

# 創意天地間 本土遊戲商闖出生路

提起遊戲產業，相信很多人會皺眉頭，然後反問香港有生產遊戲嗎？遊戲盛行十餘年，最為香港人熟悉的莫過於《仙劍奇俠傳》、《天之痕》、《幻想三國誌》等單機遊戲，畫面雖然很普通，人物製作也不算精美，卻足以橫掃亞洲，成為一時佳話。然而這些中文遊戲的原產地都不是香港，香港只代理了遊戲發行權。或許有人認為代理也好，生產也好，這都不重要，最重要是玩家有好的遊戲玩便可以。很可悲，但卻是事實，香港在創意產業，尤其是遊戲產業的發展確是不太理想，日本、韓國、台灣都闖出一片天，惟獨香港原地踏步。但在今年的亞洲遊戲展，卻有新的轉機——有幾間本地遊戲公司參展。副刊記者找來其中兩間遊戲公司的負責人，了解本地遊戲發展的同時也與他們探討香港遊戲的生存空間。

■文、攝(部分)：香港文匯報記者 伍麗微



Gamespace創辦人朱罡霆。

(右圖)《機動online》深受港人歡迎。

2010年首創香港本地創作 萬人在線網頁遊戲

休閒中帶點複雜性的網上遊戲；第三類則是高級玩家，對遊戲有很高的要求。Gamespace以研發第二類遊戲為主，主打網上市場，已先後開發了兩款網上遊戲，而第三個遊戲《為食寵物街》也剛剛推出。Mark對香港遊戲市場很有信心，因為玩遊戲的人只會愈來愈多，需求絕對比供應大。

「玩遊戲就如同喝咖啡一樣，很多人喜歡喝咖啡，對咖啡也有不同的要求。輕攜式遊戲不會影響傳統遊戲市場的發展，因為玩家的要求只會愈來愈高，遊戲愈玩愈複雜。」Mark認為輕攜式遊戲某程度吸引了很多以前不玩遊戲的人，他們在坐車、等人的空檔會玩一些休閒遊戲，當中某些人最後或會流入電腦遊戲市場，一來輕攜式裝置的顯示屏太小，二來遊戲過於簡單，不能滿足他們。

Mark看準了這股趨勢，在幾年前創辦了Gamespace，開發具本地特色的網頁遊戲。「我們主要做網上遊戲，一來是資源所限，做一隻單機遊戲起碼需要四五年時間，而且資金龐大，我們沒辦法做；二來網上遊戲發展潛力大，活躍於智能手機、平板電腦的玩家大概只有七八十萬人，但Facebook的活躍玩家則有350萬，相比之下，網上市場當然更吸引。」Mark的確做對了，他們在2009年發行的第一個網上遊戲《機動online》空前成功，而接下來的《為食寵物街》則叫人更期待。

## 不可忽略女性市場

亞洲遊戲展今年增設女性遊戲區，陳依慧指出很多女性開始打機，女性機迷近年增長了20%。傳統男玩家喜歡玩動作、戰鬥、策略型遊戲，而女玩家則喜歡玩收集、經營這類比較休閒的遊戲，這幾年《明星志願3》大賣特賣，反映了女性也很喜歡玩遊戲，只不過以前比較少這類遊戲

而已。《為食寵物街》可算是一個突破，是本土第一款主攻女性市場的遊戲，畫面精緻，加入大量女性喜愛的元素，完全捕捉了女性喜歡美麗事物的心態。遊戲以寵物作招徠，玩家可以在不同地方開設餐館，研發新甜品、經營餐館的同時也可裝飾店舖。寵物、甜品都是女玩家喜歡的元素，而遊戲介面則有點像《Restaurant City》，相信女孩子會愛不釋手。

