

Analysis on the Linkage of Film and Game in Interactive Film

Qichao Wei

Capital Normal University, Beijing, 100000, China

Abstract

Since the beginning of the 21st century, with the progress and innovation of science and technology and the diversification of people's needs, the increasingly complex media environment changing world game industry develops rapidly, and a variety of game types have been excavated and developed, showing a hundred flowers. Among them, interactive film games are also paid attention to many manufacturers. This paper according to the analysis in recent years, from technology, audience, audio-visual language three aspects to explore the integration of games and movies, at the same time from the failure of the real demand, finally for the future direction of the industry.

Keywords

film; game; interactive; placement feeling

浅析互动类电影中影视与游戏的联动性

魏启超

首都师范大学, 中国·北京 100000

摘要

自21世纪初以来,随着科学技术的进步与创新,人们需求的多元化,随着当今的媒介环境变得日趋复杂,世界游戏行业发展迅速,多种游戏类型被挖掘开发,呈现出百花齐放的态势。其中,互动类电影游戏也被诸多厂商重新重视起来。论文根据分析近年来极具热度的互动类电影游戏,从科技、受众、视听语言三个方面探究其中游戏与影视的融合联动性,同时从失败案例中分析玩家真正的需求,最终对未来该产业方向阐述展望。

关键词

电影; 游戏; 互动; 置入感

1 引言

近些年,中国游戏领域一些良心厂商,在不断设计研发中尝试新的形式,丰富了中国游戏商品,更提高了中国制造在世界中的地位。中国游戏市场的不断规范以及其他国家优秀作品的引进,刺激着中国游戏行业的创新进步。互动类电影游戏成为各厂商炙手可热的创作载体。在这样的背景下,笔者尝试并深入游玩国内外该类代表作品,如《行尸走肉》《底特律》和《隐形守护者》等,游戏的故事内容引人入胜和游戏的代入感升华了玩家体验,两者融合后更是使故事的呈现方式别具一格。

2 互动类电影游戏发展

互动电影作为一种兼具游戏性与电影质感的新的叙事载体,是一种推出于游戏平台的电影作品,不仅具有典型的游

戏特色,也运用了大量电影的叙事技巧,弥合了电影与游戏之间的裂隙。互动类的电影游戏的前身要追溯到第一部互动类电影《Kinoautomat》,在蒙特利尔世博会上,观众需要通过红绿按钮来进行选择,电影的主持人会在关键转折的剧情处,停留并让观众自己来进行选择,然而无论你的想象力如何丰富,即使全部有悖于常理或是逻辑,最终都进行到一个特定的故事结尾。这一次,人们第一次感受到了虚拟世界与现实之间的互动,为未来互动电影游戏的开创发展开辟了道路^[1]。

互动电子游戏的诞生,更得益于互动小说的灵感,早期的游戏制作人发现电子游戏作为载体,看起来比小说更适合交互式体验,同样是展示文本,程序可以直接导出相应的结果,回顾起前面的剧情更加方便,而游戏最大的优势在于可以为玩家带来最直观的视觉,体验一时间交互式文字冒险游戏大量涌现出来。游戏还可以让玩家自己去揣摩正确的行动,如输入四周看看或是走进屋子,甚至连转身就走,这种指令也会获得不同的结果反馈,自由度要更胜小说一筹。

【作者简介】魏启超(1997-),男,中国北京人,硕士,从事艺术设计研究。

3 互动类电影游戏发展现状

现代意义上的互动电影在过去十几年内从无到有,再到大放异彩的发展历程令人惊叹,如今多媒体技术的飞速发展,3D技术的成熟,交互式电影游戏更多地使用计算机生成的实时动画,节约了成本,也让游戏充满了更多的可能性,使得冷却多年的交互性电影游戏逐渐回温,从《行尸走肉》到《底特律》,从《她的故事》到年初大热的《隐形守护者》,互动类电影游戏以新的姿态走进玩家的视野,也掀起这类游戏从未有过的巨大浪潮。

3.1 《底特律:变人》的创新

纵观整个电影游戏发展史,当下这个时间节点已经不存在能与《底特律:变人》进行同级别对抗的互动电影。而剧情分支数量的大幅增加,最终引发质变,让互动电影展现了游玩层面上的全新可能性,也让《底特律:变人》足以成为互动电影史上的一个新里程碑。

