

LIVE

[【不断更新】屏东工厂大火爆炸百人送医、已致4消防员殉职](#)

→

[Game ON深度](#)

Growing Up：另一种游戏，另一种成长

游戏需要能够让人玩很长时间吗？游戏的跨文化移植是可以实现的吗？好玩和爱哪个更重要？



杨静 刊登于 2023-09-24

[#Game On # 主机游戏 # 游戏](#)

《中国式家长》，出生于黄金时代的游戏

许久没玩《中国式家长》，这日在GooglePlay被推荐了同名游戏，原来开发商已出了移动端版本，安卓下载量就超过十万。与买断制的PC/Mac版不同，手机版一开始（当然）免费供你游玩，只是培养两代孩子之后，系统会提示需付费继续，这样才可以传递努力累积的基因优势。如此，沉浸游戏、继续升级的冲动就和繁殖生育、家族传承的慾望合而为一，推动我们给游戏充值，以便在手机上一代一代玩下去。



英文版《中国式家长》宣传资料。

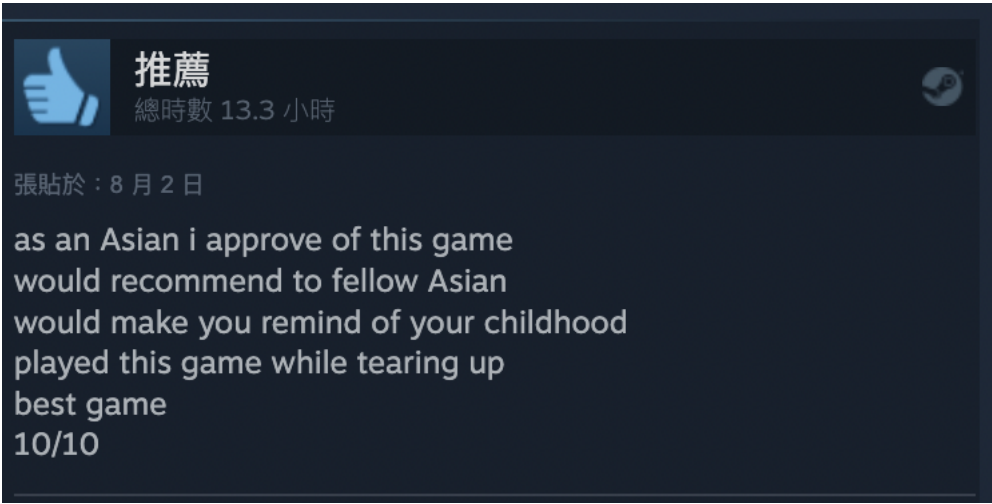
如果你还没玩过这个几年前就销量惊人的中国独立游戏，请容我简单介绍（当然也可以移步我们之前的评论[《中国式轮迴》](#)）——这是一款模拟养成游戏，玩家扮演中国家长，培养独生子/女长大。孩子从出生开始，就要不断通过技能学习和资源消费，一路冲向人生最重要的时刻——高考。系统根据孩子在此过程中获得的各项技能点数，反馈一套复合数值，判断你的养育有多成功——1）孩子的高考分数以及考取的大学名字；2）孩子大学毕业后的工作种类、职位阶层；3）孩子的婚姻对象。

至此游戏完成一週目，玩家可以选择重开游戏或传宗接代继续游戏。如果选择后者，一週目的孩子变身家长，新的独生子女呱呱坠地，目标高考，再次出发。每一代孩子的最终属性数值和职业发展状况，会以属性加成和零花钱数值的形式影响下一代的「基因」。

《中国式家长》首发于2018年，那是在新冠疫情和经济急速衰退之前。游戏设计理念遵循大陆城镇中产阶级秉持的意识形态：高考可以改变命运-->勤奋努力可以提高考试、工作能力-->可以工作收入可以推进阶级攀升-->上述要素构成人生完成度或曰成功度的关键标准。製作者和玩家都是高考体系经历者，不

