



全職高手 未來的電競選手

2013-04-07 記者 顏學廷 文



隨著網路遊戲的興起與成熟，在小說的內容分類裡，不知不覺地增添「網路遊戲小說」這塊領域。不過，就像武俠小說中，雖然同稱為武俠，其「武」的表現，有黃易的破碎虛空、以武入道的誇張演繹，也有鹿鼎記那般，武林高手或許敵不過洋槍大砲的描述。網路遊戲小說當中，也稍微有著「全息感官網路遊戲」和「現代網路遊戲體驗」這樣的明顯派別區分。

網路遊戲故事 風格獨特

《全職高手》的作者蝴蝶藍，起初描寫的遊戲類型，便是虛擬實境的全息感官網路遊戲。在一片「帶著玩家公會稱王稱霸」、「成為高端玩家寶物貨幣日進斗金」、「邂逅各式各樣虛擬、真實的可愛女孩子」、「虛擬網遊和真實世界產生連繫，結果成了科幻冒險作品」的各式劇情套路之中，蝴蝶藍先用近似武俠小說、推理小說的手法，處理一個個遊戲當中的任務、謎團和玩家間的勾心鬥角，再熟練地使用各種吐槽和對話橋段，使得筆下的角色可以活靈活現地呈現眼前，最後創作出具有獨特風格的網路遊戲故事：一個所有玩家都真實活在角色後頭的遊戲世界。



雖然遊戲小說如雨後春筍，但當紅作品往往仍有奇幻、武俠作品的經典架構與橋段。

(圖片來源/顏學廷 攝)

對於那些虛擬實境的全息網路遊戲小說，或許以下的敘述能讓從未接觸的讀者們理解：翻開一本有戰鬥場面的小說，不論是《魔戒》或《飢餓遊戲》甚至是《哈利波特》，再把每次冒險和收穫都用網路遊戲的語法描述：「哈利波特，取得了神秘的魔法石x1(任務道具)/[所有]甘道夫：You shall NOT pass! /甘道夫 對 炎魔腳下的地板 造成了65535點傷害，甘道夫 脫離隊伍。」就會是一本粗糙虛擬實境網路遊戲小說的實例。

也因此，這樣的小說體裁利用網路遊戲將一切環境、狀態數值化，因為可計算的便利性，省去以百般雕琢的文筆形容場景、物品的功夫。畢竟，一把攻擊力100的寶劍和一把攻擊力1的木刀，屏除數字後，要讓讀者理解兩者之間相距百倍的殺傷能力，作者更需要具有一定的寫作能力。

以武俠小說之骨寫網路遊戲

在這樣的創作環境之下，蝴蝶藍同樣擅長以網路遊戲的皮，包覆著武俠小說的骨。但是，不僅僅是骨架之中具有武俠小說的鮮活特點，諸如陰謀、情義、武打對決，也不只是將網路遊戲玩家所熟悉的各式各樣遊戲元素融入其中，作為血肉的小說角色們，透過作者有意地描寫和呈現，在插科打諢之外，更是充滿了屬於角色自身，特定而固執的獨特個性。這些執著的個性就有如近代網路發展之後，匿名社群普及後，接連誕生的網路使用者行為模式一樣，在透過虛擬帳號所發表的

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

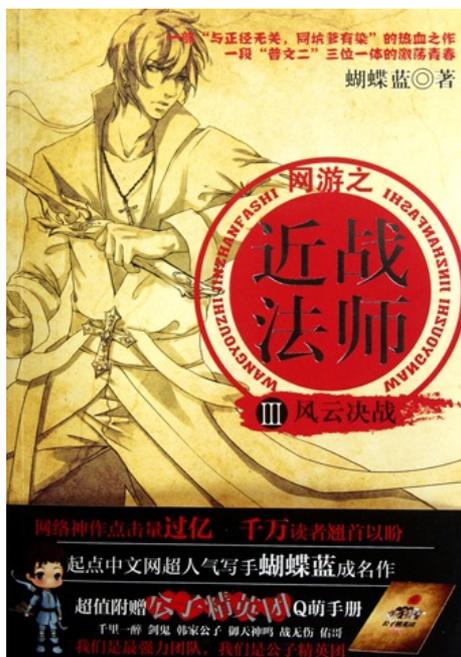


大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

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

言論之中，放大了許多人平時礙於現實因素而隱藏起來的各種偏好、慾望。



蝴蝶藍先前作品《網遊之近戰法師》中，有位戲份頗重，卻令許多讀者不喜的個性角色。

雖然人氣因此每逢其登場就變得低迷，但蝴蝶藍仍堅持描寫那位角色的固執。

(圖片來源/天龍圖書)

