

ORIGINAL RESEARCH

Seriously Funny

# 基于主观分析法与下议院评议进行的眷见鉴赏研究

HID: HELL-2026-04-002 | Vol. 3 • Issue 2 (Apr 2026)

Author: 流烟 | Affiliation: 独立眷见研究者

Correspondence: 1714757039@qq.com | Website: <https://hellpress.org>

## Key Points

- 本文以“主观分析法”与“下议院评议”构建眷见鉴赏框架，将玩家的主观偏好与本能反馈共同纳入作品评价体系。
- 文章系统讨论了眷见的背景设定、男主与女主塑造、线路结构、迫害役机制及 HCG 触发逻辑，试图总结一套圈层内部的叙事审美标准。
- 研究认为，优秀眷见既要提供安全稳定的情感实践空间，也要在人物行为逻辑、关系建立机制与世界观服务性之间维持高度自治。

## Editorial Notice

本文以极强主观性与高度圈层化的语言，对眷见这一情感媒介展开鉴赏。其分析框架未必普适，但足够真诚；其评议标准未必中立，但极具生命力。

## 摘要

当下眷见愈发成为年轻人生活的重要组成部分，并作为现实生活无法获取的情感抚慰的一环，在年轻人心理健康领域扮演着越来越重要的角色。因此有必要使用主观分析法与下议院评议，针对眷见进行研究，拆解其构造内核，理解其运行逻辑与作用机理，剖析眷见所构建的世界的运转方式，从而更好地解明其作用机理。

**关键词 / Keywords:** 科幻；下议院评议；人物塑造；文学研究；GAL

## 1. 研究背景

杳杳所承载的恋爱观、人际观、责任意识、性别认知与情感伦理，直接或间接地参与塑造年轻人的xp：它提供了多种多样的恋爱对象选择，并且永不放弃你，从不让你失望，永不舍弃你，永不让你哭泣，从不对你说再见，从不对你撒谎，从不伤害你。为年轻人起飞提供了安全稳定的机场环境。

在数字媒介深度嵌入当代青年生活方式、文化消费日趋个体化与情感化的背景下，杳杳作为一种以文字叙事、视觉呈现、选择分支与多线结局为核心特征的互动叙事类电子文化产品，已从亚文化圈层逐步进入青年文化研究视野。这类作品并非单纯的娱乐产品，其叙事围绕恋爱关系、人际联结、自我认同、价值选择、孤独与治愈等主题展开，以高度沉浸式的方式构建虚拟情感场景，成为当代年轻人寻找心上人和精神母亲最有效的社交软件。

当前社会结构快速变迁，青年群体面临着社交模式重构、现实亲密关系压力增大、情感表达更趋内敛等现实特征。杳杳以低压力、高共情、可选择、可回溯的虚拟互动，为年轻人提供了安全的情感实践空间：玩家在剧情推进中做出价值判断，在角色互动中学习情绪回应，在不同结局中体验情感得失，在虚拟陪伴中获得情绪慰藉。这一过程并非脱离现实，而是以文本化、理想化的方式，折射出当代青年对真诚沟通、稳定陪伴、自我接纳与情感归属的真实诉求。

因此，对杳杳进行系统鉴赏与研究，具有重要的现实意义与理论价值。通过解读其叙事逻辑、情感机制、角色塑造与价值导向，能够更深入地把握数字时代青年情感观念的形成机制、表达特征与内在需求，理解亚文化产品如何影响青年的亲密关系认知、情绪调节能力与价值判断方式。本研究以杳杳鉴赏为切入点，不仅是对青年亚文化现象的学理回应，更是为理解当代年轻人的精神世界、情感状态与价值取向提供重要依据，从而为青年心理健康、情感教育与文化引导提供更具针对性的参考。

## 2. 名词解析

### 2.1 科幻

由于杳杳具备的幻想性和对现实的超越性，其自然而被列入科幻的范畴，当今绝大部分杳杳题材来源于对刘慈欣作品的剽窃（图1），一般被视为其近年没有作品产出的主要原因。



图1. 左 科幻品类 右 剽窃证据

## 2.2 眷冕

Galgame 是对主要以具有魅力的女性为卖点类型的游戏的俗称，而眷冕是俗称的俗称。

狭义上的眷冕是以选项分歧播放特定剧情的文字游戏，广义眷冕则为在包含前者基础上，囊括对战、任务系统、升级等多种要素，角色好感度对结局存在影响的一大类游戏。

本文对此不进行区分，而是会同时采用狭义与广义眷冕的论据进行研究。

## 2.3 好感度

好感度是游戏中常见的属性，表示该角色对玩家角色的好感程度。好感度是决定剧情线路的关键要素，提升方式为与游戏中的角色进行交互，包括但不限于陪伴、交流、答对问题、欺负、骚扰、下药、使用催眠 APP。

