

## 如果親密關係是一道雙人謎題，他的遊戲想問問你的答案

疫情開始那幾個月很極端，我們的感情在這極端的寂寞、距離和阻礙中顯得如此脆弱，不知不覺，我把這種感覺保留在我的遊戲裡。

恋  
Lian

2023-05-21

Game ON

編者按：越來越多的人在做遊戲，越來越多的遊戲製作者想要表達。在工具愈發成熟、技術難度不斷下降的今天，

「做遊戲」到底可以表達什麼？「做遊戲」的意義是什麼？「做遊戲」的邊界是什麼？「做遊戲」的未來是什麼？

「做遊戲」到底意味著什麼？「做遊戲」的人為什麼要做遊戲？遊戲還可以是什麼？Game On 關注上述問題的現實案例，本期我們訪問專注製作探討親密關係話題的雙人協作遊戲設計師謝羿，談談遊戲創作和情感的關係。以下是訪問後整理的文字：

我正式的名字叫謝羿，身邊朋友們叫我Yi。作為遊戲設計師行走江湖的時候，我還有個名字，叫做 [T3CrowbarMaster](#)，就是「三線撬棍大師」（其實這是個梗，玩《半條命》的玩家也許會懂，我先不解釋，大家心照不宣）。我熱愛製作雙人遊戲，想要探索兩個玩家之間的親密關係、和親密互動，我也關注怎麼在雙人遊戲中模擬、重現、刺激和（也許）改變現實生活中的親密關係。

## 在加州誤入正途

我出生在上海，童年就喜歡看同小區的小朋友玩 GameBoy，後來也有了自己的掌機。開始認真玩遊戲要到高中住校那幾年，算是涉獵不窄。住校生會打很多合作遊戲、對戰遊戲，我那時就覺得雙人遊戲很神奇，不過沒有想到會有天研究這個，也沒有真的想好要去做遊戲。那時我在申請去美國讀書，後來被加州大學戴維斯分校的計算機系錄取。其實，如果當時我是想去學習遊戲設計就不會申請這所大學了，因為美國遊戲設計專業的強校並不包括戴維斯，大家會想去比如南加州大學、卡耐基梅隆、佛州大學這些。

但很妙，我到加州上課之後，聽同學說戴維斯電影與電子藝術系有老師教遊戲設計，才發現原來有三位教授組成了一個 community，分別是Patrick-LeMieux，Stephanie Boluk（她也在英文系任職），還有後來成為我指導老師的 Joshua McCoy（他同時任教於計算機系）。這三位教授和他們的課程蠻特別的，會特別選擇一些商業遊戲之外的遊戲來講——事實上非常商業的遊戲基本不會被作為例子拿出來講的。老師們把我們引向一些很有意思但不為人知的遊戲。我們因此習得了另一種認知結構：哪怕一個遊戲商業上不成功，甚至它做不到世俗意義上的好玩，但我們可能會發現這些遊戲有意思的點，老師們會精準地總結其中要義教給我們。我之前愛說，很多遊戲很無聊，但我現在會去仔細看，無聊的遊戲是不是也有有意思的點，也許只是觀看的角度不同。因為我們用來做參考的商業遊戲，它是為最大化玩家數量而設計的，它的有趣只是某一種有趣，不是所有。

我們的課程很重視實操，但不會工業化流水線那樣。比如Patrick就不會讓我們學開發的時候寫設計文檔（game design document），他覺得很多學生花費大量時間寫計畫書，反而沒時間做遊戲；另一方面，他相信好遊戲只有在做的時候設計師才會發現想要做什麼、能做什麼，不可能是一早計劃好，按著遊戲設計文檔按部就班開發的。所以，他鼓勵我們從做小遊戲上手，自己研究思索，和搭檔磨合。

這種教育對我來說是很新鮮的，間中暑假的時候，我回去上海在一家國內遊戲大廠實習，職務是做關卡設計。大廠很注意遊戲人才儲備，對我們這些在海外學習遊戲設計、有經驗的學生很友好，希望我們畢業後可以回去工作。相比美國，中國還是比較少有遊戲教育的高等院校。不過實習結束的時候，我就決定不會去遊戲公司工作了。當時，我實習的工作室主攻手機遊戲項目，給一個很有名的海外IP遊戲做手機資料


片，資料片的故事背景發生在古代中國，類型是大型開放遊戲。我是整個流水線的一環，其實沒有什麼設計空間。因為工作室的分工細微精確，到我這個環節，很多東西已經被別的職位訂好了，其他部門會有自己的定義和需求。比如這個關卡的故事、背景、任務是什麼，我要設計相應的白模，然後再和下一環的關卡美術設計對接，讓遊戲外觀好看。我接到的要求都太細了，包括兩個物件之間的間隔距離不能多過到少或者不能少到多少，沒有機會去做真的設計，更多是執行別人的要求。現在看，大概三年內人工智能就可以勝任這樣的工作。

