

# 國產武俠遊戲，

# 經典迭出

# 能否再創輝煌？

## 國產遊戲系列②

李磊澤

金庸先生於10月30日去世，享年94歲。作為武俠小說的革新者，他所創作的武俠小說也在各個方面影響了遊戲的創作。在國產遊戲史中，武俠遊戲亦可謂貫穿始終，從最早期1990年的《軒轅劍》到1995年的《仙劍奇俠傳》、1996年的《金庸群俠傳》、2007年的《天龍八部》、2010年的《古劍奇譚》，再到今年的《河洛群俠傳》、上一期介紹過的《太吾繪卷》，都是武俠遊戲。這一次，就簡要談談中國武俠遊戲的歷史。

### 1990–2003 「笑傲江湖」奠定基礎

在電腦是DOS系統的1990年，台灣遊戲公司大宇就設計了最早期的武俠遊戲之一，《軒轅劍》。這個遊戲可以說是一個半成品，其遊戲角色的名字都沒有創作完成。但作為《軒轅劍》系列的第一篇，它為下面的遊戲起到奠基的作用。

大宇公司在中國電子遊戲史上有着不可忽略的作用。早期的武俠遊戲，大宇公司可謂是個中「霸主」，其霸主地位源自其1995年推出的經典遊戲——《仙劍奇俠傳》。在中國遊戲玩家心目中，《仙劍》是最經典作品之一。無論畫面、劇情、音樂、系統在當時都是非常出色的，在畫面上，其斜45度視角和敵人可見的遇敵方式可以說是奠定了國產RPG（role-playing game，角色扮演遊戲）遊戲的基礎。在遊戲模式上，召喚神系統，以及攻擊、合擊、仙術（即魔法），投擲道具等攻擊敵人的方式，在當時中文遊戲裏面相當新穎。更重要的是，主角李逍遙與趙靈兒、林月如兩位女主角悲歡離合的故事，被日後無數遊戲爭相模仿，使之成為中文武俠RPG的一種模式，甚至可以說是一種標準。

隨著《仙劍奇俠傳》的爆火，武俠小說改編的遊戲也應運而生。其中早期的經典作品，莫過於河洛工作室開發的《金庸群俠傳》。與《仙劍奇俠傳》的純RPG遊戲不同，《金庸群俠傳》是一個結合了SLG遊戲因素（simulation game，指策略類遊戲）的RPG遊戲。遊戲自由度非常高，絕大部分的人物、武功及劇情發展都十分忠於原著小說，令



▲《仙劍奇俠傳》遊戲海報（1998重製版）



▲最高畫質下《天涯明月刀》呈現的錢塘港幾可亂真



▲《劍網三》遊戲海報



▲1996年《金庸群俠傳》初始界面

▼《劍網三》的同人cosplay作品



衆多金庸迷欲罷不能。其改編自金庸先生「飛雪連天射白鹿，笑書神俠倚碧鴛」的經典橋段，主角「小蝦米」是二十世紀的人，在家玩電腦玩到睡着。不知道什麼原因誤打誤撞進入了遊戲世界，結尾成為傳說的天下至尊，也被江湖中人稱為武林盟主。玩家需要收集天書，結交遊戲內的武林高手，最後組隊決戰最後boss。當年網上求助結交各大門派高手的攻略比比皆是，可謂盛極一時。

大宇公司與河洛工作室都是台灣的遊戲開發工作室，如說起早期的內地經典武俠遊戲，《劍俠情緣》是個中翹楚。整個系列的第一部1997年面市，是內地最早的RPG遊戲，它講述了南宋期間的武林故事，一共有六個結局，隱藏結局是救出岳飛。這種多結局的設定也給玩家更多的選擇空間，在之後的遊戲中被多次模仿。

在2004年之前，中國的武俠遊戲主要在打造「IP」，一些大的IP例如《軒轅劍》、《仙劍奇俠傳》、《劍俠情緣》等都成為了一個經典系列的起源。最重要的是，早期的武俠遊戲在

各個領域都實現了創新，奠定了之後國產遊戲發展的基礎。

### 2004–2018 續作網遊 接踵而至

在幾大「IP」相繼建立之後一直到2010年，國產原創武俠遊戲陷入了創作性上的「瓶頸期」。但是相對的，對於上述幾個「IP」的挖掘，以及武俠網絡遊戲的大量出現是這段時間的主流。

大宇公司的《軒轅劍》系列主要重心放在單機遊戲上。《軒轅劍》包括1990年的初版《軒轅劍》在內，共發行了六款遊戲本體以及六款「外傳」。正傳與外傳比較明顯的區別是外傳直接使用正傳的引擎並加以改良、並配合正傳的故事背景。同時外傳的故事情節也會在某些層面上與正傳有關係。其中最新的一部《軒轅劍外傳 穹之扉》於2015年3月發售。現在正在製作的《軒轅劍柒》，將採用虛幻4的遊戲引擎（遊戲《絕地求生》即採用此引擎）製作，從已經放出的預告片可以看出，廠商對新作的期待很高。通過這十三款遊戲，《軒轅劍》成為中國最長壽的武俠遊戲。

