



## 龍與地下城 譜出奇幻詩篇

2011-05-01 作者 顏學廷 文

8+1 推文

不知道有多少人是在遊戲之中認識了奇幻這玩意？

至少，除了在童年時期形形色色的卡通之外，打開電腦或遊戲機中的角色扮演遊戲，化身為勇者，使用劍與魔法義無反顧的面對敵人與陷阱，最後拯救世界或者親近的家人好友，這樣的過程，應該對許多靜不下心閱讀奇幻經典的人來說，是最貼近奇幻二字的初體驗。

而遊戲與動畫，雖然同樣以視覺效果呈現了豐富的幻想世界，但不可否認，遊戲在玩家參與的過程之中，更讓參與者有了進入異世界冒險的實感，劇情可自由選擇程度越高的遊戲，遊戲者越能得到「這是『我』的冒險」的體會。

### 角色扮演遊戲 玩法大不同

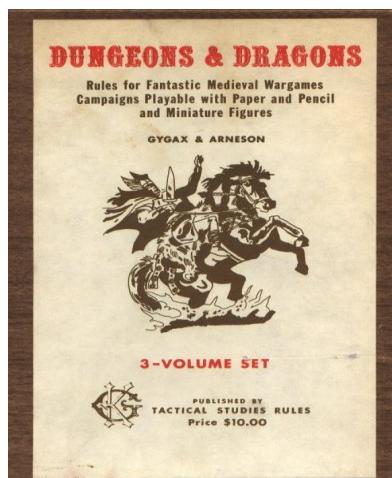
角色扮演遊戲（Role-Playing Game, RPG），可以依照遊戲內容的自由度、故事風格、以及美術呈現大致上分為歐美式、日式兩個派別，那在台灣，若是玩過國產角色扮演遊戲如《軒轅劍》、《仙劍奇俠傳》等經典作品的玩家，恭喜你對日式角色扮演遊戲已經有了一定的認識。

怎麼樣的認識呢？可以說，日式的角色扮演遊戲是「互動小說」，玩家扮演的主角一步一步打倒敵人、尋找線索，最後按照設計者的期望步向結局。玩家只要能解開謎題、讓主角變得更強、最後能打倒頭目就好，或許有關鍵的劇情選項決定結局的不同之處，但最終整體的冒險故事仍是「順著」劇本走的。

歐美式角色扮演遊戲則不同，「可不可以不去找線索？」當你在日式角色扮演遊戲當中有了這樣想法，或許就已經成為了半個歐美式角色扮演玩家。比起在戰鬥中用什麼樣的技能打倒敵人、得到了什麼足以面對困境的寶物、喜歡又或者要拯救哪個配角，歐美式角色扮演遊戲更多時間需要玩家不斷做出選擇：往哪邊去？去做什麼？怎麼做？面對破壞安穩生活的始作俑者，除了義無反顧的踏上成為勇者之路之外，有時候也可以逃避而不去面對，在主軸的「主線劇情」之外，形形色色的「支線劇情」才是歐美式角色扮演遊戲的魅力所在。

### 龍與地下城 桌遊代表始祖

不過以遊戲主機或電腦進行角色扮演遊戲終歸具有先天的不足，因著劇本的長度、遊戲製作與設計的難度、設計者的思路限制，遊戲玩家只能在有限的選項中做出決策，這時，回到創造角色扮演遊戲的起點，一張桌子、幾張紙、幾支筆、最重要的：幾個充滿想像力的玩家，桌上型角色扮演遊戲（Tabletop Role-Playing Game, TRPG）反而能讓你天馬行空的在異世界闖蕩而不受（有限選項的）拘束。



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

「在沒有遊戲軟體之前，角色扮演遊戲就是這麼玩的！」

龍與地下城（Dungeons and Dragons, DnD）作為桌上型角色扮演遊戲的代表，帶動了桌上型角色扮演遊戲的流行，並且對後代的角色扮演遊戲均影響深遠。

與其說龍與地下城是一套遊戲，不如說那是一套「規則」：你是個怎麼樣的冒險者？你的種族、你的專長是什麼？隊伍遇到的大事件或者主要目標又是什麼？當你在野外遇到了敵人，你要透過怎樣的過程才能與他戰鬥並且判定孰勝孰負？這一切都是規則書中作出了說明跟標準，而玩家以及地下城主（Dungeon Master, DM）便依照其中的規則展開每次不同的冒險。

