# 温,构义兼好组,是温水滋鏃工泽鏂伴椈鏃朵簨。

对比:美式RPG与日式RPG之差异

游戏 浣滆

鍙戝竷浜庯細2007/12/10 13:44

大部分的PC玩家,特别是纯PC玩家,都无可避免的接触过优秀的美式角色扮演游戏(RPG)作品,魔法门、Fallout、暗黑破坏神、博德之门等等。美式RPG之整体感觉与我们TV玩家熟悉的日式RPG差异鲜明,在玩法、文化背景、游戏目的和乐趣上让我们感到新鲜与激动。依在下愚见,两类型游戏中的优秀者在本质上不存在谁比谁更优秀、谁比谁更深度,因为游戏开发者本身在制作中追求的东西本来就不相同,犹如VF与TEKKEN(铁拳)、AceCombat(空战奇兵)与LockOn(皇牌空战),将其互相比较,得出谁比谁高的结论,是荒谬的。

本文旨在尝试总结两种游戏类型中的鲜明差异,并归纳两者的融合趋势,希望对不了解这两种游戏类型或者对其中一种持有偏见的朋友有所帮助。

## 一、自由度

关于日美两式RPG差异的讨论,大多围绕在自由度这个话题上,这似乎也是日美两式最大的差异所在。一般的观点是:自由度之说,美式有而日式无。其实关于自由度这种看法本身便是有问题的。

美式RPG的自由度,体现在可以使用不同方法解决一段剧情上。以博德之门2举例,主人公遇到人物A,A告诉主人公他被B困在笼子中,那么解决此事件有以下办法:1,做掉B放出A,从A处获得奖励。2,找到C,得到钥匙放出A,得到奖励。3,找到B,煽风点火从B处得到任务做掉A,从B处得到奖励。可以看出,美式RPG在处理问题上显得不拘一格。

而日式RPG,举其中最典型的例子——浪漫沙加,其宣称的高自由度,不过仅仅是散落在地图上的各个任务在完成顺序上的自由罢了。至于隐藏分支等要素,往往只是体现在对于剧情或者世界观的补完,游戏时间的延长上,对于剧情没有影响。

那么,是不是就可以得出结论:美式的自由度高于日式呢?这个问题似乎是肯定的。

可是在技术日益成熟的今天,日本厂商并不是没有能力作出诸如Fallout(辐射)那样复杂的对话、分支系统,也不是他们不了解美式RPG成功的要素所在,对于美式剧情上的分支优势我相信日厂的制作人们理解的比我们这种普通玩家更深。那么为什么他们没有选择丰富的自由度呢?我认为的答案是:自由度并不是日系RPG厂商所关心的要素。原因很简单,游戏开发者本身在制作中追求的东西本来就不相同:

美式所追求的是"创造",而日式则追求"体验"。

## 二、文化差异

欧美文化和东亚文化的差异是十分鲜明的。美国人在他们的各种文化形式中留下了"自由"和" 个性"的影子,而东亚人则在他们的作品中流露出了"传统"和"继承"。 所谓内涵是指一个概念所反映的事物的本质属性的总和。FF(最终幻想)、DQ(勇者斗恶龙)也好、Fallout(辐射)、博得之门也好究其内涵都是RP(角色扮演),每一个角色扮演游戏都讲述了一段传奇的经历,其中夹杂者肝胆相照的豪气和谈情说爱的浪漫。

美式RPG的优势在于它将欧美崇尚"自由"的文化融入到传统的英雄救世,并深度的发掘自我,游戏的主旨其实是对自我的探寻。欧美文化有着不在乎结果,只关乎过程的特制,这也很好的被加入到游戏当中。战斗并不是为了战斗,因为战斗只是你经历历程中的一小部分,其体现在于结果,在于你做了什么、得到了什么、失去了什么、升华了、堕落了、选择了还是被选择了。这一点大家可以将FF(最终幻想)历代与Fallout(辐射)简单的有些简陋的战斗系统和华丽的有些奢侈的特长系统对比一下便会发现。

