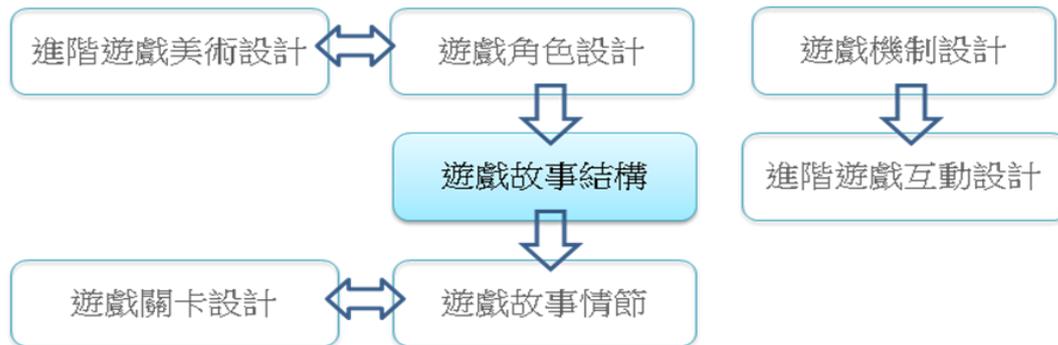


22. 遊戲故事設計模式



也許你從來沒有發現過，電影 *格鬥士* 與 *獅子王* 看起來像是兩部完全風馬牛不相干的電影，其實在故事結構上，有相當程度的相似性。儘管一部充滿了血肉橫飛的內容，另一部則是老少咸宜的家庭電影。其實它們是同樣的故事，只是用兩種非常不同的外貌，套上完全不同的角色來講述的。

這些故事本質上的相似性，可以說是故事創作的「設計模式」，只不過在傳統的小說創作裡沒有這樣新的名詞，而是屬於故事結構分析 (story structure analysis) 的一部分。

每次講到故事結構時，我的學生總會問：「難道不照著這個結構發展的故事，就一定不好嗎？」

其實結構是一種多年累積下來的經驗法則，有它在戲劇上的意義。不過一旦理解它，很多聰明的創作者會活用它，甚至故意去改動它，或反其道而行，以配合故事的內容，創造更有趣的戲劇效果。

22.1 從傳統出發

三幕式的戲劇結構，是早在古希臘 *亞里斯多德* 時代就存在的。

22.1.1 三幕式戲劇結構

電影應該要有開頭、中段與結尾，只是順序上不一定是要那樣。

遊戲的故事就像一本好小說，或是好的電影劇本。不同的是電影劇本一般是兩個小時的內容，而閱讀一本小說可能花上 8~50 小時。遊戲雖然也要玩家花上 8~15 小時的遊戲時間，不過其中大多數的時間，其實都是用於遊戲過程與玩家互動的部分。

換句話說玩家大多數的時間，都花在玩遊戲的過程，故事的發展反而是穿插於每段遊戲過程之間。隨遊戲種類的不同，遊戲故事所占的時間比重可能只有 7% 到 30% 不等。因此遊戲故事的創作，其實更接近於電影腳本的創作。一些傳統創作戲劇的理論，其實也適用於許多遊戲故事創作的場合。

在電影或動畫的劇本創作中，我們會把整個劇本按照故事發展的過程，大約分成三個幕 (Act)，也就是把整個故事分為三個段落。此外每一幕與下一幕之間，會用一個轉折點做為連接。所以整個故事的結構有五個重點：三幕加上中間的兩個轉折點。轉折點 A 是第一幕到第二幕之間，轉折點 B 是第二幕與第三幕之間。

在遊戲故事中也有很明顯的第一幕故事分界，*戰慄時空* 中當主角發現在 *Black Mesa* 實驗區發生不對勁的事情。在 *魔域幻境* 中就是主角必須逃離墜落的太空船那一刻。

以一個 120 分鐘的電影或動畫劇本為例，第一幕大約分配 30 分鐘的長度，第二幕約佔 60 分鐘左右，第三幕則是最後的 30 分鐘。這些時間都只是個大概，不見得要嚴格遵守。

轉折點是第一幕與第二幕的結尾所發生的事件，它的發生使得故事進行到下一幕的方向有重大改變。所以轉折點的發生，使得故事往觀眾想不到的方向大轉彎。其實在創作故事時，讀者可以安排很多轉折點。但是在第一幕與第二幕結束時的兩個轉折點 A 與 B 是最重要的，因為這兩個轉折點將三幕式故事的

的結構分割的很清楚。所以也許讀者會在自己的故事中，有許多令人拍案叫絕的故事轉折，不過應該把最主要的兩個轉折，定位在轉折點 A 與 B。

通常電影轉折點 A 出現在故事開始後的第 25 分鐘到第 35 分鐘左右，轉折點 B 則是出現在第 85 分鐘至第 95 分鐘左右。在這裡要注意的是對我們遊戲策劃來說，可以用 120 分鐘的電影長度來當作整個遊戲的劇情發展單位來做比例，所以 30 分鐘大約就是完成 1/4 的遊戲內容。如果遊戲故事總共有 12 個關卡，那就代表：

- 前 3 關是第一幕的故事
- 從 4~9 關是第二幕的故事
- 10~12 關是第三幕故事
- 而故事轉折點 A 就發生在第 3 關結束的時候
- 故事轉折點 B 發生於第 9 關結束的時候。

22.1.2 八段式故事發展結構

八段式故事發展結構是由奈杰·瓦特(Nigel Watts) 在他的寫作教學書所提出，把原本三幕式的戲劇結構更加細化，成為一個建議的故事發展過程。

它把整個故事分成八個階段：

初始階段 (Stasis)

這是故事開始的設定階段。做為交代故事發生的背景。一些小說可能會有很長的設定階段，先把故事後來要發生的人事物的前因先講清楚。不過遊戲這種媒體特性的關係，通常我們會透過片頭動話來交代這個階段，所以時間上都不會很長。

觸發階段 (Trigger)

觸發階段的開始在於一個事件的發生，而且這個事件通常滿足下列情況之一：

- 主角沒有預期的事件，改變了之前平靜的生活

電影 *木乃伊* 中，女主角的弟弟偷了一個神祕的盒子，裡面放著 *死亡之城* 的地圖。

- 主角預期到，但是無法改變結果的事件

在電影 *鬼入侵(The Haunting)* 中，主角 *妮爾* 在母親過世後，被親戚趕出自己家。雖然她非常不願意離開，但是她無力反抗。這個被迫離家的事件才使她進入後來的冒險。

