



《.hack//G.U. TRILOGY》

2009-03-15 曾韋濠 文



「The World」是一款能轉換玩家視覺聽覺於其中的實境模擬遊戲，能讓現實與虛擬透過數據相串連，產生出真實的線上冒險。然而隱藏於遊戲「The World」的Bug卻在程式設定的冒險之外，增添了一樁樁危險的事件——遭受不明攻擊的遊戲角色消失，真實玩家則陷入植物人狀態……為了喚醒同伴的意識，主角Haseo在廣大的遊戲世界裡尋找方法，逐步揭開謎團！



失落之地——大聖堂，為.hack//G.U. TRILOGY悲劇的初始之地。
(圖片來源/.hack//G.U. TRILOGY設定集)

虛擬與真實的交織 動畫遊戲巧連接

意識抽離與解謎的設定，乍看之下與名偵探柯南《貝克街的亡靈》相似，實卻大相逕庭。「貝克街的亡靈」中的遊戲擁有主掌全局的諾亞方舟，以及福爾摩斯推理小說裡有跡可循的線索；而.hack//G.U.的舞台「The World」有的卻是管理者也無法干涉的自律性，能自我保存遊戲更新前的舊有資料，並創造出程式控制外的A.I(Artificial Intelligence)角色。不受傳送點限制到處遊走的強大A.I與遊戲Bug「AIDA」為故事增添許多不可預測的危機，而擁有抗衡力量的如Haseo等人，則是被AIDA寄生後不會陷入昏迷的特定的PC(Player Character)「碑文使」。種種違背遊戲規則的異常，以及脫離虛擬威脅到真實玩家生命的設定彼此交織，在詭譎的氣氛中構成.hack//G.U. TRILOGY引人入勝的故事。

然而.hack//G.U. TRILOGY最成功的優點並不是將劇情發揮得淋漓盡致，而是銜接了動畫「.hack//Roots」與遊戲「.hack//G.U.」兩種不同媒體的斷層。TRILOGY實為三部PS2(Play Station2)遊戲「.hack//G.U. Vol.1 再誕」「.hack//G.U. Vol.2 君想フ声」「.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで」極度濃縮劇情而製成的電影，而此龐大複雜的故事有26集動畫「.hack//Roots」作為前傳。由於在電視上播放的「Roots」劇情僅限於「G.U.」的前述，因此留下了許多未解釋的謎團，讓人意猶未盡卻又匆匆完結，而招致了不少批評。而電影「G.U. TRILOGY」則能些許彌平其間的差異，給只看.hack//Roots卻沒有玩過遊戲的觀眾一個較完整的交代。



處在這種背景下，長度約90分鐘的.hack//G.U TRILOGY的步調顯得非常緊湊，造成劇情銜接有些交代不清。對.hack//G.U.的玩家來說，TRILOGY對「碑文使」只解釋了Haseo再誕的力量，PC升級要素以及其他碑文使則被草草帶過甚至省略；而Haseo與遭受AIDA寄生的Atoli一戰也僅藉由「寄託情感」而解決，注重戰鬥的遊戲與旨在銜接劇情的電影間難以取得平衡的問題比比皆是。但是TRILOGY在視覺呈現上有讓人驚艷的突破，例如Atoli被AIDA寄生後轉換的恐怖型

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶
- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事物。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物



態與遊戲大有不同，血色的眼睛與殘損扭曲的翅膀突顯了AtoIi在現實中受盡委屈的悲憤；另外，遊戲裡的戰鬥只能藉搖桿指令操作，畫面的限制以及變化不大的戰鬥模式，在此皆能以華麗緊湊的畫面呈現，不用再擔心遊戲裡的PC被打死，觀者能更盡情享受戰鬥場面緊張的樂趣。由此可見TRILOGY的製作用心，將劇情改編以節省敘事的同時，也不忘細膩刻畫

