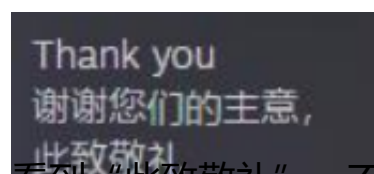


虽然亡羊补牢，为时未晚，但现在羊都跑光了，才想起薅羊毛是不是有点过分？

“划时代”黄油《Subverse》，在昨日发布了一则新的更新日志。

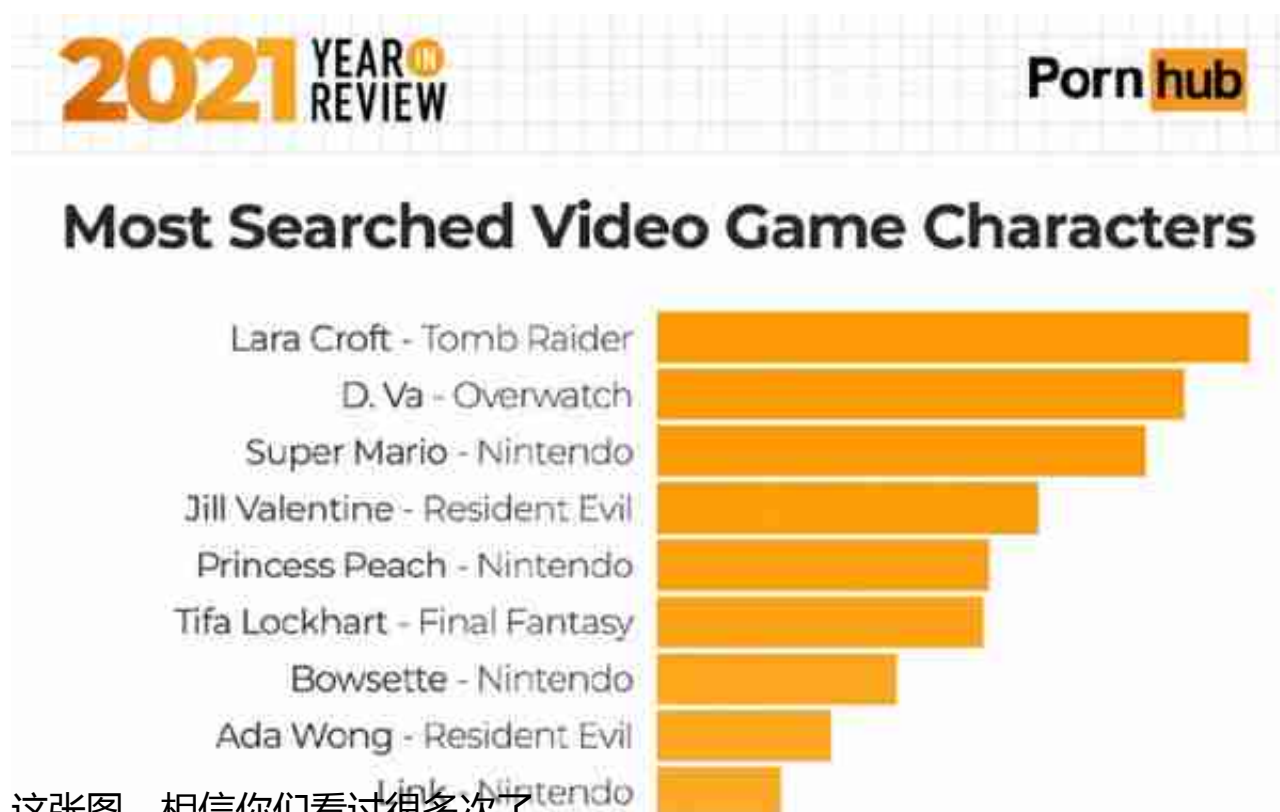
如果我不提这个游戏，相信有很多朋友都已经忘了世界上还有这么个东西——毕竟，这游戏一年多前就锁了区，还伤了不少国内玩家的心与钱包。但考虑到《Subverse》在当初也算是个带动阿根廷与土耳其人口快速增长的“大作”，它的一些最新动态，还是有被关注的价值。

