

恐怖游戏《窒爱》参加G

由台湾独立游戏团队顽皮牛 NaughtyCow 开发的恐怖游戏新作《窒爱》于今（9）日起在G-Eight 游戏展展出，巴哈姆特 GNN 本次也透过访问带领玩家了解游戏团队的开发理念。



《窒爱》是款第一人称恐怖生存游戏。故事发生在现代台湾，剧情围绕着家庭关系、政治以及宗教信仰，玩家在游戏过程中将感受到恐惧带来的压迫感、角色立场不同产生的隔阂冲突，并需要透过探索、解谜、躲藏来推进剧情发展，与主角一同经历这个以家为核心的惊悚故事。官方表示，游戏过程中，玩家需要探索、解谜、躲藏来推进剧情的发展，揭开豪宅的神秘面纱。

《窒爱》于今日起至 12 月 11 日在G-Eight 游戏展现场展出，玩家将可以亲自一窥游戏样貌。开发团队透露，目前游戏开发进度大概在前期接近中期阶段，还在建构与验证一些系统、解谜玩法，还要一点时间才会进入内容量产期。「顽皮牛的人力规模极小，4人团队组成，但只有 2 位创办人是全职开发，这是我们自己选择跟精算出来的结果，在有限的预算下，我们不能轻易扩张人力，要把资源留在开发后期 外包、营销、翻译……等。因此，开发时程相对缓慢些，对于我们精神上的压力大概是最大困难吧。」

现场摊位样貌

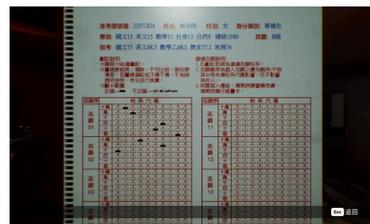
为什么会想要投恐怖游戏制作？他们响应：「原因相当单纯，两位顽皮

牛的共同创办人都是恐怖游戏爱好者，制作恐怖游戏也是我们的梦想。」两人小时候第一款接触的恐怖游戏是《恶灵古堡3》和《深海惊魂》，此后多年伴随着他们成长，更多的恐怖游戏诸如《沉默之丘》、《邪灵入侵》、《绝命异次元》、《绝命精神病院》等也都有所涉猎。「对独立开发而言，选题的重点第一是对『题材的热诚』，第二是『商业面的考虑』，恐怖游戏就因此成了我们的必然答案。」

制作《窒爱》时主要的灵感来源是《绝命精神病院》的游戏体验，希望带给玩家探索环境跟紧张追逐的乐趣，另外就是从「赤烛游戏」的作品中，看见以台湾本土文化发展，讲述在地故事引起玩家共感的可行性（剧情面与商业面）。「而要将两种体验结合（游玩 / 叙事）并拿捏好平衡打磨到好，是我们的目标与挑战。」团队表示。 

目前的宣传影片都有请到真人演出的片段，请问这样的想法是怎么发想的呢？有期望达到什么样的成果吗？团队先从游戏故事大纲的撰写，草拟出了游戏中主要角色设定，决定出要讲述一个有政治背景的家庭故事，因此也搜集很多台湾社会重大事件，有关立委与选举等等的细节。其中有关「选战」这件事情，团队认为是台湾非常独特的文化活动，若能够藉此作为宣传影片内容一定会很有趣，而真人竞选影片才能以「足够真实」、「简单直接」的方式传达出选举的「激情」与「草根感」。

他们进一步分享：「我们推出第二宣传『立委篇』这支影片的时间是今年地方选举的当周，希望能够搭上当时选战的热潮，让玩家对于林国彪这个角色更有印象。影片推出后有不少人留言，以为真的有林国彪这个人，甚至说想投给他（应该是开玩笑吧），『选择国彪，一路狂飙！』也有潜力成为《窒爱》的第一个有记忆点的台词。」



《窒爱》预定于 PC Steam 平台推出，目前尚未公布发行日期。对此团队指出，由于《窒爱》是他们的第一款作品，身为独立开发初心者的他们不敢给出确切上市时程，「因为延期总是使人伤心对吧？我们也会伤心。」

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16705769572238.html>