遭受AIDA而產生改變的AtoIi，上圖為遊戲樣貌，下圖為電影樣貌。
（圖片來源／截自Youtube）

線上遊戲新價值 配樂譜和新體驗

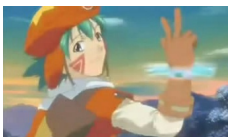
在此作品中，除了新穎的設定和視聽娛樂外，「玩線上遊戲」的基本設定也是值得討論的一點。The World原本僅是Haseo打發時間的消遣，只要登出遊戲即能隨時擺脫一切麻煩事，對於線上認識的同伴變成植物人的事也沒有義務幫忙，但是原本對現實及遊戲皆消極的Haseo卻願意為夥伴付出心力，此為Haseo心態的轉折點一。而隨著劇情的演進也能看到原本幼稚、剛愎自用，只想靠蠻力解決問題的Haseo漸漸成長成熟，學習與他人相處的方式。而於現實中遭受同學欺侮的AtoIi，在The World裡尋找人係關係壓力的出口，嘗試與其他人合作，漸漸找出屬於自己的信心與價值。雖然「成長」受限於影片長度而琢墨不多，但值得讓人反思現今社會給「玩線上遊戲」的污名，是否真的只會讓人墮落而毫無助益。

TRILOGY將.hack//G.U.推上了大螢幕，透過主題曲〈Deepest Memories〉與插曲〈Liar's Smile〉也讓更多人墜入到三谷朋世優雅的聲音中。三谷朋世為未正式出道的歌手，多次為.hack//G.U.的遊戲主題曲發聲，歌曲依照個她的聲線編製，融合深沉的鋼琴與提琴旋律，與每一首都讓人印象深刻。〈Deepest Memories〉重新編曲自.hack//G.U. vol.1的主題曲〈やさしい両手〉，氣勢磅礴的弦樂與敲擊樂展現了新的樣貌，並再次由三谷朋世演唱，保留了原曲悠揚的又增添了不同的韻味。〈Liar's Smile〉穿插在一連串爆發的事件中，以平靜流暢的旋律洗滌劇情緊張的氣氛，反差效果讓人在追著故事快跑時可以稍作休憩，也為緊接而來的反轉劇情做了暴風雨前寧靜假象的預告。音樂與歌曲相輔的劇情，有相當大的加分效果。

由TRILOGY剪輯而成的AMV，歌曲為.hack//G.U.的優しくキミは微笑んでいた，由三谷朋世演唱。（作者／曾韋瀟）

跨平台大作「.hack//」

暫且拋開.hack//G.U.以及其電影TRILOGY的劇情主軸，「The World」的自律性貫穿了「.hack//」系列的其他作品，以TRILOGY裡的「三爪痕」為例，其後便有淵源長久的背景。「三爪痕」的PC造型是.hack//遊戲第一代的主角——雙劍士Kite，在第一代遊戲的結尾被玩家奉為「The World」的勇者，遊戲官方也禁止其他人使用該造型PC，雙劍士因而成為該玩家Kite特有的樣式。傳說中的勇者在.hack//G.U. TRILOGY裡以駭人的A.I樣貌出現，卻未對其現身作解釋，在片尾字幕上打上「蒼炎の守護者」後便又再次留下謎團，這讓鑽牛角尖的觀眾在解開.hack//Roots的伏筆同時，又陷入一頭霧水之中。



Kite的雙劍士出現於各作品的樣貌，由左而右分別為遊戲.hack//、動畫.hack//SIGN、動畫.hack//黃昏晚輪傳說、電影.hack//G.U. TRILOGY（圖片來源／截自Youtube）

.hack//的系列作品各自獨立之餘又彼此關關相連，這樣的特色實在讓觀眾又愛又恨：透過一部

作品去了解其他作品的相關歷史是種趣味，就像考古能發掘現代未知的事情一般；然而，有時候觀眾並不是那麼有耐心慢慢地自行解謎，更不用說.hack//的舞台The world裡的故事是跨足遊戲、動畫及小說三種媒體同時進行發展的。不過以.hack//G.U. TRILOGY的有趣設定來看，會是一部吸引人接觸.hack//、.hack//G.U遊戲好作品，或許TRILOGY的出現除了是銜接.hack//Roots之外，也是遊戲官方為.hack//作品做的華麗宣傳吧！



橙色的季節 唯美「柿」界

◀ 新竹九降風吹起陣陣柿香，一片澄黃映入眼簾，那既是辛苦的結晶，也既是甜美的滋味。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0