

遊戲改編電影

五一檔期賣座電影不少，在香港上映的電影也不少，其中《真·三國無雙》無疑是其中獨特的一部。作為在國產電影中，極為少見的遊戲改編電影，在各大平台上，這部電影也是毀譽參半，有的觀影人甚至評價，這部電影連還原遊戲都做不到。那麼，作為改編藍本的《真·三國無雙》系列遊戲又有怎樣的發展歷程？與《真·三國無雙》類似的「爽快格鬥」遊戲又有哪些？

杜若



五一檔期推出的電影《真·三國無雙》評分不高。



「割草」遊戲還是「格鬥」經典？

在筆者看來，《真·三國無雙》系列的鼻祖其實有兩類遊戲，在劇情上，《真·三國無雙》更接近於日本光榮株式會社出品的《三國志》系列，光榮同樣也是《真·三國無雙》系列的出品方；在遊戲的玩法上，《真·三國無雙》初代作品則更接近於例如《魂門羅》之類的街機格鬥遊戲。從《真·三國無雙》的初代作品推出至今，20年的時間裏，《真·三國無雙》遊戲系列在全球的銷量已經超過2100萬份，比經典的《三國志》系列有過之而無不及。

中期：奠定「無雙」基礎

《真·三國無雙1》與《真·三國無雙2》雖然被玩家戲稱為遊戲廠商光榮在《三國志》系列開發之餘的「撈錢」作品，但銷量頗佳，而且帶動了三國遊戲在遊戲主機平台上的火爆。隨著硬件水平的不斷提升，2004年推出的《真·三國無雙3》成為了系列所有作品中評分最高的一款。該系列並不只有戰鬥，戰場全局是其中一大重要元素，即便操控著主角大殺四方，玩家也要和友軍互動，最終目的是引導你的軍隊走向勝利，玩家在戰場上的活躍表現，例如破壞計策、兵器、擊殺一定數量敵人、武將都會提升我軍士氣，士氣高昂的我軍，即便在玩家不插手的情況下，也能幫助玩家解決大量敵人。在那個年代，士氣作為無雙一開始就奠定的基本系統，作用非常重要，它影響了AI等級、攻擊欲望以及AI屬性值，從這個意義上講，無雙也是戰略動作遊戲，而戰場的緊張感也是遊戲重要的體驗，可以說戰場要素也是無雙系列的精髓之一。《真·三國無雙3》實則比起二代已經降低了難度，也具有非常好的打擊感，加入了防反和許多玩家喜歡的一騎討（編者註：武將對武將軍挑定勝負）設定。還創造性地使用如架橋車、衛車、投石車等兵器，同時增加了許多不同的地圖。遊戲媒體IGN給《真·三國無雙3》評分8.6分（滿分10分），這也是系

列最高分的作品。評價稱「遊戲擁有玩家期盼的一切：更多場景、更平衡的角色、更聰明的電腦AI以及更多可供選擇的模式（編年史和雙人合作模式尤其亮眼）。《真·三國無雙3》代表系列的進化。它確實帶來了粉絲最為喜歡的玩點。它依然是目前最好的動作遊戲之一——不管它創新性如何。」



《真·三國無雙1》的畫面變成了3D。



《真·三國無雙3》是系列的佳作。

初期：有局限的佳作

《真·三國無雙》系列的「真」字，其實是為了區分於光榮公司的《三國無雙》遊戲。這款推出於1997年的《三國無雙》，是「無雙」系列的真正鼻祖。《三國無雙》是一款在PS1平台推出的格鬥遊戲，玩法上更接近於傳統意義的格鬥遊戲，畫面也非常簡陋，魏、蜀、吳、群雄各只有4個英雄可供選用，但是已經有後期的一些元素，例如武將的連招以及「隱藏角色」。進入2000

年的PS2時代，《真·三國無雙1》出現，以其獨特的一騎當千玩法顛覆了人們對於動作遊戲的認識，這便是無雙系列的精髓之一。玩家扮演一個武將，以一己之力在戰場中用近乎誇張的戰鬥力如同「砍瓜切菜」般贏得每個戰役、關卡的勝利。在《真·三國無雙1》遊戲中，畫面已經從《三國無雙》的「偽3D」進化到「真3D」畫面，雖然屏幕中能容納的人物仍然有限，但遊戲已經有了雛形。



