

## 《机辩意识》 G

由台湾独立研发游戏团队「牛湾娱乐」开发、结合反应与节奏玩法的新作《机辩意识（旧暂称：书记官）》于12/9日在 G-Eight 游戏展现场开放体验，曾在巴哈姆特 2021 ACG 大赛拿下「最佳创意奖」的《机辩意识》是款结合反应与节奏玩法的新作，游戏背景设定在 2050 年的未来台湾，画面上运用美式粗轮廓画风结合台湾在地场景并加入未来先进科技，营造传统与未来世界并存的台湾世界观。



玩家将扮演书记官，来记录在法庭上法官与攻防各方的信息，玩家可以运用键盘英文字母按键，在时限内切换三方对话框、对应输入正确的英文字母。不过由于每个人对话会自动进行或随时切入，因此玩家需要极度专心地追着各方对话所显示的字母提示来切换到正确话框输入，同时还要注意法官的裁示，小心留意这些不需要记录的内容，例如有人骂脏话等等。

《机辩意识》开发团队分享了游戏的制作想法以及目前的游戏近况。首先提到游戏选题的原因，他们表示最开始我也忘记为什么会想到以「书记官」为主题了，总之是在某次听课时，因为无聊就边听边写了4个游戏企划，这是其中一个。

而选择这个企划的原因大概有很多，最先考虑的是这将会是团队的第一款游戏，成员也大多是兼职在做，所以在游戏复杂度上尽量以简单为主，不需要太复杂的程序或特效之类的。另外，又因为「配音」是游戏总监 Sean 之前在台湾暴雪培育出来的技能，而且后续制作的一些配音相关作品也颇受玩家的好评（例如 Ubisoft 的《极地战嚎6》），并且也在去年夺得两项广播金钟奖。所以，他希望能将「声音」的体验透过某种机制和游戏玩法结合。

另一个会制作这个以冒险游戏（AVG）和反应游戏的原因，是希望能用少见的机制来试着做出区隔。他提到：「因为以我们的人手、资金、经历要做角色扮演游戏（RPG）、动作游戏（ACT）之类的游戏会显得非常吃亏，很容易就在市场上被拿去跟别人比较。不然，有钱的话我也想做 RPG 或 ACT 啊！（笑）」

除此之外，他们本来就有点想要做一些风格强烈的游戏。他说明：「因为参与过很多游戏在地化的制作，对于大家在文字取舍这点觉得有些别扭，所以我们的剧本台词相较于其他作品会更直接了当，希望让台湾人能更有共鸣。」同时，「我想要尝试玩家对瞬间判断这件事会有什么想法。」团队补充说明，因为玩家在法庭记录时，时间是一直往前走的，有些关键句子玩家要在发生的当下选择记或不记，因为是瞬间的判断，所以应该也是玩家内心最真实的想法，那玩家也必须去承担这样的后果（结局走向不同、伙伴死亡等等）。



这次 G-Eight 游戏展的试玩版本调整了接口和美术图，是先前展出时获得的意见吗？团队回复：「算是也不算是。因为先前的版本一直都没有时间去细雕接口和美术，大多数是先求有的状态。目前这个试玩版本也不会是我们的最终版，因为我们还是希望呈现方式能再更有未来感，而且要强调 Combo 迭上去的爽感。目前这点我们还在内部实验中。」

目前游戏的开发进度整体来说来到 60%，但大部分是缺在美术素材。基本上所有想做的功能都已经实装了，只剩下美术和手感部分需要细调，但这也可能是大工程；而美术这方面还在努力赶工中，因为游戏出现的角色和表情偏多，所以需要大量时间去产出这些图，但团队又需要人力去画背景图、UI、过场动画、预告片等等，所以目前主要希望透过外包来加速这边的进度。

剧本方面，游戏上市时会有的前四章都完成了，第五章的部分目前计划会用免费 DLC 的方式在未来推出。团队说明：「会这样做的主要原因是，游戏的主线剧情在前四章算是告一个段落，但在这四章其实都会埋下第五章的伏笔。剧情也会因为玩家在前四章的选择而有不同结局，有些结局是不能进到第五章的，所以玩家在游戏过程中会需要作出你的抉择

。」

而程序架构方面其实很早就完成了，但因为这次的版本大幅改动了主游戏（法庭场景）的呈现方式，所以又额外花了不少功夫，也难保未来想要再改变呈现方式时，是否又要把架构砍掉重练。游戏的中文语音已全数录制完成、音乐已经有约 20 首大约 40 分钟的长度，包含一首人声唱歌的主题曲（由今年金音奖最佳创作歌手「叶颖」创作）、音效会等美术图完成后再依画面制作。

另外，《机辩意识》将会有一些在地化内容，上市时会有英日韩三种语言，因为预算的关系，这三个语言不会完全配音，但法庭部分的主游戏会全程配音。此三种语言都已找好外包的厂商，并且已完成前四关的制作。英文文字已全数完成，韩文和日文会在今年底发包文字加语音。

自 2022 台北电玩展开放试玩后至今，研发过程中有没有遭遇到一些困难？团队提到，玩家在电玩展的回馈大概都是难度过高，所以他们加入了「看故事」的模式，大幅降低玩家输入按键需求的同时保有疯狂按按键的爽感。另外，原本就有预计要制作的按键自定义功能也花得比想象中还要久的时间，虽然目前只完成了键盘和 Xbox 手把的自定义按键，但未来会加入台湾玩家更熟悉的 PS 或 Switch 手把。除此之外，这段期间美术也花了很多时间在风格定版，所以目前可能还会看到偏草稿和风格不一的地方。「目前也因为这问题，预计要制作的预告片和游戏过场都还没有正式动工，希望能靠外包加速这过程。」团队补充。



另一个碰到的问题是在八月 Steam 的夜市特卖会，有玩家在 PTT 贴心得文时团队才想到的状况。「因为原本游戏名称叫做《书记官》，这就会造成玩家有先入为主的观念。因为游戏一开始的世界观介绍过场动画还没制作，所以玩家对于『近未来』的设定还没有代入，很容易就拿现实世界的『书记官』来做比较，并不懂为何书记官要做出游戏内的事情而感到不合理。我们也是因为这点而把游戏名称改掉（也因为换名字会比较好搜寻），希望玩家不要一开始就先入为主，能以新的视点来进入剧情。」

而在游戏介绍页面上原本有提到多款灵感来源的游戏，这也很容易造成玩家去做比较，但因为游戏本质上就不同，所以真的无法做比较。目前已经拿掉相关的叙述，避免玩家在开始游戏前就在心中建立起「特定的玩法」而产生的落差感。

最后碰到的问题可能是自定义关卡模式，「我们希望能让自定义关卡看起来更丰富，但碍于游戏架构，玩家可能会无法加入太多他们想要的素材或特效。」

不过，整个开发过程当中最大的困难一直都是资金。他们解释：「目前的游戏开发费用除了先前工业局的补助外，全部都是由牛湾娱乐的在地化业务来撑，但由于在地化也需要雇用正职人员，所以每个月都有固定开销，而且也要预留一些费用，避免淡季时入不敷出。丢到游戏开发的钱也会因此受限，进而拖累进度。」

至于游戏预定推出时程，团队坦言「窝不知道～」，不过照目前的进度来看，应该最快也要 2023 年的 6 月后才可以，「如果看到我们释出宣传预告片，那大概就是影片公开后再 1~2 个月就会上市了！（笑）」

《机辩意识》尚未确定发售日程。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16708138672590.html>