更何况，这次《Subverse》更新的日志内容，还颇为耐人寻味。



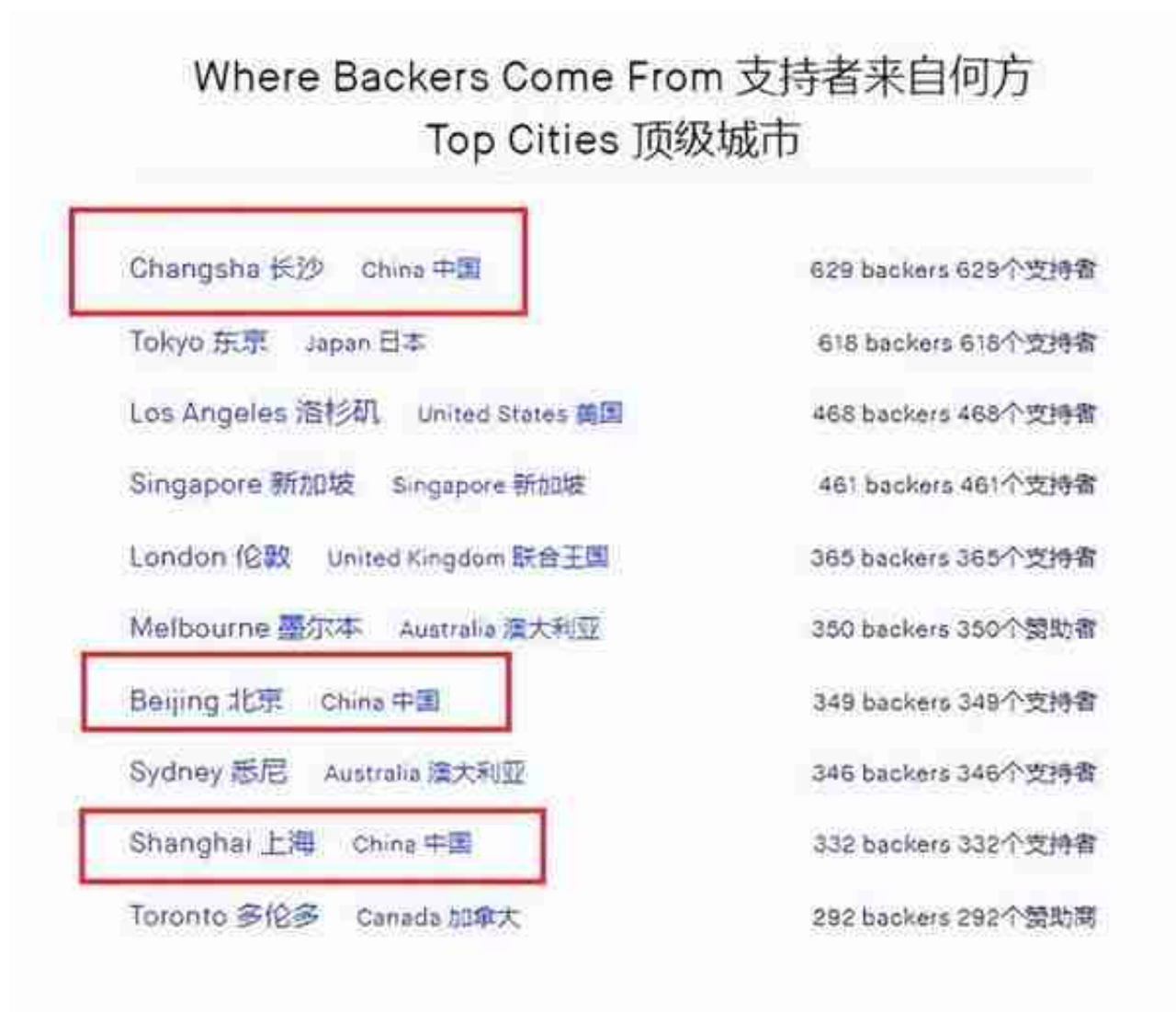
看到“此致敬礼”，不知道有没有人联想起“陈老师”和“salute”

