不支持中文的，故而在游戏的社区内，玩家们“*We Need Chinese*”的呼声越来越高。马头社显然听到了这些声音，在游戏发布后半年才姗姗来迟的第一次大更新中，于开发者Q&A中回复了这些问题。

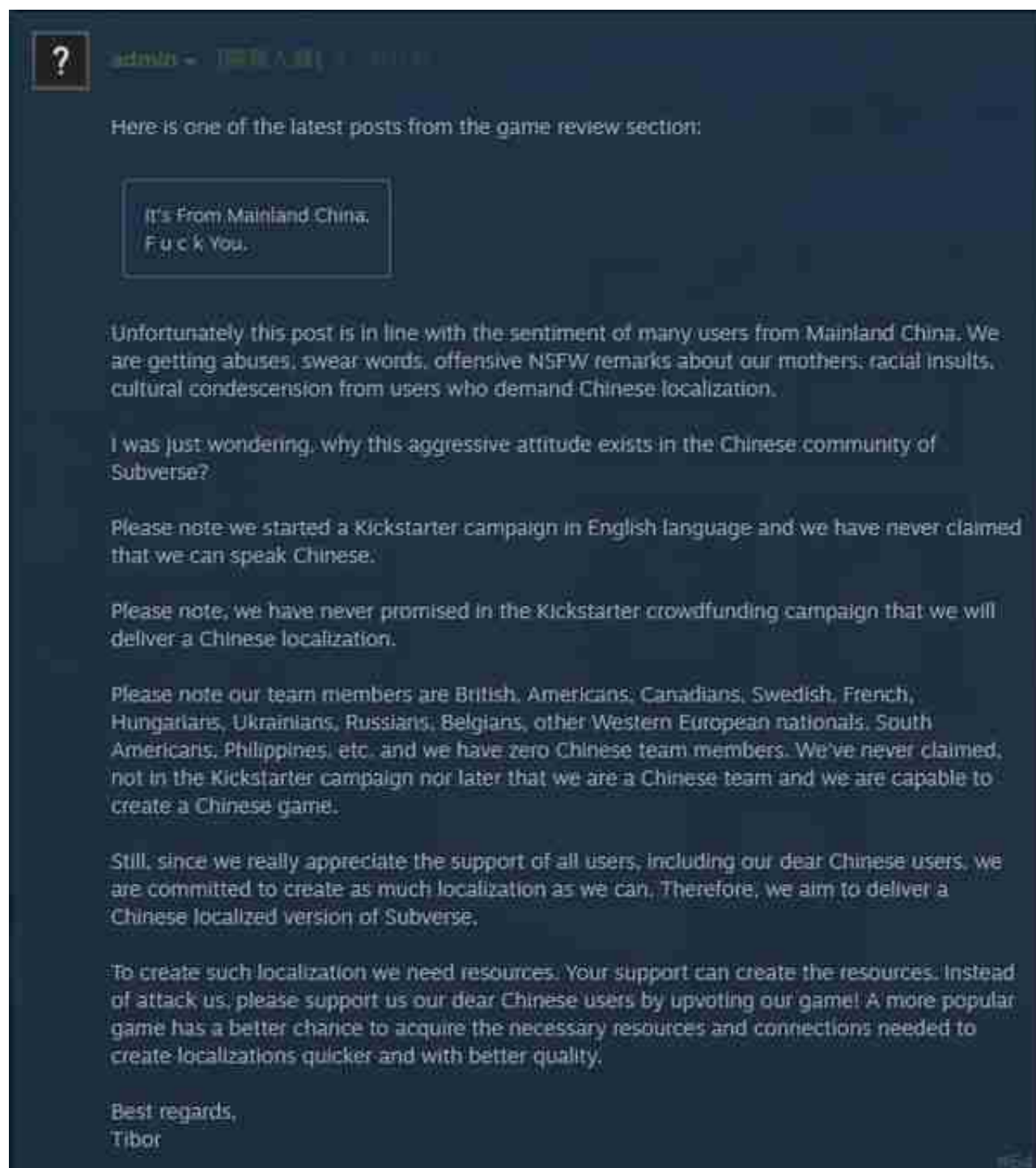
但他们游戏社区的负责人，显然是个完全不了解中国玩家群体的人。在这则Q&A中，充满了令人费解的语句，因为原文非常长，所以我把他的主要意思精炼了一下——“我们很清楚中国玩家的贡献，我们对此表示感谢。但数据显示中国大陆地区的玩家为零，支持我们的中国玩家全部来自中国的香港和中国的台湾。并且，我们的游戏无法在中国大陆地区销售，故而我们只会推出繁体中文。如果你想要我们推出简体中文，请更多地支持我们的游戏来让我们获得对应的资源。”