事實上，男性玩家對遊戲的要求相對較高，Restaurant City、Pet Society、The Sims Social等遊戲都以女玩家為主，遊戲介面走可愛風，男玩家玩了一段日子後往往覺得沉悶。這類經營、養寵物的遊戲劇情較為單薄，形式比較單一，男玩家會覺得沒有挑戰性，但卻恰恰與女性不喜歡節奏緊張、刀光劍影的個性相符。

## 別具香港特色

研發具香港特色的遊戲是Gamespace成立的初衷。「外國公司主攻世界市場，很少人做中文遊戲，市面上的中文遊戲大多是代理回來再翻譯成中文版，沒有一個具本土特色的遊戲，玩起來總有距離感。香港有很多獨特的事物，可以有自己的風格，如果沒有人做會很可惜。」Mark便是以這個作為前提，先後製作的《機動online》、《忍者大戰》、《為食寵物街》都是以香港人的口味出發。或許很多人認為機械人、忍者等不是甚麼新穎的題材，日本早已推出這類遊戲，但在中文遊戲中，這類題材可算買少見少。「機械人、忍者這些港人十分熟悉的題材沒有遊戲公司做過，而《為食寵物街》也加入雞蛋仔、蛋撻等香港味十足的食物。」玩家玩起來一定很過癮。

凱樂工作室現在也開發一個以香港20世紀60年代為背景的3D遊戲模型，當中包含很多香港人集體回憶的地標，如尖沙咀鐘樓、中環天星碼頭、舊匯豐銀行總行、黃大仙廟等。「現在的遊戲設計有很重的金

屬味，我們嘗試找回原始的感覺，將舊香港萬家燈火的景象呈現出來。」建築物的立體模型不僅重現了外部的構造，連內部設計也仿照當時的景象製成，以舊匯豐銀行總行為例，天花板上的壁畫與實物一模一樣，裡面的傢俬、場景、格調都與實景相同。「我們做了很多調查，看書、上網搜尋相關的相片、設計圖則等，希望重現那個年代的風味。」

凱樂工作室擅長研發遊戲引擎，並希望將引擎推廣至不同的層面，如城市規劃、建築、動畫、三維技術等，尤其對製作動畫特別有幫助。這個引擎最大的特色是一邊製作一邊顯示結果，省卻了中間預覽的步驟，能夠即時反映出每個指令，而且引擎的燈光元素也很出色，能夠因應周遭的環境自動調節燈光的柔和度，因此遊戲的夜景做得特別美。

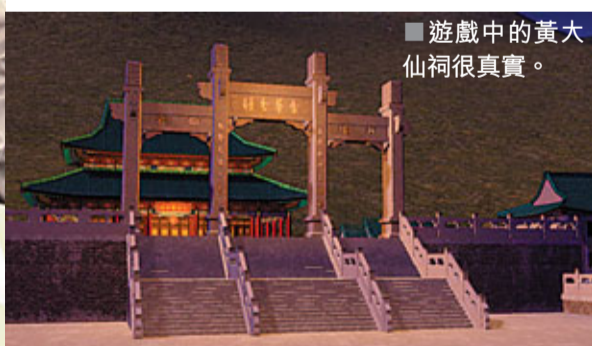
香港的遊戲產業還有很大的發揮空間，從以前幾乎沒有遊戲開發到現在冒出來幾間，真的不容易。日本的遊戲發展依然很蓬勃，韓國近十年也追了上來，然而雄霸中文遊戲的台灣已開始後勁不繼，香港遊戲的出現確實是一件值得鼓舞的事。只是，單靠一群年輕人拚搏並不能撐起整個業界。記者甫踏進他們工作的地方便有一股酸澀上心頭，幾十呎的空間容納了五六個人，除了電腦、桌椅外幾乎沒有其他東西。

「我們並不乞求政府的資助，因為遊戲市場的前景不錯，扣除支出後還有一點盈餘，可以自力更生。我們只希望配套設施可以做得更好，因為遊戲業每年有五六億收入，但配套、宣傳卻不足夠，遊戲公司只可以靠遊戲展推銷遊戲。日本政府很重視創意產業，有很多平台讓遊戲公司發布新遊戲，而台灣也有一個部門專門幫遊戲公司將遊戲推銷到世界各地，」Mark說。