好感度会影响角色对话与互动内容，部分情况下决定部分线路能否继续推进。

## 2.4 线路

在眷冕的语境中，线路分为共通线与个人线。共通线为与各角色平等交互，均分游戏时间的剧情，个人线则代指满足游戏角色好感度要求后，与其建立更进一步羁绊关系的特殊剧情。

一般情况下线路分歧取决于各角色好感度高低，部分情况下玩家可以主动选择线路。针对某一特定角色发展剧情，减少与其他角色的交互，这种排他性是个人线的特征，但根据游戏类型，不排除个人线中也存在混战剧情的可能性。

## 2.5 废萌

废萌原义是指一部作品或者一个角色形象单纯是为了卖萌而卖萌（例如作品完全没有剧情走向或人物故事描绘），广义上可以用来形容一部作品“剧情没有起伏”、“剧情为角色设定服务”、“主题得不到升华”。

但伴随时代变迁，废萌如今具备了更多的积极意义。废萌如今的释义更偏向轻松的剧情，以废萌为卖点的眷冕由于剧情中几乎不存在角色受到重大打击、死亡或产生情感隔阂的可能性，角色大部分情况下能够物理和精神双重意义上完整且健康地存活下去。因此，废萌眷冕结局的美好程度也得到了保障，不会对玩家的精神造成摧残，更加适应现代社会的情感需求，因此受到众多玩家的欢迎。

本文针对废萌进行分析，原因参见章节 2.5.2。

## 2.6 CG

用图片和文字贯穿剧情，根据玩家选择的不同，进入不同的分支路线，显示不同的情景 CG，即插画图片。

男主与女主角创造生命的尝试被称为 HCG。

## 2.7 主观分析法与下议院评议

### 2.7.1 主观分析法名词解释

主观分析法即为根据个人主观，即笔者的主观认知进行评价，大众评判仅做参考，在实际评测中不具备任何影响力。

### 2.7.2 下议院评议名词解释

上议院即为大脑皮层，为支配思考和运动的动物神经。

而与之相对的下议院即是以脑干为代表的，包含维持个体生命，包括心跳、呼吸、消化、体温、睡眠等重要生理功能的植物神经，不受主观控制。

下议院评议即为通过植物神经的本能反应，对眷昇质量进行评测。

### 2.7.3 采取此种研究方式的必要性

一千个观众有一千个哈姆雷特，但只有爱的人才能走进内心，因此在眷昇分析中，主观性极其重要，远超任何其他评价方式，唯有主观分析法能够正确评价一部眷昇的好坏。

另外众所周知，下议院由平民组成，因此在下议院评议中得到好评的眷昇才是人民群众喜闻乐见的艺术。

通过本能的下议院评议对眷昇进行评判，有助于摒除干扰，专注于内容本身，与主观分析法结合可以弥补彼此的缺陷，达成逻辑的自治。

## 3. 眷昇背景设置创造的关系建立可能性

对以与他人建立关系为核心的眷昇来说，设置一个具备广泛交际可能性的大环境是故事推进的必然要素，以下为几类较为常见的背景设定，通常并不独立存在。

### 3.1 校园

眷昇的主角以高中阶段的男性为主，因此校园是故事发生的常见背景，由于共通的生活经验，也便于玩家代入。主角可以在校园生活中自然地与多位角色建立联系，并通过日常事件与学园祭等特色活动增强羁绊，展开个人线。

较为经典的案例为《魔女的夜宴》，以为他人解决烦恼的超自然为核心，通过为他人解决烦恼与各位女主角建立联系，并通过万圣节活动最终与某位角色确立关系进入个人线。校园成为整个故事的核心舞台。

### 3.2 打工

大部分眷昇由日本制作，在该国背景下各种类型的打工相当常见，而藉由打工进入职场，与其他员工形成的相对稳定交际圈也有助于故事展开。且相比稳定的校园环境，打工环境存在更多的意外，有助于展开好感剧情。同时主角打工所积累的经济基础也可用于在告白时为女主角购买礼物，丰富剧情选择。

这方面的案例有《星光咖啡馆与死神之蝶》和《与你心相连》，女主角均为同一打工场所的同事，便于建立共同话题，并在“开店”这一共同目标下迅速提高好感度。

### 3.3 超自然元素

眷昇的题材涉猎广泛，也存在大量超自然要素，在以该类元素为核心构建背景时，主角往往处在某个特别的位置上，相比其他角色，对超自然现象有更强的影响力，亦或是能使其无效化而成为队伍关系的核心。

例如《约会大作战》中的男主五河士道，由于具备封印精灵的能力，被半强制地与外貌为

美少女的各位精灵交互，成为建立关系的初始契机。

前文所述也体现出这类眷儿的另一个特点：通常与超自然要素共同出现的是主角处理超自然现象的能力，或是无法与女主角分开行动的诅咒。便于将主角与其他女主角在时间与空间范围内强行捆绑，通过延长接触时间的方式培育好感。

