

游戏妖怪十日谈

Decameron of Monsters

9th zone 第九区

MAY 2018

怪兽!



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

9th. zone

Turn On Tune In Drop Out

点燃 沉浸 出窍

腾云智库 译言 木果 编著

第九区 游戏妖怪十日谈

 华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>

中国·武汉

图书在版编目(CIP)数据

游戏妖怪十日谈 / 腾云智库, 译言, 木果编著. — 武汉: 华中科技大学出版社, 2018.6
(第九区)

ISBN 978-7-5680-4177-5

I. ①游… II. ①腾… ②译… ③木… III. ①游戏程序—程序设计—普及读物
IV. ①TP317.6-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第112148号

游戏妖怪十日谈

Youxì Yaoguài Shìrì Tán

腾云智库 译言 木果 编著

策划编辑: 刘晚成

责任编辑: 黄 验

封面设计: Picture Studio

责任校对: 张会军

责任监印: 朱 玢

出版发行: 华中科技大学出版社(中国·武汉) 电话: (027) 81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园

邮编: 430223

印 刷: 武汉精一佳印刷有限公司

开 本: 710mm x 1000mm 1/16

印 张: 9 插 页: 16

字 数: 275千字

版 次: 2018年6月第1版第1次印刷

定 价: 58.00元



华中出版

本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换

全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务

版权所有 侵权必究

CONTENTS

FEATURE

心魔：最可怕的妖怪就是你	004
怪力乱神，前世今生	020
游戏妖怪十日谈	034
艺术家陆扬：真正有趣的精神性内容，可以不受时空限制	064

GAME WRITING

游戏编剧实用指南	076
游戏叙事之死	090
Top 25 最佳游戏剧本	102

SCIENCE NONFICTION

那个试图用逻辑诠释万物的人	119
量子力学正在审判人类身份	135

WORLD IN GAME

称霸世界，还是毁灭人类？在“世界议事会”中玩国际政治	149
可以不把“世界的命运”交给游戏吗？	154

PUBG

“吃鸡”的 10 种死法	160
--------------	-----

DECAMERON OF MONSTERS

游戏妖怪十日谈

PREFACE

当人类关注自己内心的恐惧与好奇并开始讨论和表达，最早的神话传说、妖魔鬼怪就此诞生。“妖怪”这个颇具东方色彩的词汇，涵盖了各种拟人化或形状怪异的世间生物。在流行文化里，这些生物及其生存的奇幻世界，是各类文学、影视作品长盛不衰的主题，在电子游戏中自然也不会缺席。

从《仙剑奇侠传》中的锁妖塔到《超级马里奥》系列的库巴城堡，从《潜行者》里因核辐射变异的疯狗到《魔法门8》中的牛头人达德洛斯，无数钟情于“第九艺术”的游戏工作者们设计原画、创作脚本、撰写代码，构建出一个个拥有自己独特世界观的魔幻场景，让玩家得以纵情其中与妖怪们“互动”。

妖怪文化如今已被归为民俗学范畴而进入学术研究领域，那么电子游戏中的妖怪文化又为我们打开了一个怎样的新世界呢？本期封面专题试图从不同角度对此进行探讨；标题文章《游戏妖怪十日谈》以十篇风格各异的短文，分别给十个游戏里的妖魔鬼怪撰写小传，一览游戏妖怪界的世间百态；开篇文章《心魔：最可怕的妖怪就是你》以作者的亲身经历出发，从玩家的心理视角分析恐怖游戏里的终极妖怪——玩家自己的心魔；《怪力乱神，前世今生》则以历史和文化的角度，解析东西方各自的神话和妖怪的来源及其对电子游戏的影响；在前卫艺术家陆扬的专访中，她聊了聊过去几年与神怪和游戏有关的艺术创作，包括街机游戏《子宫战士》、AR装置《忿怒金刚核》等充分体现电子游戏美学和互动性的作品。

