

帶你置身遊戲 野蠻遊戲新續集

記者 吳政陽 文

2020/04/05

1995年上映的《野蠻遊戲》(Jumanji)改編自克里斯凡艾斯伯格(Chris Van Allsburg)的同名暢銷童書，將不可思議的桌遊實體化以影像呈現。時隔二十年將新的故事線接上，主角一行人將進入電玩遊戲中闖關，2017年上映的《野蠻遊戲：瘋狂叢林》(Jumanji: Welcome to the Jungle)在全球獲得9.26億美元的票房，在影迷們的敲碗下，《野蠻遊戲：全面晉級》(Jumanji: The Next Level)於2019年12月4日在臺灣上映，繼續由巨石強森(Dwayne Johnson)及凱文哈特(Kevin Hart)主演。



《野蠻遊戲》是以叢林遊戲為軸的關卡冒險。(圖片來源 / [Mumbrella](#))

桌遊變電玩 真正的與時俱進

1995年上映的《野蠻遊戲》講述一對姐弟撿到一款下棋的桌遊，意外釋放出受困遊戲中的主角而啟動了遊戲。遊戲中的所有挑戰都會在現實世界中實現，除非能將挑戰完成，否則發生在現實生活中的混亂都會持續下去。電影用第三人稱視角，每一次的擲骰子與抽取挑戰卡，觀眾都能夠跟著遊戲的進行參與主角們的冒險。

故事線來到了十幾年後，原本的桌遊變成了時下流行的電玩主機遊戲卡帶。幾名
國立交通大學機構典藏系統版權所有 Produced by IR@NCTU

彼此不熟悉的高中生在留校打掃時找到了被廢棄的遊戲機，不小心觸動遊戲後，所有人都被吸入了遊戲之中。與最初的野蠻遊戲桌遊不同，這一次不是遊戲來到了現實，而是他們進入遊戲，成為了遊戲的一部分，《野蠻遊戲：瘋狂叢林》正式開始！

主角們在電玩中首先進到了角色選擇的環節，不同的角色有不同的專長跟弱點，也遇到了只會講程式設定好台詞的NPC (Non-Player Character)，更被畫上了經典電玩中必備的生命數，在遊戲中只能利用有限的命條去闖關，在聽完NPC解釋遊戲目標後，主角一行人便踏上了他們的破關之旅。面對的挑戰就如同電玩中一層又一層的關卡一樣，難度逐漸地往上提升，大家也漸漸的熟悉自己角色的弱點與操作方式。本互相討厭的一行人也逐漸越來越默契，因為唯有同心協力，才有辦法完成所有關卡，成功逃離遊戲。

《野蠻遊戲：全面晉級》延續了前集進入電玩破關的架構，讓主角們在野蠻遊戲中，挑戰難度更高、劇情更加豐富的關卡。現在回頭看，一系列的電影安排就跟我們的現實生活一樣，遊戲的執行與呈現都在不斷的進步，從紙牌跟棋子為主體的桌遊一路發展到電玩，遊戲的種類隨著科技發展汰舊換新，讓人不禁思考著未來會有什麼樣的驚喜。

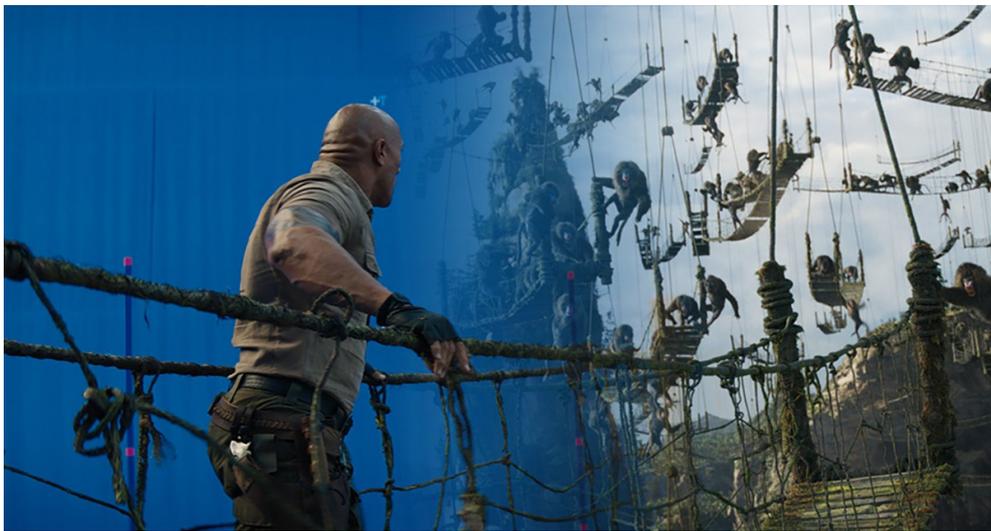
遊戲中角色與NPC互動片段。(影片來源 / [YouTube](#))