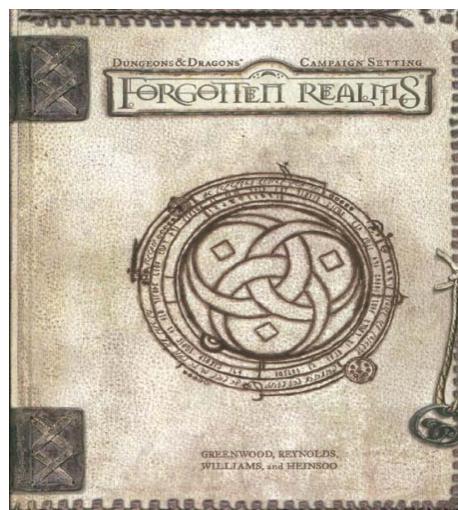
1974年，龍與地下城初版誕生，一開始只是簡單的硬紙盒和三本小冊子：人與魔法（Men & Magic）、怪物與寶藏（Monsters & Treasure）、地底與野外冒險（The Underworld & Wilderness Adventures），接著這三本小冊子開始風靡各個桌上遊戲的集會場所。

隨著遊戲玩家的不斷參與，規則和設計上的討論也帶動著龍與地下城的不斷演進，在第三版的龍與地下城系統當中，作者設計加入了「二十面骰系統」（d20System），二十面骰系統在遊戲中是這樣使用的：「你轉身，試圖躲避朝向你迅速飛來的利箭。」如果你的角色敏捷點數與骰子點數總合超過判定，則成功閃避，反之中箭。這個系統不只代表任何情況都有可能受運氣所左右，也讓後來的許多遊戲軟體能夠依靠此系統而降低開發難度。

### 遨遊奇幻 玩家創造新冒險

之所以說龍與地下城這個桌上型角色扮演遊戲在奇幻歷史當中具有舉足輕重的地位是有原因的，龍與地下城提供的僅僅是一套規則，但有了人物、怪物、法術，更需要的是一個提供玩家冒險的舞台，對於世界的整體設計肯定比掌握簡單的數據創造更為困難，於是許多無法簡單構想完整劇本的玩家便需要依靠他人所規畫完畢的世界設定，被稱做戰役模組的故事背景。

因為這些故事背景，於是在玩家們齊聚一堂進行冒險的同時，也有許多小說作者在腦海裡讓不同的角色同樣身入其中闖蕩，在戰役模組的世界觀之下，對劇情的鋪陳以及環境的掌握就相對容易了許多，於是，許許多的小說圍繞著龍與地下城戰役設定而生，同時，也豐富了世界背景的色彩，讓小說讀者以及桌遊玩家同時能夠接觸更為精彩的冒險國度。



無盡的國度做為知名戰役模組，同時也是黑暗精靈三部曲的背景設定來源。

（圖片來源／巴哈姆特電玩資訊站）

《龍槍系列》（Dragonlance）以及《黑暗精靈三部曲》（The Dark Elf Trilogy）身為奇幻小說當中的著名經典作品，便是分別存在於《龍槍》和《被遺忘的國度》（Forgotten Realms）兩個世界之中的冒險故事，藉由已經設定好的大陸背景、種族國家、團體以及傳說等等資訊，編寫出動人心弦的奇幻故事。

於是，在龍與地下城之下，我們有許多的選擇，或許拿起相關創作的小說細細品味其中的故事，又或者，找幾個同好，找張桌子坐下，然後拿出紙筆，擔任地下城主的朋友這麼開始說起：「結束了上一次的冒險，你們幾人待在酒館感到十分無趣，突然耳聞附近醉漢的閒聊，所以決定前往

北方的森林找尋一些新的刺激……。」



### 那些年 爸爸與芭樂的回憶

在阿爸生日那天，樞樞憶起爸爸與芭樂的故事。

### 變化自如 幕後的聲音演員



資深配音員蔣篤慧，娓娓道來身為臺灣配音員的酸甜苦辣。

▲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