冒險階段 (Quest)

觸發階段最重要的，就是為冒險階段提供一個讓主角參與冒險的機會。這個冒險可能是：

- 主角終於得到了嚮往以久的冒險機會

功夫熊貓 的 *阿波* 被 *龜大師* 挑中，有機會成為師父的弟子。

- 主角「不得不」參與冒險

奇幻經典老片 *魔王迷宮* 中，主角女孩因為弟弟被魔王偷走，只好進入魔王的迷宮冒險。

驚訝轉折階段(Surprise)

主角開始冒險後，會碰到各種各樣的挑戰。有些挑戰是主角可以預期的，也能克服。有些挑戰則出現的非常突然，令原本過程順利、信心滿滿的主角大吃一驚。這種令主角措手不及的驚訝，就是這個階段的重點。如果這個驚訝是

壞事，這時候主角可能會面臨嚴重的失敗，甚至導致與其他夥伴的爭執與決裂等等。

這個階段最重要的是我們讓主角陷入一片混亂與危機之中，目標是最後要把主角逼上一個關鍵的抉擇。

關鍵抉擇階段(Critical Choice)

前面我們講過每個故事都有「主題」，而彰顯主題最重要的就是故事的哲理，也就是論述(thesis)。而故事中關鍵的抉擇，其實就是彰顯與表現論述最重要的一部分。當主角做了這樣關鍵的抉擇後，玩家或是觀眾就瞭解了創作者想在這個故事中表達什麼。

高潮階段(Climax)

關鍵的抉擇把故事帶入一個沒有回頭路的新方向。直到被逼到盡頭時，成為故事的最高潮。

逆轉階段(Reversal)

劇情的大逆轉。根據亞理斯多德的定義是：「從一個狀態轉變到它相反的狀態時」。所以我們看到在 *魔戒—雙塔* 洛汗國抵禦半獸人的入侵時，當 *甘道夫* 帶著援軍來到就扭轉了戰場的勝敗；*納尼亞傳奇 1* 中的大決戰時，原本 *彼得* 的軍隊已經敗退，然而在獅王帶領援軍出現時，戰場上的勝敗就被扭轉了。

結尾階段(Resolution)

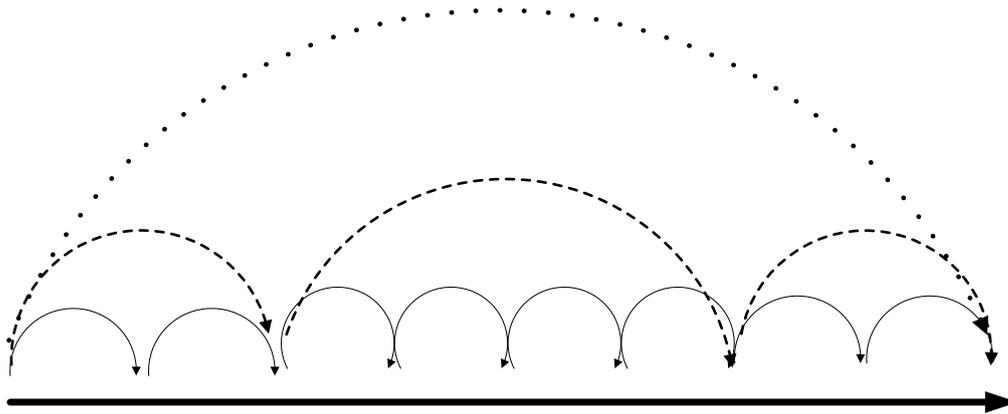
故事的結尾除就像是另一個新的初始階段一樣，只是一切都已經是新的秩序、新的世界、或是新的開始。這個階段最主要的是交代所有前面發生沒有了結的事情。可能是最後的邪不勝正、犯錯的人受到該有的責罰、努力的人得到

獎賞、相愛的人有情人終成眷屬、也有可能是情緒上的感傷時刻：深愛的人遠離我們（不見得每個故事都是皆大歡喜的結局）等等。

22.1.3 大、主、小劇情弧線

基本上我們可以把整個故事分成好幾段，每段各是一個特別劇情的起點與結束。這種段落不一定與前面講的三段式或是八段式的故事結構緊密對映，不過它代表從開始到結束的一段故事。根據不同的重點角色或是情節，可能會產生各種不同的分段結果。這種代表一段自身完整的故事段落，我們稱為劇情弧線。

大劇情弧線 (grand arc) 很容易理解，就是整個故事的全部。而整個故事大致可以分成三大部分或是四大部分，用戲劇的話來說，就是分成三個幕或是四個幕，這就是主劇情弧線 (major arc)。而在主劇情弧線中，為了推進故事的進行，可能會如前面講的八段式分類一樣，把三個或四個主劇情弧線中，再往下細分成幾個特定功能的劇情弧線。所以我們可以把這三幕式與八段式的結構用三種程度的劇情弧線來表示如下：



遊戲或電影、動畫、小說的故事

- 大劇情弧線
- 主劇情弧線
- 小劇情弧線

圖 大、主、小劇情弧線

劇情結構分析實例：哈利波特—哲學家之石

- 初始階段

故事一開始作者花了不少篇幅描述魔法世界、主角 *哈利* 的父母被 *佛地魔* 謀殺的事情，以及主角童年悲慘的生活。

- 觸發階段

海格 的出現讓 *哈利* 原本的生活有了轉變。

- 冒險階段

哈利 的冒險從他第一次去 *霍華格茲* 學校的路程開始。

- 驚訝轉折階段

當 *哈利* 終於了解到 *佛地魔* 想要的東西，就是 *海格* 去銀行所取的東

西。

- 關鍵抉擇

當 *哈利* 與朋友了解到 *鄧布利多* 校長並不在學校，沒有人可以幫他們時，他決定自行去阻止 *佛地魔* 取得哲學家寶石。

- 高潮階段

當 *哈利* 與朋友克服一連串的陷阱挑戰，最後面臨與 *佛地魔* 的面對面衝突。

- 逆轉階段

哈利 千鈞一髮的擊退 *佛地魔*。

- 結尾階段

在 *哈利* 與朋友的努力，讓原本分數落後的 *葛里芬多* 學院後來居上，得到學院杯冠軍。

劇情結構分析實例：納尼亞傳奇 1—獅子、女巫、魔衣櫥

- 初始階段

二次大戰德軍空襲期間，住在 *倫敦* 的 *皮芬* 家四個孩子大哥 *彼得*、二姐 *蘇珊*、三弟 *愛德蒙* 與四妹 *露西* 與其他孩子一樣，被分配到鄉下一個老教授的家中避難。四個孩子在老教授的大宅玩起了捉迷藏。

