

一个游戏的名字。不过这个游戏其实就是作者把自身从童年拥有“大侠梦”到如今成为独立游戏制作人的真实经历与情感，与玩家进行了一次真诚的分享对话。不用劲爆的剧情、没有复杂的操作，只有清新治愈的画面、幽默解压的故事，这样的游戏，依然能够直击人们的内心。

拿到“首届中国游戏创新大赛”的“最佳创新美术奖”以及“最佳创新个人奖”后，作者“太小白”在颁奖典礼上分享了他的感受。

2011年，太小白开始独立制作游戏。他制作的第一款游戏《Donkey Tonto》围绕搬箱子展开，核心在解密和操作上。他说，这个游戏灵感源于“小马过河”的寓言故事。“当时感觉自己的处境很像故事里的小马，因而做了这款游戏。”

但是，当时他并没有将这些想法明显体现在游戏里；相反，还刻意隐藏了这些表达。“因为在那个时候，我认为游戏就是‘拿来玩的’。”

第一款游戏发布之后并没有得到很好的反响，于是在之后很长一段时间里，太小白都在做外包。2014年他到了上海，待了大半年，在出租屋里一边做着外包，一边思索着一款新游戏。“那是5月的一天，上海妖风四起，我独自走在路上，一阵狂风携带树根在我身边卷起，我突然想把这一刻的心境用一种特别的形式展现出来，于是有了《风子》。”他说，制作这款游戏的目的是为了表达当时的心境，没有考虑玩家是否能够理解。

出乎他的意料，这款游戏得到很多好评；最关键的是，他发现玩家能从游戏中感觉到他表达的情绪。

随着技术的进步，游戏已经远远不是一种纯粹用来玩的软件产品了，它已经是一种表达的语言；而游戏创作也不再只是大公司才能进行的创造活动，个人或小团队也能在游戏中显示其惊人的创造力。

“这让我很意外，原来玩家喜欢一款游戏并不仅仅是因为玩法的有趣，还可以因为游戏传达的情感体验。”

游戏不只是“用来玩的”。调整思路后，他制作了一系列关于情感表达的游戏，颇受欢迎。其中2015年的休闲小游戏《喜欢和你在一起》被App Store首页推荐，一周内连续下载量破百万。

到了这次获奖的《看见飘扬的斗篷了吗》，他将游戏作为一种语言，开始完整地去讲一个故事。游戏的玩法完全是根据表达需要设计的，它可以是解密、操作，也可以是拼图类的。总之，游戏里所有的玩法存在的意义只有一点，那就是更好地讲故事。

“随着技术的进步，游戏已经远远不是一种纯粹用来玩的软件产品了，它已经是一种表达的语言；

而游戏创作也不再只是大公司才能进行的创造活动，个人或小团队也能在游戏中显示其惊人的创造力。”

诚如此言。业界习惯将当代游戏称为“第九艺术”，其实它已然成为各个艺术门类的集大成者，有着文学的叙事、美术的画面、音乐的声效、影视的跃动，同时还具有极其强大的交互性和沉浸感。

中国音像与数字出版协会（简称“音数协”）第一副理事长、中国音数协游戏工委主任委员张毅君表示：创新大赛的“最佳创新美术奖”“最佳创新设计奖”“最佳创新音乐音效奖”等单项奖就是着眼于游戏的这一特性，既要力推综合创新，也不忽视单向突破。“既然艺术探索没有止境，创意创新就永远不会止步。”

下图：ChinaJoy的潮玩馆展示了各种新奇特的潮玩玩具。
摄影/王煜