## 4. 超人男主塑造与代入感

人们常说，男主的塑造决定了眷儿的上限。

尼采所指的“超人”形象大致可以概括为：超人是超越自身、超越弱者的人，他能充分表现自己、主宰平庸之辈；超人是真理与道德的准绳，是规范与价值的创造者；超人是自由的、自私的、自足的；超人是面对人类最大的痛苦和最大的希望；超人是在不利的环境中成长起来的，憎恨、嫉妒、顽固、怀疑、严酷、贪婪和暴力只能使超人更坚强。

而此类特征也适用于眷儿的男主。

### 4.1 男主的超越性

通常眷儿存在多条与不同女主角建立关系的线路，因此男主必须在共通线与所有女角色建立一定的好感，产生交往的可能性，并通过选项增加交互，导向对应的恋爱线路。这就决定了眷儿男主必须具备某种超越常人的特质，并非单纯的亚撒西，这样才能让多位女角色倾心于他的可能性同时存在，以下列出部分超人男主：

《后宫王国》雜賀誠也：全世界唯一能制造魔法石的存在，社会运转的核心。

《柠檬果酱聚光灯》冲浪雪鹰：十年贝斯手，乐队核心，打工作曲恋爱上学四不误，零基础半个月完成一首原创曲，不到一年开专属 live 演出。

《少女\*领域》飞鸟凑：纯爷们穿上女装比女人还女人。

### 4.2 男主能力与代入感之间的平衡

眷儿的关键性好感事件通常表现为女主角遇到意外时男主挺身而出。因此男主必须有解决问题的强大能力，但同时又是普通人，其行为也必须控制在“普通人能做到”的范围内。这一对看似矛盾的要求之间的平衡决定了作品的代入感，并决定了玩家对男主的评价。

因此，男主必须拥有相对普通的家庭背景和普世的三观，即为“平庸且不出彩”的人设，只在与不同女主角的交互中呈现出人格上的闪光点，并保证此为普通玩家认为自己也能做到的范畴。

通常男主不需要过多的出彩行为，按照通常的高中生性格特质，此时的恋爱观念极为纯粹，因此只需要以合理的方式增加交流，即可完成对女主角的攻略。部分较为复杂的塑造需要男主具备敏锐的洞察力，解开女主角的心结才能成功将其攻略。

当然以上要素并非绝对，同样存在将男主故意与玩家分离，配上语音来强化塑造的案例，例如《流景之海的艾佩里亚》，男主被塑造成极具行动力的高智商形象，与反派进行复杂的智斗。此类作品并不追求代入感，而是着重于男主参与故事，在剧本良好的情况下依然能获得很高的评价。

### 4.3 男主在剧情中的主动性与关键性

由于杳晃的剧情分歧取决于男主的选择，因此男主必须同时具备主动性与关键性，否则将极大影响玩家的游戏体验。

在此背景下，男主平时可以优柔寡断，但在关键事件发生时必须有足够的主动性做出决断，不能因为拖延导致错过时机，或导致女主角受到更严重的伤害。

优秀的男主塑造可参考《常轨脱离》，引用笔者此前游玩时对男主和泉志宏的评价：“顶着父母双亡的精神损伤 debuff，开局只会打电动，但被安排了学生会长的职务之后开始忙活着拉人，组织活动和工作，志愿活动挖土搬沙袋也不抱怨；超高情商，成员爆压了去安抚，产生矛盾了主动去交流和解，最后完美组织学园祭，我大学都做不到这些你告诉我他只是高二？”

而与之相对的，《少女\*领域》中的飞鸟凑，对应的女主角均为生活富裕的大小姐，所面临的问题涉及公司破产、学院管理层人事变动。而飞鸟凑作为普通人，能力仅限于苍白的口头安抚和处理家务，对剧情中难题的解决毫无作用。无法处理问题这一弱点导致其成为笔者心中最糟糕的男主之一。

因此，在杳晃创作中，剧本作者应当避免让男主面临无法回答也无法蛮力破解的道德困境，否则将对男主塑造造成灾难性的影响。

## 5. 杳晃女主塑造与禁忌

与男主塑造决定杳晃的上限相对的，女主的素质决定了杳晃的下限。尽管前者的成功因为难能可贵而为人所津津乐道，但后者的失败反而更容易产生灾难性的后果。

女主塑造基本存在一些标准的属性范式，实际操作中这些属性可能会相互交叉。同时在范式之上，存在影响剧情观感的绝对禁忌。

### 5.1 前辈与后辈

如前所述，杳晃大多产于日本，该国存在极强的次序尊卑观念，体现在校园这一主要故事背景中即为前辈（学长学姐）与后辈（学弟学妹）。后辈对前辈需要使用敬语，并尊重前辈的意见等。

