



一款只有六种颜色的游戏，告诉你天才们的挣扎和绝望

图片：《狮之歌》

The Lion's Song



RED 韵, Gamer, Writer, Reader, Listener

Indie Game Tide Vol.23

The Lion's Song

Prologue



Mi'pu'mi Games

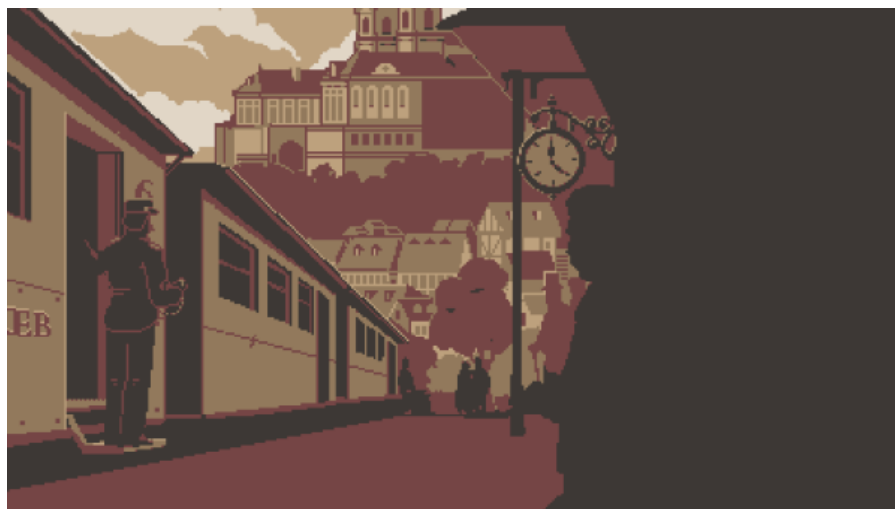
斯特凡·斯尔布[1]是个热衷于参加 Ludum Dare 限时游戏开发比赛的游戏设计师兼像素画师，所谓 Ludum Dare，原文来自拉丁语，意为“给予游戏”[2]，这种比赛一般要求参与者在 48 小时内完成一款游戏从构思到实现的完整过程。时常参加这一比赛的斯特凡，脑子里也总是翻腾着各种点子，但与众不同的是，在这位画师脑中，这些点子总会变成一幅幅画面。

《狮之歌》便源自其中一幅画面。



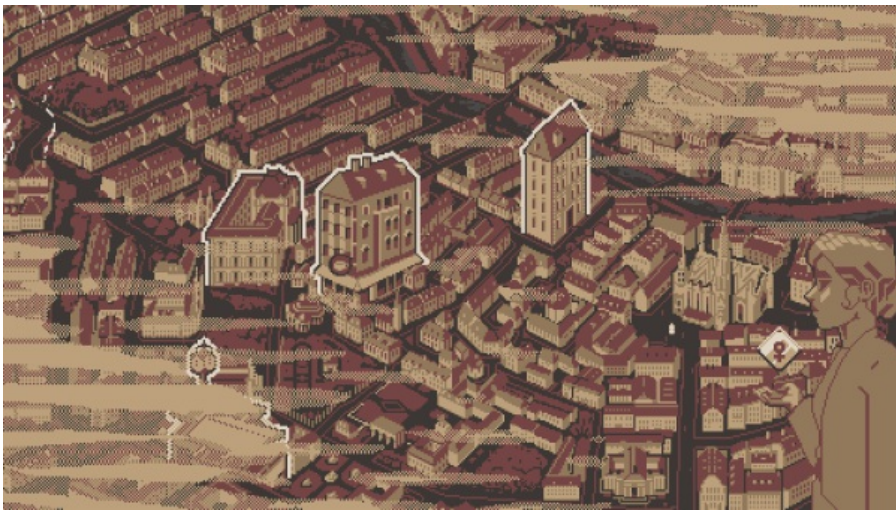
第一章《寂静》

在 Ludum Dare 比赛某一天的凌晨五点，他从梦中醒来，翻看手机，将推特上的信息流查阅完毕后，一个词出现在他的脑海中：“彼此连接的世界”，这个词不断闪现，最终幻化成了一幅画面。这幅画由两个场景组成，左右各有一人，手中各握着一个听筒，电话将他们原本分离的世界连接了起来。