难接受游戏对于这一套系统的模拟，也将隶属于特定时代的考试、工作体制视为常态。游戏之外，很多人真的相信这些考试智慧、人生攻略可以传承给自己的后代，实现某种「中国梦」。彼时，家长和孩子还没有经历停学停课、封城封校、毕业就失业的连续打击，教培行业欣欣向荣，距离全社会反省「996、ICU」奋斗精神、自嘲「小镇做题家」的无能犬儒还有一段时间。《中国式家长》受到广泛好评，玩家津津乐道游戏里层出不穷的梗：压岁钱、早恋、给家长赚面子、竞选班干部。玩游戏顺带缅怀童年，玩家们参与了一场集体怀旧与和解。

五年过去，游戏推出了日文版和英文版，也从单机移植到了手游，获得更多好评，当筒中玩家仍然留言赞赏游戏「真实」、「好玩」，英文、日文和其他语言的评论则特别提出游戏「提供了另一种/中国的童年体验」、「对中国文化的精确再现」、「作为亚裔特别有共鸣」。这款游戏刻画的童年已成为广受认同的中国/亚洲家庭标本，符合亚裔对于自身的定义，也符合其他文化、族裔玩家对我们的想像。



玩家留言。

当然评论中也不乏批判声音，譬如「游戏重複性很高」、「游戏容易上瘾」、「不同的职业选择其实都是花钱花时间奋斗提高数值，本质上做经济学家和中餐馆厨师没有什麼不同」。仔细看这些评论与其说是批评游戏，不如是批评游戏展现的一种人生模式：同质性很高的成长路线，瀰漫在教育系统内外的功利主义教育思维。

虽然对不少人的童年而言，这模式真的极尽写实——游戏中的课外兴趣班说到底也是为了高考额外加分、零花钱最好用来买教辅材料而不是小说、和异性同学的社交一定要偷偷摸摸不然家长会暴怒你不专心学习。

但其实在硕大的中国，这样的童年也许常见但并不普遍。还记得和你本来属于一个班级，但由于调皮多动或成绩太差而被老师劝退回家的同学吗？他们去了哪里？抑或是家境很好，根本不需要为高考担忧努力，最后去海外中学、大学读书的同学，游戏也没有这样的路线设计。而你青涩的校园恋情里，难道真的几句非常肤浅的相互恭维吗？你的一生又真的是被语数外的分属定了乾坤吗？

我知道这样要求一款游戏有些苛责，游戏而已，不应该期待太多。做到高度流畅好玩，又让人容易共情，已经很难得了不是吗？直到有天我听游戏产业中几位朋友说，这款游戏有了国际版，叫做Growing Up——波兰一家游戏工作室和大陆开发者谈好版权，製作了一款和《中国式玩家》高度相似的游戏。

