

引言

PS: 这篇测评其实算是一个大杂烩吧，由我很早以前写下来的各种各样的测评凑在一起凑成的，你要问我为什么现在发出来？大概是因为现实生活中的一些事吧。

轮回（梵语：संसार Saṃsāra），是一种思想理论，认为生命会以不同的面貌和形式，不断经历出生、死亡。一般认为这些思想来自东方，但在欧洲亦有轮回观念，即希腊的轮回哲学，例如毕达哥拉斯及柏拉图等，和德鲁伊教；作为一种宗教体验，则被认为是世界的另一种真实（感官所认识世界的延伸）。

轮回作为一种哲学和神学上的概念，在各种文学作品中屡见不鲜。游戏作为交互的艺术，自然也有轮回的一席之地。从 *ever17* 之类的作品，到最近的一些作品，轮回的概念无处不在。

但是要用好轮回这个概念，却不是那么一件容易的事情。对于任何小说的作者，包括文字冒险类游戏的脚本家而言，包含轮回的剧情树都是一个相当难以驾驭的东西：其一，为了不让轮回显得太过于突兀，必须要在前期埋下足够多的伏笔以进行回收；其二，要用轮回来解释一些剧情的话，就不可避免的要考虑到时空穿梭的问题，蝴蝶小小的扇动一下翅膀带来的剧情树上的改变要如何考量，也是相当难以驾驭的。

那么，现在就请诸看官跟随在下的脚步，一起穿梭在 *galgame* 的世界中，细细品味一番诸位优秀的脚本家是如何把“轮回”的概念融入到游戏中去的吧。因为是 *galgame*，所以像黑魂、空洞骑士、尼尔等，就略过不表。

本文意在抛砖引玉，本人拙作上不得大雅之堂。欢迎诸坛友热烈讨论。

FBI WARMING!! 温暖人心新岛夕警告!!!!

[page]

基本信息

先是我挺喜欢的一款游戏，来自调色板的恋花绽放樱飞时（*Saku Saku: Love Blooms with the Cherry Blossoms*/恋がさくころ桜どき）

[sframe]691150[/sframe]

画风和人设可以给 A，毕竟我当初也是冲着画风很棒去的(夕莉很棒欸)。和泉万夜的原画质量真的高，虽然女主角们有的姿势我觉得现实里做真的会扭到腰……遗憾的是，剧情只能给 B+，虽然说主线剧情里有轮回的要素，但是最后为了 Happy End 强行的轮回着实有些瑕疵。总体而言，这是一部画风和人设非常的棒，五位女主角画得非常的好看。以及两首 OP 都很棒（燃烧的经费）。

接下来是一款比较老的游戏：Muv-luv 和 Muv-luv alternative

[sframe]802880[/sframe]

[sframe]802890[/sframe]

是的，这是“一款”游戏，不是两个。这款游戏因为年代古老，画风和人设只能给到 A-，但是它的系统和剧情就算是放到现在也是相当出类拔萃，给个 A+ 的评分不过分。作为 03 年和 06 年的作品，先发售的 Muv-luv 整个一作都是为了 Alternative 作铺垫，自然前者在口碑上会差一点，但是还是建议没有玩过的玩家先玩会让人瞌睡的前作。整个剧情在 Alternative 作了极大的升华，可以说去掉 18X 部分都没有任何问题（当然 Alternative 部分保留可能 18X 部分更好，玩过的都知道）。这款作品中可以说是轮回要素是真的充斥着整个作品，当然这个轮回更像是命运石之门里面的平行世界穿越。

紧跟着要介绍的作品就基本没有登陆 steam 了，我个人还是希望厂商们能把它们搬上 steam 的（笑），只有英文版也没什么太大的关系嘛。

首先是 summer pocket。key 设的作品，今年 6 月份才发行的新作品。

summer pocket 这款游戏带给我的是极大的惊喜，麻枝准的原案，新島夕（这位不用多介绍吧？）、魁（Angel beats!CLANNAD 的剧本）和ハサマ的剧本，甚至还有铃木 Konami 唱的 OP（No Game No Life Zero OP 了解一下），游戏体验可以说是非常棒了。无论是画风、系统、剧情还是音乐都是上乘之作，还是全年龄噢~

然后是幸福噩梦（ハピメア/happymare），Purple software 的作品。

画风 A- 人设 A- 剧情 A-，其实这个作品算是中上水准的作品了，轮回剧情很棒，但是犯了一个无法回避的问题“轮回剧情相关的女主会让其它女主线路失去存在感”不禁让人疑惑牺牲 3 个女主来凸显真女主 alice 真的有必要么……这就导致了前面单独三条个人线就显得只是铺垫而已……管他呢，诸君我喜欢异色眼啊，异色眼的真女主超棒。