在这种情况下，高中生男主一般被设定为二年级生，这样可同时具备前辈、后辈和同级生三种类型的学校同学，在角色上有更广阔的属性覆盖面，在剧情上有更多的选择性。

后辈一般为妹系角色，活泼开朗，有进攻性，容易害羞。腹黑小恶魔和依赖性犬塑都是常见的后辈类型。由于主角的关照而产生依赖，稚嫩的情感萌芽是常见的发展套路。

前辈一般为姐系角色，沉稳大方，面对男主游刃有余，并以调戏男主为乐趣，同时也具备残念和呆萌等反差属性。具备前辈属性的角色通常需要主角的主动进攻，击破年长者的心防达成攻略。

需要注意的是，虽然前后辈的属性差分拓展了人设塑造的可能性，但人数也不宜过多，《废村少女》中强行塑造八个角色导致剧情体验极度重复，强行均分的出场时长也破坏了正常的剧情节奏。

### 5.2 青梅与天降

青梅的原典出自李白《长干行二首·其一》：“郎骑竹马来，绕床弄青梅。”

被称为青梅的女主角通常具备以下特征：

1. 双方的家离得很近。
2. 如果是同校同学的话，一方会每天去叫另一方一起上学。
3. 双方家长十分熟悉，有可能是同学，也有可能同样是儿时玩伴甚至偷偷给孩子订下过娃娃亲。
4. 会共有一些小时候的秘密，彼此知道对方的黑历史。
5. 会对当事人的感情进展有所了解，并在必要的时候作为人生导师送上建议和助攻；部分时候也会因为各种原因阻挠当事人进一步发展关系。
6. 许多时候一方一开始就对另一方有好感。

青梅的优势在于最初便与男主积累了足够的好感度，并且满足了玩家对儿时玩伴的幻想。由于常年的接触导致性别意识模糊，也被用于触发各种福利事件。

而与之相对的属性是天降系。

源自越剧《红楼梦》里主角贾宝玉的唱词：“天上掉下个林妹妹，似一朵轻云刚出岫。”因《天降之物》的推出而被大量使用。

天降通常在某个时机突然出现在男主身边，并迅速建立超过点头之交的关系。天降系自带的神秘感往往成为吸引力的源泉和剧情发展的动力。而在昏晃中，天降系角色的出现往往与超自然现象或主线剧情联系在一起。

天降系的女主往往是青梅竹马的克星，青梅经常会败给突然出现在男主角身边的天降女角。但“天降青梅”是同时拥有这两种并不相容的属性的究极角色。通常指的是男女主角在小时候即为关系密切的好友，随后二人分开，多年后再次相遇。共通的儿时记忆与分别多年的陌生感能够创造大量剧情可能性。

### 5.3 超自然存在

在具有超自然要素的昏晃中，超自然存在本身同样能够成为女主角之一。

有些超自然女主角会具备变成小动物的能力，便于在未确立关系的剧情前期亲密接触，或是男主由于特殊的体质具备某些别样的优势，可以大量发放福利 CG。

以《千恋万花》的丛雨为例，男主作为剧情中唯一能触碰到她灵体的存在（图 2），扮演着丛雨与现实世界的连接，同时也是丛雨依附的御神刀的主人，这份羁绊足以升华为彼此独一无二的关系。



图 2. 误触产生的剧情互动

## 5.4 女主角核心卖点

在笔者看来，忖晃女主角最重要的部分是主观能动性，必须有自己的行为准则，在环境对行动产生阻力时坚持自我，而不是对男主一味的肯定或依赖。

《常轨脱离》中镰仓诗音和锦亚澄即为完全相反的两个例子。笔者并不喜欢锦亚澄过于柔软温和的性格，更倾向具备强烈主观能动性的镰仓诗音。尽管这意味着剧情中可能会存在的矛盾与分歧，但正是这些性格导致的行为差异和日常摩擦构成了角色的灵魂。

## 5.5 女主角身份禁忌

女主角除去普通的学生，还可以是死神、幽灵、兽娘、吸血鬼、魔女、魅魔、特工、冒险者。但不能是议员、领导者、大小姐、商界精英，包括异世界背景在内的这些身份同样不行。

前者由于超自然存在的原因，大部分的不合理都会被淡化。但后者由于编剧往往缺乏对应身份的实感，以及日本人固有的大背景下认知的幼稚性，难以根据女主角身份展开剧情，或是无法用逻辑处理其行为。且这些身份与现实足够接近，却又是玩家几乎无法触及的，会产生严重的出戏。

以《甜蜜女友3》御所院东桦线路为例，主角与其父亲，政商精英交涉的立足点居然是对女主角的爱，除此之外没有任何成绩和能力上的保证，无论是从故事演绎还是现实的角度，都是相当单薄的。