每一章开头的火车，在最后一章将整个故事串联起来

他很快便将这幅画付诸笔端，然而要怎样从这一幅画面出发，创造一款游戏呢？时钟不会停歇，72 小时的 deadline 摆在眼前，他不得不快马加鞭，一方面选择最适合冒险游戏的开发工具 AGS（Adventure Game Studio），另一方面着手谱写音效、撰写脚本，最终在 deadline 前 7 个小时提交了成品。



小城维也纳

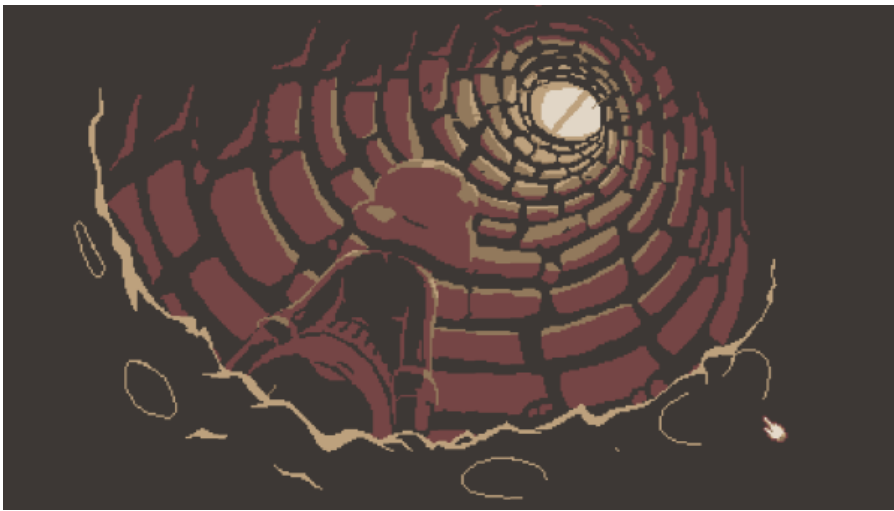
这款小品在 Ludum Dare 社群内收获了不错的反响，但从小品到最终包含四个完整可玩章节的成品，还有一条很长的路要走。所幸斯特凡并不孤单，在 Mi'pu'mi Games 团队的努力下，这款小品不断成长，不仅通过四个章节之间的互动实现了他原初设想的主题，还藉由若干角色追寻“创作”事业的旅途，展现了奥地利这一甚少在游戏中出现的国家，一战前夕其在文化及科研方向上日新月异的气象。正如电话可以让身处不同时空的人走进彼此，音乐、绘画乃至数学，同样在各个层面改变着我们的生活。

Sepia Palette



阿尔卑斯

打开《狮之歌》，率先映入眼帘的应该是其独特的配色，这种以深褐色为主的色调与追忆过往的氛围颇为贴合，但你恐怕想不到，这款细节如此灵动的作品，通篇只用了六种颜色。对斯特凡的团队来说，以完整的色调来创作这部作品难免会导致更高的成本，但特殊色调的处理，也在某种层面应和着作品的创作理念。《狮之歌》所试图去还原、或者说描绘的诸多“创作”过程，本身便是高度抽象，难于以可感的形式进行言说的。在面对这一挑战时，Mi'pu'mi Games 所需要面对的问题有两个：首先，要引领玩家进入与创作者相似的心流状态，这就要求整个画面呈现不可走冲击性较强的方向；其次，要在这相对静态的画面中呈现出足够多的层次与动态，而非简化到死气沉沉的状态。