除了游戏妖怪专题外，游戏编剧是本期推出的另一个重磅栏目。游戏编剧

这一角色在全球范围都受到越来越多重视，英国编剧工会（WGGB）从2007年开始、美国编剧工会（WGA）从2008年开始就设有游戏编剧奖，星云奖（Nebula Award）不久前也宣布2018年发表的游戏将进入最新增设的游戏编剧奖评选。游戏编剧是国内游戏设计目前比较缺乏但极为需要的——如《王者荣耀》制作人李旻所说，国内游戏团队在服务器、用户研究、付费设计等方面的水平与国外差距不大甚至已经领先，但是国外优秀团队在设计前期会参考文学、影视、动漫等不同形式作品并明确游戏的主题、情感和价值观，后续一直围绕着这些核心设定来做设计，这是国内游戏团队普遍需要学习的。

在游戏编剧栏目里：《刺客信条》系列游戏首席编剧 Darby McDevitt 在《游戏编剧实用指南》和《游戏叙事之死》两篇文章中系统介绍了游戏编剧在前期准备和制作时，如何与游戏设计师、制作人及其他作者合作的经验；《Top 25 最佳游戏剧本》是游戏网站 GamesRadar+ 评选的25个最佳游戏剧本及其叙事简介，前三名依次是《寂静岭2》《她的故事》《生化奇兵》；随刊附赠的别册是由英国编剧工会（WGGB）授权翻译制作的《游戏编剧及相关人士工作手册》。

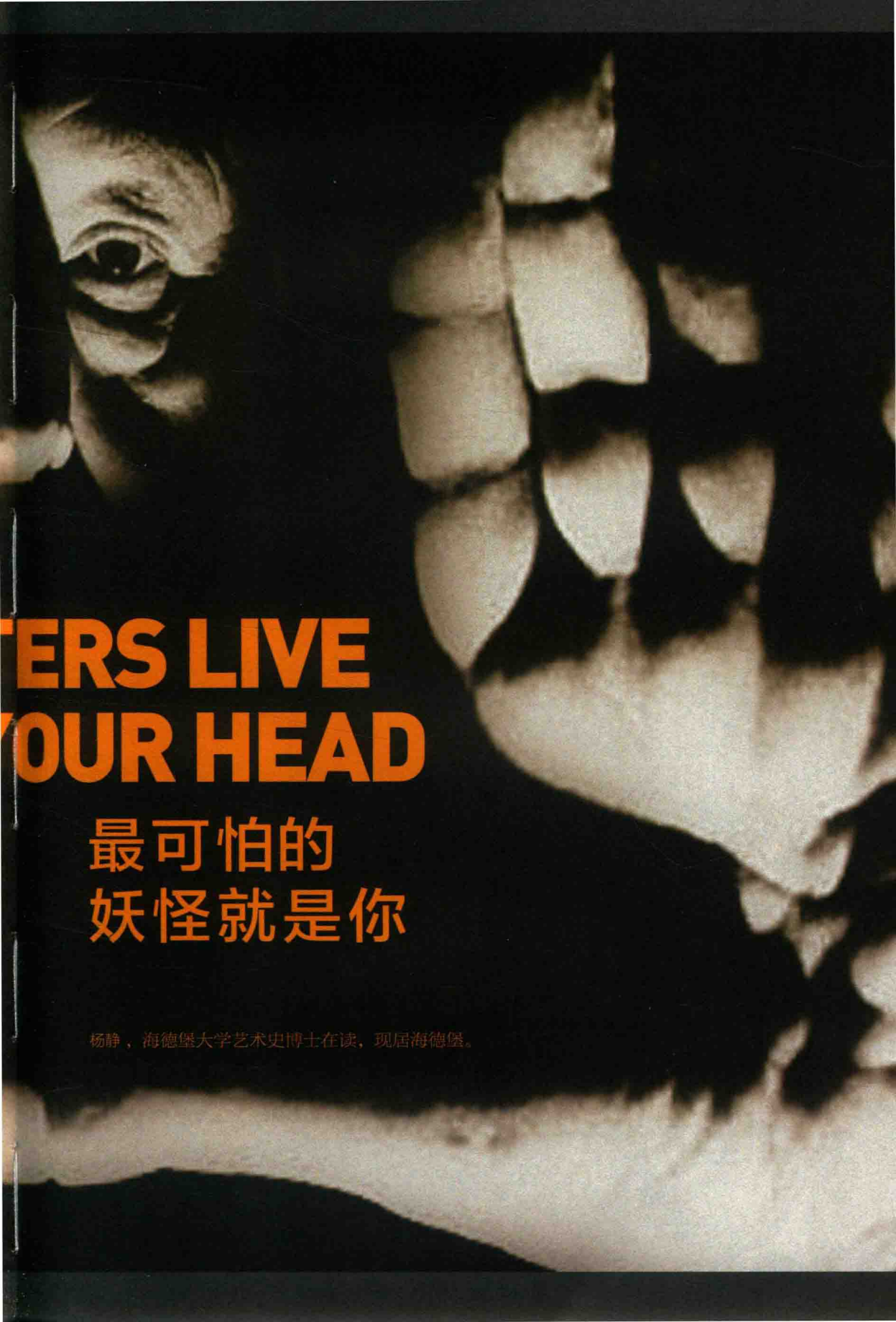
科学非虚构栏目刊载了科普作家 Amanda Gefter 的两篇文章：第一篇介绍了专注于计算神经科学的逻辑学家 Walter Pitts——一个企图用逻辑诠释万物的人；第二篇试图解答“每个人都由一模一样的粒子构成，人还有人还有什么差别”这一终极追问。游戏与世界栏目则介绍了两款与“世界”有关的游戏：人类携手应对气候变暖的《世界的命运》、体验国家角力的卡牌游戏《世界议事会》。漫画栏目是关于热门游戏《绝地求生》，用十组幽默的四格漫画展示这款游戏中各种荒诞的死法。