《底特律:变人》的剧情分支空前丰富,片中一共有三位主角,每位主角都大致有2~3种不同的结局基本走向;玩家大致需要花费12个小时初次通关,近30个小时来试图解锁尽可能丰富的剧情分支和结局。可即便在这种情况下,仍然有部分的结局和剧情分支处于锁定状态^[1]。这不但弥补了交互类电影动画不可重复游玩的缺憾,更是其最成功的地方,这也使得玩家不仅仅是观众,更是导演,在玩家的思考与选择之后,这部电影游戏可以变成热血的励志剧,可能是充满反转的悬疑剧,可能是惨绝人寰的悲剧,甚至有可能以上都是。

《底特律:变人》并不是一个完全架空的故事,而是映射历史,展望未来的虚拟史诗。从这个意义上来看,游戏并不是单纯地在讲述关于人工智能崛起的科幻故事,它同时也探讨了人性。

3.2 《隐形守护者》的电影质感

2019年年初,由New One Studio改编创作的一款角色扮演类冒险游戏《隐形守护者》发行在Steam平台。不到一天时间就拿到Steam热销榜第三、好评率超过92%的成绩,并且还在不断刷新这个纪录。这款互动电影游戏的成功,不仅胜于其交互式的沉浸体验,更胜于其浓厚的电影质感。

与早期的交互式电影不同,该游戏强调互动性和操作性,以完全影视剧的镜头和剧本来叙事。游戏采用高成本但效果好的真人实拍的方式。对剧本细节的打磨和对当时人物环境的考究。通过演员精湛的演技给玩家营造出真实的体验。与其他交互式电影游戏相比,《隐形守护者》画面的镜头感与电影质感,无疑比数字3D制作的形象更细腻真实,让玩家更身临其境地参与到故事中^[2]。

4 游戏与影视之间的相互借鉴与运用

4.1 完善游戏的故事性

随着科技的持续发展,信息化的到来使游戏行业主要以

视觉、听觉和触觉感官感受为体验的发展方向,却忽视了游戏本身的故事背景和文化厚度。也许一个好评如潮的游戏不需要一个好的故事背景,但拥有一个脍炙人口、引人入胜的故事背景的游戏,也必然会受到玩家们的热捧。

互动性电影游戏是游戏的互动性与影视的故事性的完美结合。互动性电影游戏的灵魂便是故事,如今中国游戏市场的诟病便是缺乏故事性,玩家通常不会仔细阅读故事背景与NPC的对话内容,却依然可以正常地进行游戏,相对粗糙的视觉效果却拥有非常丰富的故事性,末世人类的生存本性,尔虞我诈;友情与爱情的艰难抉择,这丰富的故事背景吸引众多玩家纷至沓来,同时让玩家认为这些粗糙的人物、场景是另一种视觉风格。

4.2 玩家的置入感体验

交互类电影游戏的魅力在于:玩家即是角色本人。与其他游戏的区别在于,这个玩家是在体验“角色本人”的生活甚至是人生,并不是单纯的阅读故事,而是身临其境的体验,玩家自己作为主角去体验另一种人生,置入故事中体验另一种人生。这是故事本身所不具备的功能,恰恰是与游戏的结合,使故事在玩家面前更加立体,更加真实。

这种置入感的交互体验还有另一层含义,即“情感的互动”,玩家在游戏中以角色的身份出现,自然该角色所面临的很多事情会影响到玩家的心情,从而产生一种情感上的交互,由角色的喜怒哀乐传递给玩家,尽管这种影响性因人而异,但它却是真正存在的,通过情感感染玩家。

置入感不单单是运用在游戏中,电影电视都可以见到它的身影,解释为“让观众或玩家深入其中,忘乎所以”。如果观众观看电视电影被带入情节中去,那么本身就说明了该置入感强,甚至有些观众在观看完之后还似乎活在这部作品之中。

5 结语

如今,交互式电影游戏中爱情友情亲情的曲折交织,让玩家更加自由地选择剧情走向,总能让我们沉浸其中,或许是因为现实中的我们只能按部就班地度过一生,只有在游戏里才能自由选择自己的命运,

综上所述,影视与游戏的相互融合无疑是顺应事物发展规律的必然结果,交互类电影游戏的存在也是玩家、市场的需求所在,故事与交互的融合,可以从叙事方式上自由发挥,在交互体验上尝试新的互动方式。

参考文献

- [1] 李宇潮.交互式电影的传播初探[J].新闻研究导刊,2019,10(11):113-114.
- [2] 杜仕勇,徐莉军.互动影像作品的传播特征——以《隐形守护者》为例[J].青年记者,2019(29):96-97.
- [3] 韩众非.进入四面墙——从《底特律:成为人类》谈起[J].戏剧之家,2019(4):95-96.