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。



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。



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。

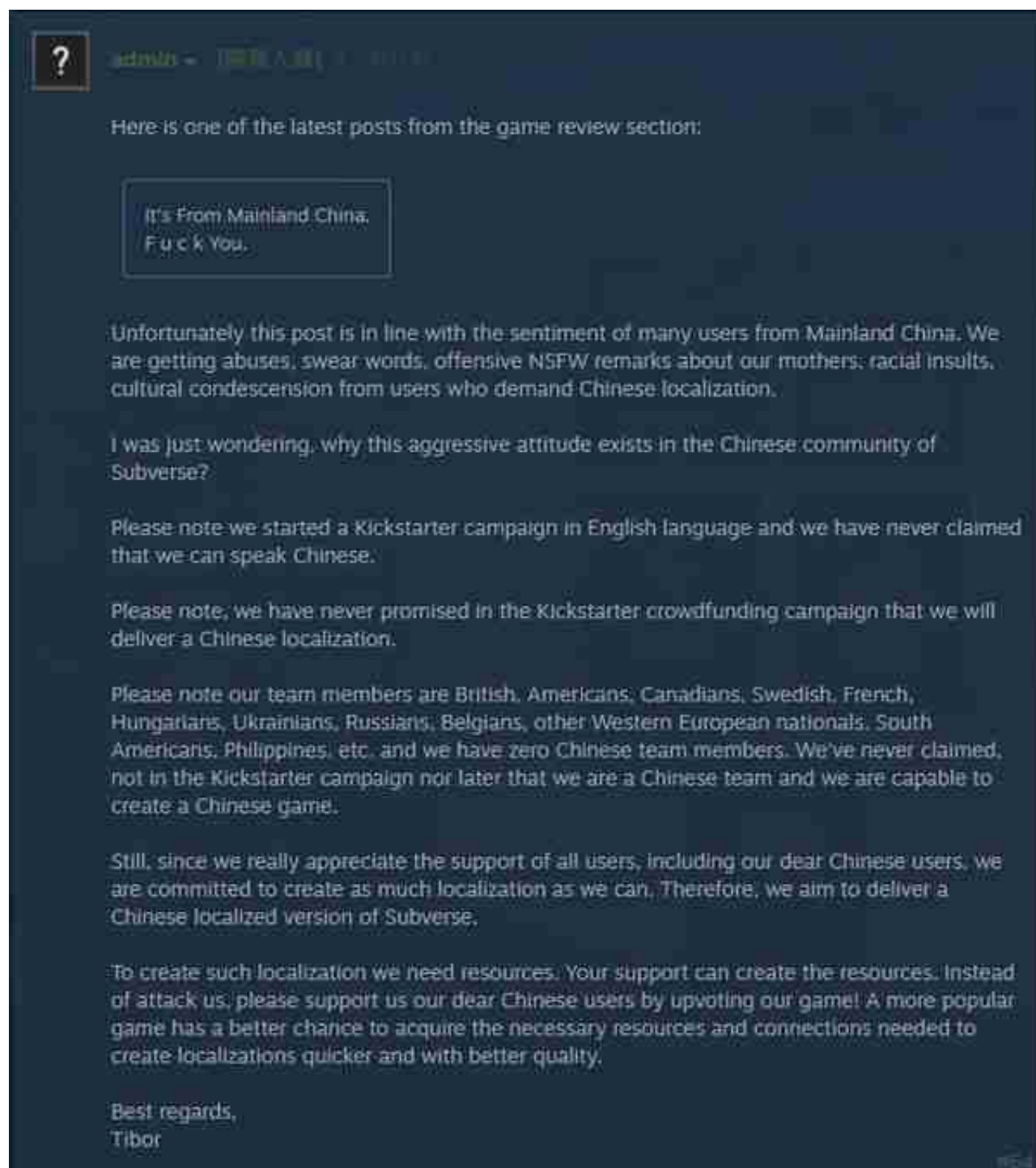
但他们游戏社区的负责人，显然是个完全不了解中国玩家群体的人。在这则Q&A中，充满了令人费解的语句，因为原文非常长，所以我把他的主要意思精炼了一下——“我们很清楚中国玩家的贡献，我们对此表示感谢。但数据显示中国大陆地区的玩家为零，支持我们的中国玩家全部来自中国的香港和中国的台湾。并且，我们的游戏无法在中国大陆地区销售，故而我们只会推出繁体中文。如果你想要我们推出简体中文，请更多地支持我们的游戏来让我们获得对应的资源。”



