



多元取材 遊戲故事多樣化




2015-04-12 記者 許翔文

芬蘭遊戲廠商Rovio娛樂有限公司，近日為旗下的明星遊戲角色憤怒鳥，推出了漫畫故事。遊戲中的鳥兒個個化身成有特殊能力的超級英雄，遊戲中的反派綠豬豬也一同進入故事，在漫畫的故事中展開正義與邪惡的大對決。從這一個例子中，可以發現到一個成功的遊戲，除了畫風、音效等因素以外，如何與故事結合，或增加遊戲的故事性也是一大重點，是遊戲設計時的一大考量。

近日遊戲《憤怒鳥》推出了漫畫故事。(影片來源/Youtube)

影視作品 故事源頭之一

遊戲設計時的故事來源相當多元，考量到憑空創作一則故事的成本較高，也難以保證故事的內容受到歡迎，改編成功故事作品為遊戲是遊戲廠商的選擇之一。現有的電影、電視就是良好的故事來源，藉由原故事累積的高人氣，可以讓遊戲更加受到喜愛，也有機會讓喜愛原故事的粉絲成為忠實的玩家。對於故事的原創者來說，一個與故事相關的遊戲產品是再好不過的週邊收入，對遊戲廠商與故事作者來說是一個雙贏的結合。

以二〇一二年至二〇一四年，在歐美走紅的卡通電視影集【降世神通：柯拉傳奇】為例。這是一部由美國尼克頻道開發的影視產品，在影集即將結束播映前的二〇一四年十月，遊戲公司品牌動視(Activision)發行了兩款相關的電子遊戲產品。遊戲中的故事內容，選自影集第二季與第三季的部分劇情，遊戲的劇本創作，更是直接由卡通的其中一名編劇Tim Hedrick負責監督，可視為電視改編遊戲的案例之一。

世界歷史 成為遊戲素材

設計遊戲時，除了現有的電影、電視，歷史故事也是絕佳的故事來源之一。遊戲中加入歷史故事的特點在於，涉及了民族的文化與記憶，容易激起廣大玩家的回響。而玩家透過遊戲的方式，親身見證了歷史的經過，對於歷史會有更加深刻的體悟。

市面上有相當多以歷史背景為題材的遊戲。以西洋戰爭史來說，《世紀帝國》的遊戲玩家一定知道史實裡不列顛長弓兵的驍勇善戰；《信長之野望》的玩家也一定熟悉日本在戰國時期開始使用槍械的歷史。而知名的桌上遊戲《三國殺》，更曾被加州大學柏克萊分校當作了解中國三國史的教材，足以展現遊戲融合歷史元素的魅力。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 馬德里不思議 南歐初體驗
- 多元取材 遊戲故事多樣化
- 甜點產業 甜蜜崛起

總編輯的話 / 張婷芳



本周喀報為二一一期，共有18篇稿件。本期共有新聞圖表6則、動畫4則、照片1則與文字7則。

本期頭題王 / 郭穎慈



20歲的埔里女孩，凡事都想追求對等的天秤座。一直以來的目標是想要成為一個高EQ的人，可以笑著看待起伏跌宕人生的智者，但不知道為什麼，總是無法變成自己理想中的那個自己。等我成為了自己喜歡的人，我...

本期疾速王 / 林霽楨



1993，天蠍座O型，會游泳，偶爾彈吉他，但沒有張士豪的帥氣瀟灑。喜歡旅行的獨處、書頁的香味、搖滾的力道，三心二意。最喜歡文字的溫度，並以此為北極星。

本期熱門排行



程剛 心細的壺離高手
陳珮容 / 人物



公平貿易 食物的旅行
鄭青青 / 文化現象



臺北世大運 全民矚目
郭穎慈 / 文化現象



科技巨頭佈局 物聯網發展
顏晨宇 / 文化現象



衝尖鑽石 最昂貴的代價
陳怡均 / 文化現象



三國遊戲之一的桌上遊戲《三國殺》。(圖片來源/臺灣三國殺官網)

