

《無限暖暖》：一場重在療癒的開放世界遊戲實驗

冒險不打怪，還能幹什麼？一個少女童話式的開放世界遊戲是否可能？



危機四伏的開放世界遊戲

2020 年，因疫情在家長期隔離的我，萌生了通過遊戲來體驗電子旅行的想法。在任天堂商店逛了幾天後，我將目光鎖定在開放世界遊戲上：龐大的地圖、自由的行動、散落天涯的故事——應該可以在六英吋的屏幕上滿足我對旅行的懷念和幻想。

我的幻想和遊戲中的虛擬現實是有落差的。在《塞爾達傳說：曠野之息》裡，我爬到村後的山丘上採礦，可惜寶石沒採著，却被在同一座山頭散步的守護者用激光炸死了19次。備受刺激的我逃離了那座小山丘，決意前往雪山調養心靈，卻在雪原的入口處被另一隻怪物用遠程追蹤箭獵殺，剛好又死了19次。遊戲裡的攻擊方法有多少種創意，我的死法便有多豐富。在現實和遊戲中的山野都無法獲得治癒和安慰的我，狼狽地流落到了遊戲世界中的哈特那村，在那足足定居了半年——現實世界時間的半年——以逃避海拉魯大陸的危險。

那段時間裡，我還玩了扮演牛仔在美國西部時代裏浮沉的《荒野大鏢客2》、慌張地退款了在末世與巨型機械生物搏鬥的《地平線：零之曙光》、依賴了一陣子以城市冒險為主的《福爾摩斯：第一章》。在遊戲與遊戲的流連之間，頻繁的戰鬥使我越來越疲勞。我逐漸產生了一個妄想：這個世界上有沒有既安全又不刺激的開放世界遊戲？



少女，童話，開放世界？

2024年底，一位肩披粉色長髮、身著粉色連衣裙、身邊跟著一隻會說人話的貓型生物的、名叫「暖暖」的女孩，帶著以她為主人公的新遊戲《無限暖暖》，闖入了她此前從未涉足的開放世界遊戲賽道。《無限暖暖》，作為「暖暖」換裝 IP 系列的第五代遊戲，是由姚潤昊（男）創立的女性向遊戲公司疊紙遊戲，聘請原任天堂遊戲製作人和設計師富永健太郎（男）、迪士尼的動畫總監與分鏡藝術家 Dean Wellins（男）、動畫指導 Brent Homman（男）、藝術指導 Jeff Turley（男）跨國研發的野心之作。

這些出現在宣傳裡的名字告訴我們，在目前的遊戲行業裡，女性遊戲設計師們並沒有在金字塔尖分得幾個席位。由男性主導的工作環境下產出的商業遊戲，大多在玩法上追求傷害數值的爽感，強調戰鬥打擊體驗的暴力美學。自2020年米哈遊的《原神》發布、帶動開放世界遊戲在中國的大眾熱度以來，中國開放世界遊戲廠商，或成或敗，也都延續了重戰鬥這一特徵。此外，由於將女性角色服裝設計得像情趣內衣、女性動作充滿性暗示等原因，這些遊戲也無一例外地經歷了被玩家們指責為「媚男」的風波。

我很好奇，在這樣一個以滿足男性玩家各式各樣需求為潮流的商業遊戲生態裡，一個由多國男性知名行業元老出任頂層領導——但也雇用了眾多優秀女性藝術家——的女性向遊戲公司，所製作出的童話質感的開放世界遊戲，能夠成為脫離男性幻想的例外嗎？「暖暖」，作為一個換裝系列遊戲的主角，是一個標準意義上漂亮的女孩，其角色本身並不具有任何的革命性。如果這款遊戲真的不同尋常，它又用什麼樣的設計思路，表達了什麼樣的女性幻想呢？



假設一個女性友好的遊戲社會

《無限暖暖》發布之初，官方將其宣傳為一款主題為「收集美好的開放世界」和「無論何時都要盛裝登場」的換裝冒險遊戲。玩家將在遊戲中扮演的暖暖，被期望她可以收集全部的奇跡套裝並最終改寫異世界結局的「世界神」送去了奇跡大陸。她將在信仰著不同穿搭風格的土地上旅行——結交朋友、收集華服、體驗愜意的生活。遊戲夢幻的美術風格和世界觀，似乎在向我們暗示奇蹟大陸將是一個輕鬆、療癒、女性友好的世界。

雖然疊紙遊戲官方沒有公開表達過《無限暖暖》在性別議題上的立場，但只要進入遊戲世界逛一逛，仍然不難看出，《無限暖暖》中的虛構社會的確是一個以女性為中心的社會。在遊戲中，我察覺《無限暖暖》所呈現的奇蹟大陸的 NPC（指「非玩家角色」，通常為配角和群眾）性別比例意外地平衡。為了驗證這個遊玩印象，我隨機去了幾個公共場合數人頭——大部分場景的二元性別偏差都僅在零到兩三位上下。正如我們在現實生活中對性別公平度的感知基於我們在集體中的處境，遊戲世界中的 NPC 人口性別比例對於設計虛擬社會的價值觀也十分重要。細節和配角不需要為所謂的主角讓步，是事無巨細的開放世界遊戲的獨到之處之一。

在 NPC 的性別比例不失衡的前提下，玩家在遊戲世界裡遇見的有關鍵戲份的角色，大部分被設定為了有相當社會地位的女性。從遊戲一開始出場的「世界神」、異世界裡指引暖暖即玩家辦理身份的第一個朋友、到鎮長、王國衛隊隊長，無論是政要、還是藝術大師，無論是文職，還是武職，女性一個不漏地出演擁有各行各業關鍵地位的角色。這與我們所生活的受玻璃天花板限制的現實，以及其他遊戲所塑造的虛擬世界南轅北轍。



