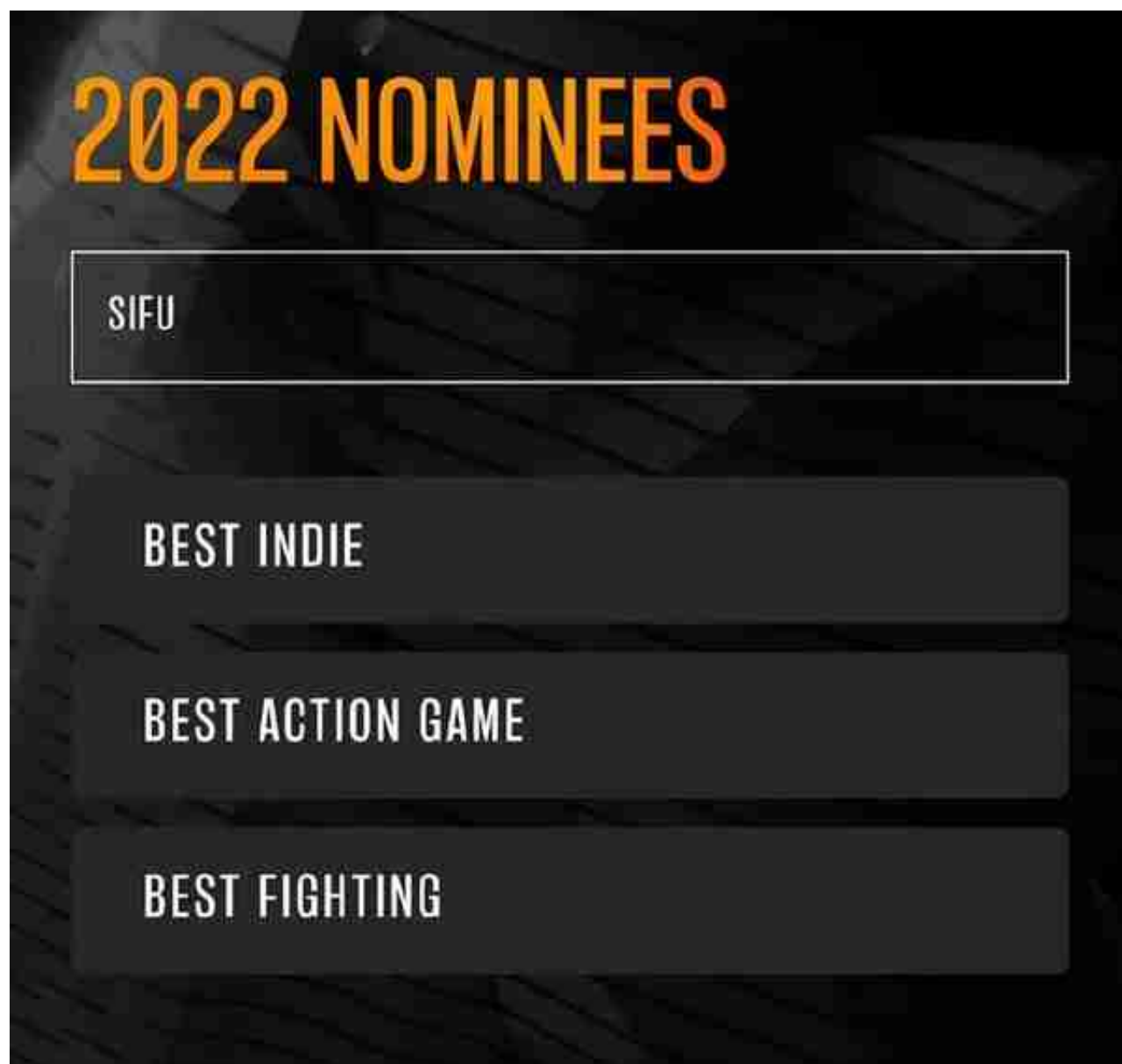




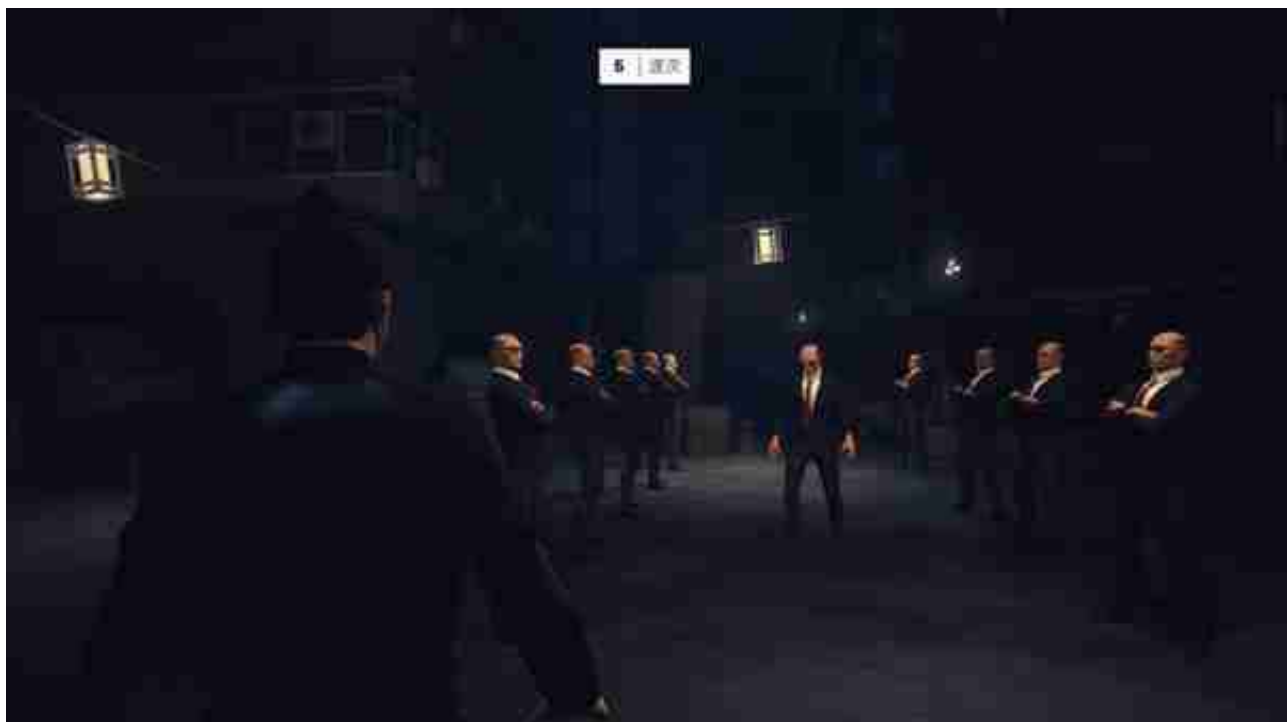