- 觸發階段

小妹 *露西* 在躲進空房間的衣櫥時，意外發現衣櫥中的世界 *納尼亞*，並且碰到好心幫助她脫逃的人羊。愛德蒙稍後也進入 *納尼亞*，但是愈到自稱女王的白女巫，並且受她蠱惑，要他帶領其他的兄弟姐妹來見她。稍後四兄妹闖了禍，為了躲避女管家的責罵，一起躲進衣櫥，也來到 *納尼亞*。進入 *納尼亞* 後四

兄妹發現好心的人羊已經被捕，稍後遇見海狸夫婦，指引他們要去找獅王亞斯藍，然而愛德蒙此時獨自離開去找女巫領賞。

- 冒險階段

原本打算離開的四兄妹，這時候不得不留下來找愛德蒙，發現他去找女巫後，不得不跟隨海狸夫婦去向獅王亞斯藍求救。女巫派遣狼群追捕，眾人在其他友好動物的協助下脫逃。女巫押愛德蒙前往追捕，三兄妹與海狸夫婦排除危險，終於到達亞斯藍的陣營。亞斯藍告知彼得關於四兄妹的預言，並且派人救出愛德蒙。四兄妹決定留下，協助亞斯藍對抗白女巫。

- 驚訝轉折階段

女巫按照遠古律法，前來討愛德蒙的性命。

- 關鍵抉擇

亞斯藍為了救愛德蒙，以自己的性命代替愛德蒙死於石桌上。蘇珊與露西目睹了整個過程。女巫與黨羽士氣大振，對亞斯藍陣營發動進攻。彼得雖然毫無勝算，仍然英勇迎戰。

所以這裡描述了本故事最重要的關鍵論述：犧牲。特別是隱喻基督教中耶穌為世人犧牲的論述。

- 高潮階段

戰場上女巫用魔杖把敵人變成石像，彼得的軍隊在戰場上陷入苦戰。愛德蒙砍斷女巫魔杖，被女巫刺成重傷。彼得與女巫對戰，被女巫擊倒。

另一端在石桌前獅王亞斯藍復活，帶領蘇珊與露西前往女巫城堡，救出之前被變成石像的納尼亞軍隊，趕赴戰場增援。

- 逆轉階段

獅王的大吼代表了戰局的逆轉，援軍到戰場改變了戰爭的局勢。女巫被獅

王咬死後黨羽紛紛潰散。

- 結尾階段

四個孩子在亞斯藍的加冕下，成為納尼亞新的國王與女王。歷經 15 年的統治，成為納尼亞的黃金年代。長大成人的國王與女王，在獵捕白雄鹿時，被帶回衣櫥另一端的現實世界。

劇情結構分析實例：納尼亞傳奇 2—賈斯潘王子

在這部續集有個不一樣的地方，就是電影的開場並不在初始階段，其實初始階段根本只有在後續階段的角色對話中透露。電影的開場就在觸發階段。

- 初始階段

黃金年代 (納 1 電影結局) 後的 1300 年，納尼亞被外來的坦摩人占領，剩下的納尼亞人逃進森林深處。坦摩國王賈斯潘九世駕崩後，叔父米拉茲掌權，視賈斯潘王子十世為稱帝的絆腳石。

- 觸發階段

米拉茲的夫人生下男孩，決定殺掉賈斯潘王子。王子在導師安排下逃往納尼亞森林的深處。臨行前導師交給王子古納尼亞蘇珊女王留下的號角，叮囑只有在危急時才能使用。王子在林中遇見納尼亞矮人，面對追兵情急之下吹響號角將現實世界的皮芬四兄妹再度帶回納尼亞。

- 冒險階段

兄妹回到納尼亞後發現已經過了 1300 年，已被外來的坦摩人占領，倖存的納尼亞人紛紛逃入林中深處躲藏。

另一方面，米拉茲積極搭建跨越河流的橋梁，準備向納尼亞的森林深處進攻。

賈斯潘王子被剩餘的納尼亞人推舉為王，迎戰來襲的坦摩人。四位國王女王救了矮人川普金後，前往尋找賈斯潘王子。稍後賈斯潘王子與四位國王女王會合。面對坦摩人的威脅，彼得決定先發制人，突襲坦摩人城堡。

- 驚訝轉折階段

納尼亞軍隊的攻城計畫原本執行還算順利，然而賈斯潘王子得知父親被米拉茲謀殺，前往質問米拉茲，卻讓米拉茲趁機逃跑，使的偷襲計畫曝光。

坦摩人警覺到遭遇突襲，彼得卻仍然執意決定攻城，最後失利而被迫撤退，納尼亞軍隊死傷過半。

部分納尼亞人失去了信心，彼得與賈斯潘互相怪罪。部分矮人試圖讓白女巫復活，彼得與賈斯潘遭遇白女巫的蠱惑，最後在愛德蒙的劍下粉碎女巫的陰謀。

另一方面納尼亞的突襲團結了坦摩人，共同推舉米拉茲為納尼亞新國王，討伐剩餘的納尼亞人。

- 關鍵抉擇

彼得決定把「自行努力」的想法，轉變為「請求獅王的幫忙」，派露西到森林深處找亞斯藍求救。這是電影劇情中最關鍵的抉擇。這裡描述了本故事最重要的關鍵論述：基督教中的信仰。

- 高潮階段

為了拖延時間，彼得向米拉茲國王單挑。雖然彼得險中求勝，然而坦摩人依然背信發動攻擊，劇情的高潮就在納尼亞殘兵後無退路的情況下，與坦摩人展開了殊死戰。

- 逆轉階段

前往林中深處求救的露西終於見到了獅王亞斯藍。獅王的大吼再次代表了戰局的逆轉，亞斯藍召喚樹精與水神擊敗坦摩人。

- 結尾階段

賈斯潘王子繼位成為納尼亞的新國王。四位古納尼亞的國王女王回歸現實生活。

22.2 向電影編劇借鏡

本節我們要繼續向好萊塢借鏡，看看好萊塢是怎樣教授編劇課程的：

22.2.1 Black Snyder 的結構表

Black Snyder 先生根據多年審讀劇本的經驗，又將這三幕式劇情結構，細分成下面幾個分段：

開場的第一印象

這是故事初步展現它的調性、故事類型、交代背景、或是一個準備與結局相呼應的過程。譬如在遊戲 *顛倒時空* 中，一開始主角搭乘電車進入 **Black Mesa** 實驗區的過場動畫，就將玩家帶入了秘密實驗基地的環境設定。