在女性擁有話語權的遊戲社會裡，一些舉重若輕的發言得以浮現。遊戲公測的當周，暖暖在面對「任何願望都能成真」的利誘時脫口而出的一句：「我想要全世界的女孩都不會肚子痛！」引起了中文互聯網上的廣泛討論與關注。女性玩家們大多能在那一個瞬間反應過來，這是在對痛經這一女性獨有的生活經驗表達同情。「肚子痛」這個措辭雖然相對於「痛經」而言較委婉，但仍然迅速破圈、讓眾多玩家們為暖暖感到驕傲。

在遊戲玩法方面，相對於市面上將戰鬥體驗作為核心的開放世界遊戲，《無限暖暖》裡的打鬥更多是比喻性質的。在目前開放的遊戲故事裡，暖暖來到了「心願原野」——一個曾經受「願望神」庇佑，現在卻暗藏利用人們的許願文化實現貪欲的邪惡勢力的地區。暖暖決定幫助旅途中被傷害的人，在此過程中會遭遇被怪物襲擊的危險。面對形態各異的「魔氣怪」，她唯一的攻擊技能是「淨化」——打敗非 Boss 的魔氣怪，只需要發出一擊。

雖然遊戲目前沒有開門見山地解釋這些魔氣怪的來歷，但在暖暖與售賣黑心布料的奸商對峙的一個事件裡，遊戲展示了一段動畫。在那段鏡頭裡，紫黑色的魔氣順著口出惡言的奸商的四肢湧出、落

地成形，化為了怪物。再結合這些魔氣怪的名字，比如「喪氣布袋」、「偏激章魚」、「呆滯水母」等等，我們不難推測，敵人的本質都是亟待處理的負面思想和情緒。由於這些生物多被設定為與玩家語言相通的智慧生物、而非無法交流的野獸，在暖暖與敵人的對弈中，矛盾爆發和解決的方式往往都是正面溝通，強調坦白內心的感受，而非以武力高低論英雄。

在淨化這些怪物後，玩家會獲得製作衣物的各色布料。點擊查看這些布料的文案，寥寥數語，正是回應這些負面情緒的心理治療。比如，玩家在淨化「孤僻布袋」後獲得材料「迴避鈕扣」後，會閱讀到的物品文案是：「卸下重重心防，才有被擁抱的可能。」玩家擊敗怪物後獲得的布料戰利品，只有在完成少部分服裝的設計時才會用得上。大部分的衣物製作所需要的材料仍舊是通過採摘植物和照料野生動物獲得。在自然環境與人的供需關係設計裡，《無限暖暖》的玩家沒有高強度打怪的需求，在遊戲世界的遇敵概率也因此被設計得很低，進一步減輕了玩家的情緒負擔。



從侷限緩緩走向無限

目前的《無限暖暖》是一款考慮和面向女性玩家、表達溫柔，給玩家提供安全感而非刺激的遊戲。它的玩法功能——跳躍、解謎、抽服裝——可能是舊的，自身在遊戲市場裡的處境卻是新的。如同女性體驗的多樣性無法在一個角色身上得到體現，開放世界遊戲，既有無限的選項可能，也有無數看不見的侷限。在關注、欣喜和失望中展望未知的遊戲未來，我們尚有空間思考和提問，什麼是尊重女性的遊戲？什麼是女性向的遊戲？什麼又是女性主義的遊戲？

雖然暖暖是《無限暖暖》中的唯一可扮演的角色，遊戲提供的服裝也多為通俗意義的女裝，不少男性玩家卻也在娛樂的過程中解鎖了一些新鮮的體驗和視角。有一些男性玩家在網上分享了與自己女友比拼各自給暖暖設計的穿搭，交流審美；有一些男性玩家藉此感受了一下女生精心梳妝打扮一次的耗時；還有一部分玩家沉迷於相機功能。他們仰仗暖暖這位有耐心的虛擬模特，滿世界練習人像攝影技巧，期望可以回到生活中運用。

同時——或許並不出乎我們意料的是——雖然暖暖的服裝全部都做了防走光處理，但自由的拍照和內置打卡分享功能仍然被部分玩家當作可乘之機。在大世界裡共享照片給其他隨機玩家的功能被發現後，有不少玩家據報反饋稱，她們在遊戲中點開照片看見了卡角度拍攝暖暖裙底、在虛擬世界對她進行性騷擾的「髒東西」。

《無限暖暖》上線後，疊紙遊戲的老闆姚潤昊就聽取玩家意見優化遊戲體驗一事，發布了一段視頻反思。鏡頭前，他緊張地捏着手錶示，他們希望「這是一個在和世界的互動過程當中，不斷地能感受到幸福和美好瞬間的遊戲。只要你往前，你腳下的廢土就會開滿鮮花。」在遊戲團隊送給暖暖的一則生日祝福視頻中，動畫部門的兩位男總監分享道，他們選擇加盟《無限暖暖》是因為希望做出可以和自己的女兒分享的工作成果，並希望這個角色對他們的女兒們有正面的啟發和教育意義。暖暖的 IP 文案杯杯女士則如此表態，「風可以吹走一張紙，但是吹不走一隻蝴蝶。暖暖其實就是這

一隻蝴蝶。」雖然公眾、玩家和遊戲製作方們對「以包括暖暖在內的女性遊戲角色主導的遊戲體驗應該承載當代什麼樣的幻想」這個問題的答案難以達成一致，但好消息是，我們正在作答。