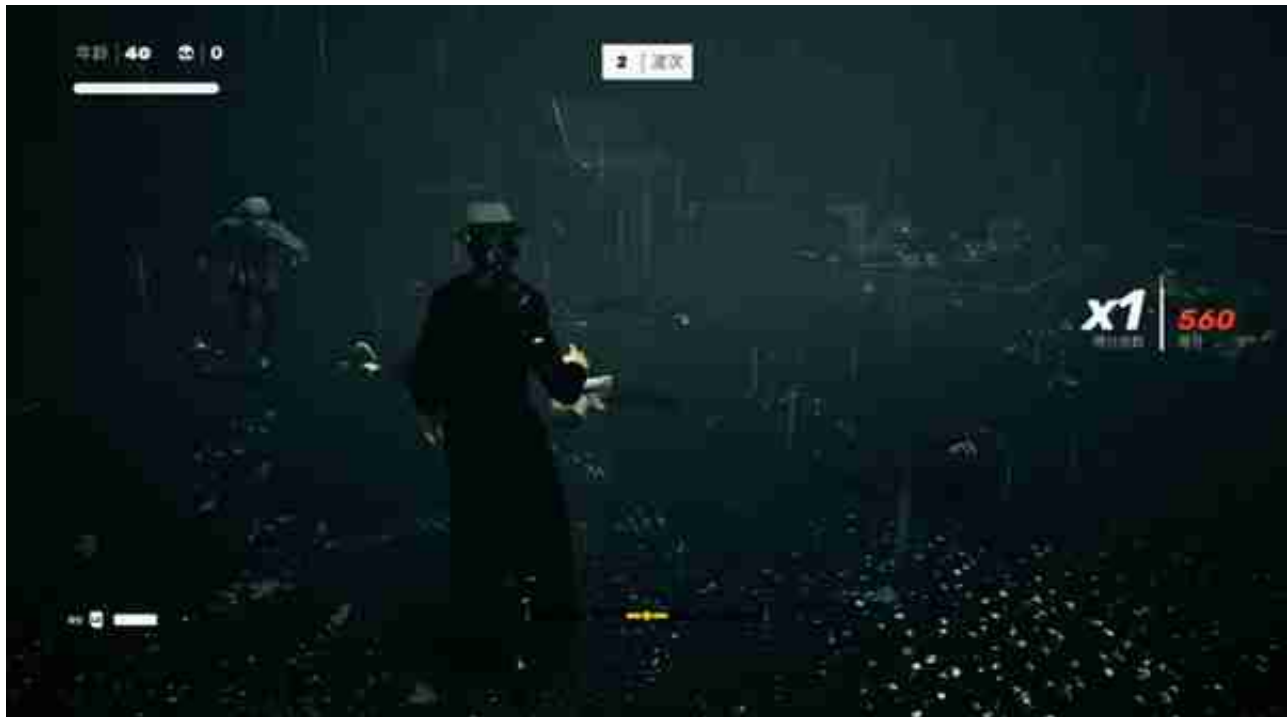
《师父》有着非常高的游戏难度，但这种所谓的“难”又和魂类游戏里的概念有所不同。

