

香港首個沉浸式體驗館 歷史與科技相結合

走近三國英雄 以新視角領略王朝風雲

●吳雨(中)與黎文卓(右三)期望風雲館可促進年輕一代對歷史的興趣。

在中國歷史人物故事中，一些文學名著早已成為影視作品的取材寶藏，近年更成為文旅景點內涵的依託。著名歷史戰事的遺址、歷史人物的出生地、偉人的足跡等，都成為後世人撫今追昔的題材。西晉陳壽所寫的斷代史書《三國誌》記載了三國時代的歷史，而《三國演義》是元末明初的羅貫中根據《三國誌》改編的小說，其故事情節和人物豐富，自然成為影視作品及遊戲產品必用的題材——每個三國人物都有自己的故事，成為三國IP的主角。去年11月，三國英雄來到香港昂坪市集的中國王朝風雲館，讓中外旅客在互動中多認識了解中國歷史故事，讓大家沉浸式接觸中國的歷史人物，而三國是風雲館的首個主題。

●採、攝：香港文匯報記者 雨竹、焯鈴

在「藝文發展基金會」和昂坪360的支持下，兩位香港電視界的資深創作人——吳雨(華夏文化娛樂公司行政總裁)、黎文卓(創作總監)和製作團隊用時四年，製作出香港首個三國主題沉浸式體驗館「中國王朝風雲館」，集文化、教育、歷史、旅遊、娛樂於一體。風雲館是博物館，也是教育基地，團隊希望打破大家在歷史書上學到的、較為傳統和古板的形象，透過具娛樂性的內容和年輕人喜歡的三國英雄形象，將千年以前的三國時代呈現出來，同時提升訪客的到場體驗。場館將歷史感和科技感完美結合，貫穿特色旅遊概念，為香港的旅遊文化增添了色彩。

吳雨和黎文卓在接受香港文匯報記者專訪時分享了傾注團隊無數心血的建館歷程。

兩人憶述，三年前，他們同營運方——藝文發展基金會的會長謝景霞相遇，並談及時下年輕人的家國觀念不強，不夠了解中國歷史，因此希望做一些事，激發年輕人對中國歷史的興趣。而國家現在的繁榮昌盛離不開前人打下的基礎。兩人指出，中國五千多年的發展歷史包含許多王朝及英雄故事，因此構想打造「中國王朝風雲館」，令其旅遊氛圍與教育意義兼具。

兩人與幾位曾經合作過的夥伴組成策劃團隊，用時約8個月敲定了以三國這一許多年輕人都熟悉的時期為首個主題。「三國時期雖然只有短短六十餘年，但其間風雲變幻，『劉關張』、孔明、周瑜等，都是現在打遊戲的年輕人熟悉的人物。」團隊也在揀選三國具代表性及內涵的元素上投入了許多時間。

選定題材後，幾人開始思考在何處選址運營這一沉浸式場館，直到發現昂坪市集的這片空間。「這簡直是我夢想中的場地，配備完善，我們再裝修一下就可以。」吳雨提起這件事仍很興奮。

回顧創作歷程，黎文卓表示最具難度的部分是根據有限的室內區域來設計流程。

以新科技展現三國往昔

《三國演義》這部長篇歷史小說中跌宕起伏的故事情節，以及不同人物的生存策略都引人入勝。為讓大家近距離感受這部名著的恢弘氣勢，同時讓年輕人進一步了解流行於遊戲世界的三國人物，風雲館共設計「三國風雲」「蜀道行」「三國武將兵器互動劇場」「三國智趣天地」「奇謀妙計諸葛亮」五個展區。

來到場館的「三國風雲」區，訪客便可了解三國時期的地理環境、三國人物及故事。此展區的270度環繞大屏，會結合地面投影精煉展現三國那段「群雄爭霸」的時期。電影敘事般的短片呈現三國戰役的情景，如赤壁之戰，配以聲效及多媒體效果，讓訪客置身於三國歷史故事中。觀眾還

可參與虛擬攻城遊戲。

「蜀道行」區域則為一段棧橋。側面的LED屏幕上放映着鳳凰飛騰懸崖瀑布的影像。訪客可體驗當年士兵在棧道行軍的感覺。李白也曾於《蜀道難》中以「噫吁嚱，危乎高哉！蜀道之難，難於上青天！」來記述蜀道的崢嶸和驚險。「蜀國當年也是依靠這些崎嶇的道路，穩穩守住了江山。」黎文卓表示。

「三國武將兵器互動劇場」則會展示三國時代不同兵器的特點。劇場短片中，武將呂布和趙子龍會展示個人所用兵器。觀眾還可兩兩組隊，擊鼓進行「雙雄集齊比賽」。

觀摩互動中汲取古人智慧

團隊為「三國智趣天地」設計的關公也不是普遍出現在廟中的關公。「他的形象是當下最科幻的、年輕人常在電子遊戲中見到的形象。」兩人強調。團隊也將關羽傳說中重達82斤的青龍偃月刀融入科技式互動，大家可於「三國智趣天地」置有「青龍偃月刀」的機器前感受刀的重量，挑戰自己的臂力。此展區亦設有仿製版三國將士的甲冑和戰馬配備，訪客可於一旁的互動顯示屏上細看裝備，如曹魏虎豹騎兵盔甲的細節。