《仙劍奇俠傳》則走向另一個方向，它不僅僅推出單機遊戲的續作，衍生了許多網絡遊戲甚至是手機遊戲，根據《仙劍奇俠傳》遊戲改編的同名電視劇，成為仙俠類電視劇的「開山之作」。在單機遊戲續作上，包括第一部在內，《仙劍》共推出八款遊戲，有一部外傳以及一部前傳。2017年，大宇宣布第九部作品《仙劍奇俠傳七》立項。在衍生作品上，最成功的應當是電視劇。《仙劍奇俠傳》、《仙劍奇俠傳三》和《仙劍雲之凡》三款電視劇，在「遊戲粉」之外，又打造出了《仙劍》的「電視劇粉」。

自從2005年《魔獸世界》進入中國市場，3Dmmorpg（是英文3D massively multiplayer online role-playing game的縮寫，譯為大型3D多人在線角色扮演遊戲）遊戲就成為行業的一個標杆，3D的畫面也開始成為主流。與台灣遊戲廠商專注單機續作不同，大陸遊戲廠商則更多地將遊戲作品網絡化。以前文提到的《劍俠情緣》為例，其僅推出了一部正傳的續作以及一部外傳，更成功的當屬其網絡版。其中2009年推出的《劍俠情緣網絡版叁》（簡稱《劍網三》），時至今日仍然是內地在線人數最多的網絡遊戲之一。它藉地形植被渲染技術、場景光影特效和SpeedTree等引擎特效來展現



▲《軒轅劍叁外傳 天之痕》海報



▲2005年電視劇《仙劍奇俠傳》海報



▲《逆水寒》的遊戲畫面亦十分精緻

中國傳統武俠世界，將詩詞、歌舞、絲綢、古琴、飲酒文化、茶藝、音樂等多種具有中國傳統文化特色的元素融入到遊戲中，建構了一個氣勢恢弘、壯麗華美的大唐世界。同時在香港、澳門、台灣甚至是國外如馬來西亞、新加坡等國家，都能夠看到《劍網三》的玩家。《劍網三》與《仙劍奇俠傳》一樣，影響力走出了遊戲世界，其中各種「同人」（指以小說、cosplay為代表的不受商業影響的自我創作）作品，在國內影響頗大。

金庸的作品亦被改編成了許多網絡遊戲，在2007年，搜狐推出了網絡遊戲《天龍八部》，初期極為成功，但因為後期遊戲的收費道具設計不夠合理，玩家耗費大量的時間卻難以得到相應回報，導致玩家大量流失，促成了2009年《劍網三》一經推出隨即爆火的現象。

自2010年開始，國產遊戲市場，特別是網絡遊戲市場由之前的百花齊放，到騰訊與網易的雙雄爭霸，再到現在騰訊呈現一枝獨秀的態勢。在武俠遊戲上，騰訊的表現亦有後來居上的架勢。其中由古龍小說改編的《天涯明月刀》，豐富多彩的玩法，打擊感強烈的戰鬥系統，以及獨具特色的身份系統已經幾乎「碾壓」了市面上絕大多數的網絡遊戲，其中最出色的莫過於頂尖的畫面表現以及實時的天氣系統，騰訊憑藉其雄厚的實力，打造出了一個美輪美奐的武俠世界。當然繁瑣的日常任務和運營上存在的問題也讓遊戲有些捉襟見肘，顯得後勁不足，有許多網友調侃「滿分的美工，零分的策劃」。最可惜的是遊戲衍生不夠完善，未能形成與《劍網三》規模的同人圈子。不過《天涯明月刀》足可以成為國產武俠網遊的半壁江山，與《劍網三》分庭抗禮，現在在玩家群體中提起《劍網三》勢必會提到《天涯明月刀》。

踏入2018年，武俠遊戲仍然在國產遊戲中起到「中流砥柱」的作用。6月，網易推出了遊戲《逆水寒》，其直接競爭對手當屬騰訊的《天涯明月刀》。在國產網絡遊戲中，《逆水寒》的畫質甚至超過了《天涯明月刀》，在細節上也做得十分出色。但其對於電腦配置可以說是「苛刻」的要求，導致了《逆水寒》這款遊戲難以像《劍網三》一樣普及。

歷數遊戲史，相對國外進口遊戲，國產原創遊戲在畫面、可玩性上都稍顯薄弱。「武俠」遊戲是其中唯一異類，因為武俠遊戲是中國特有的遊戲類型，外國遊戲廠商無法領略中國武俠世界的快意恩仇、俠義江湖。

斯人已乘白鹿去，神俠倚笑武林中。金庸大俠雖已仙逝，但江湖未死，武林猶在，相信在未來，武俠遊戲仍能引領風騷。

### 新遊介紹

除了上文提到的《逆水寒》之外，今年還有兩款武俠新遊戲值得關注。

由河洛工作室推出的《河洛群俠傳》是一款單機遊戲。這款遊戲延續《金庸群俠傳》的經典玩法，設定為開放的武俠世界，具有無接縫大地圖，玩家可以隨心所欲地選擇身份進入江湖開始冒險。一些金庸小說中出現過的人物如黃裳、張君寶等，都改頭換面地出现在了《河洛群俠傳》中。

網絡遊戲上，《武俠乂》是一款類似於「吃雞」的沙盒類遊戲。玩家扮演的無名俠客將與同場的九十九名其他俠客切磋，遊戲除了傳統武學之外，還有弓箭、投擲等武學，是一款有前瞻性的遊戲。



▲《河洛群俠傳》海報