因此女主角的身份塑造必须足够平凡且现实，或足够非凡和不现实，介于二者之间的界域通常会因为难以驾驭而导致剧情崩溃。

## 5.6 女主角行为禁忌

在人设塑造之外，女主角的剧情中行为也决定了其受下议院欢迎与否。尽管大部分忖晃中存在由于男主犯错或触发幸运色狼事件导致被女主角鄙视，亦或是女主本身的残念系人设导致的失误，一般为增强情趣的辅料，但一旦越界，将会不可避免地导致形象崩塌，并给玩家留下十分恶劣的印象。

电波系作品《野良与皇女与流浪猫之心》中，男主因为意外变成猫，在已知这点的情况下，女主角黑木未知仍然装作不理解男主的肢体语言，强行对男主的行为产生误解，阻断男主的求助与交涉尝试，导致主观产生厌恶，下议院支持率暴跌，成为在游玩半小时内即被否定的作品。电波系标签并不能成为角色恶意的借口。

另一种情况是女主角的人设问题，《少女\*领域》中贵船柚子的人设是因为其偏离常人的审美，会做出难吃的料理。在其个人线中，在已知自身品味极差，被男主明确告知不要进行任何操作的情况下，故意破坏烹饪，导致宿舍全员晚餐挨饿，该线路被笔者放弃。性别和人设并非角色恶劣行为的挡箭牌，请各位玩家和编剧警钟长鸣。

与之相反的案例是《常轨脱离》中的镰仓诗音，由于某些原因对男主的初印象恶劣，但其具备完备的行动逻辑。对男主的惩罚会避免对其他角色进行的事务造成影响，出现问题后及时补偿，并于误会解开后主动道歉，得到了笔者主观与下议院的赞赏。

综上所述，对于女主角的行为禁忌，可简单概述为：可以犯错，但不能犯蠢；可以不讨喜，不能拖后腿。

## 6. 以妹系角色为代表的迫害役情节

吞兕中经常存在依靠男主选择他人这一事实，对某一特定角色进行迫害，此种迫害通常延续多条故事线，且被玩家津津乐道。

被迫害角色通常具备的特点是与男主最为熟悉，关系密切，初始好感最高，因此主要是妹系角色。

### 6.1 妹系角色成为主要迫害役的原因

尽管男主有妹妹并可在剧情中选择与妹妹交往（包括义妹与实妹）是吞兕中常见的设定，但这里的妹系并不完全指代真正的妹妹，比男主年龄小，常年共同生活，初始好感度高，承担妹定位的异性青梅竹马也被归类其中。

由于妹系角色通常具备活泼、外向的性格特点，在意识到男主脱单后的表现往往也更加激烈，因此被广大编剧用作男主恋情暴露时的佐证也在情理之中。

同时由于迫害役角色在故事最初建立的高好感度，唾手可得之物被野女人夺走的反差也令人忍俊不禁。

### 6.2 挺好颜

不也挺好吗（なんか、いいじゃない），原为出自《心跳！光之美少女》菱川六花的名台词和表情包（图 3），后被广泛用于迫害三角关系中的败犬。



图 3. 挺好颜原典

在吞兕中，最经典的挺好颜出自《秘命王牌》中男主的义妹在原七海，作为剧情开始好感度已满，且意识到自己感情的角色，在除自身线路以外的每一条恋爱线路中，都会对男主与其他女主角交往感到震惊，并最终送出心酸的祝福，因此成为最经典的吞兕妹系败犬之一。



图 4. 七海挺好颜

与之情况类似的还有《常轨脱离》中的常磐华乃，在其他女主角的线路中都或多或少地表现出后悔（图 5、图 6）。



图 5. 后悔

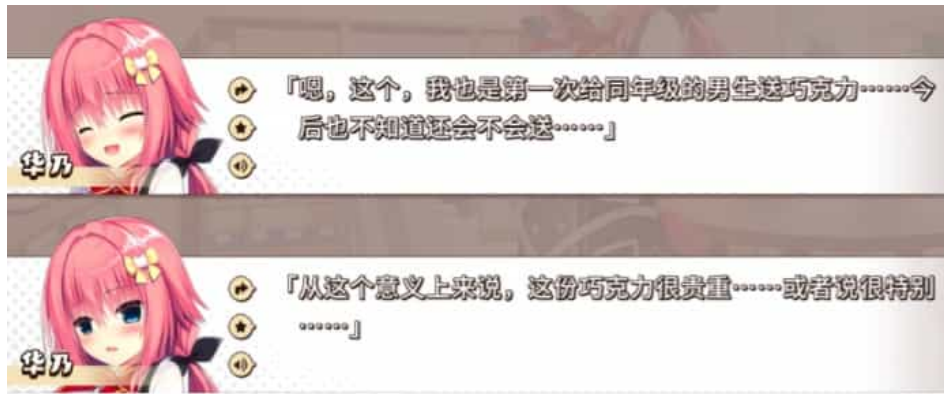


图 6. 届不到（该剧情发生于男主与妹妹秘密交往之后）

## 7. 其他吞屏内容

### 7.1 共通炮

指在吞屏剧情共通线中产生的 HCG，该 CG 通常为固定触发，对后续剧情无影响，经典案例为《天津罪》，男主在共通线中与每一位女主角都触发了 HCG，但不影响是否与之交往。

