

《新笑傲江湖M》粵語版風靡港澳



手遊《新笑傲江湖M》港澳版上線後，迅速登上熱門遊戲榜單。



《新笑傲江湖M》是內地遊戲公司首次為港澳地區度身打造的全粵語配音遊戲。

俠義遊戲 永不過時 前景無限

內地市場的武俠影視近年來逐漸被玄幻、修仙等題材取代，但在移動遊戲領域，武俠題材仍是一大熱門。俠義內核輔以時尚元素，對年輕玩家而言，馳騁江湖仍具吸引力。完美世界自研的新生代國風MMO（大型多人線遊戲）手遊《新笑傲江湖M》港澳版，3月上線後迅速登頂蘋果熱門遊戲榜單。完美世界總裁、完美世界遊戲CEO魯曉寅堅信，武俠本身從來沒有式微，沒落的只是武俠類題材中相對傳統的表演形式。

文：香港文匯報記者 章蘿蘭 上海報道
圖：香港文匯報上海傳真

《新笑傲江湖M》港澳版於今年3月26日上市，憑借國風美術風格及精細化運營迅速登上Apple App Store和Google Play雙榜第一。值得一提的是，港澳版採用全粵語配音，由2018年TVB專業演員大獎獲得者鄭子誠擔任林平之角色配音；同時由香港TVB電視劇著名甘草演員、被網民評為歷代笑傲版本中最佳任我行演繹者羅樂林，為遊戲中的任我行「獻聲」。

完美世界總裁、完美世界遊戲CEO魯曉寅在接受香港文匯報專訪時透露，早前內地遊戲公司在港澳地區發行新款遊戲時，通常會使用普通話版本，畢竟另製粵語版，需投入大量的時間和金錢成本，故此《新笑傲江湖M》其實亦是內地遊戲公司首次為港澳地區度身打造全粵語配音遊戲。

完美世界推4款金庸遊戲

「近年來香港遊戲市場發展迅速。」魯曉寅說，完美世界今次推出《新笑傲江湖M》港澳版，除了致敬金庸先生，同時也意在為香港遊戲玩家提供更佳用戶體驗。

「俠之大者，為國為民」，飽含家國情懷的金庸作品，不但被視為弘揚中華傳統文化的載體，一直以來也都是中國原創遊戲的靈感來源。此前，完美世界成功拿下了《倚天屠龍記》、《笑傲江湖》、《神雕俠侶》與《射鵰英雄傳》的遊戲改編權，自2010年發行旗下首款金庸武俠遊戲產品《笑傲江湖》端遊以來，目前已悉數推出了上述四部作品的端遊和手遊產品。

修仙奇幻遊戲源自武俠

「每個中國人心中，都有一個武俠

夢。」魯曉寅表示，在所有武俠名篇中，金庸作品的影響力深遠，以之為藍本的遊戲，擁有非常高的用戶接受度。武俠小說在上世紀八九十年代風靡一時，眼下因內地新生代迷戀二次元、穿越、修仙，致武俠式微之說不絕於耳，但他堅信，武俠本身從未沒落，沒落的只是武俠類題材中相對傳統的表演形式。

「例如過去數年中，修仙奇幻類遊戲眾多，但無論其文學原本，或是動漫設計，核心底子均源於中國武俠，只不過前者的表現形式更加多樣、自由。」

新國風×動漫鏡頭剪輯

魯曉寅提到，《新笑傲江湖M》中，遊戲設計師汲取了金庸原著的劇情框架、世界觀設定等等，表現形式上則運用為年輕玩家接受的新國風（國漫+古風）、ACG（動畫、漫畫、遊戲的總稱）文化，敘事方式上亦不再仿照老派電影和電視劇，而是更多參考了動漫鏡頭剪輯。在他看來，中國武俠的要義，在於和國人骨子裏的俠義精神高度契合，武俠類遊戲只要把握住上述核心，輔以年輕玩家樂於接受的流行元素，仍有巨大的市場。



魯曉寅

每個中國人心中，都有一個武俠夢。

今年首季內地遊戲產業增長迅猛

- 期內遊戲市場實際銷售收入732.03億元，環比增長達25%，同比增長29%；
- 移動遊戲市場實際銷售收入553.7億元，佔整體收入比例達到75%，環比增長37%，同比增長46%；客戶端遊戲實際銷售收入143.5億元，在整體收入中佔比逾19%；
- 國內自研遊戲在出口方面表現突出，海外市場實際銷售收入達37.81億美元，環比增長31%；
- 女性遊戲用戶規模環比增17%，女性用戶對遊戲收入貢獻增長至192.4億元，環比增長49%。

資料來源：中國音數協遊戲工委、國際數據公司IDC共同發布的《2020年度第一季度中國遊戲產業報告》

註：單位為人民幣

整理：記者 章蘿蘭



遊戲特別邀請鄭子誠(右)及羅樂林為林平之和任我行進行配音。

武俠遊戲的兩大趨勢

魯曉寅預計，未來武俠類遊戲，或有兩種趨勢。第一種趨勢是對傳統武俠小說的改編，可惜這些年並沒有新出更多武俠名著，所以改編可能還是圍繞金庸、古龍、梁羽生、溫端安四位武俠名家的著作，但遊戲表現手法則會代代更新，結合年輕用戶的喜好來改編。

