



圖解遊戲敘事：阿驢老師說故事

呂奕廷 製作

2019/04/14

首先讓我們歡迎遊戲大師阿驢

大家好我是阿驢！
喜歡玩電玩、喝珍奶吃雞排
不愛運動不愛出門
最近體重暴增10公斤
但我不是肥宅喔姆咪www



今天的課程大綱

- 01 敘事的源起
- 02 遊戲的敘事架構
- 03 遊戲的敘事工具
- 04 敘事學 v.s. 遊戲學

值日生：炸花枝丸

NO~

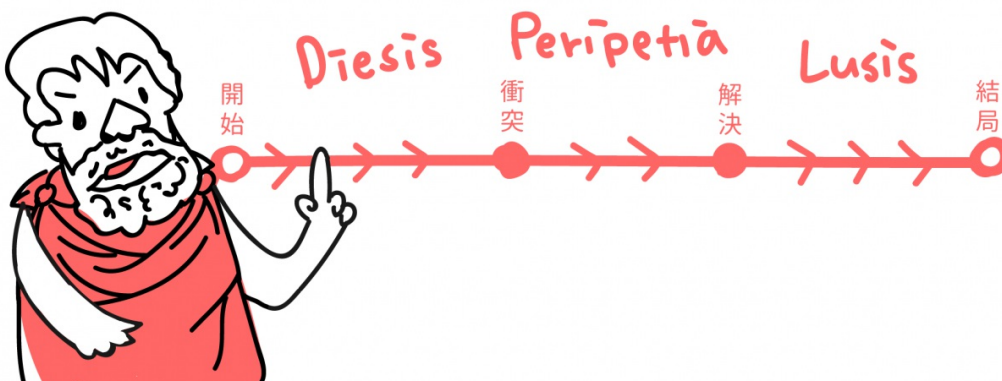
Chapter 01

敘事的源起

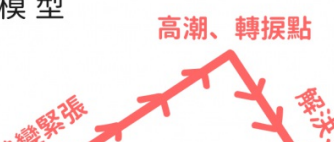
很久很久以前
亞里斯多德在著作《詩學》中
提出了戲劇六大元素



並進而主張戲劇是單向發展
有始有終且不會有分支
成為最早的敘事學模型



到了19世紀
德國作家弗雷塔克(Gustav Freytag)
根據亞里斯多德的理論
畫出了有名的敘事三角金字塔
成為現今大部分敘事作品的模型





所以我們用這個金字塔
來研究遊戲敘事不就好啦



不要忘了遊戲最重要的元素

互動性

因為玩家會與遊戲互動
產生各種各樣不同的結果

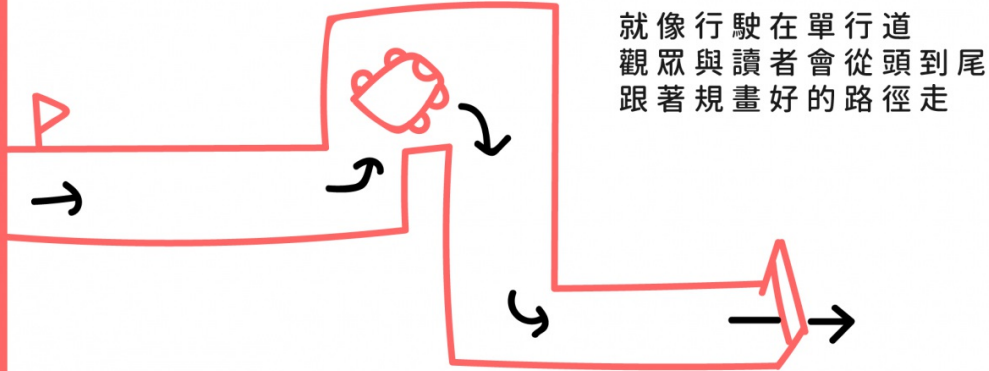




舉例來說...

一般的敘事媒材

(例如：電影、小說)