《第九区》编辑部

**MONSTER
INSIDE YOU**
心魔：

文

杨静



**TERS LIVE
YOUR HEAD**

**最可怕的
妖怪就是你**

杨静，海德堡大学艺术史博士在读，现居海德堡。

阿姆斯特丹本就是极其奢靡的城市，朋友慷慨给我借住的老房子更在最繁华一区。狭长的三层楼，入口藏在咖啡馆的落地窗旁，小小一扇门，太容易错过。屋主是位漂泊不定的艺术家，钥匙好几把，分给家人和朋友，时而接待一下像我这样的过客。

我似乎是最后一个宿的陌生人，房子要转手，除了主要的家具，东西都被搬走。因为空，想要扮演冒险解谜游戏真人版也很难，何况在电脑外的世界玩《到家》（*Gone Home*）本质上是侵犯他人隐私，更何况这也不是我的家。窗帘被摘去了，对面意大利餐馆的灯勾出来一些，打在床对面墙的女人肖像上，又有点像玩到一半吓得关机的《层层恐惧》（*Layers of Fear*）。

旅行总是辛苦的，昏昏沉沉就睡下去。夜半听到有人在身后翻书，隔一两分钟翻一页。我屏住呼吸，想，又是鬼压床了。上次这样大概是四五年前，这样想

着，心中也不怕了：兴许是我闯入了别人的生活——一个爱看书的鬼。鬼移到我的床边，伸手摸摸我，竟然是暖的。我更坦然，转而担心睡不够，希望明天的会议不要迟到。

醒来，几束阳光打在书桌上，鬼早就走了。我顿时觉得恐惧——这鬼还不及按时开会、保证柴米油盐酱醋茶可怕，我真是老了。要知道从小我就四处搜集鬼故事，一边吓人一边吓自己。现在满世界转一圈，魔鬼早就升级了，找到我内心最颓废黑暗的一部分，驻扎生根，再也逃不掉。

自我逃避：纵使相逢应不识

当然我不是一个人，所有彼得潘都有幡然醒悟的这一刻。譬如之前提到的《层层恐惧》，就是极其经典（套路）的故事设定——魔鬼就在你心中。游戏制作蛮用心，借鉴不少史蒂芬·金的小说及影视改编作品。一个封闭的房子，怎么也走不出去，如幻似魅，鬼影重重，房间里又有房间、房间繁衍房间；再一眨眼变成超现实主义的梦魇，陡然一下镜头拉远，你发现你的房间、你的窗是无限循环的建筑中是不起眼的的一个，然后被绝望吞噬——是不是很像金的作品改编的《幻影凶间 1408》？《幻影凶间 1408》中走不出去的 1408 号房间从外到内把约翰·库萨克监禁在悔恨中——夭折的幼女、渐行渐远的妻子、再也无法沟通的亡父，这些他在生活中努力逃避的，最终在他的心里织就一张愧疚的网，幻化成法力无边的鬼屋，裹住他无处可逃。《幻影