風之谷 一開場就是以壁畫加上回溯的方式，交代了千年以前的大戰、以及巨神兵這種可怕的武器。

電影 *格鬥士* 的開場，主角戴著婚戒的手指輕輕拂過一片麥子田。主角大將軍 *Maximus* 正在做著回家團聚的夢。

電影 *蜘蛛俠 2* 的開場是男主角面臨了兩難：愛情與事業(當超級英雄)可能無法兼得。

體現故事主題

告訴觀眾這部電影主要講述的議題是什麼，有時常以主角自己的聲音來講述這段過程。譬如電影 *愛的故事* 一開始就是男主角的一段獨白：「」

在電影 *格鬥士* 開場約四分鐘的段落，就用一場驚心動魄的戰爭交代了整個故事的主題—勇氣、榮譽。

電影 *蜘蛛俠2* 中開場沒多久，藉著主角因為救人又延誤了送披薩，老闆罵他「你的承諾根本是空的」，點出電影的主題—英雄承諾把別人擺在自己之前。

準備故事的發展

電影 *格鬥士* 中，介紹主線故事所有的角色。老皇帝喜歡 *Maximus*，而其他人的主要角色如王子 *Commodus* 與姐姐 *Lucila* 也來到前線。

大災難

一通不幸消息的電話；平靜的村莊突然遭受魔獸的攻擊；女主角看見男主角與另一個女孩偷偷約會；一個球隊突然發生贊助商倒閉的經費缺乏窘境；新鮮人要去上班的第一天，突然在報紙看到公司倒閉...

電影 *格鬥士* 中，老皇帝要求 *Maximus* 繼任皇位，埋下了後來所有一切的不幸發展。

懷疑

主角英雄對於必須踏上的旅程，或是因為大災難後不得不調整的人生新方向，感到無比的懷疑。一個準備要出國念書的留學生，突然在出國前一天發現父親得了絕症，他該不該放棄大好的出國機會？

電影 *格鬥士* 中，*Maximus* 知道老皇帝是被謀殺的，而他開始猶豫自己是否要像謀殺他的兒子效忠。

進入第二幕

主角經歷了跨越的過程，踏上她或他的旅程。

電影 *格鬥士* 中，*Maximus* 被誣陷，他的妻兒被殺死，逼使他踏上了成為奴隸的旅程。

支線劇情

通常是所謂的愛情故事。主角遇到知心的異性，也許一見鍾情，也許不相識，或是遇到真正的盟友。

電影 *格鬥士* 中，*Maximus* 與 *Oliver* 之間的關係，促使整個主線的故事繼續發展。

樂趣與遊戲

這是我們可以好好拋開故事結構，放鬆享受一下各種酷炫效果的時候。電影 *格鬥士* 中，這就是那些所有血肉橫飛的畫面，與電腦特效發揮的時刻了。主角也在這個過程，成為一個為自己的生存奮鬥的格鬥士。

故事中點

英雄在這個階段將碰到更大的問題，或是為了解決一個原本不太複雜的問題，結果卻導致另一個更大的問題產生的過程。

電影 *格鬥士* 中，*Maximus* 擊敗所有鄉下小地方的對手，*Oliver* 帶著他們進軍羅馬，於是主線故事與支線故事就在這個時刻交會。

敵人逼近

這裡的敵人通常有兩種：一種是主角內心的敵人——也就是自己內心最大的恐懼，或是主角內心最大的問題。另一種當然是外在明顯的敵對者。

電影 *格鬥士* 中，原本看似弱勢的格鬥士，在戰場經驗豐富的 *Maximus* 的領導下獲勝，更重要的是得到民眾對英雄崇拜的瘋狂支持。所以當 *Maximus* 與 *Commodus* 互相表明身分後，危險氣氛就隨之升高。

全盤皆輸

這是敵人「看起來」或是「幾乎」大獲全勝的時候。

電影《格鬥士》中，暗中打算推翻 *Commodus* 統治的計畫曝光，暗中幫助 *Maximus* 的人紛紛遭受皇帝 *Commodus* 的毒手。主角被逮捕，彷彿皇帝已經「幾乎」取得了絕對的勝利——唯一的問題是：他無法偷偷殺掉被人民瘋狂崇拜的新偶像 *Maximus*。

靈魂的黑暗時刻

英雄主角被狠狠地踩倒在地上，一切看起來都沒有希望了。這是主角對上天憤怒大喊：「老天你為什麼拋棄我」的時候。為了迎接大決戰所帶來的戲劇衝擊，我們會在這時候讓主角似乎已經失去了一切。主角在這時候越慘，就越能產生大決戰時擊敗魔頭的情緒高低反差，造成好的戲劇效果，讓觀眾大呼過癮。

電影 *格鬥士* 中，被捕的主角讓觀眾感覺復仇可說是完全沒有希望，彷彿他之前所有的努力都白費了。

進入第三幕

這是關鍵性的一個很短的段落，英雄主角也許得到支線故事愛人的一句鼓舞，也許得到之前不經意幫忙過的人的回報，也許經過徹底的反省與思考，或

是受盡敵對魔頭的嘲笑凌辱，讓原本已經覺得世界末日毫無希望的英雄，重新燃起「再戰一次」的最後希望。

電影 *格鬥士* 中，原本密謀推翻暴君的力量被皇帝發現並且制止了。但是皇帝決定在格鬥場上擊斃 *Maximus* 以贏得民心，他先弄傷了 *Maximus*，希望能在競技場上取得上風。

結局

英雄主角終於克服了最後的挑戰。

電影 *格鬥士* 中，雖然皇帝打算在競技場中殺掉 *Maximus* 贏得民心，然而最後還是被 *Maximus* 復仇了。

最後一幕

與開場的第一幕相呼應，給與觀眾一個圓滿的觀賞經驗。*格鬥士* 中 大將軍 *Maximus* 的靈魂一樣用手拂過一片金黃色的麥田，在家門口等待他的是妻兒的靈魂...