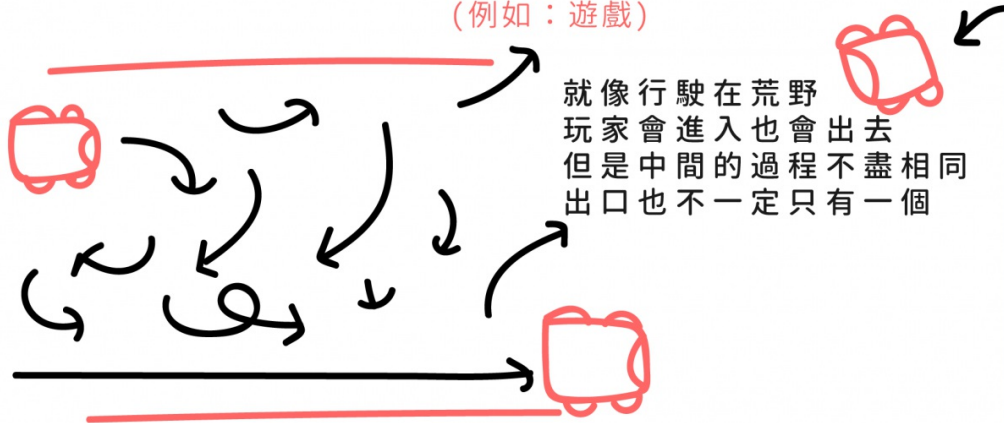


就像行駛在單行道
觀眾與讀者會從頭到尾
跟著規畫好的路徑走

然而...

互動性的敘事媒材

(例如：遊戲)



就像行駛在荒野
玩家會進入也會出去
但是中間的過程不盡相同
出口也不一定只有一個



換句話說，遊戲只提供場地
要怎麼進行故事完全取決於玩家
這樣就不能保證玩家
一定會走設定好的單一劇情線

所以我們需要其他敘事模型
來解釋互動性的敘事架構

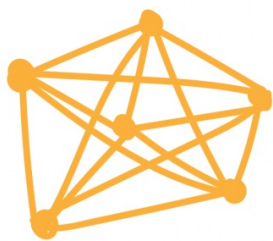
懶得重畫所以直接複製貼上

Chapter 02

遊戲的敘事架構

瑞士文學家萊恩 (Marie-Laure Ryan)
提出了數種**非線性敘事架構**
成為研究遊戲敘事的模型之一

A. 全幅架構 (complete graph structure)



自由度 ★★★★★
劇情成分 ★☆☆☆☆
複雜度 ★☆☆☆☆

俗稱的**沙盒**

給你一盒沙想做什麼就做什麼

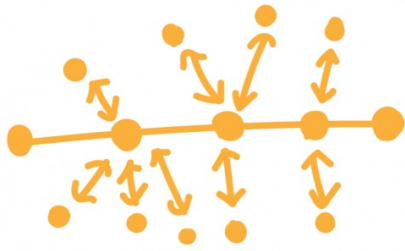
遊戲提供一個場域
基本上讓玩家自由發揮
任何行動都有可回溯性
玩家對敘事有絕對的控制權

例如 Minecraft



B. 主副線架構 (Vector with Side Branches)

充滿各種支線任務
但是解不解對主要劇情沒影響



自由度 ★☆☆☆☆
 劇情成分 ★★★★★
 複雜度 ★☆☆☆☆

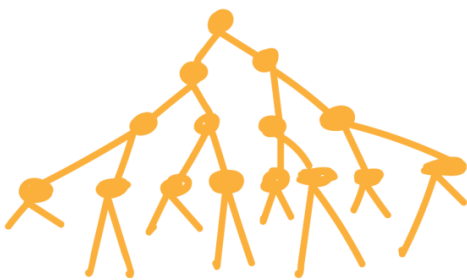
遊戲分成主線與副線(支線)
 基本上完成主要劇情即可通關
 副線的功能在於增加樂趣或獎勵
 玩家能自由探索的成分偏低

例如 史萊姆牧場



由於這兩種架構功能互補
 通常會融合在一起使用
 像是Minecraft的主線是打倒終界龍
 而史萊姆牧場在解主線探索的同時
 可以很自由的豢養史萊姆

C. 樹狀架構 (Tree Structure)



自由度 ★★★★★
 劇情成分 ★☆☆☆☆
 複雜度 ★★★★★

很多分支
 很多結局

玩家的選擇不同
 所得到的結局就不同
 由於機制複雜度高
 通常劇情不會設定太複雜

例如 史丹利的預言



D. 殊途同歸 (The Maze Structure)



有幾個點玩家一定會碰到
 但是有很多個方法到同一點

在遊玩的途中有幾個事件點
 可能會因為遊玩方式不同
 產生不同的觸發方法、劇情
 但整體而言有一串的主線



自由度 ★★★★★
 劇情成分 ★★★★★
 複雜度 ★★★★★

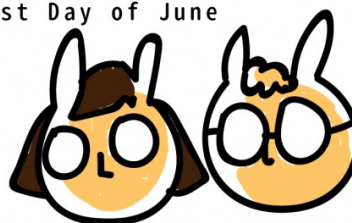
例如 Undertale



透過更換不同角色
 體驗到同一劇情線的不同面向

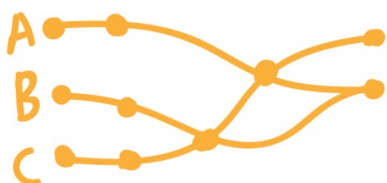
在相同的遊戲背景中
 玩家更換角色體驗不同劇情
 (有些情節相互重疊)
 從不同角度瞭解同一遊戲世界
 進而對整個遊戲背景更有概念