### 7.2 男主的弹夹容量与 HCG 塑造

一般情况下吞屏中男主的弹夹容量相关内容会被略过，但少数情况下，通过着重刻画容量限制，产生了脍炙人口的剧情。

《群青的魔女》中男主的弹夹容量限制被标识于状态栏中（图 7），产生 HCG 后最有效率的补充方式是与女主角拥抱（图 8），此类强制互动极大激发了游戏趣味性。

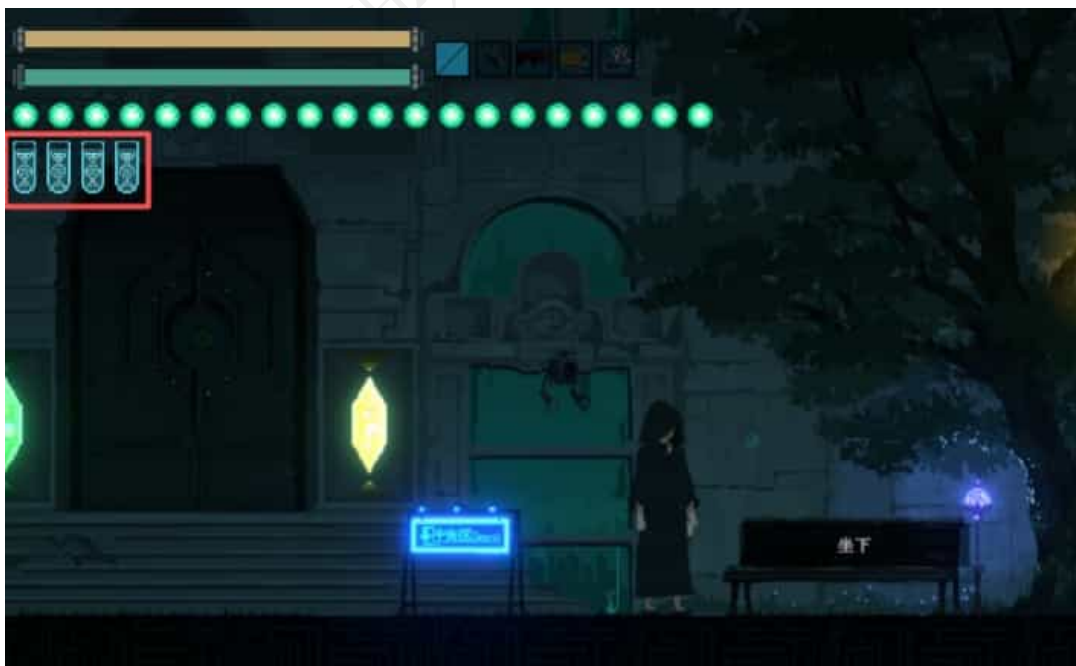


图 7. 弹夹容量提示



图 8. 弹夹填充场景

《秘命王牌》中女主角在原七海具备治疗的超能力，由此进阶获得的治愈之风能够在战斗中高速完成弹夹填充，提升续航能力（图 9）。

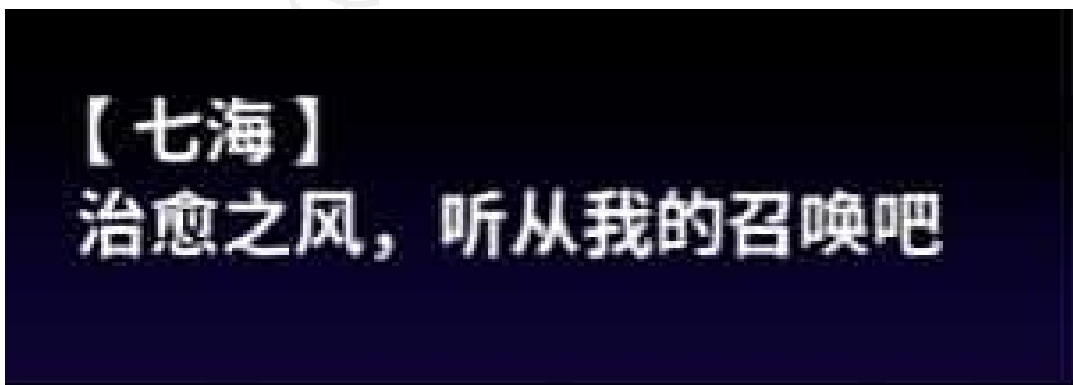


图 9. 治愈之风弹夹填充

《星光咖啡馆与死神之蝶》中四季夏目购买了过多的安保隔离材料，因此总共进行了六次测试，此类极限测试有助于把握机体性能，采集到了有助于后续战斗的关键数据（图 10）。