22.2.2 序列式情節結構

序列式情節結構，其實可以追溯到電影剛開始萌芽的時代。

在 1910 年代電影剛剛發展的初期，一部電影必須分成數個捲盤。當一段演完時，放映師必須把放影機停下來，換下個捲盤，然後再繼續放映。在這個間段的時間中，觀眾就在黑暗中等著接下去的劇情，有的戲院還會穿插一些其它的歌舞表演讓觀眾不致於無聊。

這種硬體上的限制，使的電影編劇必須要配合這種不便性，也就是故事要分成好幾段來述說。通常在一段結束時，會在畫面上打出「第一幕結束」的字

眼，然後逐漸淡出畫面。下一段開始放映時就會打出「第二幕開始」的字眼，然後逐漸淡入畫面。

而且在當時，電影並不是一次就放完一整部的。很多電影一次只放兩三段，然後連續放映幾周後，才繼續放映下面的幾段，所以在 1913-1920 年代看電影時，更像是現在許多人看一周播一次的美國電視劇一樣。也正因為這樣，每一個段落其實都必須是一段完整的故事，就像電視連續劇一樣。

所以這也是為什麼在 1910-20 年代出版的電影寫作介紹書籍（譬如 *影像的技術* 這本 1913 年出版的老書），都會建議編劇可以按照這種限制，來架構整個故事的段落結構。不過到了 1920 年代末期時，美國大多數的電影院都已經配備有兩台放映機，所以放映師可以在第一段播完時馬上啟動第二台放映機接著放映，然後在第二台放映機的捲盤快放完時，把下一段改用第一台放映機準備好。因此對觀眾而言，就可以在不被打斷的情況下看完整部影片，所以這種編劇方法也就逐漸沒人去要求了。

不過很令人驚訝的是，這樣分段的故事結構，直到現在的電影，依舊被保存了下來。當然這對於遊戲策劃來說，就更不陌生了。我們都很習慣在遊戲故事的發展過程，分成一序列的關卡，讓玩家一關接著一關探索。

這種把兩小時的電影大約分成八個序列段落的做法，有它的來源根據。從人類發明戲劇開始的 2500 年以來，我們都很習慣以一個半小時到三個小時之間的說書、戲劇（現代又包括了電影、電視遊樂器遊戲等，就連中國大陸所規定的網路遊戲健康遊戲時間也是設定為三小時）。

序列 A

序列 A，與其他的情節結構一樣，交代故事發生的主要人事物。如果是遊戲，這個階段相當於大多促遊戲的片頭動畫。這個階段慣用的手法是激發觀眾的好奇心，以促使玩家或觀眾有繼續看下去的興趣。

在這個階段的重點，是讓玩家建立對主角「日常生活」的認知。如果能建立

更強的認知，就更能在之後顛覆主角的「日常生活」時取得更大的效果。

序列 B

這個階段用來把故事推展到不平凡事情—能顛覆主角日常生活的事件的發生。所以通常它的結束，也代表三幕式劇情中第一幕的結束。

序列 C

第三個序列通常是主角想嘗試著如何解決第二個序列中所產生的問題。無論主角在這個階段面對改變生活的挑戰，做了怎樣的反抗，但總是創造出更大的問題。

序列 D

當更大的問題被發現時，主角會在接下來這個序列去嚐試更危險，或是更激烈的手段想解決這個更大的問題。通常在這個序列結束時，我們會讓玩家或是觀眾了解到整個故事中角色最後應該達成的目標。

在一些電影的故事中，這個時候通常會用相反的手法來呈現故事最終的目標。假設在故事中，我們的主角這時候靠著說謊，讓自己達到了事業的高峰。但也因為說謊，讓看不慣主角行為的女朋友與他分手。這時候觀眾大約可以猜的到在電影的結局，多半是我們的主角改正錯誤，雖然因為誠實失去了騙來的事業，但也因此重新得到女朋友的信任，而得到人生追尋中名利之外更重要的事物。

序列 E

在這個階段我們的主角會盡最大的努力嚐試解決序列 D 所發生的問題，但仍就多半會因此導致更嚴重的問題出現。在好萊塢編劇口中常講的”Raising the

Stake”就是這個意義—看似解決了一個麻煩，結果導致更多的麻煩發生。

序列 F

序列 F 通常是第二幕的結局，在這個序列中最重要的，就是讓我們的主角排除掉所有解決問題與達成目標的簡單方法，讓玩家或觀眾了解到主角最後為一解決問題的方法（通常是一個代價最沉重的方法，或者是抱著明知不可為而為的悲壯結果），以及可能的結果。

序列 G

這個序列通常會帶出之前沒有預期的新發展，甚至讓我們的主角因此朝向與之前完全不同的目標去努力。所以在這個序列結束時，劇情通常會出現一個意想不到的大轉變。

序列 H

最後一個序列包含故事的最後結局，說明主角如何經過千辛萬苦，也許達成他最後的目標，或成為令人唏噓不以為的悲劇失敗人物。當然在遊戲中，我們可能會因為玩家遊戲中的表現，讓故事達到不同的結局（成功、失敗或沒有結局）。

序列式結構分析實例：納尼亞傳奇 2—賈斯潘王子

- 序列 A

坦摩國王賈斯潘九世駕崩後，叔父米拉茲掌權，視賈斯潘王子十世為稱帝的絆腳石。米拉茲的夫人生下男孩，決定殺掉賈斯潘王子。王子在導師安排下逃往納尼亞森林的深處。臨行前導師交給王子古納尼亞蘇珊女王留下的號角，叮囑只有在危急時才能使用。王子在林中遇見納尼亞矮人，面對追兵情急之下

吹響號角。號角將在現實世界的皮芬四兄妹再度帶回納尼亞。

- 序列 B

到達納尼亞的四兄妹發現已經過了 1300 年。他們拯救了即將被溺死的矮人川普金，才知道坦摩人已經占領納尼亞多年，以及賈斯潘王子的事情。

- 序列 C

彼得試圖帶領弟妹尋找王子，但卻被河流深谷阻擋。小妹露西看見亞斯藍引路，然而其他人不相信她。彼得接受川普金提議，改從貝魯納淺灘過河。

賈斯潘王子遇到更多的納尼亞人，被剩餘的納尼亞人推舉為王，準備迎戰來襲的坦摩人。

- 序列 D

彼得一行人到貝魯納淺灘才發現坦摩人正在造橋，只好折回原路，卻發現了過深谷的山道。露西夜間又再次夢到亞斯藍，經由亞斯藍第二次指引，彼得一行與賈斯潘及納尼亞軍隊會合。坦摩人斥候兵的出現讓彼得決定反守為攻，大膽攻城。

在序列 D 很重要的一段是當他們抵達亞斯藍石窟時，半人馬舉長劍向古納尼亞的國王女王敬禮的場面，與電影第一集結尾的加冕畫面相呼應，給與觀眾知道故事的結局也會是賈斯潘王子加冕為國王的預告。