如同身在井底的绝望将维尔玛吞噬

在严格限制色彩之后，像素画本身的优势反而得到了凸显，对形状与动态的专注，让画面活了起来，这一点又与贯穿游戏始终的探索感结合到了一起。以第一章为例，尽管游戏的场景通篇局限在阿尔卑斯山腰的一处木屋内，主角维尔玛·德费尔[3]也只有屋内屋外两个场景变化，但在这场对她而言最艰难的一次创作之旅中，为她提供灵感的，恰恰正是藏在这两个场景中的一切。玩家的探索与一般冒险游戏中并无区别，都是尝试与一切画面上出现的物件进行互动，在触动精雕机镯的像素动画的同时，乐谱也在她的脑海中逐渐成型。玩家“探索”这一行为背后的的好奇心，与维尔玛“创作”背后对于未知旋律的执着寻找，其实是两相契合的。



弗兰茨的画室

这一巧妙的应和也以迥异的形式延伸到了其他三章之中：对第二章的画家弗朗茨·马克特[4]而言，其视觉层面具像化的创作与人们隐藏在内心深处的诸多人格形成了一种照应，玩家在扮演他与诸多艺术家、评论家的互动中，不断发现着隐藏在冰山之下的真相；对第三章的数学家埃玛·雷茨尼捷克[5]而言，理论数学的推想与其女扮男装的双重身份构成了呼应，而她在事业层面孜孜不倦的追求、与性别歧视进行的艰苦抗争，也在另一层面印证着其学术理论的价值。这种将叙事与听觉、视觉乃至哲学思辨等等主题进行融合，并不断深化的设定，让游戏相对抽象的主题以可感的形式落地。

Vienna Is A Small Village

Close to the breakthrough

THE
LION'S
SONG

彼此相连的世界

从第二章开始，游戏从单一的场景拓展到了整个维也纳市，随着诸多彼时知名人士依次登场，“彼此相连的世界”开始从对“电话”这一发明的重新解读，深化到了字面意思的“相连”。不同角色的作品以及信息会散落在彼此的生活中，藉由这些碎片，我们可以感知到此时的维也纳在各个领域都在发生着变革。但更重要的是，我们得以不断切换视角，更客观地审视每个主角。维尔玛的艺术生涯成就如何，她与导师之间的关系如何，均会体现在弗朗茨故事中的艺术沙龙的背景中，如果她选择与导师建立亲密关系，弗朗茨进入沙龙时，背景中的两人便会亲昵地靠在一起，否则便只会礼貌地站在两边。而在埃玛的故事中，你依然可以遭遇弗朗茨的画像邀请，只不过此时你早已知晓埃玛男扮女装的真相，自然也能明白为何两人最终会不欢而散。



儿时的维尔玛与其弟

直到第四章，三位乘客进一步加强了这种关联：维尔玛的弟弟回顾了姐姐成就非凡的一生、复制弗朗茨画作的赝品师向你描绘了他的艺术地位、而埃玛的学生更是向你阐释了她对于学术领域性别平等的贡献；而这三个人之间的关系也随着车厢内四位乘客身份的揭晓而串到一起，让这个彼此相连的世界最终显形的，是第一次世界大战。也许在其中透着一丝讽刺，这些改变了人类文明的创造者虽然生活在同一个城市，却从未相识，而真正将人类的命运系于一处的，却是再残忍不过的战争。



汽笛声声，通向一战。

但从另一面看，也许这正是创造与毁灭之间的区别，前者需要个体无比坚强的意志才可能完成，后者归根结底是在剥夺个体意志的前提下完成的，而其最终目的也是消灭不同意志。从这层意义上看，《狮之歌》的故事更加令人唏嘘，人类的伟大与渺小往往相伴相生，在难以控制创造欲望的同时，我们也在不可避免地走向毁灭。第四章的存在不仅从旁观者的视角补完了三位主角故事的另一面，也以第一次世界大战的阴影反衬出三人追求的可贵。

