

## 台湾公益企划《爱说不说》团队透露开发心得与契机

曾推出《DESERTOPIA 荒漠乐园》、《实况旅人》等游戏的台湾独立游戏团队游戏熵 Gamtropy 与「台湾艾滋病学会 - 让 i 发声」共同打造的公益企划《爱说不说》是一款仿真社群软件的角色扮演游戏，描述过度关心的父母、不和谐的职场、各怀心事的朋友，所有压力与事件，都有可能是重新审视彼此关系的契机。发文、传讯息、做出抉择。如果展露你真正的模样，是否还能维持想要的关系？



# 愛說不說

在本作的虚拟社区中，玩家要与家人、朋友、同事藉由发表文章及不同对话选项进行互动、触发剧情选择，游历不同故事分支，最终抵达三十余种不同的结局。

对于本次的合作契机，团队表示出乎预料，「是对方主动来找我们谈合作的，由于台湾艾滋病学会每年都会规划不同的企划来倡议爱滋感染者赋权，今年恰好想使用游戏的形式来推广。长期以来，Gamtropy 制作的游戏都会结合社会议题或流行文化，可能是因为这个原因吸引到他们的目光，进而促成合作。」

《爱说不说》故事的发想是从台湾艾滋病学会而来的，团队当时有收到一些想倡议的理念主轴，他们便是以其中「每个人都有自己要面对的人生课题，HIV也只是其中之一罢了」这样的概念进行发想。本作故事并不单纯只聚焦HIV和感染者身上，而是以一个寻常的视角处理自己的家庭关系与职场人际来发展，再将HIV的议题融入在其中，甚至安排了可以让玩家带入「假如我也是个HIV感染者，我的决定会有所不同吗」这样的思辨课题。

团队表示：「我们希望充分运用游戏这个载体的长处，让玩家脱离纯粹观者的疏离性，尽可能传达身处冲突中心时的情感冲击，并参与其中的互动。设计剧情的过程中，我们除了访谈取材外，也从生活平时的观察汲取素材。我们试图在有限的环境下呈现台湾不同场域中常见的互动模式，并力求让玩家在游戏过程中的生活维持多样、真实的人际关系。」



而为了描绘人与人的沟通与不同的亲密关系，团队希望能透过每个人日常的行为模式来产生带入感。而在手机这个载体上，仿真一个社群软件应该是最有机会引起玩家共鸣的设计了。基于这样的想法，游戏以社群软件来呈现，而故事框架便建立在主角在不同社交圈中遭遇的不同事件。另一方面，Gamtropy 曾经制作过《实况旅人》这款游戏，当时就是以奇幻世界的网红文化作为发想而制作的 RPG。「在仿真网络社群的互动方面团队已经有过一些研究经验，可以带到这次项目的开发中，让我们在这款游戏中能更深入得塑造不同 NPC 的个性和剧情发展。」团队说明。

谈到不一样的开发经验，据了解团队在研发游戏的过程中为了更了解艾滋病毒感染者的真实处境，团队访谈了感染志的秘书长「蛋蛋」。他们提到，原本团队内部对于游戏中主角的同事受到歧视的剧情发展有点迟疑，认为合理的发展是角色应该有所反抗，但访谈中听见许多感染者实际上因为种种困难而默默离职，既意外也心痛。「希望借着这款游戏，能让更多人关心爱滋议题，让社会更友善。」

可以分享一下这次合作后的心得吗？开发团队表示：「跨界联名的合作一直是团队的经营目标之一，很开心这次有这个契机往这个方向又迈进一步，除了与不同领域的人激荡出新的想法，我们也学到很多过去并不那么理解的知识。希望未来能有机会在议题游戏的领域继续深耕，透过游戏倡议不同的价值。」

《爱说不说》目前已在 iOS 和 Android 平台免费推出！

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16708119932575.html>