



## 畫面 不是遊戲的全部

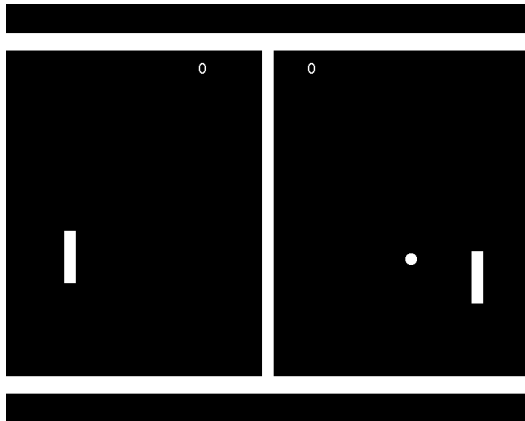
2013-03-03 記者 高繁翊 文



自1946年電腦問世以來，機器的設備就不斷地推陳出新。這一百年來電腦不論在演算或是圖像處理，都不斷地在進步，而隨著這股勢力的影響，電腦遊戲也從最初的點陣圖案演變成現今媲美電影的特效處理。在這將近60年的時光裡，遊戲影像已成為遊戲廠商之間互相比較的題目。

### 遊戲畫面的軍備競賽

電腦遊戲最初誕生的原因是緣於第二次世界大戰的軍備競賽，政府在此時投入了大量的資金與設備來研發電腦。然而，隨著二次大戰的結束以及冷戰的興起，電腦在軍事上的使用已達到供過於求的情況，而原本任職於軍事中的工程師也因此缺少案件。如此的天時地利，讓工程師開始製作娛樂產品，也就是遊戲的開端。當時的電腦遊戲都是以點陣圖構成，因此無法製作出精細的畫面。雖然跟現在的任何一款遊戲相比，他的畫質令人卻步，但將遊戲呈現於電腦的構想，已令眾人驚嘆不已。



1972年發售的遊戲《Ping Pong》。(圖片來源/BBC)

遊戲與電影向來都是新電腦技術的第一戰線。在遊戲世界中，CG，也就是遊戲過場動畫以及圖片，通常是比遊戲畫面來的更為逼真與寫實，技術無法跟著過場動畫達到一樣的效果。但是隨著現代科技的進步，以往在CG中才能呈現出來的畫面，現在也能夠以時運算的方式表現出來。

如果要將遊戲的畫面做一個比較明顯的世代區割，以家用主機的上市年代會是最好的方法，原因是當代家用主機發售的時期，會被同一時代的顯示卡覆蓋，通常玩家會將顯示卡與家用主機做比較，來挑選適合這個時代的顯示卡以應付這個時代的遊戲。

另一種說法則是以「DirectX」來做為比較對象，DirectX是由微軟公司建立的多媒體編程介面，並被廣泛使用於Microsoft Windows、Microsoft Xbox和Microsoft Xbox 360電子遊戲開發，並且只能支援這些平台。台灣的電腦多數也是以微軟系統作為主要核心系統，因此DirectX直接影響了遊戲於圖像、音效等輸出效果。

遊戲的畫面是愈走愈精緻，從過去的八位像素點陣圖，到現今的精緻畫風，每一種都在挑戰玩家對於美感的認知。從一開始的平面，到光影的捕捉，以及物理特效的描摹，將近20年的時間裡，遊戲從單純的遊戲進步到一種藝術品，在遊戲裡可以體會到波瀾壯闊的自然場景、劍拔弩張的戰鬥場景、飛馳電掣的競速世界，每一種場景都刻劃愈來愈精緻。

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。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



新一代顯卡殺手《末日之戰3》。(圖片來源/velocitygamer)

在現今的遊戲消費市場中，大量的需求導致許多「快餐遊戲」進入市場，雖然這些作品仍舊保有屬於這個時代應該具備的水準。但在破關後，玩家是否真的體會到遊戲本身？抑或是走馬看花的經過這些景色？許多玩家也早已形成為為遊戲而遊戲的心態，卻忘了遊戲本質是帶給玩家享受。曾幾何時，玩家們已經忘了細數遊戲中令人陶醉的美景，追得的只是通關？

## 非傳統的視覺饗宴

現今多數遊戲都是往高畫質走，將遊戲畫面塑造成如真實世界一般的情境，有些遊戲卻是背道而行，走出自己的風格。

於2009年發售的遊戲《當個創世神》便是這其中最好的例子。相較於別款遊戲精緻的畫面，《當個創世神》走的是截然不同的管道。在這款遊戲中，所有東西的構成都是一個個的方塊物，而在遊戲中的任何東西都可以被玩家「拆」下來，拼接成任何想做出來的事情。它沒有華麗的光影渲染，缺少驚心動魄的鏡頭，物理特效也幾乎是微乎其微，可是他之所以能成功，是因為它提供玩家一個沒有拘束的空間。

這裡就是一個世界，有人在這裡「拼」出了金字塔、人面獅身像，也有人做出了復古的歐洲城堡，甚至有人將其他遊戲裡的虛擬世界再重組一次。「想像力」在這個遊戲裡是被徹底實踐，在平常遊戲中，遊戲是主，而玩家是客，但在《當個創世神》裡，一切都是由玩家制定出他們想要的遊戲是怎樣的一個環境，想要一個高樓林立的世界，或是懷古的建築，都能由玩家創造出來。



玩家利用《當個創世神》將自己的學校拼湊出來。(圖片來源/巴哈姆特)

另一款冒險解謎的遊戲《費茲大冒險》則是用點陣圖將遊戲世界呈現在玩家面前。一般的動作冒險遊戲不外乎是槍戰、爆破、飛車追逐等場景，但《費茲大冒險》卻是單純的在每一關尋找一個方塊。這款遊戲是將四個面向的2D平面所組成的3D立體空間裡面自由選擇想要觀看的角度，並且來去自如。遊戲中不需要切換角度才能發現的暗門或機關，許多看起來根本是靠跳躍所無法達到的距離，在轉動之後也會因為錯視的原理，而變得近在咫尺。

《費茲大冒險》沒有追求畫面上的極致，而是以點陣圖的手法描繪出了城市、森林、洞窟等等場景的氣氛與特色，再點綴上葛麥斯和許多小動物們可愛的動作與反應，處處都可以看出開發團隊在細節上的用心。正是因為《費茲大冒險》捨去了過多的包裝與調味，才能讓所有年齡的大小朋友，在遊玩的過程中得到最單純的樂趣。



《費茲大冒險》遊戲畫面。(圖片來源/遊戲基地)

除了上述的這種以不提供精緻畫質的遊戲外，還有一種是以提供特種素材為主題的遊戲。像是《毛線耀西》以及《撕紙小郵差》等。《毛線耀西》中，玩家身處的是一個完全由毛線構成的世界，《撕紙小郵差》則是將遊戲裡的所有事物以紙來表現，也就是因為不以真實物件構組成的畫面，遊戲中更能將「紙」以及「毛線」的特徵表現出來，進而完成一個充滿想像力的國度。也因為不是真實事件，在遊戲中能夠體驗完全不一樣的物理法則。

## 遊戲的本質

這些遊戲，強調的不是畫面，而是將遊戲本身拉回遊戲，讓玩家享受遊戲帶來的樂趣。相較於日新月異的遊戲畫質，他們更著重於遊戲帶給玩家的滿足，就像過去，小朋友會覺得待在沙坑裡是很好玩的一件事，因為在那個地方他們可以做任何想做的事，這些遊戲也提供這樣的環境給玩家遊玩。

### 總編輯的話

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。

▲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