A Song of Creativity



在游戏中“创造”音乐

《狮之歌》在故事结构层面的创新，与其底层所试图讨论主题的精妙密不可分。在将视角从讲述一个吸引人的故事转向完成一项创举之后，读者的目光被引向一系列专属于创作者的难题：如何以旋律超越听众的期待、如何以画笔呈现出人类个体最为真实的样貌、乃至如何以理论科学来阐释我们所处世界的原理。严格说来，三章的主题依序递进，从“创造”旋律到“描绘”真相，最终寻得世间“规律”，这既是一个挖掘人类想象力极限的过程，也是一个不断探寻世界真相的过程。



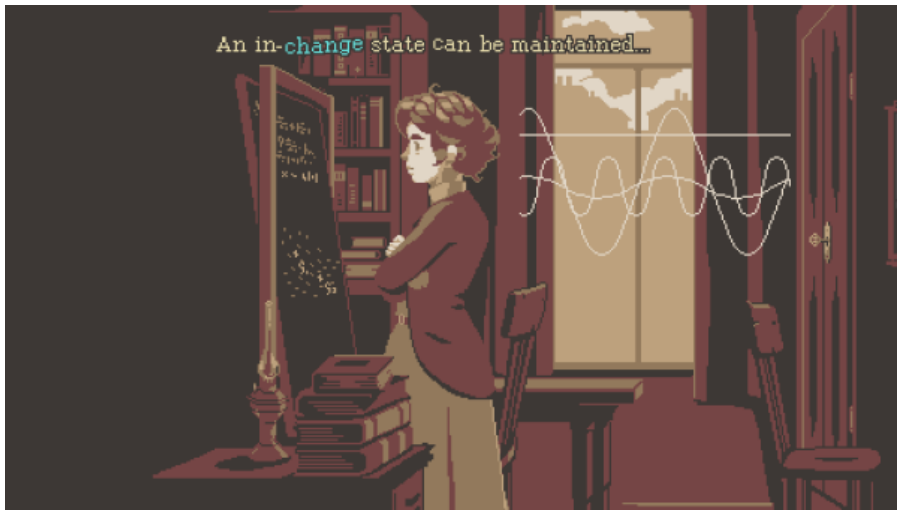
创作的绝望，只有创作者才能明白

而与此相伴相生的，则是盘桓在每个人物头顶的副主题：如何摆脱导师的影响、实现独立创作；如何实现个人职业生涯的一次次突破；如何突破玻璃天花板，实现自己应有的学术贡献。凡此种种副主题，既能够将每个人物从阳春白雪拉回到下里巴人，也能让我们对他们的挣扎感同身受。



你会选择独立，还是依附于导师？

这两层主题也同样彼此牵绊着，构建出了更加复杂的叙事选择：维尔玛面对导师的态度，以及外界声音的态度，将影响她的音乐成就，如果隔绝一切噪音，她的灵感也将干涸，唯有保持积极的心态将一切内化，才可能创造出灵动的旋律；弗朗茨的画作成功与否，取决于他是否能够在沟通中挖掘出绘画对象的内在人格；埃玛的学术辩论能否成功，则与她是否能在伪装被揭穿后、乃至学术思想被剽窃后依然能够再次思辨，再度进化密不可分。驱动他们迈上旅程的或许只是一个足够平凡和世俗的理由，但人类文明的前进，往往便是在这一个个毫不起眼的节点上完成的。



改变，改变，改变

而你需要做的，只是拉动鼠标或是移动手指，循着言谈举止中透露的线索，找到一切交汇的所在，再轻轻地按下去。尽管似乎和“创造”、“发现”等无比宏伟的词毫无关联，但在游玩过程中玩家的感受却是与这些“寻路者”一致的。你能感受到他们的迷茫，熬至深夜的维尔玛、凌晨惊醒的弗朗茨、辗转难眠的埃玛，无一不经历着世间最大的痛苦：寻找生命真相而不得的痛苦。但也正是在品尝过这一切磨难之后，他们不仅实现了自己的价值，也寻找到了苦苦追寻许久的真实。在这一刻玩家的解脱感，恐怕并不逊于游戏中任何一个角色，或许你哼不出哪怕一个音符、画不出一张正常的脸，也看不懂任何一个数学公式，这三个故事，依然会让你感受到他们内心的富足与喜悦。