《Layers of Fear》



《Layers of Fear》

凶间 1408》是个关于救赎的宗教恐怖电影，而《层层恐惧》的神话原型则是被创作欲望以及超我摧毁的艺术家。

游戏开场黑屏，雨点坠落声中有人在走路，一个愤怒的男声自言自语：“老天，我还得经受多少折磨，我听得到脑子里的抓与挠，越来越深，越来越深……我的手，被破玻璃瓶划了多少次，每一晚冷汗如雨把我淹没，但是”——出现钥匙开门的声音——“但是还有一个办法，能让我拿回生活抢走的东西……”

画面亮了，大门打开，雨声停，一所考究的维多利亚风格老房子，一路走去可以看到主人的痕迹：一鸣惊人的画家和他风姿绰约的音乐家妻子，渐渐演变成疑神疑鬼的过气画家和伤痕累累的妻子。你以为要到处寻找线索，明白到底发生了什么，但不久就发现房子不过是个寄放回忆、猜疑和想象的虚拟空间，没什么是真的，也没什么假的。你要找的，不是发生了什么，而是“你”是谁。

游戏比电影有天然优势，那就是极为强烈清晰的代入感和一遍遍的重新来过。这无疑丰富并个性化了叙事可能，而每个玩家总会有自己的人格与人生体验，附着在角色（画家）身上时又会产生多重撞击，添加了更多的层次（another layers of fears）。你是他，因为他对自身庸碌无常的憎恶在你眼中是那么熟悉；你不是他，因为你毕竟不能完全体验另一个人的过去和未来——这种熟悉和陌生的拉锯，又一次对于人格分裂的模拟，可能会让你产生某种

心理不适。逃避自我太久，真有了相逢却不识的恐惧。

《层层恐惧》中充满这类道具：影子、玻璃、镜子、回声、肖像画，这些象征意义上的自我又随时会融化、消失、变脸。品尝过称赞、拥护、奉承的天才画家，日渐陷入瓶颈，想要出其不意再下一城，却屡战屡败，失意本身既是打击也是灵感，画作愈加狰狞，仿佛要把内心的丑恶用画笔挥洒在画布上——到最后这也不够，直接用人皮作画。创意世界越糜烂越吸引，真实生活越萧条，房子成为想象的仓库，人寄居在虚幻中，看不到大厦将倾。

左右手互搏：用尽力气打自己

可惜游戏设计师过于陶醉在游戏引擎可以制作出的各种特效，有些滥用“出乎意料”的恐怖效果，本可以直指人心的追寻，最终有些俗套的味道。这是恐怖电影/游戏受到的诅咒——恐惧变成目标和手段，创作者有时沉迷炫技，发掘各种吓人的可能，但视觉奇观重复堆积，会让玩家意识到“这不是真