眾多歷史背景為題材的遊戲中，不得不提東亞的三國遊戲，中國三國史在民間小說《三國演義》的流傳下，成為眾人耳熟能詳的故事，更成為東亞遊戲設計者的素材來源。自一九八五年日本光榮公司開發策略遊戲《三國志》開始，有關三國的遊戲在東亞地區自成一派，創造出無數個知名的三國遊戲。然而這樣的情況對於遊戲廠商來說未必是一件好事，部分遊戲廠商過度依賴三國遊戲，反而無法創造其他類型的遊戲。從如此特殊的狀況中，可以看到故事的比重不能大於遊戲本身，遊戲也不能只依靠故事吸引玩家。

遊戲設計中融和歷史故事在執行上會產生一定的困難，原因在於若完全依照史實設計遊戲，較難以增加遊戲的趣味性。世紀帝國的設計師布魯士·西爾利就表示，世紀帝國的歷史參考材料大都來自兒童書籍，因為遊戲設計的目標是讓玩家覺得好玩，而非讓遊戲設計者覺得有趣，因此玩家在進行遊戲時，也要了解到虛擬遊戲世界與真實史實的不同。

為了克服遊戲與歷史故事的結合困難，有些遊戲廠商選擇大幅更動史實。以近年來流行的手機遊戲為例，為了加入歷史元素，又能同時打動玩家們的心，許多遊戲廠商在設計以中國戰國史為題材的遊戲時，把呂布、諸葛亮等知名歷史人物化身為年輕的女性。這樣的遊戲設計雖然包含了歷史元素，但是大大的弱化了遊戲的故事性，這樣的效果是否成功令人質疑，歷史史實與娛樂效果的平衡，是遊戲設計者必須權量的課題之一。



呂布、諸葛亮等知名歷史人物化身為年輕的女性。(圖片來源/臺灣手遊網)

文學經典 成遊戲參考來源

另一個令人意想不到的故事來源，是詩情畫意的文學經典，文學經典以華麗優美的字詞傳達作者的巧思，遊戲設計者把華美的詞藻，轉換成絢爛的遊戲畫面吸引玩家。透過遊戲中的各種關卡，引導玩家深入故事的核心，玩家則透過遊戲的方式，細細品味故事的寓意。韓國遊戲公司NEXON開發的線上遊戲《瑪奇》，就大量的採用了英國著名詩人莎士比亞的作品作為題材，包括了經典愛情故事《羅密歐與茱麗葉》、歡樂喜劇《威尼斯商人》與《馬克白》。為了滿足玩家的娛樂性需求，在唯美的故事內容，也增加了許多打鬥橋段，讓玩家一邊打怪，一邊欣賞英國文學之美。



莎士比亞化身為NPC，與玩家一同進入遊戲《瑪奇》的世界。

(圖片來源/遊戲基地)

故事與遊戲 相輔相承

一個成功的遊戲，其中精彩的故事角色與內容，也有可能被改編成其他文類的創作，以截然不同的媒體形式出現在玩家眼前，展現出全新的風貌。格鬥遊戲始祖《快打旋風》中的女性人物春麗，是一個值得討論的有趣案例，春麗的創作原型來自電影【女必殺拳】的李紅龍，同時也借鑑了電影【破戒】中的劉潔蓮這個角色造型。然而快打旋風系列的成功，使得春麗被好萊塢的電影公司看中，改編成為電影【街頭霸王：春麗傳】。雖然電影票房反應不佳，但從春麗的經驗中可看出，成功的故事能有不同的創作方式，而遊戲也只是其中的一種。



電影【街頭霸王：春麗傳】的宣傳海報。(圖片來源/Mtime時光網)

遊戲與故事都是令人著迷的元素，兩者相加起來的效果更是驚人。但是兩者之間如何配合則考驗遊戲設計者的能力，挑選適當的故事且在保持故事架構的完整性下進行改編，同時兼顧遊戲本身的趣味性，才是遊戲與故事的成功融合。在文創產業日趨重要的今日，有許多的作品等待著被改編成遊戲，讓玩家感受遊戲與故事的樂趣。



甜點產業 甜蜜崛起

多元食品流入，讓「吃」不再只是求溫飽，更多了娛樂與傳遞文化的功能。



馬德里不思議 南歐初體驗

曾經到過西班牙旅行，雖然時間隔了一段時間了，仍無法忘記當時的感受與體會，懷念當時的南歐風情。