那段實習讓我看到、學到遊戲製作的流程、分工，也讓我很早就知道我不想進入商業遊戲體系。也許索尼有些工作室，比如小島秀夫工作室還有很多對設計的掌控，但絕大多數公司是流水線，除了頂層設計師，大部分工種都比較工具化，是在實現別人的意志。也許是性格使然，也許是戴維斯教育的影響，我更想去表達，去在製作中加入感情，或者說把感情浸入遊戲設計。這不是那種「我做了這個遊戲，我花了很多心血，這個遊戲就是我的孩子」那種感情，而是這個遊戲在很自然地表達人的感情。

這種想法似乎很自然就生長出來。做小遊戲的課上，Patrick帶我從最簡單的遊戲類型開始設計，就是步行模擬器（walking simulator）。我和幾個同學一起做的，原型是我們的宿舍房間，有顏色、模型、道具等等環境設計表達。這之後又經過幾個小練習，我決定要自己做一款遊戲，它是關於感情的，而且要能兩個人一起玩，這就是LIAN戀。

## 「戀」與製作它的人和時代





中文裡「戀」有留戀、不捨得離開一個人的意涵，寫成拼音，又很像「連」。LIAN 這個遊戲可以從這個角度理解，它想模擬、分析、探討戀愛中兩人的關係、距離和情感三者之間的張力。這個遊戲並不容易玩，兩個玩家要時刻注意和對方之間的距離——如果相隔太遠，畫面會開始扭曲，如果不及時靠近彼此，遊戲就會結束。但同時也不僅僅是離得近就好，戀愛中的人常常像在戰鬥中，我們要和自己交戰、和彼此交戰，還有去對方外界的幹擾。這其中可能有犧牲、有欺騙、有背叛、有失望、有驚嚇，玩家既要靠近彼此，又不能迷失自我。

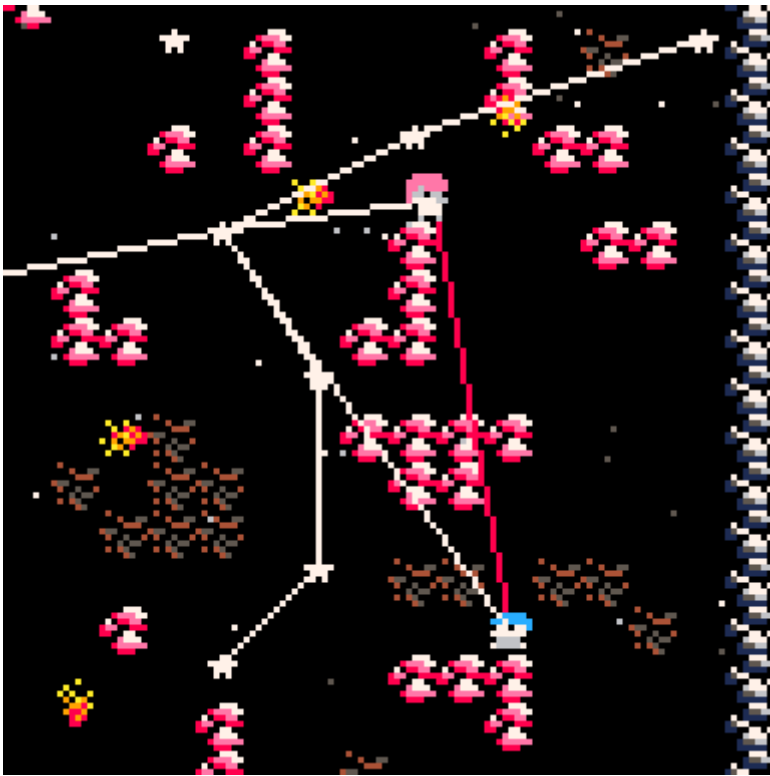
在第一關中，如果玩家沒有注意保持個人空間，就會縮小——這裡也有些相應的策略選擇，有時縮小自己、甚至短暫而痛苦的分離可以在更長期的過程中保持戀情。而接下來的關卡，我又添加了「距離」以外的元素，增加難度，比如象徵著生活之苦的子彈，兩個玩家需要相互掩護一起挺過去；還有「時間」，我特別設計了一個長廊，在那裏你會失去對空間和速度的感覺，不知道在經歷什麼，不知道這種困苦和迷惑什麼時候……