- 序列 E

納尼亞軍隊的攻城計畫原本執行順利，然而賈斯潘王子得知父親是被米拉茲謀殺，前往質問米拉茲，卻讓米拉茲趁機逃跑，使的偷襲計畫曝光。坦摩人警覺到遭遇突襲，彼得卻仍然執意決定攻城，最後失利而被迫撤退，納尼亞軍隊死傷過半。

- 序列 F

部分納尼亞人失去了信心，彼得與賈斯潘互相怪罪。部分矮人試圖讓白女巫復活，彼得與賈斯潘遭遇白女巫的蠱惑，最後在愛德蒙的劍下粉碎女巫的引誘。

另一方面納尼亞的突襲團結了坦摩人，共同推舉米拉茲為納尼亞新國王，討伐剩餘的納尼亞人。

- 序列 G

坦摩大軍兵臨城下，彼得決定把「自行努力」的想法，轉變為「請求獅王的幫忙」，派露西到森林深處找亞斯藍求救。這是彼得在心境上的一大轉變，從「靠自己」變成「靠上帝」的一個轉變。

為了拖延時間，彼得向米拉茲國王單挑。雖然彼得險中求勝，然而坦摩人依然背信發動攻擊。劇情的高潮就在納尼亞殘兵後無退路的情況下，與坦摩人展開了殊死戰。

- 序列 H

前往林中深處求救的露西終於見到了獅王亞斯藍。獅王的大吼再次代表了戰局的逆轉，亞斯藍召喚樹精與水神擊敗坦摩人。賈斯潘王子繼位成為納尼亞的新國王。四位古納尼亞的國王女王回歸現實生活。

22.3 英雄的歷程

Harry R. Moody 博士與 David Carroll 合著的「靈魂五大階段：導航塑造我們人生的靈性之旅」一書中，把人的生命從追尋生命的意義到得到圓滿的生命，簡單分成五大階段：

- 召喚 (The Call)：一成不變中的一個改變，讓我們了解到一個值得追尋的了解的目標。
- 尋找 (The Search)：我們接受天命的召喚，踏上尋求真理的旅途。
- 掙扎 (The Struggle)：如同任何的冒險，英雄必須通過各種試煉與測試

- 突破 (The Breakthrough)：如同我們所講的「靈光乍現」，所有內心累積的心靈力量，在一瞬間爆發出來，讓我們得到一個前所未有的感受。
- 回歸 (The Return)：突破會在我們的心靈上留下一個永遠的印記。我們的生命人會持續，但是變得更美好與更圓滿。

我發現許多人探討為何好萊塢電影，得以襲捲全球各種不同文化背景的觀眾時，往往總是歸納到一個結論：「強勢的市場操作與大手筆廣告宣傳行銷。」彷彿任何的垃圾只要經過好萊塢的包裝後，加上「強勢的市場操作與大手筆廣告宣傳行銷」，應該就可以橫掃天下票房。

當我們把別人的成功，都只單純的歸納到一句「財大氣粗」的結論時，其實是低估了專業的劇情設計在幕後扮演的角色。我們更應該問的是：「為何各種不同文化背景的人，都能接受與了解好萊塢電影的劇情模式？」所以除了「沒有創意」、「劇情雷同」、「只靠俊男美女」、「拿掉蕃茄醬、炸藥與電腦動畫特效就沒有內容」等等論點之外，好萊塢的電影編劇裡還藏了哪些理論基礎，或是怎樣的「設計模式」，可以讓不同文化背景的觀眾，都去接受與認同故事？隱藏在這背後的答案，其實是一個相當重要的神話學理論。

22.3.1 單一神話

神話學大師 坎柏(*Joseph Campbell*) 在 1949 年出版了他的神話學名著「英雄的一千個臉譜」，在裡面他探討了不同文化背景的神話傳說英雄故事之間的共通性。其中提到了一個很有趣的論點：儘管來自於各種不同背景的神話故事，基本上我們可以歸類出一系列的相似故事發展形式，稱為「單一神話」(Monomyth)，或者稱為「英雄的歷程」(*The Hero's Journey*)。

它包括超越種族、年齡與性別的典型人物角色類型(character archetype)，這些角色類型可以毫無困難的被各種文化背景的人接受，也因此讓坎伯先生認為可以歸納出一組共通性的故事結構，是可以被幾乎所有的文化背景的讀者或觀眾所接受的。

其實現今社會的主流媒體裡，就存在這這樣的例子，像很多好萊塢的電影編劇，就充分運用了這種故事發展形式。當然它不保證創造出最好的故事，但是它可以確保大多數的消費觀眾能夠接受，並且容易了解故事的發展進行，並且在故事完結後讓觀眾覺得圓滿。

在所有的劇情結構中，英雄的歷程似乎最廣受遊戲策劃的歡迎與接受。一方面這是最早被介紹給遊戲策劃的劇情結構，另一方面也拜它的名字之賜——故事的英雄，感覺與遊戲中的英雄主角，似乎非常容易對映。

[註 1] “Write Great Fiction: plot and structure” by James Scott Bell, 2004, F.W. publication, Inc.

整個英雄的歷程主要有三大故事發展階段：

啟程階段

所有的不平凡冒險，都開始於一個平凡的世界，寧靜的村落，或是你我的周圍。所以故事的一開始，通常是一個比較「正常」的世界——一個你我都了解的平凡人的世界。

這種開始點出一個遊戲設計，或是故事創作的重點：那就是英雄如果一開始就是英雄，這樣的英雄與凡人，是和現實生活的觀眾或是玩家有距離的。英雄如果一開始是凡人，而這個凡人成長成英雄的過程，是更能令玩家信服與投入的。對應到遊戲設計中，主角一開始只具備基本的的能力，主角必須隨著遊戲過程，去增長自己的能力。

啟蒙階段

在英雄跨越過第一次的挑戰後，接著他會開始面臨更多的類似挑戰。在這個過程中，玩家會越來越了解英雄所面對的敵人究竟是什麼。注意我這邊的用詞——更多的類似挑戰——表示我們的英雄，會必須一再的面臨與克服類似的挑

戰。如果這些挑戰基本上都是類似的，設計者就必須仔細衡量遊戲玩家的耐心界線。所以為了持續讓挑戰具有刺激性，除了挑戰的種類開始要多樣化以外，此外挑戰的難度也必須逐漸增加。