此區域文化味特濃，連在牆上也刻有諸葛亮的《出師表》節錄，以及蘇軾為懷念三國人物所作的《念奴嬌·赤壁懷古》。而諸葛亮是三國時期的蜀漢丞相，也是一位傑出的政治家、軍事家、戰略家、發明家、文學家，曾發明運輸工具木牛流馬、武器諸葛連弩等。他的機智與擺平各種困難的思維，以及對領導人的輔佐，被後世認為是智慧和忠義的典範。

關於孔明燈，有一說法稱，諸葛亮為從平陽脫困，製作了能乘風飛上天的紙燈籠，並在上面繫上求救紙條，才得以脫險。這紙燈被後世冠之以諸葛亮的字——孔明，稱為「孔明燈」。當代人常將它們作祈福之用。黎文卓表示，因室內不能點火，團隊就在鋪有石子路的「奇謀妙計諸葛亮」區域設計了投影互動版的孔明燈。當訪客輕拍牆面上寫有不同祈福語的孔明燈，就能將它們「放飛」。體驗者還可回顧與諸葛亮有關的經典故事，如「三顧茅廬」「草船借箭」「三氣周瑜」等，亦能彈奏以鑄射為琴弦的科技古琴，體會諸葛亮的「空城計」。

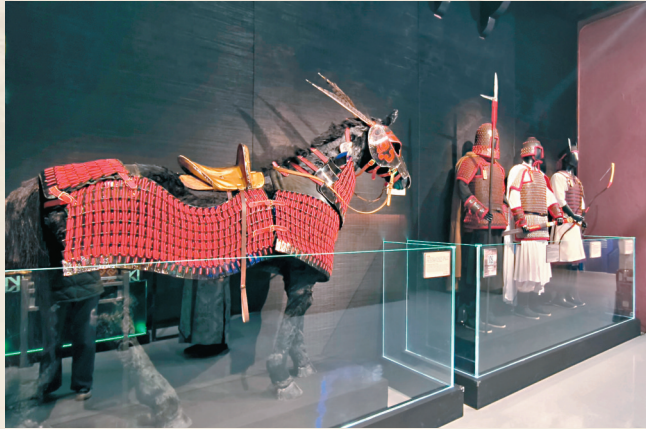
記者採訪當天剛好是保安局副局長——卓孝業率領紀律部隊代表來參訪的日子。卓孝業表示自己也喜歡三國人物，他們的智慧與計策值得學習，「諸葛亮的空城計，蘊含了相當多現代危機處理的策略，例如情報蒐集、風險管理、心理博弈。我覺得保安局和我們幾個部隊的工作都差不多，我們都需要知己知彼，然後更好地服務我們的市民。而最重要的就是，在這個年代還需要掌握新技術、新科



●環繞大屏帶大家重溫「劉關張」的友誼。



●270度大屏播放的短片呈現三國戰役情景。



●展館設有仿製版三國將士的甲冑和戰馬配備。

技的創新思維，以及破格的方式。諸葛亮展現出相當破格的方式，一個人坐着彈琴就解決了。勇敢跳出固有框框，打破常規的策略，都可以達到不戰而勝。其實我們所有的部隊，尤其是執法部隊，最希望兵不血刃，自己也不受傷，他人也不受傷。」

另一用時較久的部分則是互動環節的設置，尤其是環繞大屏。兩人表示，在大屏內容的設計上，他們聯繫不同團隊作出多次嘗試，包括對人物形象的設計，最終與曾參與製作2008年北京奧運開幕式，以及2010年上海世博會的團隊成員達成合作。「每幅畫面都是新畫的，這花費了許多時間。10分鐘左右的短片的製作則用時半年完成。」吳雨表示，許多人在參觀場館後，都感覺很震撼。

團隊向這一大項目投資不少，但兩人不急於賺回成本。吳雨點明，場館的訪客主要分幾大團體——海內外遊客、學生、私人團體等。項目更為學校提供優惠套餐，包含餐飲及交通（旅遊巴士或纜車）。場館亦會根據不同年齡層的學生團體設置包含講解的工作坊，向學生們解說有關三國的人物關係及歷史事件等，以促進年輕一代對歷史的興趣。這一針對學生團體的安排也很受各學校歡迎。

此外，因《三國演義》中有許多關於人才管理的啟示，兩人也希望三國故事能為公司管理者們帶來一些關於人才管理和人力運用策略的啟發。「我們也希望不斷去改良，可能每兩年更換一個朝代的主题，盡力呈現中國王朝的面貌。」



●吳雨表示館內的關羽形象設計具現代感是與電子遊戲相關。



●與諸葛亮有關的展區可放電子孔明燈。



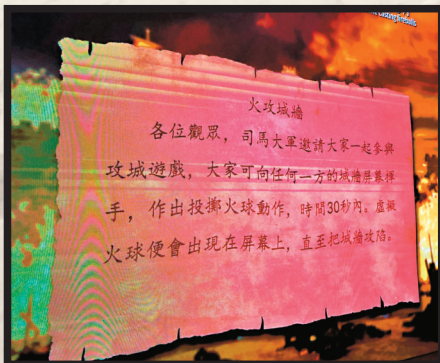
●紀律部隊代表參觀「三國武將兵器互動劇場」。



●空城計是諸葛亮著名的一場心理戰，紀律部隊人員特別有興趣。



●訪客可在「空城計」區撥彈以鑄射為琴弦的科技古琴。



●參觀者可參與虛擬攻城遊戲。



●環繞式大屏與地面投影共同促進沉浸式體驗。