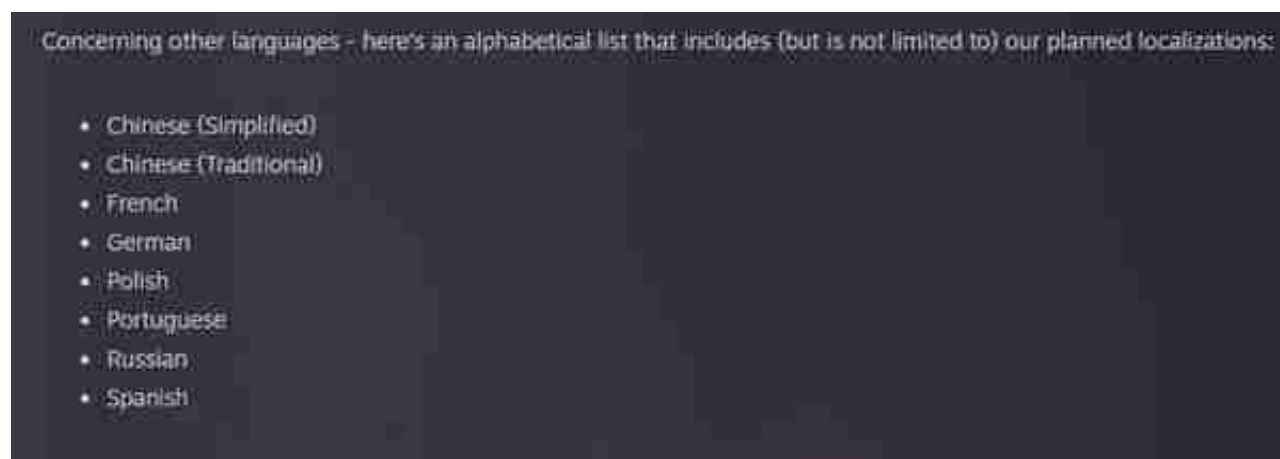
因为Steam对成人游戏的限制，大陆地区的玩家想要支持他们的游戏，必然需要通过“跨区”或者“代购”的方式来完成。所以，在他们的支持者名单中，大陆地区的玩家数量才会是零。但马头社仿佛对此一无所知，才会说出这么一番违背我们“常识”的话。

如果说他们只是单纯的“不知道”，那么这一切或许尚可挽回。但从他们后续的反应来看，事实并非如此。

很多仍对马头社抱有信任的玩家，在玩家社区跟他们解释了“大陆玩家为零”背后是怎么一回事。但他们非但没搞懂“我们的游戏在大陆锁区，但我们仍然有很多来自大陆的玩家”这个简单道理，反而开始大规模地删除中文玩家的帖子与回复。整个游戏社区里，只要是带有中文的评论，几乎都遭到了删除——哪怕是与此次风波完全无关的，也没能幸免。



在《Subverse》的所有宣发中，马头社都用一种非常“懂玩家”的方式在宣传，他们为游戏制作的许多海报，其直白与俏皮，令人印象深刻。



而从昨天发布的更新日志中，他们通篇所使用的“机翻中文”来看，他们甚至没有一个正在合作的本地化团队，来完成他们对外声明的翻译工作。由此可见，在这近一年的时间里，他们并没有为“简体中文”的本地化工作做出多少努力，他们什么时候能完成对中国玩家的承诺，是件值得质疑的事情。

甚至，《Subverse》这款游戏，能不能比较顺利地结束自己的“抢先体验”阶段，也同样是一件值得质疑的事情。

马头社会在这种毫无准备的情况下，“突然”想起来了他们“可爱的”中国玩家们，同时表达出与中国玩家群体进一步交流的意愿，很难不让人认为他们的目标是中国玩家群体巨大的购买力——这是否说明了，作为一款万众期待的成人游戏，《Subverse》的现状并不像我们所想的那么风光呢？



