

# 基本信息与简评

[sframe]491950[/sframe]

惊闻 10.1 这游戏出汉化了，还是以前免费送过的，商店白送一次，HB 白送一次。[spoiler]最近心情不佳，于是可能这篇文章显得结构有些凌乱吧，读者见谅。其实当初自信英语水平过关，啃生肉，结果被大量不常见词汇劝退。

[/spoiler]

这个游戏有些年头了，我想坛友们都或多或少对这个游戏有所耳闻，废话就不多说了。

## 1. 游戏性——略有瑕疵

就游戏性来说，orwell 的系统有些不尽如人意。比如说，对话记录不能快速呈现，就很蠢。一周目玩的时候，逐字逐句地显示人物打电话时候的录音对话，确实有一种身临其境正在监控电话对白的感觉。但是对于多周目来说，这就是相当的灾难了。无法快速跳略的大段对白，在最后一章问题特别突出，每次玩都要浪费大把时间看已经看过不知道无数次的对话，就很傻。

另外就是游戏的提示系统了。有可用的数据块和 new 的时候，会有红点和蓝点提示玩家。但是这就导致了另一个问题，游戏机制设计是数据块拖进 orwell 是不可逆的，然而是否收集到某些 optional 的信息又是会影响终局的。制作者贴心的设计了灰掉的功能，但有的时候如果数据块的介绍页面过长，点到下面灰掉它的时候介绍页面会消失导致没法灰掉，就很傻。然而如果不灰掉的话，又会导致过多提示干扰主线的提示。

顺带一提，游戏的汉化还行，就是把 grade 翻译成年级让我觉得不太好。我寻思大家一般不都是 freshmen,sophomore,junior,senior 的叫法嘛，这个 grade 肯定指的是课程分数的 grade.....

## 2. 剧情性——颇具争议

因为是线性剧情，倒也没什么繁复的剧情线，很多时候剧情的二选一也比较直白，一条是假的线索一条是真的线索。大家讨论的最多的反乌托邦剧情，这个容我之后再谈。我个人是不太喜欢这作的剧情描述方法，因为感情冲击不太强烈。本作的游戏系统解密程度相当大，按照制作者自己的说法，是想玩家在操纵 orwell 系统收集信息的时候意识到这个问题。但是对于一个满脑子都是分析线索奋斗了好几个小时的玩家来说，可能一个大的剧情转折带来的冲击会更大。我个人觉得主要原因还是虎头蛇尾，因为无论是帮助 ZF 还是这个 thought 组织，最后结局都没什么两样——要么是 ZF 继续推进 orwell，要么是 thought 获得政治资本变成新的政治力量，这都太现实了，根本没有戏剧性，所以冲击性就低了。

## 3. 美术性——平平淡淡

说实话我个人不太能接受这种马赛克风格的作画，游戏 UI 画面也给人一种稀疏平常的感觉，音乐也没留下什么比较深刻的印象。

评分：7/10.0

[page]

# 自由民主作品？

其实看到探讨隐私和个人权利、自由的作品的时候，我第一个反应是这玩意儿是美国人弄的吧，结果一查，不是

我个人还是很喜欢普京最近的某个表态的，某个瑞典的 16 岁小萝莉在国际会议上跳出来，谴责某些发展中国家不保护环境，普京表示他不赞同这个小女孩的行为，并认为是有些别有用心的人在背后推动。

我觉得这就和之前亚马逊雨林火灾一样。大家都知道这火 99% 的责任在巴西政府身上，但是实际上这是个巨大的矛盾——当地农民穷，衣不遮体，巴西也穷，政府没那么多钱学我国搞基建搞补贴振兴乡村。那怎么办呢，靠山吃山，靠水吃水呗，都穷的活不下去了，总要烧森林来开垦农田吧。但是问题是巴西农民救活了，全球最宝贵的雨林毁了。这个就很像“给你一个按钮，按下去你能获得 50000000 亿美刀，但是人类会在 300 年后毁灭”的问题一样，如果你穷困潦倒，那“我开心就好，哪管这天下洪水滔滔”；如果你没有选择权，那你肯定会谴责按按钮的人是个鼠目寸光之人。

稍微有点扯远了，我的观点是，价值观这种东西因每个人的利益不同而不同，强行灌输价值观不可取。这要是美国人弄得我可能直接删游戏了。

要是美国人来弄，会怎么做剧情呢？首先弄一个腐败的政府，然后渲染一下 `thought` 组织每个成员的悲惨经历，什么因为得罪了政府高官，被人用 `orwell` 搞得家破人亡啦。先在道义上把这个系统踩在脚下，然后再进行游戏主线推进。

