

## 戀愛遊戲 虛擬中的愛情

黃昱晉 文

2018/05/27

每到特殊節慶，走在路上總會看到許多為情侶制定的促銷活動與套裝行程，種類繁多讓人目不暇給，可見情侶財已成為不可忽視的經濟力量。當大部分商家如火如荼地搶攻情侶的荷包，卻有另一些商家反其道而行，將目光轉移到了單身族群上。根據內政部戶政司的資料，截至2017年底，20歲以上的未婚人數高達七百多萬，電玩廠商嗅到了隱藏其中的龐大商機，對此設計出與虛擬人物培養感情的戀愛遊戲，不論有無戀愛經驗，都能讓玩家體驗愛情中純粹的酸甜苦辣。

### 引導玩家投入 沉浸劇情之中

這類以戀愛為主軸的遊戲因為男女客群的不同又被分為Galgame（男性向遊戲）與乙女遊戲（女性向），但共通點都是以豐富的劇情與個性鮮明的角色作為賣點，搭配聲優的演出，加深玩家對角色的情感。玩家身旁圍繞著大量的美女或帥哥，每位都有各自的特色與魅力，例如有的比較強勢且主動，有的則散發冷艷的氣質，為的就是滿足喜好各異的客群。有別於市面上其他種類的電玩遊戲，戀愛遊戲通常不會有太過繁瑣的操作或是壯闊宏觀的特效，取而代之的是插圖與對話框構成的畫面，體驗故事與攻略角色芳心成了主要的玩法。



繁多的角色數量搭配獨特的魅力是吸引玩家的重要元素。（圖片來源／[AMNESIA WORLD](#)）

因為主打「戀愛」的元素，較少使用過於複雜的技術來呈現畫面，如何引導玩家深入劇情，對角色產生共鳴甚至愛慕才是目的。為了使遊玩過程增添可玩性，遊戲會在對話中加入選項，玩家所扮演的主角必須依照對當下情境的理解來選擇對答，雖然沒有絕對的對錯，卻會因蝴蝶效應的運作而將劇情引導至天差地遠的結果。例如在某一場對白中，玩家的選擇可能會提升某位角色的好感度，進一步發展關係；但也可能引起不滿，招致雙方的冷戰。透過這樣的玩法，不僅加深遊戲對玩家的帶入感，更讓劇情增添變數，而不是固定單一的故事線，因此遊戲最後所獲得的成就與情感更加顯得深刻。



引人入勝的故事與多元的走向是許多戀愛遊戲的特色。（圖片來源／Leaf）

## VR碰上戀愛 提升感官刺激

隨著VR技術的發展，藉由科技的幫助下，戀愛遊戲提升到了新的層次。更擬真、動態的人物模組與身歷其境般的效果呈現出與過往截然不同的風格。舉Playstation VR的《夏日課程》來說，玩家看見的不再只是平面插圖，而是舉手投足間流露著青春氣息，且擁有豐富表情與肢體動作的立體女高中生。配合VR眼鏡所呈現的第一人稱畫面，有如「情人視角」的表現方式使人物的樣貌相當寫實。但由於重點在於畫面的表現，導致犧牲了內容的份量，整個遊戲大約僅需一個鐘頭就能結束，就連愛情的橋段都被淡化。既然缺少戀愛的成分，那要如何讓玩家感受到愛情呢？遊戲巧妙地透過餵食、看煙火等日常活動，成功營造出小倆口般的氛圍，互動過程中角色也會對應玩家的操作做出即時反應，像害羞或是憤怒，甚至會有貼身靠近等讓人心跳上升的舉動。藉著這些獨特的巧思，即使不用發展戀情，靠著足夠的想像空間以及真實重現與女性相處時的悸動，一樣能夠滿足玩家的內心。

VR的效果更有臨場感，栩栩如生的人物擁有更好的視覺體驗。（影片來源／[BANDAI NAMCO Entertainment Asia Youtube頻道](#)）

## 真實或虛擬 有愛就沒問題

綜觀上述的例子，不管重視的是劇情或是畫面，能否引起玩家注意的關鍵仍取決於角色魅力。既然遊戲是利用人們對於愛情的渴望作為設計理念，創造出值得用心投入的夢中情人可說是開發商的首要任務。但就算人物模組再怎麼精美，與現實相比仍舊有許多不足之處。舉情感表達方面來說，遊戲角色的言行是建立在預寫好的程式上，終究不如具有思考能力的人類，既然存在諸多缺陷，那虛擬角色有辦法取代人類成為戀人嗎？日本有一案例為此問題做出了肯定的答案，2009年日本有對戀人在多人的見證下完成終身大事，看起來與其他新人無異，但唯一不一樣的就是女方來自遊戲《LovePlus》，是位不折不扣的虛擬新娘。與虛擬人物結為連理甚至一同前去度蜜月，此舉在一般人眼中相當不可思議，但日本近年來相繼出現專門替人與虛擬角色辦理結婚手續的公司，從這點來看，跨次元的婚姻不再是難以認同的鬧劇，虛擬角色同樣也能作為感情的寄託，驗證了充滿魅力的遊戲角色確實能夠讓玩家對其產生愛慕之意，甚至願意共度餘生。



與虛擬角色的結婚申請書看似夢幻，可惜在現實卻沒有任何法律保障，體驗的成分居多。（圖片來源／[Gatebox](#)）

## 遠離現實 最純粹的戀愛

除了渴望以外，失望也能夠被拿來當作吸引手段。真實愛情的發展階段中有一段時期被稱作「磨合期」，意指感情發展一段時間後，經歷過熱戀的情侶會減少熱情，開始對伴侶產生厭倦感，彼此之間的種種問題逐一浮現，進而引發爭吵，當熱情終於被接踵而來的衝突消磨殆盡，多數情侶都無法挺過此階段而走向分手的結局。有過交往經驗的單身族，認知到要維持感情所需要付出的心力與代價，以及物質生活（房貸、薪水）上的困境，造成他們認為談戀愛只會徒增勞累，導致自願性的選擇單身來遠離麻煩。失去了對愛情的憧憬與熱忱，一場簡單的戀情反而成了最奢侈的要求。戀愛遊戲此時似乎成了這群人的最佳選擇，縱使充斥許多老掉牙與不切實際的橋段，卻還是能藉由浪漫的劇情讓他們甘之如飴，畢竟遊戲中只需要專注於戀情上，完全不用考慮到現實層面的問題。對這群單身者來說，這樣理想化的愛情正是他們曾經破滅的幻想，透過遊戲的方式來重拾心靈上的富足。

戀愛遊戲經過數十年的發展，各方面的表現都已具有相當的水準，只不過由於遊玩過程僅有文字與場景的變化，較低的可玩性使得內容略顯沉悶，反倒較像是有配音的電子小說；加上多數戀愛遊戲為日本發行，語言隔閡使得遊玩之前還須具備一定的日文水準，更不用說還有其他歐美大廠遊戲的競爭，這些問題導致客群進一步的被壓縮，市場仍較為小眾。但其存在確實提供了其他種類所玩不到的體驗與感動，正因為這樣的獨特性，即使客群侷限仍成為不可或缺的遊戲類型，或許在單身人口上升的助長下，未來能夠靠著戀愛的特色吸引更多玩家注意。

□ 回到【當愛受「商」】專題



記者 黃昱晉



編輯 王貞懿