美式RPG无疑是成功的,它的成功在于它完成了——我做我,而非我扮演我或他人。所以说,美式RPG所带有的高自由度这一特质,正是制作人所追求的,是文化所决定的。创造,是对美式RPG最好的总结。

日本文化,由于其兼容性和并存性的特点,不仅具有东方民族特有的浪漫风情,还具有西方的开放的现代化特质,所以日本文化是一种开放性多元化的文化复合体,日本可以称为世界先进文化最优秀的继承者和实践者。轻思辩重是日本式实用的文化心理,日本人的文化心理是重现实、重实用、重结果。

在日式RPG中,我们可以看出制作人注重细节,注重人与人之间感情的表现。与美式RPG中的主角不同,日式RPG的主角性格是固定的,游戏经历虽然是在给定的框架之中,但是这却是比拥有更高自由度的美式RPG更好的表现剧本的条件。当主角下一步行动的进行权完全交给导演的时候,导演才能彻底的表达自己想要展示给观众看的全部,这正式美式RPG在内容上欠缺的。日式RPG大多具备有深度的思想基础,游戏过程的情节中常能看到对人性的思考,皇家骑士团是很好的例子,很完美。

日本文化中还有一个比较特殊的小人物文化,通过对小人物命运的描写来达到励志的效果,这与日本社会压力巨大有密切关系。当然,这不是本文所应该涉猎的话题。不过,在日式游戏中,这种励志的例子也很常见。这也是日式RPG吸引人的独一无二的特点之一。

综上,日厂制作人通常将重点放在对剧情的开发中,而回避自由度也是由其文化所决定的。与游戏的重复性和耐玩度相比,日式RPG更加追求剧本的完美与人物刻画的鲜明,它的中心是让玩家去体验

#### 三、游戏系统的差异

前面说过,欧美RPG的主旨在于"做我"而非扮演某个既定的角色,因此游戏系统的重心便放在了"我"这个词的身上。让每个人都和他人不同,是欧美游戏系统的宗旨。技能树、技能点,对话系统的引入便是证明。而战斗方面相对简化、快速化,也是老美追求爽快的一种体现。

而追求剧情精髓的日式RPG,由于需要战斗部分来体现主人公的性格,展示故事的唯美与浪漫,所以将战斗系统的复杂和华丽作为开发重点,相对弱化除战斗之外的其他系统,传说系列的战斗系统是很好的证明。

二十余年来,二者依照自己的开发理念推陈出新,不断进步,似乎是在独立的发展,但是也在悄悄的互相影响,互相学习。虽然制作人所追求的目标依然不同,但是我们能看出二者在游戏系统等很多环节上有了对方的影子。

#### 四、融合

在线游戏在经历了MUD(文字游戏)时代之后,在97年UO(网络创世纪)的带领下走入了现在这个绚丽的时代。由于针对玩家群的扩大,制作者需要尝试改变一些自己认为固有的东西来迎合另一种文化的玩家,系统以及世界观的融合在所难免。被PC玩家和TV玩家所熟知的两个例子便是FF11(最终幻想11)和WOW(魔兽世界)。在这两款游戏中,可以看到日式和美式RPG虽然保留着原有的色调,但是文化的色彩已经完美的融合。

在魔兽中,你不仅仅做着你自己,而且也享受着导演剧本中宏大而细腻的剧情,你既拥有丰富的 日常系统又拥有复杂的战斗系统,你不仅仅是在创造,同样是在体验。

魔兽世界在亚洲的疯狂成功不仅说明了Blizzard的眼光,也说明了日式RPG与美式RPG两者优点互相融合的趋势。

十年之后,如果你拿到一款RPG,也许你已经难以辨认其中日式或者美式的影子,只需要去玩,去 创造你想成为的你,去体验导演的阴险和狡猾。