只不过这一次，故事发生在欧美某个国家和文化。

立起来的人物，立起来的童年



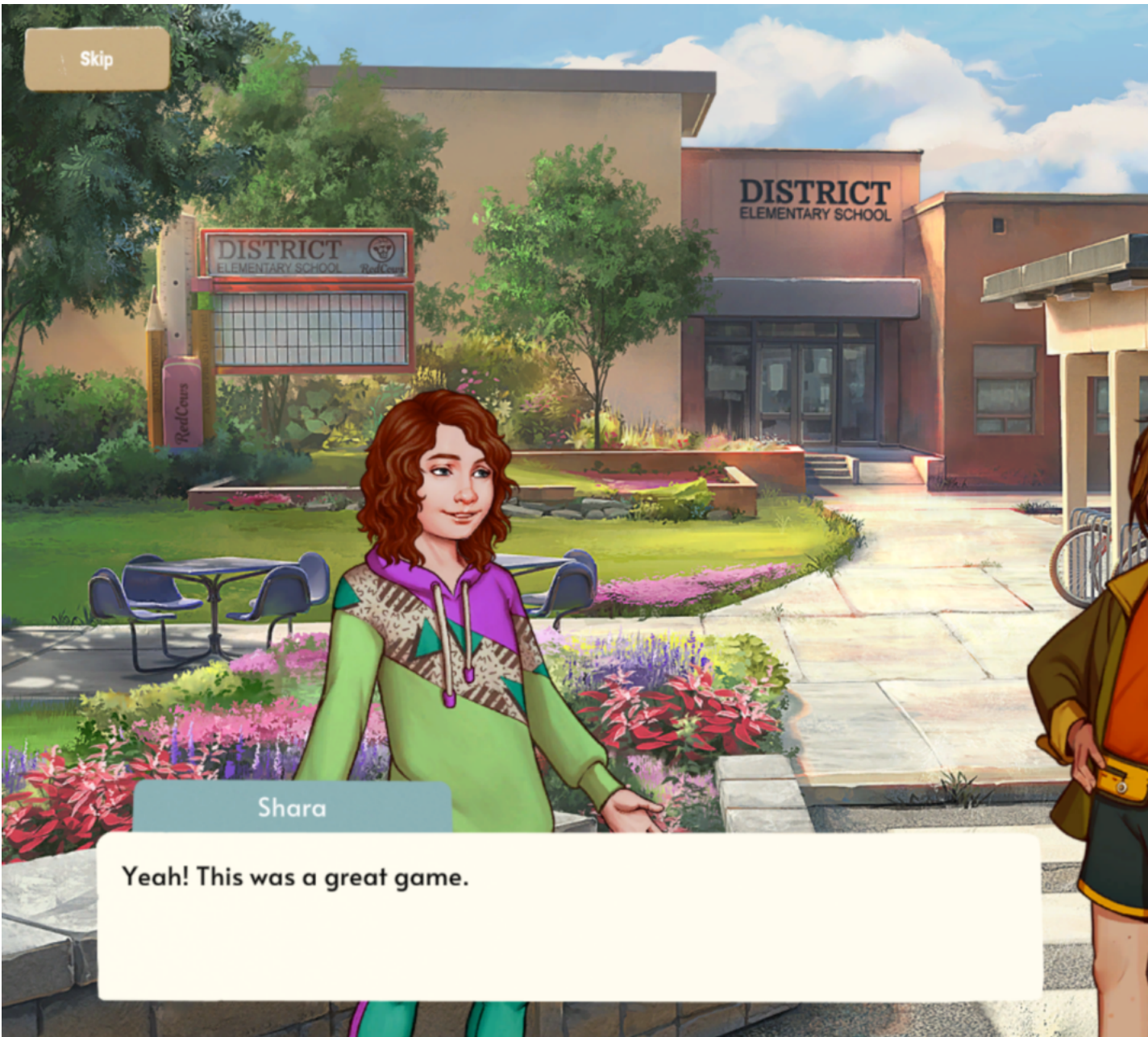
Growing Up乍看上去甚至像《中国式家长》的换皮版本。游戏开始，你也会被告知要尽心培育这个孩子，因为当他/她18岁的时候，会面临一场决定终身的考试，所以那之前所有的准备——也就是整个游戏内容，都是在酝酿、耕耘，迎接命运。接下来，游戏也是以时间为回合，每个行动週期（也就是中国版的每週）都有行事曆供你填充，内容可以是教育活动、兼职打工、娱乐体育、兴趣爱好。孩子的行为带来属性提升——智商、情商、想像力等等等等。每週的行动安排也会影响父母对孩子的满意程度和孩子的身心压力。

有了几十个小时的《中国式家长》游玩经验，我以为自己会驾轻就熟，但一打开游戏，就立刻意识到这是一款只是形似的新作品，有太多对原作玩法、叙事、美术的差异、增建。以至于我在里面活出了一种虽没有类似经历、但能够深刻共情的游戏。