不難猜到，這個遊戲和我當時的感情狀態有關。那時我非常年輕，剛剛結束了一段不太健康的親密關係，整個人是憤怒的。雖然很多玩家以為這是個浪漫的遊戲，我做了一段時間後發現這個遊戲承載了很多不解和憤怒，我是憑着一腔怒火在做，可我不是對著具體的人生氣，是對著一些很抽象又很基本的問題生氣，比如距離、比如信任、比如愛。我做遊戲這些年剛好也是新冠疫情肆虐的時間，LIAN 是加州疫情開始的時候啟動的，那時候很多留學生都回國了，而我留在美國，但每天只能在宿舍上網課。我並不是舉目無親，而是被封閉在一個很小的團體裡，七個人吧，半年裡，每天的社交就是和這七個人其中幾個社交，然後上課，再獨處——就是這三個狀態反覆。很快我們就沒有新的故事、新的經驗，沒有新的人。這是非常極端的事情，近鄰之間極端的感情和矛盾，遠方的恐怖——所有事情都被放大了，這給我強烈的刺激，特別像是在實驗室裡的白鼠，所有的東西都太濃了，一濃，就抽象。疫情剛開始的那幾個月情況很極端，我的感情、我旁邊人的感情、我知道的不知道的人的感情，在這麼極端的寂寞、距離和阻礙中如此脆弱。

所以這些關卡和機制設計融入了很多這方面的沮喪，但同時也有些明亮的東西。我後來發現兩個玩家玩遊戲的時候，會嘗試真實的溝通——彼此問訊、討論，協調。原來，我模擬了一個關於戀愛、關於親密關係的世界，我設計的難關，我想看看其他人會怎麼解，他們之間會有什麼對話。這個遊戲有點像一個問題：你的親密關係是什麼樣的？作為設計師和測試者，我提供了一個答案，它藏在遊戲設計裡，但玩家的實際操作讓我看到愛的其他可能。

三年過去了，最近我在重做這個遊戲，我不想覆蓋掉以前的版本，但我想這些年的成長，還有收集到的反饋，可以重新加入這個遊戲裡。當時做這個遊戲的我跟現在的我是非常不一樣的兩個人。遊戲沒變，我變