Epilogue



第四章中的三位旅客

在故事的最后，我们再次以旁观者的视角回顾了三位主角的人生。有趣的是，这些引领人类前进的人，在他人眼中，却有着更为复杂的形象。维尔玛的弟弟并未遗传其父的音乐细胞，目睹姐姐的成就之后，他心知自己并不具备这种天分，便寄希望于参加战争能够让他实现自己的价值；赝品画师虽然拥有一双辨别真品的眼睛，清楚弗兰茨画作的真正价值，却始终无法鼓起勇气自己进行原创；至于埃玛的学生，也在最后见证了她的离开。普通人对于那些先行者所持的态度是复杂的，一方面能够为其所鼓舞，另一方面却不是每个人都能找到属于自己的缪斯，实践自己的价值。



第四章中的赝品画师

但这两类人之间，是否真的存在一条深不可测的鸿沟呢？

在做出每一个选择的同时，玩家本身也在经历先行者们浓缩版的人生，在故事结束之前，没有人知道他们最终会否成功，如果作出错误的选择，所谓的先驱，甚至会沦为他人的笑柄。游戏与人生在此处已经难分彼此，玩家既可以是普通人，亦可以是先行者，或者从另一个角度来看，这两类人其实是完全重合的。

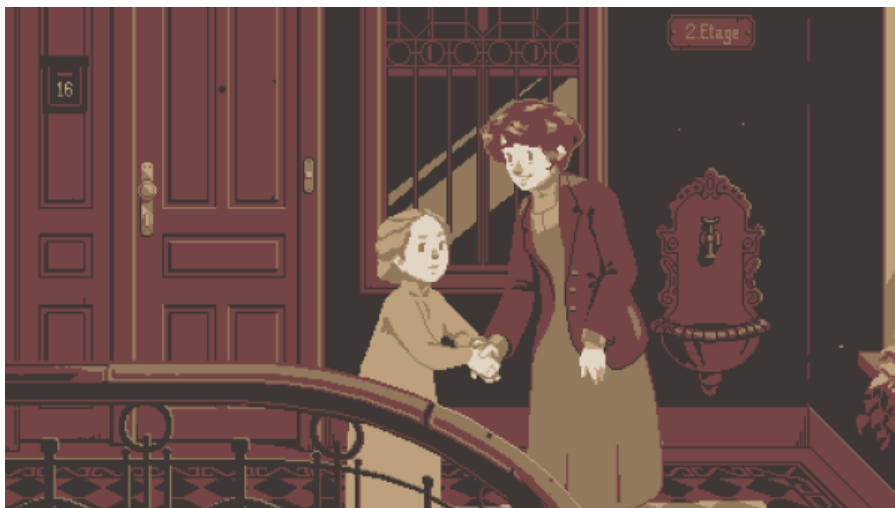
将他们去分开的，正是一个又一个选择。



埃玛最终获得了应得的教职

也许残酷的第一次世界大战会将先驱们作出的努力全部归零，人们会再度回到无比野蛮的状态，也许这些曲高和寡的成就在绝大多数人眼中不值一提，他们终究会在无止尽的娱乐中消耗掉自己的人生。

但就在此时、此刻，在这座小城维也纳，《狮之歌》已响彻云霄。



她会将自己的精神传递下去。

[1]: Stefan Srb

[2]: to give a game

[3]: Wilma Dörfl

[4]: Franz Markert

[5]: Emma Recniczek

[查看知乎原文](#)

客官，这篇文章有意思吗？

好玩！下载 App 接着看 (๑•H•) ♡

再逛逛吧 ' _>'

[阅读更多](#)

什么都能买到，美剧里经常看到的这种店，怎么中国没有？



下载「知乎日报」客户端查看更多