在Growing Up裏，孩子出生前不仅可以选择性别，还可以选择两个家长的种族和性别（也可以选择留给系统决定）。家长和孩子都多出了十几种外表，终于没有中文版父亲和儿子长得更像双胞胎的情形。虽然玩好几代会发现，这些差异性的设计主要体现在美术面度，并不会对游戏的数值和系统产生影响，但还是会给人一种耳目一新的感觉。在少数民族自治区长大的我，也忽然意识到在过去人生每一个求学阶段，班级里都有其他民族、其他面孔的同学。

这种人口的多样性也出现在游戏加入的大量NPC之中。和中文版比，无论是主角还是配角，Growing Up的人物都没有那麼单调可爱。女生非但不会白瘦幼，还有人身型宽硕、有人装着假肢；男生也风格各异，有衣着朴素的非裔书呆子，也有因为吸毒酗酒而越来越憔悴的迷茫少年。这款游戏最让人爱不释手的地方就在于人物设计和叙事设计，这些形色各异的少年男女，她们的头发、面孔、体态、表情都其来有自。虽然最初相遇，我总会因为人的本能推测他们的身份标籤，但随着时间推移、故事展开，我惊喜发现那些标籤之后成长的故事。

和《中国式家长》不同，在Growing Up裏你会随机遇到这些人物，而不是在社交菜单挑选人物立绘。这些社交行为也不佔用你的行事表安排，不需要你达到「零花钱超过200」、「开启偶像练习生生涯」这样的硬性外在条件。让你好奇心动的男孩、女孩好像总是突然来到你身边，和你展开童年与青春期裏珍贵的友谊。而你要做的，不是提升自己的颜值和情商——或任何属性数值，也不用担心和他们说话会佔据你的学习时间。但你需要更加用心，这些小伙伴不是你的游戏资产，不因为你的意志而存在。他们每个人都有自己的家庭、梦想、困难和迷茫，你的每次互动选择，既会决定友谊的走向，也会潜移默化塑造你们各自的成长之路。



喜欢竞争的Alex。

我在Growing Up裏遇到的第一个NPC是个特别好强的小女孩Alex，她喜欢把身边所有的事情都变做比赛，所有人都变做竞争对手。她丝毫不文静，头发总是乱糟糟，说话粗声粗气，常常惹得老师头痛。但她也有安静的时候，提起她的家长、家境，她总忙不迭扯些一眼就看穿的谎言。后来我学会了有耐心，我发现她确在乎赢、在乎自己可以独立做到一切，她喜欢有人愿意陪她游戏人间，甚至在受到争议的时候，也愿意同她忍着病痛与异样的眼光赛跑。至于她难以启齿的家人，其实是很棒的游乐场工作人员，也许这样的职业无法给孩子提供富裕的生活和高自尊，但我知道他们真的爱她。不管我扮演的是男孩还是女孩，我都可以和她把兄把弟，当然如果我心有所动的话，也可以试试把这个倔强的女孩变成我的女朋友。

另一个NPC则完全反过来，她穿最贵的衣服、说最刻薄的话，每天都会和学校里和她家境差不多的女生聚在一起讲讲八卦、对其他人品头论足。我越不理她，她就越急着激怒我。机缘巧合，我看到她的另一面——自知在家裏学校都只被当作花瓶，想不出除了嫁个和父亲一样有钱的大富翁外，活着还能干什麼？也不知道有什麼有足够可以挥霍的零花钱，自己还是不开心。我遇到过她几次，有时心情不好就会和她舌战几个回合、或是完全漠视她的存在，渐渐她也就不再出现；也有次我点错对话选项，引出故事的另一种可能，她的父亲去世，经济困境下，她奇蹟般得发现自己原来可以做点有价值的事情。

这款游戏裏满是这样活灵活现的少男少女，成长的烦恼具体而多样。而每个对话选择，我后来发现，其实也没有对错之分，只是孩子们可能会有不同心忪。哪怕有时我过于迟钝，看不到小伙伴明亮笑容后的焦虑恐惧，选择了最傻的回答，他们也会开心有人陪着他们做了傻的选择。而成长是挫折后积累的经验，虽然人生不能时光倒回，但游戏有SL大法，每一次重来，我开启平行宇宙，耐心探索每个孩子的爱与惧。