接着是夏梦渚（ナツユメナギサ），SAGA PLANETS 的作品。

这是一款 09 年的作品，剧本是温暖人心新岛夕，意外的新岛夕没有在糖里面混进去一些高等直立行走动物的消化系统残余物进去。虽然对新岛夕各种在糖里面混进去一些高等直立行走动物的消化系统残余物感到不满，但是不得不说新岛夕的剧本还是相当好的。横向对比一下 SAGA PLANETS 的另一部作品——花之天使的夏日恋歌（フローラル・フローラブ），剧本的深度和优秀程度在没了新岛夕之后直线下降，虽然变成废萌也就不会在糖里面混进去一些高等直立行走动物的消化系统残余物就是了。通关完 4 条线之后，大部分人会感觉这剧本中规中矩啊，除了挖的坑太多了疑团一大堆之外也没什么。但你要想想，这是新岛夕的剧本。除了剧情的高潮来得很晚之外，没有什么其他可以挑剔的地方了。

最后是戏画的看家作品 Baldr 系列的 Baldr Heart。

总体上而言画风和人设 A 剧情 A- 系统 A-，ACT 警告，个人不是太喜欢这套连击系统，偏

hard 向，比较难用。而且武器的解锁还需要熟练度……这就逼迫人在前面几条线需要多用各种武器。好在难度较低的时候手残还是勉强能通关的。剧情方面，每个女主在其他人的线表现出远超自己线的觉悟和意志……这……也勉强算是“轮回”的一个诟病点吧，虽然这一作品的轮回并不是传统意义上的轮回。

[page]

恋花绽放樱飞时

日常剧情非常的暖人心田，非常好的描述了从“日常相处”——“日久生情”——“察觉感情”——“告白”——“甜蜜的在一起”

——“在一起过程中的矛盾”——“解决矛盾”的过程。 剧情的败笔在于，发糖和深度不可兼得，好好发糖最后甜死人就好了，搞深度得不偿失……因为先扬过头了，再抑就让人很不舒服。

个人觉得剧情，月岛夕莉 Yuri》神风杏 Ann》一之濑美樱 Mio》妹妹

纯情的夕莉实在是太过于可爱……夕莉个人线的糖甜死人了。剧情的矛盾点在于谈恋爱疏远了亲戚朋友……人妖（组长配音）出来威胁不分手就会死……于是花子哭着说自己被疏远了……导致最后分手但因为日久生情分了跟没分没区别……所以最后又复合了……这段剧情意义何在……；杏表面上肉食性实际上胆子小是相当的草食性……别有一番可爱……艾蕾也很萌……剧情主要是为 Tina 作铺垫……解开死神之谜……用整个个人线来引出真结局的背景设定，基本相当于放弃了这个女主的存在感。然而到最后的真结局 Tina 路线……相当的……无法描述……Tina 太过于温柔，尽管收割了灵魂但是不忍心吃掉记忆……所以死神的力量用尽直接消失掉了……然而最后强行“死神轮回转世复活回来”……

最后来谈一谈整个剧情中的轮回要素。整个剧本相当的分散，可以说是女主们的个人线不存在太大的交集。基本都是废萌的套路。轮回主要是体现在“死神”收割死者的灵魂然后赋予给新生生命这么一个过程之中。Ann 线相当于引子引出整个世界观设定，然后是真女主的 Tina 线……因为不愿意收割死者灵魂导致力量用尽然后跪掉可以说是……哎，然后“你觉得死神死掉了会怎么轮回呢？”然后 Tina 明年樱花开放的时候又“出生”了……这么好的一个世界观设定，全部被虎头蛇尾的浪费掉了，着实令人遗憾。

[page]

Muv-Luv

这部作品可以说是整个就是在轮回。因为平行世界纯夏临死前？的思念，导致男主穿越世界线进行轮回。muv-luv 中第二部分的章节，整个为了 alternative 做铺垫，大致展开了一下

世界观，然后就交给 **alternative** 来讲第一部中失败又再次轮回回到过去的白银武的奋斗，这个轮回设定其实是设定的相当巧妙的。而纯夏的伏笔其实 **muv-luv** 第二部就已经埋好埋得非常深了，再到 **alternative** 回收回来就显得非常的巧妙。

muv-luv 中对轮回的这样处理其实是玩了一个小花招，用平行世界来解释轮回，用纯夏的力量来解释“每一次都从头开始”，剧情上非常的自洽。而对其它女主的线路的处理也是非常不错的，**alternative** 就唯一条线路，而其它女主的线路都放到 **mu-luv** 中去，就可以有效的避免因为轮回设定导致非轮回主线相关女主存在感稀薄甚至完全变成摆设的问题。