例如 Last Day of June



E. 角色重疊

(Braided Plot)

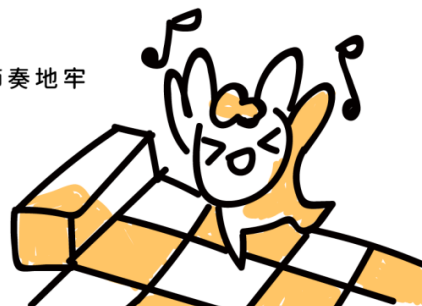


自由度 ★★★★★
 劇情成分 ★★★★★
 複雜度 ★★★★★

類Rogue(隨機生成回合制地城)
 大概屬於其中一種

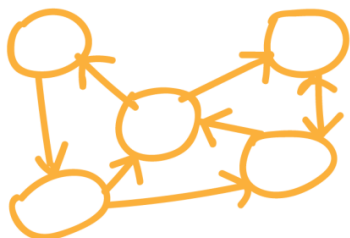
遊戲中有許多小型關卡
 這些關卡著重解謎或打怪
 玩家進入關卡的同時
 整個遊戲敘事也暫時停止

例如 節奏地牢



F. 小關卡型

(Action Space, Epic wandering and story-world)



自由度 ★★★★★
 劇情成分 ★★★★★
 複雜度 ★★★★★

這裡列舉了一些常見的非線性敘事模式
 但是在遊戲中還有許多工具
 能輔助甚至主導遊戲的故事運作
 接下來就讓我們來看看遊戲敘事的工具

Chapter 03

遊戲的敘事工具

相信從前面兩章的介紹
大家已經了解遊戲的敘事
與眾不同的地方了

那我們就來談談
遊戲用什麼方法說故事吧



A. 文字、聲音

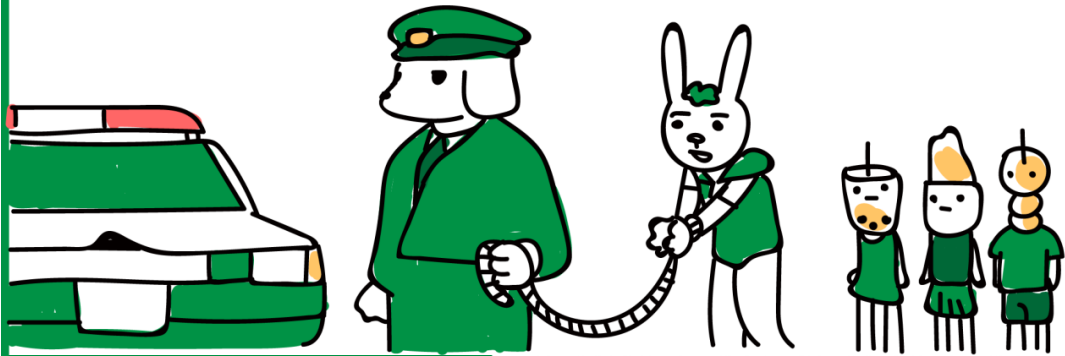
(Text and Sound)

最簡單的就是跟電影一樣
透過對話文字、文本內容
或是語音、背景音樂等方式
把敘事的內容記錄下來



阿驢老師

看到你的第一眼...我就★媽咪☆媽咪★心動動_(: 3) L_



B. 環境敘事 (Environment Storytelling)

美國媒體評論家
亨利詹金 (Henry Jenkins) 提出

玩家與遊戲環境互動之後所得知的抽象資訊，亦可以做為敘事的工具之一

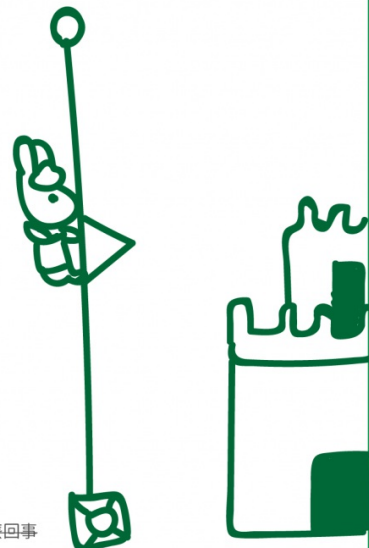
分成四種：

1. 轉換空間 (Evocative Space) 從別的媒材轉換而來，例如《蜘蛛人》
玩家已知該互動環境大致的模式及劇情走向
2. 舞台地形 (Enacting Stories) 透過地形指示或障礙物讓玩家知道下一步
該如何進行
3. 表面線索 (Embedded Narratives) 不直接和玩家說明整個遊戲的世界觀
而是提供許多線索讓玩家自行拼湊
4. 自由創作 (Emergent Narratives) 開放世界，由玩家自己創造故事