在常见的魂类游戏中，哪怕一个Boss再强大，身边也会有一个存档/复活点，以便玩家在失败后可以迅速回到之前的挑战中，无需再经历繁琐的清关过程。

但在《师父》中，虽然有着“消耗年龄复活”的机制，但当角色折损了大量阳寿击败关底Boss后，会发现下一关就不得不以“古稀之年”的高龄出战，复活次数所剩无几，而敌人却越来越强，最后不得不回头挑战之前的关卡以减少消耗的年龄。对多数普通玩家来说，这种过程其实有很强的挫败感。



在发售一年后，《师父》终于结束了在Epic上的独占，于今日正式上线Steam平台，而随着游戏一同上线的，还有制作组打磨了相当长时间的新模式——竞技场。





除了场景设置外，本次在登陆Steam后新增的成就同样也体现了制作组对功夫元素的致敬。比如有一个需要全程无伤才能解锁成就名为“The best strikes are the ones we avoid”（最好的击打是我们闪避掉的那些），其实就致敬了成龙的名言“The best fights are the ones we avoid”（最好的打斗是我们避免掉的那些）。



在“回放编辑器”中，玩家可以自由录制游戏片段，并利用编辑器自行剪辑并调整效果，不管是基础的焦距、景深、滤镜，还是运镜角度、播放速度、转场特效，都可以按自己的想法更换。

结合《师父》本身优秀的动作设计和场景表现，在加入了编辑器后，玩家能够更方便地剪辑自己的战斗镜头，从而为社区提供更多优秀的二创作品。

你可以发现，无论是最新加入的竞技场，还是之前的回放编辑器、修改器模式，基本上都更倾向于服务核心玩家以及主播、UP主这样的内容创作者，而早在去年年中，《师父》的设计师Romain Trésarrieu在谈及更新计划时就曾表示：

“我们想回馈对游戏抱有很大期望的玩家社区，他们已经完全体验了现有的内容，但我们想激励他们重新回到游戏里。”

随后游戏便更新了“修改器模式”——相当于官方控制台，可以自由调整敌人和主角的各种参数，甚至允许修改重力和时间流速：



【师傅 | SIFU】20岁一命通关，复仇拜夫，见人就上！

by blazing2D · 2022-2-11



【SIFU】视觉盛宴！自在极意全招式拆解黑木

by 立高尔德风铃 · 2022-2-11



SIFU师父 75岁高龄老人一命通关 第一关

by 冰魂Cesoul · 2022-2-8



神女器馆【SIFU】

by 羽城野 · 2022-2-29



《师父 复仇 - SIFU - The Revenge 刘奕师父的短片

by 青山白雲制作人Benjamin · 2022-2-4



中国风武打游戏《师父 SIFU》11分钟实机演示一次不死版

by A9VG · 2021-12-16



我用后期把“师傅SIFU”做成了魁！全民神操作！手！游！

by 一斗乾坤 · 2022-2-24



【师父SIFU】MOD 夜店群雄

by 野神号已注销 · 2022-2-13



【SIFU师父】一代宗师，无霜处决（美术馆）

by LimboHyde · 2022-12-17

而在国外的玩家社区中，同样有不少极具创意的“整活内容”出现。比如之前推特上的手工达人@Rudeism，将动作传感器与手柄按键串联到一起，成功实现了游戏的体感操作法，能够通过现实中玩家挥拳的方向和力度来控制角色：



能有这样的“梦幻联动”，和制作组细致的考证以及对中国传统文化的探究密不可分。

Sloclap在制作《师父》之前，本身就是功夫和功夫电影的爱好者，基于组内动作游戏的设计经验，Sloclap表示在这次的更新中，首要目标变成了重构功夫电影的经典场景，通过操作更灵活的角色，让玩家拥有身临其境的感觉。

通关《师父》的玩家应该了解，游戏中存在“复仇”以及“宽恕”两种结局，后者的达成难度更高，但也更符合国人对“功夫”这一概念的深层理解——是武德，是止戈为武。

作为来自法国的游戏工作室，Sloclap在游戏制作的初期就希望反映这种精神，通过研究以及咨询像Benjamin这样的专家，他们最终有了自己的理解——武术是一种自卫手段、一种道德准则和人生信条。

除了游戏表面的视觉与感官刺激外，他们也试图将这种精神内核传递给玩家，

让玩家为自己的选择负责。按照Sloclap自己的原话说就是“掌握功夫意味着掌握自己的情感和心智，并找到真正和平的源头。”

在发售后的持续更新中，Sloclap也力求在其他更细微的线索上，完善《师父》所还原的功夫世界，比如这次还给游戏添加了粤语配音，作为深受上世纪80年代香港功夫片影响的制作组，他们相信这一选择也能提升其他玩家的沉浸感。

作为一个已经发售一年多的作品，制作组持续带来了迎合玩家的内容更新、完善设计细节，让《师父》的玩家社区始终维持了一个不错的热度，而这样热度最终也会反哺到游戏本身——让越来越多对功夫和功夫文化感兴趣的玩家了解并尝试这款游戏，我想这才是所有参与游戏制作的人真正希望看到的。