那些具有特色的堅持和個性，或許會讓一個角色無法討人喜歡，甚至在網路小說競爭激烈又流動快速的市場之中，因此造成讀者流失。但也就是在描寫這些「不論怎麼看，他就是這樣思考、這樣活著」的角色時，蝴蝶藍筆下的角色增添了更多的特色，與平時網路遊戲小說裡頭出現的形形色色「玩家」有所區別。

如此一來，為什麼從虛擬實境的網路遊戲故事起家的蝴蝶藍，「跨領域」寫起了以近現代網遊的電子競技為主題的《全職高手》，能看出一些清楚的原因，能夠證明這不是單純莽撞的一次嘗試：他筆下的故事需要的是讓角色們主要登場時沒那麼現實，卻不需要盲目追求神兵利器、無上權柄甚至在遊戲伺服器裡屠美滅日的環境。他需要的是利用頻繁的互動對話呈現每個角色自己的性格與選擇，而不是不斷提及某人的必殺技與身上金光閃閃的裝備和效果。

《全職高手》以主角葉修被所屬的職業隊伍「宣布退役」作為序幕，曾率領隊伍成為聯盟第一豪門的他，是玩家口中的教科書，多年常勝的頂尖元老玩家，卻因為和戰隊經營理念不合，而被利用機巧手段強迫退役，並且用數年無法重返聯盟參加比賽的退役條款，以防止葉修不會成為其他競爭對手的一大臂助。

故事裡面的電競環境相當成熟，在主角見證的聯賽草創時期發展的十餘年後，他們所玩的遊戲依然長青，已經在全國各地有了如同職業運動聯賽一般的「主場」、「門票」、「明星賽」、「訓練營／二軍」等設計，也有了其他產業的廣告注資，電視轉播更是成為週末的例行項目，可以說是電子競技環境更加成熟之後，令人期待的未來場景。

筆調詼諧 角色鮮明

書裡頭，每一個角色都具有自己的明確個性和渴望，而發生在書中描寫的時空背景之下，又把電子競技作為體育項目一環的同質性突顯得更為明顯。

聯盟十年，從網咖裡頭簡單連線的業餘比賽，到坐擁場館、全民注目的職業聯賽，多少選手崛起、凋落，為了爭取更高的榮耀與成就。有些選手頂著昔日粉絲的辱罵而自願降薪加入時下強隊，只為求一冠。有些選手從當打之年逐漸衰退，改變自己的風格與思路，只為了讓隊伍得勝。有些選手不惜以全場焦點的單挑對決敗於晚輩，宣告世代的交替也建立年輕王牌的信心。有些選手退役了，卻從來沒離開過這款遊戲，最後決定厚起臉皮回來再戰幾場。

主角一路嘗試重回職業舞台，其中面對同樣爭取機會打進聯賽、背水一戰的常敗之軍，面對老東家為維持隊伍形象所操弄的輿論評價，面對曾親手一同打造的隊伍、徒弟擋在面前，卻只有勝利者能夠挺進下一季賽事的局面，也面對一些時間、資源甚至能力不足、下滑的窘境。

雖然蝴蝶藍的筆風詼諧、有趣，又擅於讓角色互相吐槽以製造笑點，讓整部小說以輕鬆的基調陳述著電競的故事，但在描寫競賽當中Winner takes all的局面時、陳述觀眾們對所支持的選手的

期望時，「我們是為了自己而打，為了證明自己而打，而不是、也不能，在追求勝利的過程中，一直顧慮同樣立場的選手、甚至是支持者。」這樣的心情，透過這部作品，透過其中每一個嘗試求勝、站上巔峰的選手，不斷地傳達出來。不僅僅讓人為了這些選手的豪情悲願而感動，也希望在更多年以後，能在現實生活中同樣提供這樣的舞台，讓他們發光發熱。

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