[page]

Summer pocket

Summer Pocket 里面因为涉及到轮回要素，所以四个女主的线路从共通线开始就开始疯狂的埋伏笔。比如，男主能轻易钓上海产品，不会被蚊子咬，又是各种既视感；追逐着常人看不见的蝴蝶跑到一颗白色花的大树下，见到了羽末……这种伏笔是到最后真结局才进行回收的。而像白羽线里面的堀田小妹妹这种很快回收的伏笔（虽然这个伏笔在真结局那里又来了一次），就更多了。应该说是 **key** 社的这帮剧作家真的很优秀么？各种长期和短期伏笔相得益彰，让人在一种有所释怀又有所疑惑的过程中推完了前四条线。

每攻略一位女主，标题画面就少掉对应的女主；以及每一轮游戏羽末的对话都有所变化变成未读状态，这种小细节或多或少的提醒着玩家注意。个人感觉魁写的紬线完成度相当的高，比起其他女主（大概是新岛夕写的吧，新岛夕习惯性的开放式结局）的开放性结局，紬线剧本长度长，来龙去脉完整。在 **ALKA** 线出来之后，其他女主的个人线存在感变得极其淡薄，真女主白羽线就变成了真结局 **pocket** 路线的伏笔，苍线就变成了说明世界观的线——蝴蝶是死去人们的记忆；鸥线比起前两者而言更加优秀，新岛夕这条线写得好，跌宕起伏，千回百转。但是 **ALKA** 线出来之后，说明了整个小岛上蝴蝶为什么经常出现，和白羽家世代相传的“回到过去”的能力之后，四条女主的个人线还是暗淡不少。

这作中的轮回，基本就是基于白羽和羽末这对母女，因为“回到过去”能力*2，所以导致了闭环无限 **loop**，导致所有人一次又一次轮回。这点懂游戏王的玩家就知道了，如果场上同时存在两只持有“对方只能向这只怪兽做出攻击”的怪兽，对方就不能攻击任何一只。所以真结局给出的结局办法是，在白羽她老妈的帮助下，羽末回到更古老的过去，阻止白羽觉醒习得技能“回到过去”……当然最后白羽和男主的开放式结局不得不说非常有新岛夕的风格，不过这样作为轮回的终焉处理的也挺好的。插句题外话，最后 **pocket** 路线里面七海（回到过去的羽末）的声优是香菜，当然整个作品中所有声优的表现力都非常棒就是了。

[page]

幸福噩梦

幸福噩梦的轮回设定挺巧妙的，有表里两层轮回。表轮回是男主因为幼年失去了妹妹，所以在清醒梦中总会梦到妹妹的“噩梦”，然后不得不通过和其它女主拍拖来让妹妹释怀从而脱离轮回。而里轮回则是，实际情况是真女主 Alice 做了一个梦，把所有人给卷进来了。作为观察者的 Alice 一次又一次看着男主和其它女主谈恋爱，并且制造男主的“妹妹”的幻想试图误导男主，从而一次又一次看轮回，结果最后被攻略破局……这个轮回设定挺巧妙的，不过还是犯了和 Summer Pocket 一样的问题，就是真女主路线出来之后，其它所有女主的存在感急剧下降。

[page]

夏梦渚

作为新岛夕早年的作品，夏梦渚和 Summer Pocket 套路几乎一致。真相是，前期攻略的四位女主都是被真女主步卷进来的无辜人士，步用特异能力把所有人都拉进了她的梦境，因为不愿意接受男主已经死去的现实。所以最后结束轮回的方法……就是男主意识到自己其实已经死了，然后说服步，解除梦境面对现实……

不过这次的剧情推进有明着的剧情锁，几个女主除了老树之外基本上是平行关系（因为是被卷进来的可怜路人），然后是步和老树的交替剧情，为了在揭晓谜底之前扩充世界观并且回收和制造伏笔。从这里对比可以看得出来，比起在 Summer Pocket 的时候伏笔全部买在了共通线，夏梦渚中一点一点回收一点一点埋的新岛夕还略显年轻……

[page]