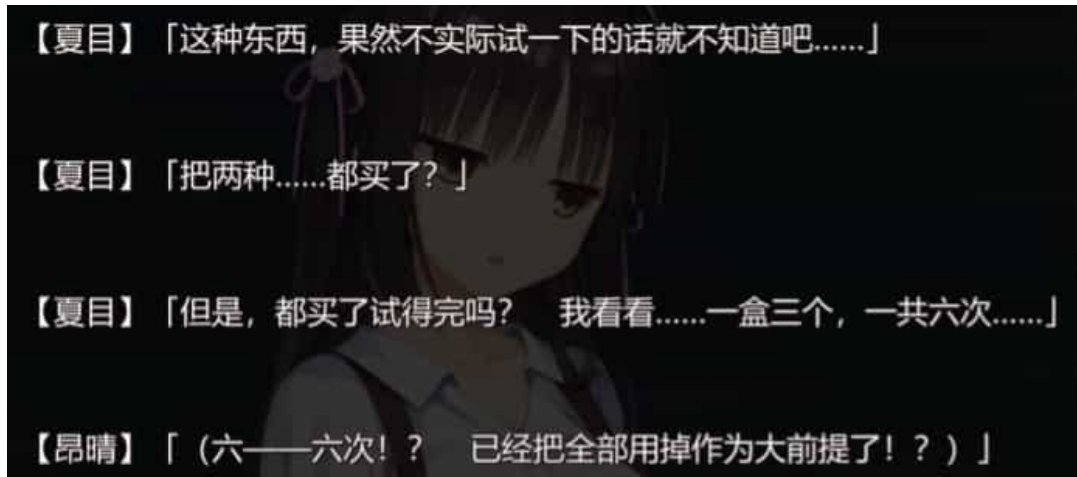


图 10. 极限测试

此类状况的反例是《天使纷扰》，以治疗男主 ED 作为主线破坏了关系建立的自然性，且将克服 ED 作为交往期前的主要目标存在见色起意之嫌。

### 7.3 骨科伦理与戏剧冲突

德国骨科，来源于网络上的一个传闻，2012 年 3 月 1 日，有网友在微博上发布了一条消息：某个汉化组的某个翻译因为上了实妹，被家里人打断了腿，之后去德国养伤。因此常常被用于调侃兄妹恋爱。

尽管现实中由于人类基因的防近亲相交代码，对共同长大的青梅竹马一般不会产生恋爱感情，但旻晃的世界中一切皆有可能，且不仅仅限于义妹。

为了避免伦理问题，与义妹相恋较为常见，如《Making Lovers》中的亚子线。此类情况男主和义妹通常会收到家人的祝福与调侃。

而实妹的情况更为复杂，一般情况下必须向家人隐瞒，如《天使纷扰》中的谷风天音线路，明确提出此类关系不会受到祝福，基调较为沉郁。

但也存在通过摘除家人的方式解决问题的情况，如《缘之空》和《常轨脱离》中的和泉妃爱线。

此外需要注意的是，尽管实妹不受祝福，但笔者玩过的游戏中通常该线路存在婚纱 CG，或许是编剧将其作为一种遗憾的弥补（图 11）。



图 11. 左《天使纷扰》谷风天音婚纱 CG 右《常轨脱离》和泉妃爱婚纱 CG

## 7.4 为下议院而生的世界观

某些情况下，为了让男主能够合情合理触发 HCG，游戏对此进行了背景补充。

最为经典的是《魔女的夜宴》中的绫地宁宁，成为魔女的代价是打磨图书馆桌角，产生存在于共通线中前无古人的伟大 CG。

在《后宫王国》中男主制造魔法石需要通过\*激烈战斗\*补充生命力。

类似的存在还有《天结神缘》，正宫女主菲娅为结缘女神，因此其神职便要求男主与更多的角色建立联系。同世界观下的性魔法也是类似产物，通过\*激烈战斗\*能够使角色能力成长，或钝化抵触心理改变立场，触发的 HCG 反而处于次要地位。

