



遊戲人間

臺大醫學院附設醫院教學部 蕭卓倫醫師

人類發展的漫漫長河之中，傳統觀念認為，藝術可以分七種形式來表達，其中包括了：繪畫、雕刻、建築、音樂、詩歌(文學)、舞蹈、戲劇。隨著科技發達，有更多新興的媒體出現，電影在二十世紀初期，開始成為了第八藝術。如今，又過去了近一世紀，第九藝術之說開始興起，有人認為第九位應該要是電視劇、漫畫動畫、電子遊戲，不論最後第九藝術是由哪一項目雀屏中選，至少說明了一個現象，電子遊戲已經從傳統小眾消遣的定位走了出來，真正成為一個藝術的載體。

虛實交錯

電子遊戲和繪畫、漫畫動畫相像，允許作者構建出一個和現實迥異的世界，史前文明至未來高科技、地底人至外星世界…不用像電影一樣建構出高成本的場景，在繪師筆下，任何天馬行空、各式的抽象世界都能呈現出來。

很多第一人稱恐怖遊戲，常常以精神病院、精神病患者來切入，「無盡夢魘」在其中讓我印象深刻，遊戲作者本身就是一個精神病患者，他以自身病史為題材創造出恐怖遊戲，以一幕幕重複的夢境、揉合現實恐懼形象的怪物、古宅牆上一幅幅象徵生命中黑暗時期的繪畫、詭譎的色調及配樂…帶領玩家進入黑暗，遊戲設計師表示，這些就是病發時的腦中世界，藉由遊戲這個載體，玩家們能夠沈浸式體會到，精神病患的內心世界中，妄想、憂鬱、幻覺等各種情緒，在病人心中是如何表現。

國小時，得到了一台任天堂 GBA 掌機，從此開始從傳統實體童玩接軌到電子遊戲界。從最早紅白機時期遊戲、瑪麗兄弟、魂斗罗等經典遊戲開始，其中神奇寶貝系列讓國小的我最為著迷。這是一個由精靈以及人類共同組成的世界，玩家們扮演一位冒險家身兼訓練師，走遍森林、草叢、河湖海洋、山洞，其中會遇到包羅萬象的精靈動物們，使用精靈球收服野生精靈，培養、升級、提升親密度、進化、育種…最後帶領最有默契、最強力的精靈們，挑戰各地精靈道館，以及冒險路上，一併前行的訓練家們，最終打敗四大天成王為世界冠軍，週遊各地收服全部精靈物種。

魔物獵人是另外一個世界，中世紀東方風格村莊外圍，冰原、火山、森林中，棲息各種野獸，其中更有各種神話中的飛龍。我們身為獵人，需要四處採集、種植、挖礦，調製出回復藥水、製做口糧、鍛造打磨武器、接手溫泉擴建任務，最後帶領貓貓助手們，一起討伐各地野獸。連線狩獵模式遠比單打獨鬥好人，直接導致當時高中班上，人手一機 PSP 在課堂中埋頭苦戰。

Trine 系列則是一個魔法世界，其中的魔法師可以運用法力舉起石頭或敵人或是憑空生成一個魔力方塊，森林、洞穴中，有各種魔幻的生物，搭配如夢般華麗的美術以及柔美的配樂，再加上同機雙人模式，大學時期和女友花了好多時間在上面。楓之谷也是一個類似的魔幻世界，八零年代的小孩國小一定都聽過這個線上遊戲，當時國小生放學後就馬上在遊戲中集合，可惜當時家裡沒有網路，沒有親身參與這個盛世，但是同學們下課間楓之谷的閒談實在太為泛濫，耳濡目染下就算沒有親自玩過，也認識了這個遊戲，弓箭手村、魔法森林、玩具城、西門町這些場景，紅藍寶、菇菇寶貝、水靈等非常有特色的可愛精靈，就算十幾年沒有打開遊戲，至今仍歷歷在目。

幕前幕後

電影、戲劇近年來盛行「打破第四道牆」的概念，其他形式的藝術，也越來越強調互動性，把觀眾的角色，從原本的被動接收者，提升成為表演的一部份。比如有些電影 DVD 裡有多重結局的選擇；美術館中把觀眾的聲音、影像、文字訊息結合成展品；現場表演中，透過觀眾手機投票決定劇情走向…電玩遊戲本身則不同，互動性本身就是遊戲的一大特色，遊戲的劇情就是靠我們在電玩世界中不斷互動來推進。有些角色扮演遊戲更是如此，就有如我們在看一場自己為主角的電影，故事的走向、結局都是由玩家來決定。現今的遊戲科技，如同電影「脫稿玩家」一樣，裡頭的遊戲角色引入了逼真的構圖以及人工智能運算，這些 NPC(非人類角色)和玩家們的互動，動作表情、言語文字，再也不像一個死板的程式角色。要是再加上 VR 技術的興起，未來出現「駭客任務」中那樣靈肉分離的遊戲世界只怕也不奇怪了。