C. 過場動畫 (Cut-Scene)

當玩家進入某一劇情後
直接播放動畫或影片
敘述遊戲製作者想傳達的訊息

就像瑪莉歐破關的時候
會自動從旗子上滑下來
這時候不用玩家操作也能進行接關

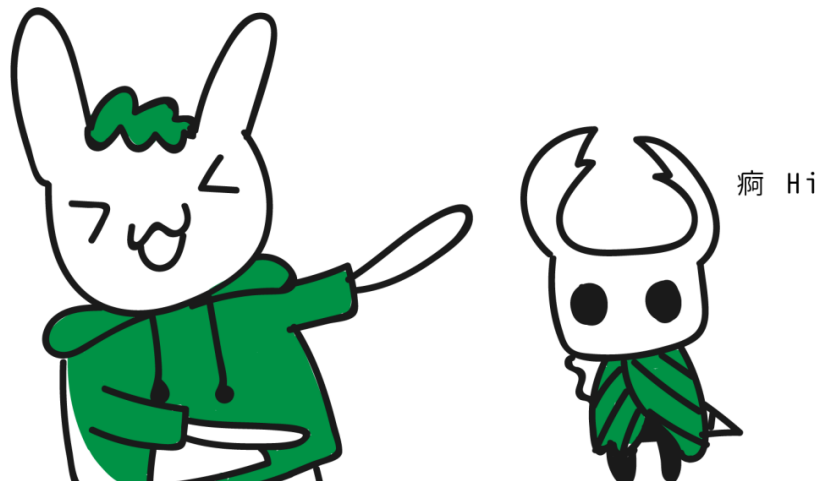


是說這個看起來超偷懶的畫風是怎麼回事

實例分析

接下來我們就以獨立遊戲《空洞騎士》為例
來分析一下其中的敘事手法

讓我們掌聲歡迎
長的跟我很像的空洞騎士！！



There's a forgotten history hidden in this kingdom's antiques, though few seem willing to look. Others come just to claw away at the cracks and ruins.

文字

(題外話：空洞騎士裡面的對話文字
內容都超級艱澀，絕對不是泛泛之輩
可以輕易理解的)
↑還是其實是阿驢太笨(一定是)

RELIC SEEKER
LEMM

圖片來源 / Steam

環境敘事 / 舞台地形

在拿到這個衝刺技能之前
玩家無法到達右方平台



如此就能一定程度限制玩家走向

圖片來源 / Steam



環境敘事 / 表面線索

空洞騎士內的地圖十分複雜
玩家需要反覆探索才能發掘所有秘密
進而瞭解遊戲世界的故事背景

圖片來源 / Steam



過場動畫

和右下角的蝸牛薩滿說話
他會賦予玩家技能
在獲得技能時玩家會看一段集氣動畫
然後進行下一段劇情環節

圖片來源 / Steam

Chapter 04

敘事學 v.s. 遊戲學

所以相信大家讀到這
都了解遊戲敘事是怎麼一回事了吧
那我們就下次再 4...



等一下

怎麼
回事

不敢
置信





我是你相反的存在

遊 · 戲 · 學 (Ludology)



遊戲學觀點

Ludology

- 遊戲不是給你拿來敘事的
- 遊戲機制、怎麼操作才是重點
- 玩家反應和互動至上

就是這麼簡單
懂？

敘事學觀點

Narratology

- 遊戲也可以是一種敘事媒材啊
- 玩家也說的出遊戲的劇情
- 我們剛剛提的敘事元素
都可以包含在遊戲內喔

我覺得遊戲能說故事
沒什麼不好哇



於是敘事學v.s.遊戲學的爭論就這樣延續到了今日



雖然遊戲敘事不敘事
跟是不是藝術一樣充滿爭議
但不可否認的是
我們都能從遊戲體驗中獲得感動

那今天的課程就在這裡畫下句點啦

○→句點

為什麼是珍奶君來收尾啦

完

圖解遊戲敘事到此結束，感謝大家的觀看。（圖片來源 / 呂奕廷製）資料來源：
《瞭解電子遊戲：本質概論》、《電子遊戲敘事寫作技巧》、《故事結構與發展：
動畫師、特效師、遊戲設計師、虛擬實境導論》、《電子遊戲理論》、《電子遊戲
理論與實踐》、《遊戲書畫與圖文》
國立交通大學機構典藏系統版權所有 Produced by IR@NCTU

《千遊戲研究主世》、遊戲畫回截圖自[Steam](#)

縮圖來源：呂奕廷製



記者 呂奕廷



編輯 黃齡萱