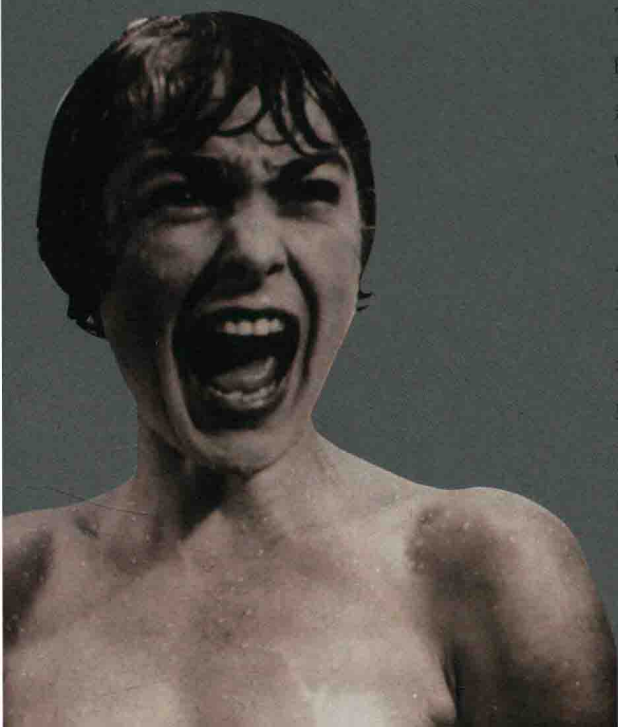


《The Beginner's Guide》

的”，退回到观赏把玩的层面，无法将游戏视为更为严肃的作品，交心陶醉。

从这个角度说，另一款并非恐怖游戏的《新手指南》（*The Beginner's Guide*）做得十分不露声色，它不动一兵一卒，就刀刀见血剖析着设计者和玩家的心。这部很难归类的游戏的作者，是创作《史丹利的寓言》（*The Stanley Parable*）的 Davey Wreden，而新作的“不好玩程度”尤甚旧作。

从最直观的层面来看，Wreden 是在继续探索游戏设计、游戏设计者、游戏玩家三者之间的关系。在《史丹利的寓言》中，Wreden 通过那个讨厌的画外音，或命令或挑衅玩家，质问在游戏中玩家的自由或曰自由意志到底有多大（或多小）。而在《新手指南》中，焦点被放在游戏设计者身上。在游戏中，我们



看到两个游戏设计者，玩家的视角为设计者 A 所牵引，他听起来和蔼可亲，通过 A 的画外音补充，我们慢慢吸收到相关知识，认识到设计人 B 是个有趣聪明但稍许冷漠的人，创作中总是有佳句无佳章。我们跟着 A 从 B 的电脑里翻出一个个夭折的小游戏，听着 A 揣摩为什么它们会被放弃。这个过程让玩家直接换上游戏设计者的眼光，重新审视“游戏”这个东西，比如关卡怎么设计、对话为什么要这样、视角是怎么回事。B 的挣扎是职业的，也是个人的，或者更准确地说是由个人性格与职业期待中的不兼容引发——他不愿意媚俗，不愿意走寻常路，最后更加放弃了叙事，使得“打游戏”或“做游戏”变得像 20 世纪早期的前卫艺术，内容极度内省，放弃对于世界的再现，而将精神质疑和反叛集中于游戏这个媒介。

游戏打到这里（或说看到这里），我们渐渐被 A 的意见同化，将 B 视为需要拯救的天才，也会仇视商业化的游戏设计，生气它扼杀创作的活性。然而峰回路转，当我们和 A 继续偷偷摸摸打开 B 的又一个半成品时，发现 B 在墙上写下警告——不要再偷看我的作品，我不需要你的帮助，离我远点。A 变得支支吾吾，他一向流畅而善意的独白如此被打破，作为法官的玩家中也许有人（如我）开始重新检视整个故事——这也许不是一个关于帮助的故事，而是将嫉妒、焦虑、自我否定包装在无私拯救他人的故事里的谎言。谎言的作者 A 自己也是受骗者，他以为是在好心出手，但每次在 B 的游戏里行走，他都不得不直面 B 的那种职业选择的绝妙之处——正是因为不能（或不屑）成为游戏工业里一个按部就班的螺丝钉，B 才无法完成传统意义上的游戏成品，然后参加展览、收获名利；可硬币的反面则是 B 因此换得自由，躲进小楼成一统，自得其乐，将做游戏变成哲学和艺术探讨。B 其实根本不需要人帮他打开心结，走出去闯荡。他被 A 这种名为救世主实为没事找事的闲人激怒，发出攻击力十足的反问：到底无法面对自己、无法满意自己作品的人是谁？

这种心理陷阱其实生活中到处都是，人们对于自己的平庸，或对于永远追赶不上超我的自己深感绝望。解决问题的关键当然是能够正视自己，设定合理可操作的人生目标。然而这是一种习得性无助，即是说放纵问题继续存在比解决它更为容易。那么短期内化解痛苦的有效方法就是把要帮助的对象变成别人，而这个别人往往是那些和自己不太一样的人，甚至截然相反的人。想想孜孜不倦劝婚的七大姑、八大姨，她们的家庭生活不见得多么滋润。有时很难明白，为什么她们有那么多精力督促独身小辈步入婚姻？很有可能是潜意识里，她们在为自己的选择提供借口。