第二種趨勢則是傳統武俠與仙俠等流行文學的結合，在年輕玩家心目中，武俠、仙俠區別非常小，在沒有更多武俠名著湧現的背景，此類改編方式所佔比重可能會相對較大。仙俠原本就沒有太多限制，哪怕加入日本二次元、歐美魔幻元素，亦不會有太大違和，甚至賽博朋克風都可能出現在未來的新武俠遊戲作品中。

5G和雲遊戲將成為潮流，料武俠遊戲從中受益良多。「武俠遊戲與純魔幻、仙俠遊戲的不同在於，魔幻、仙俠遊戲大家都知道是假的，遊戲中的人物都是虛構的，因為人不可能會飛，我們不會幻想自己是魔幻、仙俠遊戲中的主角；但是武俠有一個特點就是貼近生活，幻想一下也許它可以是真的，假設我們在古代，運氣較好，拜在一個好師傅門下，說不定我們也做得到這些成就。」

5G雲遊戲將帶領潮流

魯曉寅續說，「武俠遊戲對用戶代入感和真實感，要求會更高一些，所以當5G和雲遊戲時代來臨，當這個世界可以被構建得更加真實，武俠遊戲中的古代江湖場景，就呼之欲出了。」

武俠類遊戲也一直是中國遊戲出海的主力之一。魯曉寅表示，在華人文化圈，武俠遊戲都屬於主流遊戲，在港澳地區以及越南、泰國、新加坡、馬來西亞、日本、韓國等很受歡迎，最近這幾年，中國文化對於歐美和拉美地區的影響也越來越深，不過有意思的是，因為當地對武俠、仙俠的區分並不清晰，歐美玩家最熟悉的其實是仙俠類遊戲。

「捏臉系統」塑造角色形象

新生代多數是「顏值控」，惟各年代審美觀不盡相同，金庸50年前描繪的俠客、美女，還會讓年輕遊戲玩家驚豔嗎？《新笑傲江湖M》採用的是該公司傳統的「捏臉系統」，玩家可以選擇多元化的角色形象，同時在創造角色時，採用了Face ID技術，臉部動作會隨著用戶自己表情來變化。

「其實玩家對小說主角的臉部細節，並不會有特別明確的預設，但對角色的整體感

受，倒有相對統一的認知。」魯曉寅舉例：「一說到令狐沖，可能所有人的認知印象，都覺得他是相對落魄的江湖流浪漢，帶一個酒壺，佩一把長劍，相貌比較清秀，那麼我們做遊戲設計的時候，首先就不能違背外界對這一角色形象的共同感知，不能把令狐沖設計成一個五大三粗的壯漢。」

「不過在不同遊戲中，可能要根據整體美術風格，將令狐沖的形象作一些調整，有些

遊戲中的令狐沖更加樸實一些，在另一些遊戲作品中，令狐沖會更華麗一點，但是基本不會對其公認形象有太大破壞。」

參考成功影視劇作品

「還有一些形象可能因為影視劇作品，實在太深入人心，比如林青霞版東方不敗，所以我們在設計時，也會對影視劇形象作一些參考。」魯曉寅續說，至於其他

動作設計最具挑戰性

獨孤九劍、辟邪劍法、紫霞神功、吸星大法、太極劍法、易筋經……金庸筆下大俠們各懷絕技，在武俠遊戲中刻畫「神功」，甚至比影視作品更具挑戰性。

「影視與遊戲最大的區別在於視角，影視作品中攝像機表現的一定是最好看的那個角度，例如大俠翻了個筋斗，觀眾只會看到姿勢最瀟灑的一面；但遊戲中則類似於「上帝視角」，玩家可以360度全方位去觀察，每一面都將一覽無餘，一整套武術動作都需連貫漂亮，不能有死角。」遊戲美術出身的魯曉寅，

對武俠設計十分熟練。

武師親自示範招式

他坦言，武俠類遊戲的難點之一是動作設計，武功招數如行云流水，又要酷又帥又炫。一招一式通常由動作設計師和特效設計師共同合作完成。其中有些動作可以直接用動畫軟件設計，另有一些則先由真人完成。遊戲設計團隊會聘用武師或是武術專業學生，武師們都有自己的設計套路，並親自做動作示範，通過攝影方式記錄下來。完成真人動作採集後，再通過高科技轉化和加

工。

魯曉寅透露，例如徐克導演起用的知名武術指導班底，參與設計華山派劍法等等。不過，與影視劇製作不同，遊戲設計對單一武術班底並沒有那麼依賴，因為遊戲行業分工要比前者更為細緻，對團隊協作要求很高。由一系列動作組成的一套完整劍法，其實由不同的遊戲設計師銜接完成。

武俠類遊戲設計的另一難點，則在於如何去復原一個符合現代用戶審美的中國古代江湖。魯曉寅說，武俠影視劇中，其實並不需要搭建一個真正的城市，令其在鏡頭下局部



戰鬥場面和場景展示是遊戲的設計難點。

漂亮即可，但遊戲玩家理論上可能會徜徉於這座虛擬城市中的任何角落，因此實際上真的要搭建一座完整的城市，使得遊戲設計工程非常龐大。