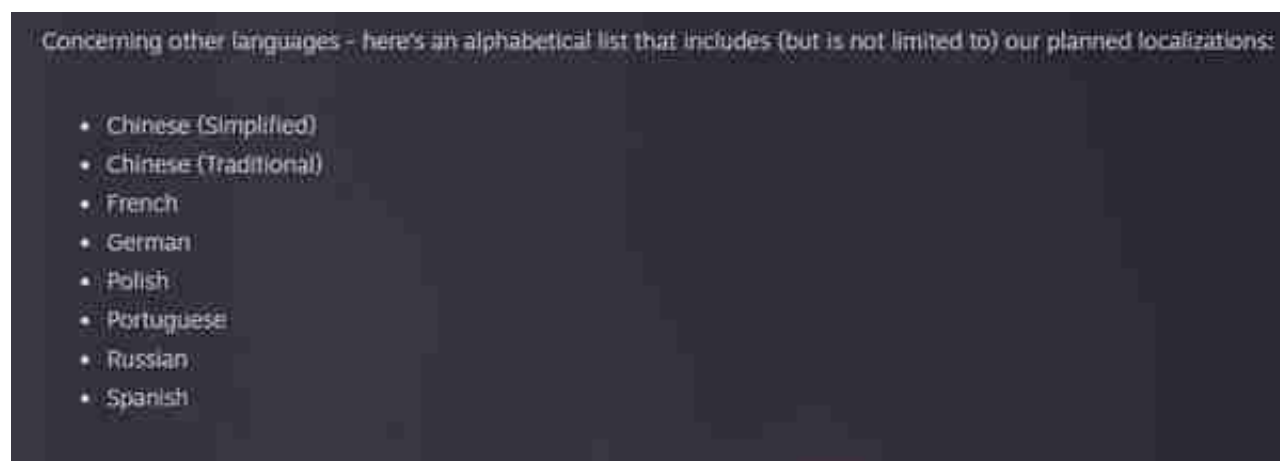
因为Steam对成人游戏的限制，大陆地区的玩家想要支持他们的游戏，必然需要通过“跨区”或者“代购”的方式来完成。所以，在他们的支持者名单中，大陆地区的玩家数量才会是零。但马头社仿佛对此一无所知，才会说出这么一番违背我们“常识”的话。

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。

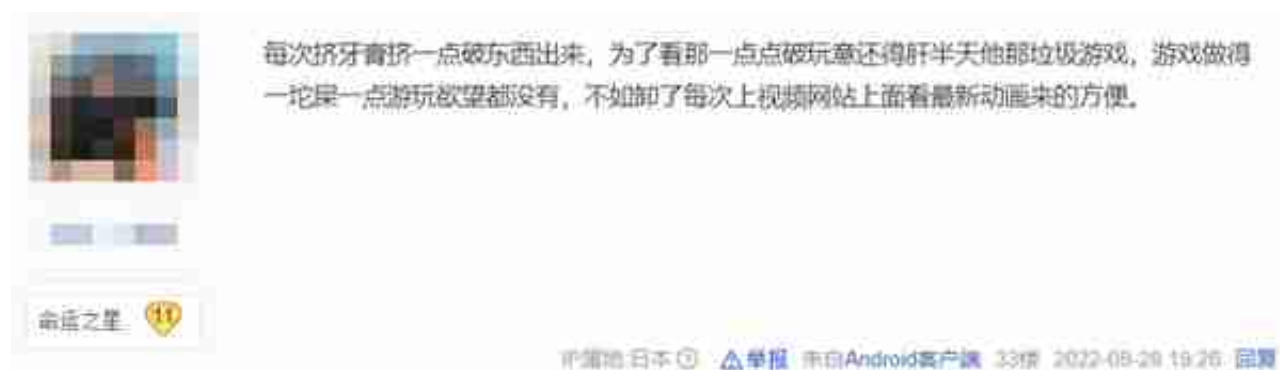
但这两种模式都存在着一样的问题——无聊。

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。