這個階段可以說是遊戲過程中最主要的部份，也是設計師要絞盡腦汁來設計各種挑戰的進程。

回歸階段

當英雄在通過終極試煉，得到最終的獎賞後，他可能要帶著這個獎賞踏上歸途，因為這個獎賞可能對他原本生活的平凡世界是很重要的。

22.3.2 英雄的起程

起程階段是整個冒險的開端。在起程中又分為下列階段：

平凡人的世界

在遊戲劇情中，這是交代背景設定的階段。

英雄受到召喚

這個階段英文稱為 **Call for adventure**，我們直接翻譯成冒險的召喚。第一個暗示會開始出現，說明英雄即將失去，或是離開這個平凡但是安全的地方。這也代表英雄原本平靜的生活，開始會有變化。

冒險的召喚通常是故事情節開始發展的催化劑，將劇情由平靜的開端引導到故事的衝突中心。

在遊戲中常見的表現手法，是運用片頭動畫來描述這段過程。譬如：

- 平靜的村莊，突然遭受盜匪的襲擊，英雄主角的家人或是愛人被劫掠或是殺害。
- 家裡突然來了不速之客，帶來一些主角所不了解的訊息。
- 平靜的世界，突然遭受到異星生物的襲擊。
- 平靜的海上假期，因為遇到暴風雨，將豪華遊艇吹到一個陌生的島上。
- 主角撿到神祕的物件，並且感受到物件上神秘的召喚力量。
- 主角被吸進電腦裡…(這是個已經被用爛的！)。

拒絕接受天命

在許多傳統的冒險類故事裡，通常英雄主角在面對冒險的召喚時的反應，和我們大多數人一樣，都是想做某種形式的逃避。

如果你希望細火慢燉，以比較和緩的速度來將英雄們推到不得不接受「天命」的話，就要拉長這個階段。我們在很多恐怖類型的電影，可以看見這種手法。

同樣的在這個階段，通常會有一個力量去逼迫主角不得不離開平靜的凡人世界。而主角在面臨爭扎的同時，通常會陷入某種進退兩難的困境。

- 在平凡的世界發生各種怪事，而主角一再說服自己，這些都只是偶然的巧合。
- 雖然了解到自己的天命，但是和主角現實的意願差距太大。
- 主角還沉溺在喪失愛情或親人的悲慟中，拒絕接受現實。(電影 *星際之門*)
- 主角無法拋下平靜生活裡的親情或愛情。

遇到引導者

在我們平凡人碰到困難時，我們會沮喪、無助、不之失措。同樣地，身為

凡人之一的英雄主角，似乎也應該是一樣的反應吧？但又是哪些因素，可以讓英雄異於其他的凡人如你我呢？這時候，為了讓故事可以繼續合理的發展，為了讓我們的英雄不至於出師未捷身先死，一個替英雄指引明燈的引導者(mentor)就會出現了。

在冒險類的故事裡，引導者是讓英雄由凡人成長到英雄的重要推手，也是各個冒險故事裡不可或缺的固有類型角色。在電影的世界裡，我們隨手就可以舉出一些引導者：譬如 *魔戒* 中的 *甘道夫*、*星際大戰* 中的絕地武士 *歐比旺* 等。

跨越

當英雄接受引導者的指引，決定放棄對天命的抵抗，接受冒險的召喚後，他或她就必須要跨出冒險的第一步。這個過程被稱為 **跨越(Cross the Threshold)**，基本上很類似「入學考試」或是第一個挑戰。

當然這個跨越的過程，並不一定是非常順利的。首先我們的英雄可能不一定是在自願的狀況下，接受這個跨越的過程。這很有可能是在一個逼不得已，甚至不跨越就會有生命危險的狀況下，所做的一種賭命遊戲。

鯨魚肚中

坎柏所講的鯨魚腹中，基本上是一種「子宮」的象徵意義。這個階段象徵英雄在準備進入啟蒙的階段前，放棄在凡人世界的舊習。平凡世界的舊人，在決定接受召喚，並且跨過第一道門檻後，會經歷「子宮」的階段，重生為邁向天命的新人。

在許多神話中，都有英雄被大魚或類似的巨獸吞沒，最後破魚腹而出的故事(想想看電影 *星際大戰*、*超世紀封神榜*、*納尼亞傳奇*中的畫面—猜到是哪個鏡頭了嗎？)。這種「昨日的舊我已經死去，今日的新我已經誕生」的階段，在許多的電影、小說中，讀者都很容易舉出實例。

22.3.3 英雄的啟蒙

在英雄跨越過第一次的挑戰後，接著他會開始面臨更多的類似挑戰。這個階段最主要的目標，在於透過不斷的挑戰，提升英雄主角的能力，並且準備讓她或他面臨之後的大挑戰。

遇見女神

坎柏稱這個階段為「遇見女神」。比較廣義的解釋包括獲得能協助主角的盟友；或是英雄會遇到知心的愛人(當然也是堅定的盟友之一)等等。

當遊戲過程難度增加的速度，可能大於英雄角色能力的自我成長速度時，遊戲中的盟友就會出現。盟友的類型主要有兩種：

- 堅定的盟友：或是比較密切的盟友，也就是我們之前在角色設計中提過的「哥兒們」這樣的固有類型角色。
- 利益的盟友：在劇情中因為有共同利益而結成的盟友，如果共同利益不再存在，或是雙方的利益發生衝突，這種結盟就會瓦解。

誘惑者的出現

在英雄所面臨的各種挑戰，其中可能會碰到的是引導英雄誤入歧途的誘惑感染者。坎柏稱這個階段為「女性誘惑者的出現」，而且強調在許多神話中誘惑者，都是以美女的形象出現來誤導英雄。這是因為在許多古典神話中，女性象徵生命，所以誘惑者也會以女性的形象出現，代表一種讓英雄無可抗拒的致命吸引力。

在電影 *星際大戰 第五集 帝國的反撲* 中，*黑武士* 就以誘惑感染者的身分出現，誘惑 *天行者* 加入皇帝的黑暗勢力。在整個以 *天行者* 的英雄旅程中(也就是星際大戰第四集到到六集的劇情)，正代表這個階段。

在目前的遊戲故事裡，我們比較少看到這種角色的出現。之前的設計者，並不認為在遊戲故事中混淆或誘惑玩家誤入歧途，能給玩家帶來太多的樂趣。

向父親贖罪(Atonement)

乍聽這個階段的名字非常奇怪。其實父親的形象，在神話裡往往和一般我們所認知養育孩子的父親是不一樣的。這裡的父親形象，經常代表的是「嚴厲的試煉」與試煉之後的「主要的獎賞」的綜合形象。有些人把這個階段稱為英雄達到第一個主要目標的階段。