工作環境不理想，人才培訓不足，欠缺營銷、推廣的渠道，雖然香港遊戲業漸有起色，但還有很漫長的路要走。

## 遊戲市場潛力大

很多人以為隨着輕攜式遊戲投入市場，傳統遊戲會被慢慢淘汰，然而Gamespace創辦人朱罡霆(Mark)與凱樂工作室發言人張家浚不約而同指出遊戲市場不會受到衝擊，反而會愈來愈成熟。現今的遊戲玩家大致可分成三類，第一類主攻智能手機、平板電腦等輕攜式裝置遊戲；第二類是電腦玩家，投入的時間比較多，喜歡玩



遊戲中的黃大仙祠很真實。

# 邂逅捷克木偶

捷克木偶大師Pavel Truhla。

對於普通人來說木偶只是一種很尋常的玩意，但在捷克木偶藝術大師Pavel Truhla眼中，木偶的魅力難以用語言來形容，與木偶相遇是一個美麗的邂逅。Pavel製作木偶已超過20年，全部木偶均是手工製作，獨一無二，而且他更擅長製作迷你版木偶，可以根據相片，製作與真人一模一樣的木偶作品，巧奪天工。

「我從小便接觸木偶，我覺得我們是一見鍾情，是木偶選擇了我。」Pavel如是說。每當他拿起木頭開始雕刻時，便感覺自己正在賦予木偶生命及活力，而木偶完成之時也是它們即將開拓新生的時候。他享受創作的過程，因為製作木偶能讓他抒發情感，所以他從來不認為雕刻是一件困難的工作。「我正在跟木偶談戀愛。」這位木偶大師總愛將他與木偶之間的關係形容成一段戀情。

木偶並不是一件死物，它有靈魂、有思想，只要用心傾聽，便會慢慢了解每一個木偶的故事，這也是為甚麼它們一出現，皆能虜獲大家的芳心，營造前所未有的歡樂氣氛。捷克木偶劇中的靈魂人物Jester便是一個很好的



例子，無論在捷克或世界各地的木偶展中，Jester皆是最具代表性的木偶人物之一，有它在，彷彿連空氣都滿載喜悅的粒子。

事實上，捷克不但盛產木偶，木偶劇更是捷克的藝術娛樂之一，在18世紀中期開始流行，四處都可在街頭見到木偶表演。剛開始時木偶劇只以捷克語表演，小劇團只會在鄉村地方巡迴演出，因此木偶劇融合了傳統民俗故事，連人物造型及服飾也保存了道地的鄉土特色。這類小劇團是後來廣受歡迎的木偶劇的雛形。之後木偶劇一直以不同的語言演出，並於歐洲各地廣泛流傳。「我深信這種傳統的捷克藝術在世界各地都非常受歡迎。」木偶藝術不只跨越年齡、種族、地域限制，更能夠深入民心，為人們帶來正面

的力量。Pavel早前帶領捷克木偶劇團Truhlar Marionety來港作公開演出，一眾團員手持木偶為觀眾獻上精彩的木偶劇，而Pavel更展出珍貴全人手造木偶作品，所有作品均於香港首次曝光。展品中，由著名藝術家Hejmovsky打造的Don Juan提線木偶橫跨半個世紀，除了是劇團最昂貴的木偶之一，還是全球絕無僅有的古董級藝術珍品。不過，Pavel表示：「傳統的捷克木偶展覽和香港的不太相同，今次香港的展覽較具聖誕氣氛，而傳統捷克木偶展覽的裝飾會以懷舊氣息為主，以突顯木偶的悠久歷史及文化傳承。」



奇幻木偶聖誕展  
日期：即日起至2012年1月2日  
地點：馬鞍山新港城中心

木偶劇團Truhlar  
Marionety來港表演。

文：Christy