



不同說法 同個故事

2013-04-06 記者 高繁翊 報導



一個故事，可以有很多種不同表達的方式，隨著不同的平台的轉移，表達及描述的方式也會改變。書、電影，以及遊戲本身，這三種介質的特性不同，因此帶給閱聽眾的感受也會相異。聲光、文字和操作之間，有著不同的傳遞，不論是哪種，都可以帶來不同的享受。接下來，將用遊戲界最愛使用的題材—「後啟示錄世界」，又被稱為世界末日後的世界觀，來看看這些介質是怎麼樣描述這種背景。

鏡頭間的瞬間

遊戲界的世界末日，通常不是由非生物引起，例如氣候異變、海水倒灌、磁極反轉等等天氣因素，而是生物與生物之間的爭鬥，不管是戰爭、外星生物入侵、病毒散布導致人類轉化成其他物種（例如殭屍）。會有這種劇本，是因為遊戲中描述的是一個英雄，一個能夠將現有狀況改變的英雄，因此這些不可抗力之外來因素很難被遊戲製作人青睞。這種類型最著名的電影，應該就屬「惡靈古堡」系列，從2002年開拍至今，已經累積超過五部系列作品。其實電影之所以能夠這麼熱門，有很大的功勞來自原著遊戲的成功。

當一些名著被改拍成電影時，不論是遊戲、小說，總覺得在看電影的過程中少了些味道。電影是個很奇特的媒體，它沒有像是電視能夠播那麼久的特性，讓觀眾能夠好好釐清一些細節與來龍去脈，也沒有書籍的細膩與想像畫面，電影帶給人的就是「動作」。多數從電玩改編而成的電影，都會捨棄遊戲中的許多細節，轉而將畫面與主角的行動描繪得更加真實。一直到近期，玩家的硬體設備才有辦法配合遊戲公司所發售的高畫質產品，過往由於電腦及家用主機的發展跟不上遊戲製作時所使用的引擎，所以常常會有遊戲發售時必須將畫面下修的情況出現，以配合市面上的機體。



遊戲畫面跟電影有一定的差距。(圖片來源/A Pile of Awesome)

電影的特別在於它能夠滿足玩家原本預期的想像，高畫質的攝影，讓玩家能夠彌補原本預期在遊戲中能看見的場景。除了畫質的升級外，一些特殊技術的導入，例如3D技術、爆破、綠幕特效等，都帶給觀眾無與倫比的視聽享受。加上電影院本身的音響以及大屏幕，更能感受到震撼效果。

但是電影也不全是好處，它還是存在著一些難以超越的界線。電影提供了一個具現化的圖像，但是畢竟因為是單方面的傳播方式，無法讓觀眾在欣賞的同時做出思考的動作，一直要等到整部電影完結後，才有時間品味這兩個小時裡所經歷的一切。除了快速的播放外，電影也無法記錄每一個細節。遊戲中時常可以體驗到多面向的任務，玩家可以在多個選項中挑選自己最喜歡的，但是電影通常是圍繞在一個或是一群人身邊，很難同時記錄多個事件，直線的劇情走向也讓劇情成分少了很多內容。

再者，許多改編遊戲的電影多半是動作類型為主，在劇本改寫上，很多編劇會將劇情部分刪減至勉強了解的地步，而把剩餘的多數鏡頭留給動作場景。這個動作也會使原本精緻的故事變得支離破碎，雖然電影的畫面是不容質疑，但是沒有故事的輔助，它將淪為一個個串連起來的打鬥場面，而不再是完整的故事。

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

書頁間的想像

相較於電影的激情，書頁間的戰鬥較為冷靜，但這也不代表它是無趣冷漠。少了畫面，讀者更能發揮自己的想像力，將戰鬥場面描寫得更驚心動魄。書與電影最大的不同處，在於閱聽眾是編劇，有別於電影已經設定好的畫面，讀書的過程更能讓畫面天馬行空的進行，而不是被眼前的畫面「演死了」。

書的好處在於，只要有足夠的想像力，不論是千軍萬馬都能夠在眼前出現。在《戰爭機器：艾斯方戰役》一書中，各式大小戰爭的敘述、槍枝載具的形容，都被詳細地記錄在這本書裡，而原本的遊戲，對於這些事情反而沒有花太多的時間在這上面。遊戲通常都是用過場動畫來將事件與事件之間補齊，少了很多「人味」，比較像是編年體的寫法。至於小說上，作者則徹底將主角群們的內心狀態表露無遺，不論是在上戰場前開的玩笑、回想對家人的思念、弟兄戰亡時的沉痛，都在裡面描述的非常完整，這些細微的內心情節，是在一般的動作型電影不易見到的。書本與它原本遊戲相比，多了更多的情感。



小說與遊戲間有很大的不同。(圖片來源/博客來)

除了文字本身外，書籍對於空間以及時間的交代也是比電影來的容易。一句話，就能瞬間度過數十載寒暑，而主角也從幼兒成變為青年，這種描寫在一般書籍也很常見，因此對於這些「快轉」是不會有過多排斥，但是一般遊戲通常都是限定在一段特定的時間中進行，很少有這種現象，因為遊戲是用畫面說故事，不斷的運行時間會導致玩家混亂。空間的描寫也是值得注意的一點，書本通常會將周邊的環境進行詳細的描述，海邊空氣的鹹味、沼澤潮濕的泥地、破敗倒塌的建築，每一樣都是增加空間感的字句。

然而文字所需要的篇幅甚大，有些人會認為太多繁瑣的事反而讓整體劇情進行緩慢，因此也不是所有人都喜歡看書來了解一件事情。再者，文字的形容有一定的限度，即便作者功力再好，有些事情實在很難用文字描述出來，而且書本在轉譯的過程，很有可能流失掉原本的韻味。在某些方面，書確實沒有電影來的直白且清楚。

各有所好

遊戲本身之外，還有許多平台可以將這則故事說出來，而隨著平台不同，說的方法也會隨之改變。每個閱聽眾對於不同的介質都有不同的想法，並沒有所謂最好以及最差，差別只在於，他們能否帶給觀眾感動。

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。