这款游戏最为可贵的设计是，每个NPC有自己的路，作为朋友的我有时可以帮忙，慰藉他们的悲伤、鼓励他们追寻想要的爱与未来。但根本上他们还是自己，有时他们同意我的建议，有时他们会做出不同的决定。我不是上帝，我只是个和他们一起上学的小孩，陪他们走过成长道路而已。

有个叫杰克的男生让我意难忘，我为遇到他打了好几个週目。如果运气好，我会在幼儿园就碰到他，那时候他就是个温暖的人了，他会为弱小的玩伴打抱不平，也会和我一起画傻傻的超能力人。年纪渐长，杰克成为一群男孩的领袖，叛逆的青春期他们抽菸、酗酒，最终开始吸毒。这个过程中我有很多机会介入，但所有选择都很艰难。最简单的反应其实最冷酷，就是拒绝参与他的课外活动，那很快他也会消失在后来的游戏里；我也试过在每次他的非法冒险中劝他不要，却只会引来其他男孩的嘲笑；哪怕我从头到尾都陪在一旁，但只要我不吸上一口，杰克总是不相信我真的在乎他。一次、两次、三次，我总在游戏进程裏失去了杰克，这让我很是难过——除了这些犯傻的自毁，他依然是个打抱不平的侠客；而在每次游戏最后，我都会被告知，杰克沦落成无家可归的流浪汉，在另一个城市孤独地死去。终于有一次，我小心翼翼选对一次又一次的对话，杰克居然卸掉铠甲，和我讲述他的脆弱，甚至同意振作起来，重新开始。我迫不及待加速完成剩馀回合，等着结局改写。结局真的变了，我们成了毕生的朋友，杰克后来做了公诉律师，行侠仗义的本能融进了追求公义的司法生涯。我松了口气，可紧接着，故事讲道：杰克一直被抑鬱症困扰，多年后的某一年，他不堪折磨，自行结束了生命……



其中一个杰克的结局。

杰克一定让我在潜意识中想起来一些人，我们曾经努力过，但像黄伟文歌裏写得那样，「命运决定了/以后再没法聚头/但说过去却那样厚」。也许那个人、那些人，还有我，我们的经历没有这么惨痛，但这种怅然若失是真切的。曾经艰难的青春故事终于变成磨好的珍珠，但故事里的人都不知道去了哪里。

杰克的悲剧愈发让我想要和游戏裏每一个NPC竭尽全力做场朋友，我看到了成长的多种面孔和痛楚，但好在其他故事都没有这么惨烈，更多只是看着大家「被推着走/跟着生活流/来年陌生的」很遗憾曾经是「昨日最亲的某某」。当然大部分时候如果我给心机，也会迎来更好的后来，多愁善感的男孩终于明白父母离婚不是自己的过错，把那一颗敏感的心放在照顾小动物这件事情上；身型发胖的女孩最终证明她真的可以是最有魅力的舞台剧演员，也明白霸道老爹的控制其实是担心。他们中很多人也都有可能变成我的爱情伴侣，但有趣而可贵的是，游戏里还是有几个角色有固定的性取向，不怪你如何尝试，也无法让他们变直。

更「元」的问题

Growing Up 增加在文本上的精力显然很多，同时可以探索的空间也变多了，再不是《中国式家长裏》家和学校的两点一线，哪怕是学校也多了很多分支。城市游玩空间更增加了游戏的丰富度和真实感，那里有游戏厅可以去玩或是打工，也可以在公园里放空听音乐。

游戏延续了技能/消耗品增加技能、影响结局（主要是职业方向）的设定。但迷你游戏的玩法显然不如中文版那样让人上瘾。也许是架空背景的原因，Growing Up也缺乏抢红包、长面子的小游戏。而最大的精简则是世代传承的DNA被取消了，这一代如果要奋斗，只能是为了自己；下一代还得重新来过。