贖罪這個字在英文裡其實有另一個意義，代表因為某些犧牲而換得更大的目標。所以這個階段常見的例子有：

- 主角藉由通過嚴厲的試煉，取得通往昇華之路的通行許可
- 主角藉由某些自我犧牲，獲得父親形象的認可

在電影星際大戰第五集帝國的反撲中，*天行者* 拒絕了 *黑武士* 的誘惑，而幾乎喪命於 *黑武士* 手上。但是經歷過這一戰，觀眾已經了解 *天行者* 之所以沒有像 *黑武士* 沉淪下去，就是因為他已經通過了黑暗面的誘惑。

昇華(Apotheosis)

在英雄準備進入最後的終極試煉之前，通常會有一個提升的過程，或者稱為英雄的昇華進程。這個昇華在遊戲設計裡的意義可能包括：

- 英雄在決戰前獲得用以戰勝最終惡魔的武器或寶物
- 英雄通過一連串「父親」形象的嚴酷試煉後，本身獲得「父親」給予能力的提升。

終極的試煉(Ordeal)

經過一連串的試煉後，我們的角色已經由凡人成長到了所謂的英雄，是她或他準備面臨最後決戰的時候了。在很多遊戲，這個階段已經是遊戲快要完成的後段了。也有一些遊戲，這只是接近中場的高潮，因為遊戲還會放比較多的內容在英雄準備回歸的旅程上。

終極試煉是所有挑戰中最困難的。在很多遊戲裡，這代表著與大魔頭的最後決戰。如果我們的英雄夠幸運，通過了最後的試煉，她或他就可以得到最終的獎賞，通常是遊戲故事裡英雄需要達到的終極目標。對於以關卡為基礎的遊戲，這代表的是破解最後一關，打敗最後的關卡大魔頭。對冒險遊戲，這代表的是解開最後的謎題，完成了遊戲中最重要的任務。在戀愛遊戲中，這代表玩家最後的有情人終成眷屬。

22.3.4 英雄的回歸

當英雄在通過終極試煉，得到最終的獎賞後，理論上他應該要帶著這個獎賞踏上歸途，因為這個獎賞可能對他原本生活的平凡世界是很重要的。

拒絕歸去

達到最終目標後，我們的英雄將要準備踏上歸途。事實上冒險的過程，已經讓我們的英雄成長，她或他不再是平凡人了。而且經歷過這些極端的冒險過程，她或他可能已經很難再去適應一個平凡世界的生活。

所以有時候我們會看到英雄拒絕踏上歸途的情節，甚至可能就地退隱，不再過問江湖世事。在遊戲設計裡，我們比較看不見有關這個階段的描寫。

外來的救援

當英雄對於回歸有產生遲疑，或者是其他原因，導致無法從冒險的國度中返回時，可能需要藉助外力，才能讓他回到凡人的世界。在電影*木乃伊續集*

裡，完成冒險的主角一家人，還是要依賴他們所雇用的飛船，才得以逃脫即將被黃沙吞沒的魔蝎王金子塔。

不過在許多遊戲中，因為最大的高潮已經結束，因此遊戲過程大多只有到達到最後目標為止。接下來的交代，通常是在遊戲最後破關後的結尾動畫。有些遊戲把「逃出冒險世界，回到凡人世界」的過程，也視為遊戲過程的一部份，這時候這種外來的救援，也會以過場動畫等方式來交代，但是會穿插逃脫的遊戲過程。

跨越回歸的門檻

當英雄有從凡人世界跨越到冒險世界的過程，自然就有從冒險世界回歸到凡人世界的過程。許多遊戲會使用片尾結局動畫的方式，來交代這樣的過程。常見的過程包括：

- 在冒險世界打敗魔頭的女英雄，回復到現實世界裡單純的女學生造型。
- 英雄駕駛時光機器回到他所熟悉的時代。

兩界之王

英雄衣錦榮歸後，使他不僅僅在冒險世界裡成王，也在凡人世界裡成就自我。這裡的王者並不一定是指成為實質的帝王或是領導者；它也象徵英雄回歸凡間後，儘管恢復凡人的身分，但是生命的成長已經進入成熟的階段。我們常常在電影或小說中看見的類似情節有：

- 電影*魔誡三(王者在臨)*最後決戰之後，*亞拉岡*完成他的英雄旅程，成為人皇。
- 個體生命已經成熟的英雄，重新回去面對自己過去是凡人時不敢面對的挑戰，電影*大魔域(Neverending story)*的主角小男孩就是例子。

圓滿的結局

接著是交代故事過程中，其他未解決的事情的時候了。舉例來說，英雄角色終於去完成了一個之前未了的心願，或是與其他盟友有了感情的發展，或是交代其他角色未完成的心願，讓故事中所講述的每件事情，都有一個交代。

遊戲策劃專題

思考重點

本章我們介紹了遊戲故事的設計模式——好萊塢在多年經驗累積所得的常見故事發展形式。原本這些用於影視編劇與小說創作的技巧，如今也隨著這些傳統編劇與作者的跨入遊戲界，被帶入遊戲故事劇情的創作。首先我們從傳統戲劇理論出發，接著介紹所謂的八段式劇情結構、序列式劇情結構、*Black Snyder* 先生提出的劇情結構、以及更廣為遊戲策劃所知的「英雄的歷程」。

如果讀者看過夠多的電影，就會發現很多編劇並不滿足於傳統的結構。他們會故意將其中幾個階段顛倒，或是把後面的階段提到前面，以提升戲劇的效果。最常見的例子就是英雄的歷程中，許多作品喜歡把第二個階段「拒絕接受召喚」拉到故事開頭，然後才回頭去講述第一個階段。這種做法的好處是故事的開場就會很緊張，而不是都從「平凡人的世界」開始。

在讀完本章後的一個副作用，就是讀者開始會以「設計者」的觀點去體會電影，也許會失去一些當純觀眾的樂趣...

設計產出 (Deliverable)

現在讀者可以使用前面介紹的各種劇情結構，來檢視自己的故事。這個過程的重點並不是在於一定要把自己的故事，想辦法硬塞入一些既有的劇情結構中。

注意這裡的重點並不是在「套無敵公式」，而是與這些好萊塢電影與暢銷小說的劇情結構比對後，讀者會對於如何述說自己的故事，激發更多的想法。使用不同的順序來講述你的故事，以強化戲劇上的效果。仔細回想一下讀者在看電影或讀小說的過程中，常會有的突然驚喜，並且對照一下這些戲劇結構所產生的效果，就更能體會這些結構的妙用。

當讀者在創作遊戲劇情，如果感到腸枯思竭，彷彿故事已經走入一個寫不下去的死胡同時，也可以利用劇情結構來找出接下去的發展方向。