

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。

马头社（Studio F.O.W）在这次日志中，用一种俏皮的、机翻的、有错别字且十分“礼貌”的语调，给中国玩家们写了一封信。在这封信中，他们表达了对中国玩家的重视，并表示正在努力完成游戏本体，以及配套中文翻译工作。同时，他们还表示对于中国玩家沟通的匮乏感到抱歉，并希望能够招募到一名志愿者来为他们翻译社区公告。

乍一看，这封信并没有什么问题，一个外国的开发团队这么重视中国玩家的意见，还模仿我们的书信书写格式来向我们表达歉意，甚至能说他们是“诚恳”的。

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。

马头社因其LOGO是一个马头而得名，是一个著名的成人3D动画制作团队。2014年，他们推出了一部以“古墓丽影”系列主角“劳拉”主演的成人3D动画影片，从此一炮而红——某种意义上，劳拉会成为P站搜索榜首，也有他们的一份功劳。此后数年间，他们连续推出了十几部成人3D动画，影片的女主角皆是如“劳拉·克劳馥”与“不知火舞”这样的知名游戏中的女性角色。精湛的3D技术、给足诚意的视频片长，以及“用爱发电”的形式，都为他们在“成人影片”领域积攒了相当的口碑。

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。

而中国玩家，则在马头社的这次众筹中，扮演着极为重要的角色。

因为在国内支付不便，所以这次众筹活动中，大部分的国内玩家选择了找人“代充”。又由于“代充”数量过于庞大，而提供“代充”服务的一位老哥又恰好位于长沙，导致了Kickstarter的支持者榜单上，“长沙”这座城市一度排名榜首。

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。

不过，这段佳话缺了个美满的结局。因为同一张信用卡支付的次数太多，Kickstarter判定这个账号涉嫌诈骗，这位长沙老哥支付的众筹金额被全数退回，“长沙”也在一夜之间掉出了支持者榜单。

但即便如此，中国玩家在这次众筹项目中表现出的活跃，也并未因此减色，北京、

上海两座城市仍然位于榜单之上，中国也位于支持者榜单中的第二位，仅次于美国。

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。”

2021年11月10日《Subverse》更新日志节选

可以说，这则Q&A很好地说明了“如果不会说话，那就别说”是个多么正确的道理。

大陆地区玩家在众筹阶段所给予的支持，后续新玩家为了玩上他们家游戏所付出的精力与金钱——因为锁区，当时要玩到《Subverse》是件非常麻烦的事情——似乎都被一句“数据显示大陆玩家数量为零”给轻飘飘地否定了。因此，在这则Q&A发布之后，马头社遭到了整个中国玩家群体的口诛笔伐，写“小作文”打差评然后退款走人的不计其数，游戏的整体评价直接跌到了“差评如潮”。

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。

在马头社后续对中国玩家的回复里，我们可以看到他们对这场风波的态度。

这篇回复的大致内容为——“我们对你们的愤怒与谩骂表示不解，因为我们从未承诺过会提供中文，我们的团队里也没有任何一个中国人，我们不是个中国团队，没有提供中文的义务。当然，我们仍然感谢包括中国玩家在内的支持者，我们会尽可能地去提供更多的语言选项，如果我们拥有足够的资源，我们会推出简体中文。”

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。

但事实证明，这些宣发只能说明他们懂LSP，并不能说明他们懂得玩家的需要。最起码，他们对自己最主要的支持者群体——中国玩家们，没有半分理解，也缺乏想要去理解的意愿——即便在中国玩家为他们的众筹做出巨大贡献后。

从此之后，这款自2019年公布起，就屡屡在国内互联网引起舆论的大热作品，几乎销声匿迹了——哪怕他们在风波一个月后，一反常态地在更新日志中加入了“简体中文”的选项。

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？

诚然，马头社是个很好的成人3D动画制作团队，但这并不代表他们会是个好的游戏开发团队。游戏强调“交互”的玩家体验，与“影片”所注重的观赏体验，重合度并没有我们想象中的高。

按照马头社的设想，他们想要做一款“游戏性”与“涩涩”并重的游戏，但从《Subverse》目前所呈现出的质量来看，它谈不上出色，甚至有些糟糕——无论是“游戏”的部分，还是“涩涩”的部分。

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”。

当然，除了极少部分人外，没什么玩家会真的冲着它的玩法去打开游戏，能够吸引

他们打开游戏的，无疑是那个性能丰富且多样的机器人“DEMI”，或者别的一些角色。

但是，对这款游戏的“涩涩”部分抱有意见的玩家，也绝不在少数。本作中号称能让玩家“F**k A Loooooot”的“潘多拉系统”，需要玩家大量地肝游戏来获得点数，从而解锁每个角色的对应“游玩”选项。

但在这些选项中，充斥着大量零碎的镜头与GIF版的演出，极尽敷衍之能事，在能够“干正事”的场景里，也没有自由镜头的选项，除了能动一下鼠标外，玩家们基本就是在看电影——但实际的体验，却远不如去看电影。纵然，游戏中每名女角色都有着出色的建模，以及符合许多人偏好的审美，但在《Subverse》中的“涩涩”玩法，并不能满足他们真正意义上的期待。

更糟糕的是，本作还有着一个大多数处于“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。

而且，《Subverse》不仅更新慢，每次更新的内容，也并不多。通俗点儿来说，就是在“挤牙膏”。在一次次地“挤牙膏”下，原本对一切争议都不关心，只想玩游戏的玩家们，也被逐渐耗光了期待。有不少玩家认为，与其每次更新都浪费时间去肝新内容，不如“更新后去视频网站看新动画”。

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。

这并非子虚乌有的揣测。去年3月底，马头社以“fowcoin”这个ID，在比特币论坛上推出了一款名为“FowCoin”的虚拟货币，货币名称对应其工作室名称Studio F.O.W，这一货币的交易地址中带有“streembit”，与《Subverse》开发者日志中的马头社邮箱上的信息吻合。故而，可以判断为发布者确实是马头社自己。

而为了说明这一货币的“出色”，他们也撰写了一部长达56页的白皮书，阐述“FowCoin”的可行性与优势，并不断宣称这是一个“去中心化的”“没有开发商独裁风险的”“每个人都拥有同等机会”的虚拟货币。

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。

比特币论坛上，用户对“FowCoin”的质疑

而在“FowCoin”推出了一年多，不仅在各大虚拟货币交易市场中，都鲜有“FowCoin”的身影，在整个互联网上也都很难搜索到关于这一货币的信息。连马头社自己，在推广这一货币上也不那么上心，“fowcoin”这个账号在比特币论坛上简单回复了几个用户提问后，就再也没有进一步活动了，用户等级也停留在了“新人阶段”。

在去年5月份币圈大地震后，比特币以及许多虚拟货币的币值大幅度缩水，恰好赶上这段低潮的“FowCoin”，也没有相关人员出来说明自己的项目会受到多少影响，整个项目充满了神秘。

那么，这个“FowCoin”项目到底有没有影响到《Subverse》的开发呢？马头社从未对此做出过解释，不仅国内没有，在主要玩家论坛之一Reddit的相关板块中，也没有看到马头社的官方人员回答玩家对此提出的提问，只能看到对游戏失望的玩家们表示“不会把钱投入到任何马头社做的事情上”。

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。