游戏介面。

这显然是另一套意识形态显形，人人平等。不一样的只是肤色和性格，但每个人都有同样的人生机会和权利。这些年波兰不少游戏在政治上确实更激进，不难想像这样的设定一定会被有些玩家（很可能是大量玩家）攻击政治正确、白左、woke。如果游戏一定要有对应的国家，不会在波兰，而更像是美国、加拿大、英国、澳洲这样人口更加多元的地方。而众所周知，这些国家的种族问题、阶级问题都令人头痛。从这个角度看，Growing Up确实不够真实，也有很多天真，甚至虚伪。



相互陪伴着的童年。

作为《中国式家长》的镜像版本，暂且称之为《美国式家长》，确实提供了另一个童年样本，甚至是模拟未来——如果种族平等真的实现了，如果北美变得更像西欧福利国家（比如大部分职业都可以体面生活），那成长的烦恼又会是什麽样？也许在这个层面来看，更适合和Growing Up对比的是美国人自己开发的青春游戏，比如House Party。那是一个画面是3D写实的游戏，一群年轻人在派对上互动，话题更成熟，有暴力也有性。但在那个游戏裏，同样的，种族平等也实现了，人们更多关注的是性焦虑，如何被喜欢（popular），如何破处，如何在性之上还发现了爱——有点《美国派》游戏版的味道。

其实这篇文章我曾经想请一个美国玩家来写，但他强撑着玩了两週目之后婉转拒绝了我，他说：「我实在不能相信我十八岁的时候有一场决定生死的考试，所以也提不起精神安排什麽课程表、行事曆……」但他在玩了很久House Party后，又表示没什麽可写的。而我邀请的几位欧洲玩家，虽然喜欢玩Growing Up，但还是不解：「为什麽孩子出去玩，会降低父母的满意程度？为什麽父母满意程度这麽重要？」

看来这些来自原作的设定确实水土不服，这是这款游戏设计的硬伤，也可以解释Growing Up远不如《中国式家长》的销量——后者反而可以在添加英文版后因为「Chineseness」得到理解甚至追捧。后者的数值设定和遗传系统，也确实更好玩、更上瘾。

可我仍然很喜欢Growing Up，它很难得的提供了一个样本，让我们看到游戏设计的更多可能，成长的更多可能。有好几位游戏设计师应我的邀请，去玩了这两款游戏，他们和我表达了相似的想法：《中国式家长》好玩，有很多新奇的地方，容易玩得忘掉时间，可同时他们也会有生气自己花时间玩一个重複的模式；Growing Up有一些文化背景上无法融合的地方，设计更为简单，游玩时间会短很多，但很容易动情，这些玩家也都告诉我们他们想起来藏在记忆深处的小伙伴。两个游戏一起玩，会让我们思索游戏设计中很多更元的问题——我们需要设计让人玩很长时间的的游戏吗？游戏的跨文化移植应该怎麽做（是可以实现的吗）？游戏可以作为文化的样本吗？好玩和爱哪个更重要（当然你可能还会问：好玩和爱可以都要吗？）

我的答案已在文中，那麼，聪明的、在读这篇文章的你，是否也有自己的答案呢？

[#Game On# 主机游戏 # 游戏](#)

本刊载内容版权为端传媒或相关单位所有，未经[端传媒编辑部](#)授权，请勿转载或复制，否则即为侵权。

端傳媒八週年 | 另一個世界仍然有可能

訂閱端傳媒，期待改變的你，
與亟待突破的我們，共同撐起另一個世界。

8週年尊享會員 特別優惠 20%OFF

立即訂閱 →

端傳媒的下一程，需要你的守護。今天就成為訂閱會員，支持我們走下去，支持華文世界不可或缺的深度報導和多元聲音。點擊了解更多[會員計畫](#)