还好，虽然我个人觉得剧情写的不好，但是它真实。`orwell` 里面的 `thought` 组织是真的恐怖组织，为了寻求政治诉求而选择“使用暴力武器对付无辜警员”和“在人群密集场所使用危险爆炸物”，简单明了，很真实。这点底特律变人就做的很差了，如果是种族问题，没有选票的话，那就只能暴力抗争。熟悉美国黑人权利运动的坛友都知道，当时黑人运动的时候，暴力活动有多猖獗，各种打砸抢烧（屋顶上的韩国人了解一下？）最后给黑人权利是属于安抚和妥协。这也就导致了为什么“小学老师带全班（大部分黑人）去棉花田体验摘棉花，被学生家长控诉歧视黑人”这种玩意儿在美国是政治正确了。相比之下底特律就媒体随便报道一下就给权利了简直是在侮辱智商。

`orwell` 这方面，倒是圆得挺不错的。`thought` 的创建者是 `orwell` 系统的创建者，留下了系统后门，于是后继者可以黑进系统搞事情，最后一章就是这么来的。前几章的网络暴力，也显示出这个国家媒体力量的强盛，ZF 居然没搞出版审查挺让我意外的，这法案是怎么通过的.....难道学美国背着国会偷偷搞秘密项目？

剧情好就好在它真实，起码圆回来了，但是坏在哪呢？坏在它真实。

它太真实了，以至于感情冲击不够。经过前几章，玩家都看得出来，**thought** 组织这几个人是真的有犯罪的。红毛私自动用公司设备，教唆金毛制造爆炸。金毛暴力抗法，制造恐怖袭击。不管她们出于什么目的，背景如何，犯法就是犯法。难道因为主张某种政治诉求就能逃避法律的制裁么？不能，所以很难让人对他们的主张全盘接受。无论如何，暴力都不是解决问题的手段，也不应该成为达到目的的手段（没错我就是在含沙射影）。因为行为的不正当性摆在那里，玩家在面对二者择一的时候，内心的纠结会少很多，感情冲击自然就不够，因为相当大一部分玩家并不会觉得自己的行为有问题（抓犯罪者，有什么问题？）

[page]

## 是意识形态宣传还是噱头？

最后再来谈谈这一作着力宣传的反乌托邦

说实话，我觉得一个没有新闻审查与舆论控制，只有一个单纯 **Orwell** 系统的社会不能叫做反乌托邦。当 **thought** 用人肉搜索的方式曝光指导员身份，使其遭受暴民冲击、日常生活已经无法正常维持的时候，这并没有凸显出 **Orwell** 的非正当性，反而突显出了 **thought** 组织的暴力性。**thought** 在主流杂志上公开指导员身份，这在反乌托邦社会根本不可能发生。

仅仅一个侵犯隐私就能算是反乌托邦么？我觉得不能。这个社会并不压抑。**thought** 这帮人每天谈论反 ZF 言论，还在社交网站上公开谈及要进行非法集会都没被抓，这太乌托邦了。要是侵犯隐私就算作反乌托邦，那在我看来遍布监控的校园也挺反乌托邦的。

工具仅仅是一个工具，其邪恶与否要看使用工具的人。之前研发出了 AI 通过监控数据智能分析学生的系统，很多人对此口诛笔伐。但它只是一个系统而已，就像原子能一样，你能用来造核弹杀人，也能拿来做核电站解决能源问题。如果担心工具被滥用，那就建规立法确保工具不会被滥用，指责乃至扣一顶邪恶的帽子给工具，这就像杀人犯被判无罪，刀具制造商被抓了一样胡扯。

维护国家追求的安全的真正代价又是什么？

调查公民的数字生活。搜索网页，翻遍社交媒体动态、约会网站档案、新闻评论和博客，找出一系列恐怖袭击的负责人。入侵嫌疑人的私人生活。监听聊天通讯、阅读私人邮件、入侵电脑、调阅医疗档案、建立信息之间的联系。找出一切你需要了解的信息。

决定信息的关联性。只有你提供的信息才会被安全部门看到并以此行动。由你决定信息的可见与不可见，继而影响安全

部门对嫌疑人的看待方式。

保卫国家自由。找出恐怖份子，让公民得以安睡，让他们知道奥威尔在守护着他们。

游戏简介是这么写的，其实我觉得宣传方面似乎有意向反乌托邦题材靠拢。但实际并不是啊，你 **police** 破案的时候，走访调查，梳理出嫌疑人的人际关系脉络，通过调查社交媒体、通话记录、转账记录，调查出潜在的嫌疑人和动机（对，游戏里其实 **orwell** 系统很多时候也在做这事），这有什么问题么？无论是哪个国家的 **police** 都是这么干的。所以我感觉这有一定程度上的宣传欺诈了，反乌托邦更像是一个噱头。

在我看来，游戏制作者的核心，与其说是反乌托邦、“big brother is watching you”更不如说是表达对“以侵犯隐私权为代价的信息整合系统”被滥用的担忧。

[page]