《三國無雙》的遊戲畫面稍顯簡陋。

後期：餘暉與沒落

《真·三國無雙3》的成功為無雙系列徹底打響了知名度，也為後續的作品設立了一個難以逾越的標杆。從《真·三國無雙3》開始，直到《真·三國無雙7》，遊戲的玩法都沒有本質上的變革。遊戲公司更像在一個經典遊戲的版圖上根據硬件條件縫縫補補，每一代都在上一代基礎上稍作

改進。《真·三國無雙4》在前作基礎上增加了修羅模式，為遊戲逐漸枯燥的「刷刷刷」內核增加了一絲不可預測性。《真·三國無雙5》改變了遊戲的戰鬥模式，由簡單的「普通攻擊+蓄力攻擊+無雙」改變成了「連武」系統，遊戲角色要通過升級才能解鎖更多的打擊動作。同時《真·三國無雙5》還加入了地形因素，玩家可以游泳、攀爬甚至是高處奇襲，為動作增加了更多可能性。玩家甚至可以馴服動物。《真·三國無雙6》則增強了以往弱化的三國故事性，為遊戲增添了一絲電影的質感，甚至還對角色的心理進行了描寫。《真·三國無雙7》或許是遊戲系列最後的餘暉，遊戲有着最完整的遊戲機制，玩家可以通過獨創的將軍模式，欣賞屬於每個武將的故事，甚至可以改變遊戲的歷史走向。作為遊戲中的「細節控」，在《真·三國無雙7》中，玩家可以通過一些特定的行為改變原有的歷



《真·三國無雙7》海報。

史發展，達成「IF」結局。例如在蜀國故事中，玩家通過在各個戰役中取得勝利，使關羽不再敗走麥城，蜀漢最終統一天下。《真·三國無雙7》還結合了當時最時興的「裝備收集」元素，玩家可以通過不斷的戰鬥打造無數款不同的武器，每個武將也有各自擅長的武器。如果玩家足夠「惡趣味」的話，甚至可以嘗試「貂蟬舞大錘，關羽刷羽扇」的獨特玩法。《真·三國無雙7》的集大成讓玩家對《真·三國無雙8》有了頗高的期待，但《真·三國無雙8》卻冒險的放棄了遊戲的優秀玩法，轉而嘗試「開放世界」。原先緊湊的戰鬥節奏變成了開放世界中重複枯燥的「打毛賊」，現有的戰鬥模式與開放世界完全處於脫節的狀態。



《真·三國無雙8》畫面頗佳但是遊戲性堪憂。



《海賊無雙》代表着無雙系列與動漫的結合。



《塞爾達無雙》則代表着遊戲IP之間的相互合作。

「萬物皆可無雙」

「無雙系列」不僅代表了《真·三國無雙》，還代表了一整個格鬥遊戲系列的細分類別，那就是打造「一騎當千」的爽快格鬥感的遊戲。代表作品有以日本戰國歷史為藍本的《戰國無雙》系列，以虛構的融合歷史為藍本的《無雙大蛇》系列，以動漫高達為原型的《高達無雙》系列甚至有以熱門動漫《海賊王》為藍本的《海賊無雙》。遊戲之間也有交流，例如近期遊戲公司任天堂就與光榮合作推出了

《塞爾達無雙》。無雙系列的總銷量超過3000萬套，真可謂「萬物皆可無雙」。



在「大雜燴」一般的《無雙大蛇3》中，有170個遊戲人物可供選擇，不乏唐僧、女媧、伏羲等神話人物。

結語

隨着遊戲硬件水平的不斷提升，諸多遊戲廠商開始在遊戲的深度、思想性、玩法上加以創新，近年來的優秀遊戲「3A」大作，絕大多數都是在遊戲之外有着對於現實的思考或是映射的。但是《無雙》系列卻不像其他遊戲大作，勇於探索遊戲深度，而是在「如何

使玩家打鬥得更爽快」的路上一去不復返。在現時的遊戲中，這種「為爽而爽」的遊戲是否還有發展前景？或許對於廠商而言，如果想保持《真·三國無雙》系列的光環，扎扎實實推出一款有特色的正統續作，而不是推出電影等圈錢工具，方才是正道。