虛擬場景讓大場面更震撼

整部電影基本上都是在虛擬攝影棚完成拍攝的，唯有少部分還沒進入遊戲的畫面能夠在現實取景。角色們進入遊戲後的所有畫面，用到了大量動畫場景跟特效來完成。透過這樣的後製，得以拍攝出許多大場面，比如在其中一段，主角一行人在沙漠中遭到一大群駝鳥追趕，或是在峽谷的吊橋上躲避山魈攻擊的畫面。這些驚心動魄的刺激場面都是無法在現實生活中達成的，而大量運用3D技術也讓電影呈現的每一個畫面都是獨一無二的。

同為電玩主題的電影，《野蠻遊戲》系列很難不被拿去和《一級玩家》比較。《一級玩家》以一個萬能的VR世界為軸，同樣用到大量虛擬場景，比起《野蠻遊戲》更為炫目，做出了科技和未來感的畫面。而《野蠻遊戲》系列較著重在遊戲劇情的鋪陳，以及越來越困難的關卡上。儘管畫面特效上沒有《一級玩家》來得豪華，但在劇情設定上，喜歡RPG遊戲的影迷一定會更沉迷於《野蠻遊戲》。

與第一集較為保守和傳統的破關劇情相比，這次續集中可以看到更多大膽的畫面，但劇情卻沒有首集的完整度高。《野蠻遊戲：全面晉級》的故事有些部分較荒誕、不重要，笑點不夠自然。不過在技術與畫面的呈現上仍滿足了觀眾的視覺饗宴，如果續集繼續推出，可能要以更豐富且具創意的主線故事，搭配豪華的場景規劃，才能吸引觀眾買單。



虛擬場景拍出更多刺激的大場面。(圖片來源 / [before&afters](#))

一人多角 挑戰演員的硬實力

由於故事是由現實生活中的人進入遊戲角色的身體，所以有現實的角色以及遊戲裡的虛擬角色。《野蠻遊戲：全面晉級》其中的一大看點，就是巨石強森和凱文哈特飾演進入他們「遊戲角色」的人物。巨石強森所扮演的電玩角色布雷史東，要飾演不同性格，來表達不同現實角色操控他。遊戲前期由男主角爺爺進入了布雷史東的角色，所以要演出爺爺的個性，後期換了男主角選擇布雷史東，則得繼承了男主角的個性。於是出現在同一部電影，但有兩個性格截然不同的巨石強森。這個有趣的狀況也發生在其他演員身上，挑戰各個演員的演技。

電玩玩家們的憧憬 電影實現了

《野蠻遊戲》系列勾起老電動玩家們的回憶。這部電影最大的特色正是將電玩電影化，你可以看到更逼真的特效、場景跟追逐戲碼，演員們細膩而到位的演出也讓觀眾們身歷其境。而電影中更是把握了電玩的多項細節，除了與NPC對話時對於不同問題給予相同的回覆、每當挑戰來到都會有的主題音效，以及角色們按壓胸口就能查看詳細資訊的安排等，都令人會心一笑，也都是對電玩主題的致敬。

所有玩過RPG (Role-Playing Game) 類型電玩的玩家們，肯定都幻想過成為自己的角色來到遊戲中進行挑戰，揮舞著寶劍擊退惡龍並救下公主；渴望用現實生活中得不到的超能力在峽谷中穿梭。這些願景由《野蠻遊戲》系列實現了。在觀看電影的同時，彷彿手中操控著手把，看著大螢幕中的角色們完成一個又一個艱難的挑戰。偷取鑰匙時，會跟著角色屏氣凝神，深怕觸動了身旁的守衛；爬上高塔時，會跟著角色咬緊牙根，每一次攀爬的選擇都關係到能否成功登頂；面臨敵人的攻擊時，會保持著冷靜的思考，跟著角色一起尋找最完美的逃脫路徑。就是這種置身電影參與破關的感覺，讓《野蠻遊戲》系列變得獨一無二。



精彩破關畫面讓人心驚膽跳。(圖片來源 / [TBR NEWSMEDIA](#))

科技發展 《野蠻遊戲》的未來道路

《野蠻遊戲》系列電影除了在遊戲本體出現桌遊到電玩的改變外，其實也開啟了一片新的領域，以關卡冒險為主題的《野蠻遊戲》是否能不斷以新興的形式來接觸我們呢？或許下一次野蠻遊戲會以手機遊戲應用程式的方式席捲全球，讓新的電影續集呈現在觀眾眼前。也許在虛擬實境技術不斷突破的時代下，VR版《野蠻遊戲》能真正地融入我們的現實生活，只要有足夠的器材設備和技術，成為自己的角色進到遊戲，再也不是夢，我們就靜靜期盼科技的突破，會為電影或是電玩帶來什麼樣的新作品吧！

關鍵字：《野蠻遊戲：全面晉級》、巨石強森、電玩、破關RPG、野蠻遊戲

縮圖來源：[Mumbrella](#)





記者 吳政陽



編輯 何雨潮