BALDR HEART

这一部作品选择使用强制性的剧情锁来推进剧情。因为剧情锁，攻略顺序必须是月咏 Tsukuyomi、Mao、尤莉 Yuri、Nagi 风。月咏，真实身份是之前死的月咏然后灵魂转移到人造肉体中……在自己线因为被洵夜歌的记忆吞噬出问题……在其他线自己解决问题，在自己线靠男主作为心灵支撑……整条线的意义就是引入矛盾——这个岛究竟在发生些什么？为整个剧情做铺垫；不直接追踪，选择调查数据再找人就能赶在“去追踪结果被妨碍浪费大量时间”的结果之前看到 Mao 的家人……进入 Mao 线。Mao 是芙蕾雅的克隆人……因为雄大想上自己的女儿……所以克隆出来当作孤儿基于资助……整条线的目的是解开之前的一些谜团，比如恐怖分子的真相——雄大勾结外部势力……；想和大家成为朋友隐藏“是间谍”的事实就能进入尤莉线……个人线揭开男主背后真相，尤莉本身是性爱用人造人，也就是性爱玩偶，和奇术师也就是栞(kan)奈——以前基地的好姬友一起在男主长大的设施被培养，后来男主的养父，也就是男主的克隆体的儿子摧毁设施的时候和男主一起被收养。男主中了坏血针之后，只有尤莉的血和肝脏移植能救男主……尤莉定期发情的特性真的是……；之后，接下风的邀请，一起参加学生会进入 Nagi 线。Nagi 真女主，钦定的，解开所有问题。Nagi 本身也是人造人……其克隆原型和男主的克隆原型是夫妻……解决掉幕后黑手……也就是那个什么鬼的附体在加藤身上的病毒（？）和美咲（美咲是黑化的风的克隆原型的……电子体（？），真正残留着的风的克隆原型是那个妖精……）美咲是神免航一郎（男主的克隆原型，本来海神的人造士兵。后来和性爱人造人也就是风的原型私奔，建立大势力府岳反过来报复

海神。但是在这个过程中忽略的妻子，导致妻子死去。于是发动阿迦奢计划试图复活妻子，结果打捞电子体上来是黑化的美咲，于是被杀）。美咲为了爱情……于是克隆神免航一郎，然后得到男主。想光源氏计划培养爱人，结果被男主的养父，神免航一郎的儿子摧毁计划……简直了……美咲对男主是真的爱的深沉。一番大战之后，美咲 GG。结果发现风本体在沉睡，出来活动的只是电子体……

BALDR HEART 的轮回并不是传统意义上的轮回，其实轮回的也就是电子体……这个轮回更深层次意义上而言其实是前代人的轮回吧……因为剧情锁的关系，所有的冲击力都放在了最后的 Nagi 线上，导致越早攻略的女主存在感越稀薄……这个着实是败笔……

[page]

轮回——空梦一场，抑或是在命运的轮回中挣扎

轮回的概念和游戏有着天然的相性——用轮回来解释一轮又一轮的游戏旅程再好不过。这不仅让人想起了 The Hex, Pony Island 作者的另一个作品，虽然游戏只有一个周目的故事，但是多次在不同角色的过去和现在之间跳跃，以此来解释故事，这是使用轮回概念的时候剧本家们也常用的一种手法——在不同的周目中用剧情锁逼迫玩家不断的从轮回中找寻或者揭示线索，以此来丰满游戏，这是一种非常好的手法。

但是轮回也有其弊端，那就是非轮回主线的女主角的存在感一下子就会降低到路人角色的程度。硬要举个例子的话，那就是游戏王动画第六部里面的 Blue Angel 了。因为轮回剧情一旦出现，就必然会是一个相当主线的剧情，再加之轮回剧情需要强大的剧情逻辑连贯性，就会给玩家带来一个极大的冲击，这种冲击就会导致玩家对这一主线的印象深刻。相对的，就会导致其它角色路线的边缘化。

另一个弊端是，为了先抑后扬的需要，在真女主线出来之前，各女主的线路最多也就只能最多涉及到世界观的讲解，如何将得多又写得好，着实不易。

新岛夕的 Summer Pocket 和夏梦渚都没能逃过这一问题，因为轮回剧情的使用，导致其它女主色彩暗淡。Muv-Luv 的做法是，把各女主线放到 Muv-luv 的第二部去解决，alternative 专心讲好一条线的故事，这也不错，但是要冒着极大的商业风险来做分割商法，前作销量惨淡就 GG。而要是合在一起写，如何在不让其它女主都黯然失色的情况下写好真女主的剧情，着实是一个困扰着诸多剧作家的话题。