了，有些強烈的感情被留在裡面了。

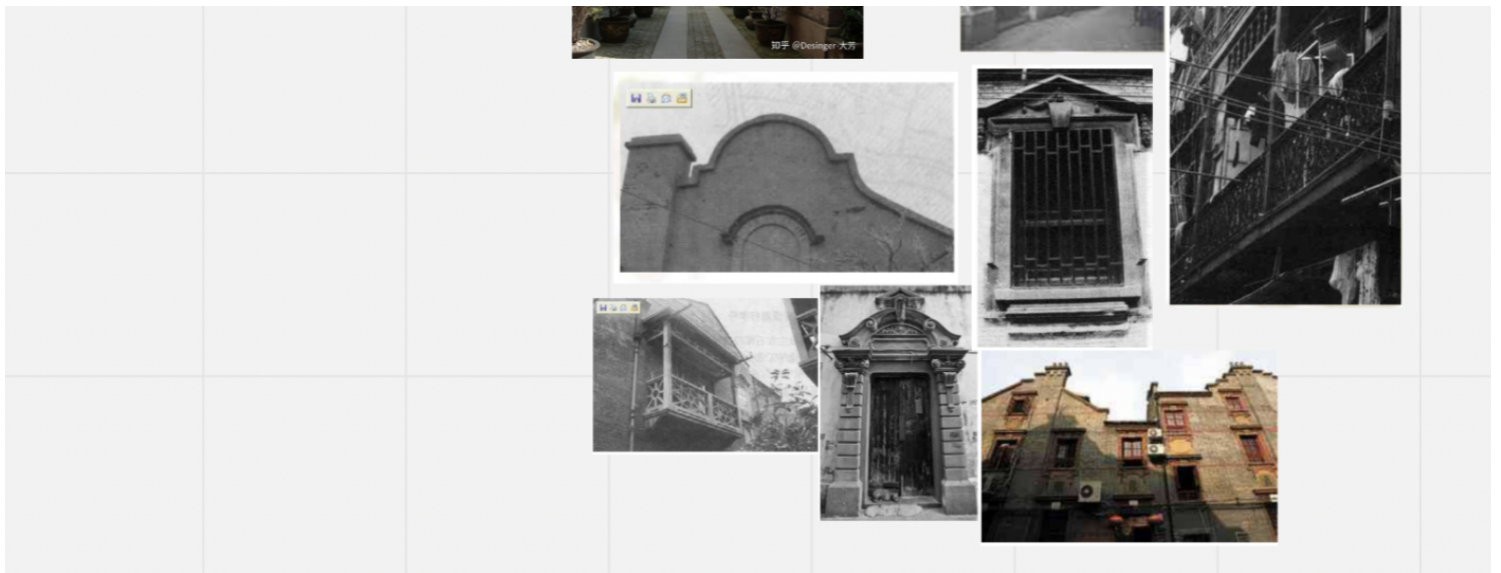


LIAN的製作過程讓我更加感興趣雙人遊戲的機制還有玩家關係。後來我和幾個同學做了一個叫做《紅線》 (Red String) 的戀愛遊戲。這是復古像素遊戲，歡快很多。講的還是關係，我借用牛郎織女的典故，在遊戲裡設計了一條紅線守護在兩個角色之中的核心機制。玩家需要共同經驗他們的關係和距離，不然會受到一些巧妙的懲罰。整個世界觀很多東西是來自典故的，比如背景的晚霞（織女織就的）、連線的大三角（星座的樣子）。我又是在模擬一種關係的世界觀，只是這個更加輕快。目前我們在優化這個遊戲，或者說重做。我的野心比較大，我想重做的《紅線》是有批判精神的。因為這個遊戲的來源是民間故事，價值觀是比較厭女的，比如關係的確立是牛郎偷沐浴中的織女的衣服，還有包括現在很商業化、消費主義的七夕情人節的活動，這些我都想去解構。譬如可能這兩個角色的關係和故事能改寫，譬如會做五個關卡，對應五個當時結婚的步驟，每一關的boss都是可以去替代的想法和主題。目前這也是一個團隊作業，我們有四個女生和兩個男生，大家都很有興奮，處在研究的階段。

### 《靈犀裏》，重返上海

同時在做的一個可能更大的工程是《靈犀裏》 (Serendipity InBetween)，這是一個關於上海弄堂的雙人觸感遊戲。發想的最開始還是要做一個雙人遊戲，我當時的野心是有沒有可能每次玩的感覺是不同的，極致的情況是可能是當玩家換了一起玩的夥伴，或者是同樣的兩個人在不同的情境玩會有不一樣的體驗——感情本身就是這樣的。我當時和Patrick聊這個想法，他幫我想了很多實現的可能，比如桌遊，比如裝


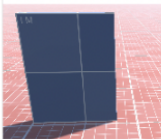

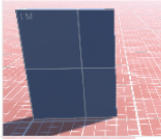

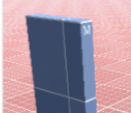




研究資料梳理。

目前我已經迭代到第四版，因為以前很多認識和發現是錯的，感覺不對，不能就是生搬硬套田子坊。田子坊是新開發的消費區，而且我也不知道田子坊是怎麼具體長成今天這個樣子。所以現在的方法是先做佈局，根據故事裡的人物情況去改造弄堂。人物都有原型。

我的遊戲很多會跳過語言直達體驗，所以你可能看不到這麼多文本的故事，你看到的應是我們撰寫材料的十分之一吧。這些材料來自我們團隊的調查，比如新聞、文獻、甚至小說。我們團隊好幾個人在做這個，尤其是一位在上海師範大學工作的夥伴，她找到大量過去的檔案資料。我是土生土長的上海人，反而要通過這個遊戲意識到知道的真的不多。比如金宇澄的小說《繁花》，他寫的東西比較少，我不覺得他在說個新奇的地方。雖然他也是盧灣的，但是他的盧灣區和我的盧灣區特別不一樣，上海的變化太大了，我是2000年後出生的，很多東西早變了，但我又感覺對他寫的東西是親近的。還有很多當下發生的事情，也和過去產生糾纏。比如團隊一個小夥伴是做旅遊工作的，他帶我去看爭議很大的相關議題，比如弄堂保育、翻新。我們還認識了一位老先生，他很愛攝影，有最早的照相機，年輕的時候拍了很多老上海的場景——這些照片基本上成了我們最重要的參考資料。

Creator	Name	Reference	Metric	Discription	Progress
Yifan	Soul Beats_Building_Module_Window_Type1_Close			0.8x1x0.1 The decoration can exceed metric. Window Closed	Done
Yifan	Soul Beats_Building_Module_Window_Type1_Open			0.8x1x0.1 The decoration can exceed metric. Window Open from middle	Done
					

Yifan	Soul Beats_Building_Module_Window_Type2_Closed			0.5x1x0.2 The decoration can exceed metric. Window Closed	Done
Yifan	Soul Beats_Building_Module_Window_Type2_Opened			0.5x1x0.2 The decoration can exceed metric. Window Open From Middle	Done
	Soul Beats_Building_Module_Window_Type3_Closed			1.5x1.5	Done
Yifan Shuai	SoulBeats_Building_LongTang_5x6_Gate_Type1			Only the 8x6x4 Gate in the middle. No Detail on the sides other than the front side+Roof	Done

這個遊戲已經和當時立項的時候完全不一樣了，它仍然是關於兩個人的親密關係，仍然是觸感的，但又有了很多厚重的東西進來，這又改變了很多關於雙人遊戲的想法和設計，可以說從難度到內容都和當初不一樣了。

目前我的野心就是把它做完，我覺得就很厲害啦。