此外笔者还听说过，在炎孕的世界观中会为穿越者提供肾脏功能强化和弹夹补正，在魅魔群中提枪七进七出。

## 8. 昏聩领域存在的问题

### 8.1 分辨率与时代进步的不相关性

昏聩主要为日产，由于日厂的非正常决策，部分昏聩具备极度恶劣的玩家体验，包括以下几类：

#### 1. 强制全屏

游戏开启占满屏幕，不存在窗口化选项，通过键盘切换窗口会导致游戏卡死。

#### 2. 窗口过小

当前已是公元 6202 年，部分日厂发售的游戏仍然只存在全屏和 1280p 两个选项，且无法拉伸窗口，只能通过电脑插件进行放大和超分改善体验。

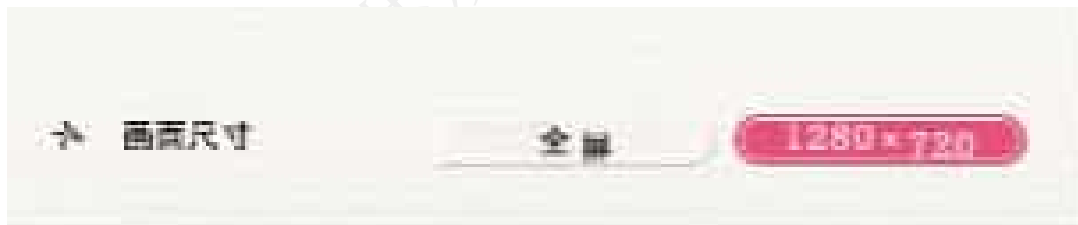


图 12. 尺寸选项

#### 3. 巨大界面

难以想象此类问题与小窗能同时存在，开启游戏会出现超越屏幕尺寸的巨大窗口，且无法调节。

#### 4. 系统落后

部分昏聩操作系统强制锁定键盘，鼠标无法点击，如 acerola 社使用的 wolf 引擎。

#### 5. 系统进步反复

部分社团，如 Eushully 社的作品存在操作系统的反复变更，调整方向无关便利性。上一作舒适的操作模式会在下一作完全消失，以及前作《封缄之都古拉塞斯塔》是自由行动大世界 RPG，后一作《天冥的征服者》完全变成视觉小说，玩家只能点击播放剧情。

## 8.2 对编剧缺乏生活常识导致的问题鞭辟

此类问题以 smee 社最为严重，室内规划不合常理，构件材料不合现实。如高层公寓落地窗外不存在阳台（图 13）、小型公寓剧情中出现过的浴室布局成谜（图 14）、豆腐渣工程（图 15）、教室桌椅无法坐下（图 16）、温室置物架为木质（图 17）、洗手台置于木质地板上（图 18）等，此处不再一一赘述，希望画师积极了解生活常识。



图 13. 高层公寓 CG

该视角下明显看出公寓落地窗外不存在阳台，且沙发背对落地窗，看电视有严重背光



图 14. 公寓内景 CG

该视角下公寓完全不存在浴室入口，如果位于阳台侧，浴室使用极不方便



**图 15. 墙面破碎 CG**  
明显看出墙壁至少为水泥结构，却在剧情中被人力意外打破



**图 16. 教室背景 CG**  
桌椅高度不合理，如以椅子正常高度为基准，桌面高度仅到膝盖，根本不符合使用需求



**图 17.** 温室背景 CG  
原文中明确出现浇水场景，木质桌面会迅速腐烂



**图 18.** 木质建筑内景背景 CG  
洗手台和木质地板之间无隔水设置

## 9. 总结与展望

杳见海无涯，愿天下所有机长都能顺利起飞。

## 参考文献

本论文参考文献来自笔者亲身经历。

## 致谢

感谢萌娘百科提供了对部分名词的专业解释，还能在写不动的时候照抄几段水字数。  
感谢天上人间金牌牛郎槐诗子开源的多重世界线泡妞法，让我能体验如此多的剧情线。  
感谢二见原莉莉子，一位好妻子是专心科研的必需品。  
感谢丛雨酱提供的鼠标垫。  
感谢明月菜那的特供香蕉牛奶早餐。  
感谢四季大枣，写不出论文的时候被骂一顿是真他妈爽。  
感谢绫地宁宁将桌角打磨圆润，让我拥有了良好的写作环境。  
感谢谷风天音，她做的杂鱼饭非常好吃。  
感谢镰仓诗樱学姐，让我体验到前高的魅力。  
他妈的空把我私藏的杯子都烧了  
感谢一之濑空对前女友们的处刑，让我能集中于科研。  
感谢在原七海的治愈之风让我精力充沛。  
感谢拉拉·辛，朋友的母亲令我振奋。  
以上。

## 作者简介

杳晃给木糕手，致力于通过杳晃研究世界上所有属性标签，如果通过了本文将是我的代表作品

## 创作说明（可选）

（如有特别创作背景、灵感来源等可在此说明）

### 编辑部评语要点

#### 评语要点：

- 本文将私人化游玩经验整理为一套自治的杳晃鉴赏方法。
- “主观分析法”与“下议院评议”的框架兼顾偏好、本能与人民性。
- 文章围绕人物、线路、设定与迫害役建立了完整评价体系。
- 本文最核心的判断是：杳晃首先要让人愿意代入，其次才值得被记住。
- **编辑部特别提醒：**若读者读后突然想写杳晃论文，HELL 不保证这股冲动会消退。