國小著迷完神奇寶貝後，馬上就開始墜入「牧場物語-礦石鎮」的世界，撇開河童、女神、矮人以外，算是相對寫實的一個世界。繼承了遠方鄉村爺爺的農場後，我們開始在這個純樸的鄉村中開始新生活。村子上的家庭經營著餐館、牛羊雞鋪、診所、圖書館、雜貨鋪…每一戶人家都有一個與主角年紀相近的異性角色。我們操控的主角生活得比現實中的我們還充實，凌晨出門採藥草、野菜；上午將牧場中的作物澆水、採收，餵養動物，收獲產品；店家開門後，前往購買農具、作物、料理，去鎮上唯一有店話的餐館電話購物；和鎮上的居民社交，記下生日以及喜愛禮物提升好感度；下午前把今日收獲出貨賣錢；晚上也不能閒著，繼續釣魚、挖礦來賺外快；一路忙到深夜才入睡。遊戲和我們的人生一樣，沒有一個明確的目標以及結局，每天愜意生活游手好閒也可以，但是正如我們現實人生一般，大家總喜歡操控主角每日汲汲營營掙錢，賺了小錢就可以擴張牛羊雞舍

，再來賺大錢，就可以添購傢俱、改建住家、購置新房產。隨著和鎮上居民感情越來越好，其中一位異性角色好感度達到一定程度時，會與之結婚生子。遊戲中有大量隱藏劇情，要特定時間、地點、人物、好感度…等條件都達到才會觸發，以前國中小學時期，網路還不發達，遊戲攻略都是靠口耳相傳，每天上學最期待的事情，就是把昨天在牧場中偶然發現的事件、創作出的料理，向同學們分享炫耀，也同時從別人口中得知密訣，「原來丟東西到地上會扣好感度阿、原來矮人會幫忙工作阿、原來可以在溫泉煮蛋釣魚阿…」，藏了那麼多細節，遊戲性遠比當時的讀書補習還自由，徜徉其中，就好似體會一段農家人生似的。長大成人後，現實生活也是在掙錢以及結婚生子，這種遊戲就稍稍不能吸引我了，然而我卻永遠記得，家裡大門口出來後，第一條街右轉第一家店，養雞場的女兒的互動光景…

決勝時刻中的現代戰爭系列，算是遊戲界中的一大里程碑，新版的構建引擎、電影式運鏡、革命性的高畫質、知名電影配樂師 Hans Zimmer 操刀配樂，記得高中那年第一次進入遊戲時，覺得彷彿在看一部第一人稱戰爭紀錄片，劇情中，重要的狙擊開火、炸彈引爆…都是我們親手扣下板機(鍵盤)。看到火燒白宮那一幕，真的身陷美俄大戰無法自拔。之後這類電影類遊戲開始越來越多，玩家們胃口幾年後開始越養越大，開始不滿足於傳統單一線性劇情，雖然我們扮演的是主角，但總感覺設計師像導演一樣，我們就像一個傀儡一樣，照著劇情決定每一個動作。

潛龍諜影系列 MGS，就是我玩過最好玩的多重路線遊戲，最早從紅白機時代就開始出名，從非常簡陋的 2D 時代就開始有豐富的玩法，隨著電玩技術革新，畫面改善補足弱點後，開始成為一個知名遊戲，我的第一款 MGS 是 PSP 上面發行的和平方者。以前，遊戲的過關方式、劇情都是單一方式，然而 MGS 上，達成任務大可像大眾槍戰遊戲一樣一路火拼到

底，特別的是也可以用箱子潛行、美女海報誘敵分心、麻醉放倒等方式，一切由自己作主。劇情路線也是自由選擇，抓到頭號敵人後要不要開槍呢？要不要先丟下隊友完成任務呢？不同的關鍵決定操之在己，也各自有不同的分歧路線結果，玩完一輪後還要多次遊玩才能看盡遊戲全貌。

多重路線遊戲，再進階一段，就是近年來的流行：開放世界，提供更高的自由度給玩家，遊戲不再要求我們趕進度，要不要推進劇情完全取決於我們的步調，玩家大可不務正業去打魔王、找公主，可以悠閒的在遊戲世界中散步、開車、釣魚、狩獵…，接手支線任務。為此，遊戲通常有廣大的地圖、數不盡的角色、各種隱藏彩蛋供玩家慢慢探索。記得我的第一款開放世界遊戲是「GTA-罪惡城市」，這個以邁阿密為藍圖設計的犯罪城市。主線劇情是一個外地人，在與當地黑白兩道合作的過程中，最終成立自己的黑道帝國。每一次任務中間，可以自行決定什麼時候要到指定的集合點進行下一階段，當時很多同學看不懂英文劇情，所以一丁點任務都不解，成天就是在城市中騎車開船開飛機觀光，同時四處危非作歹，架著槍開戰車與趕來的軍警火拼。要不就是在支線任務中，擔任計程車司機、消防員、冰淇淋小鋪…。

對我來說，從小到大，每一段人生，都有那麼幾款遊戲，一同烙印在成長回憶之中。這些遊戲在心中永遠有著不可取代的位置，儘管後面出新的一代或類似的好遊戲，你對它總是有種特殊的感覺。出社會後，沒辦法再像小時候，有一整個寒暑假、週末打遊戲。體會到其他五光十色的娛樂後，遊戲的吸引力也不再如此巨大，但是我對遊戲的熱忱是不變的，透過觀看實況直播、遊戲新聞等方式，持續地和這個產業接軌。期望遊戲業能夠連同資訊業一樣神速進步，突破虛擬實境的技術限制，帶來全新的體驗，恰如小時候第一次拾起遊戲機那樣，帶來一座全新世界！