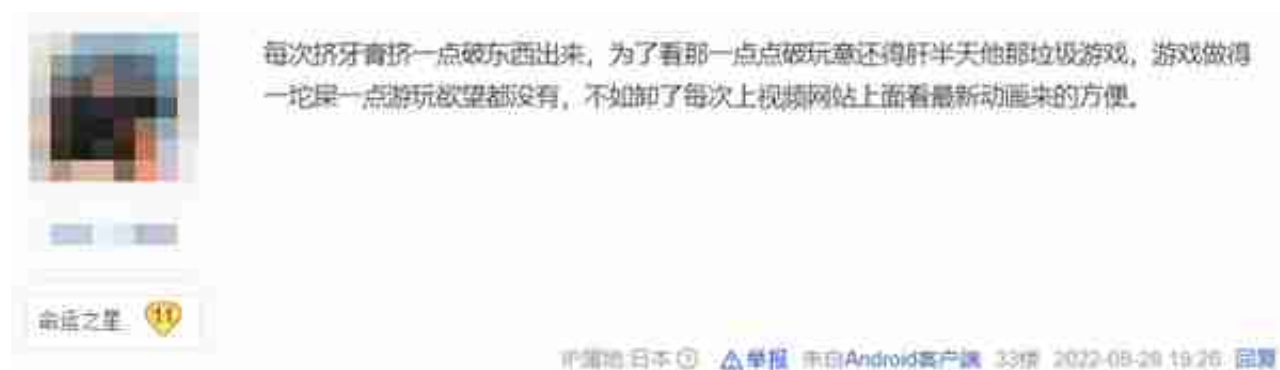
游戏上，《Subverse》以太空探索与战斗为主题，穿插着抖机灵与性暗示浓度极高的剧情，以及几名主要角色的养成玩法。游戏的战斗包含两种模式，一种是在太空中的STG模式，也就是俗称的“打飞机”；另一种，则是在地面的战棋模式。

但这两种模式都存在着一样的问题——无聊。

不管是玩家的技能还是敌人的种类，都非常少。被砍掉的装备系统，则让整个战斗几乎没有策略性上的深度。不错的手感或许能让玩家获得一时的新鲜感，但在后续的游玩过程中，这个乏味的过程很快会让玩家开始“坐牢”。



更糟糕的是，本作还有着大多数处于“抢先体验”阶段游戏都有的通病——更新慢，从游戏上线到第一个大版本更新，《Subverse》花费了半年的时间——在那一次更新中，马头社许下了三到四个月更新一次内容的承诺，但从现在的情况看来，这个承诺基本是打了水漂。



匮乏的游戏内容，以及不如预期的“涩涩”元素，让《Subverse》在玩家群体中获得的反响，与其发售前的热度有着相当大的差距。而缓慢的更新节奏，也足以说明这个项目，在开发上遇到了不小的阻碍。

很多玩家对这一点抱有疑惑，因为《Subverse》在众筹阶段获得的启动资金绝不是小数目，后续游戏销售带来的收入，也不应该如此快地被耗干。于是，有些玩家认为，《Subverse》之所以更新得这么慢，是因为一些场外因素——比如说，马头社因为“炒币”而将开发资金全赔进去了。



但这个虚拟货币，从很多方面来说，都非常不靠谱。

作为一个可交易的虚拟货币，“FowCoin”甚至没有一个自己的网站，在去年三月份被玩家质疑这一点后至今，它都仍然没有做出自己的页面，只有一个假设在GitHub上的跳转链接。



马头社究竟遇上了什么挫折，有着诸多信息差异的我们，难以得知。

但我们能知道的是，无论马头社有着什么样的难处，无论在这以后他们会付出多大的努力来服务国内玩家，此时此刻，他们想要通过推出简体中文来挽回国内玩家的口碑，恐怕为时已晚。

更何况，从他们连招募社区公告的翻译人员，都要求“玩家自愿”这一点来看，他们在挽回中国玩家信任这件事上的诚意，也是值得商榷的。