

传统IP角色在游戏中的改编研究

刘祖骐

(电子科技大学中山学院, 广东 中山 528402)

摘要: 本文对游戏中传统IP角色改编的背景进行了简单说明, 并分析了游戏中传统IP角色改编的难点问题, 即改编后的传统IP角色形象与受众印象中的形象或是期待的形象不相符。在此基础上, 围绕角色性格改编、角色外表改编、角色细节改编、角色创新改编, 对游戏中传统IP角色的改编要点展开了着重阐述, 并提出了积极借鉴优秀角色改编经验等策略, 旨在优化游戏中传统IP角色改编的质量并强化游戏受众对相应成果的接受程度。

关键词: 游戏设计 传统IP角色 角色改编

DOI: 10.12319/j.issn.2096-1200.2022.11.145

改编传统IP角色是当前游戏设计中常用的一种模式, 由于受众对于历史IP角色普遍具有一定的认知, 所以将其引入游戏中, 能够在更短时间内缩减受众与游戏之间的距离, 提升游戏的关注度。需要注意的是, 传统IP角色改编成效直接影响着游戏认可度, 因此需要重点探究与把控。

一、游戏中传统IP角色改编的背景分析

《2016年中国二次元手游报告》(来源于艾瑞咨询)中的统计结果表明, 在2017年, 我国二次元用户已然超过3亿, 其中有90%为90后; 同时, 在用户年龄不断增高的背景下, 二次元用户群体规模也随之增大。对于二次元用户群体来说, 其对于ACG艺术的关注度更高。基于此, 在改编传统IP角色后并将其引入游戏中, 能够吸引更多的年轻受众, 为文化传承创造新途径。

二、游戏中传统IP角色改编的难点分析

在游戏设计中, 传统IP角色的改编能够更好地吸引受众的关注度, 依托较为熟悉的背景、角色等, 迅速拉近受众与游戏之间的距离, 因此在当前的游戏中针对传统IP角色实施改编更为常见。而在实际的传统IP角色改编实践中, 面对着一个最为明显的难点问题, 即改编后的传统IP角色形象与受众印象中的形象或是期待的形象不相符, 此时极易导致受众对于传统IP角色改编结果乃至整个游戏的接受与认可程度下降^[1]。由于受众个人经历、知识储备与认知等方面存在较为明显的差异性, 所以针对同一传统IP角色普遍会生成多样性的形象理解内容, 而在实际的改编实践中, 如果游戏设计者所呈现出的传统IP角色改编形象与受众个体生成的固有角色形象之间有所差别, 会致使受众对相应传统IP角色的改编以及整个游戏产生一定程度的“心理落差”, 这是当前游戏中改编传统IP角色时需要着重关注与处理的问题,

也是传统IP角色改编难点。为解决这一难点问题, 在实际的传统IP角色改编过程中, 应当切实参考角色核心性格、主要特征以及游戏受众的审美、认知, 对传统IP角色的性格、外表、细节进行改编, 并同时实现对史实、受众在相应传统IP角色上的情感寄托与创新性之间的平衡。

三、游戏中传统IP角色的改编要点探究

(一) 传统IP角色性格的改编

在基于传统IP角色改编的游戏设计中, 需要着重解决在陌生文化背景下受众对于人物性格的接受程度问题, 这也是传统IP角色改编中应当重点处理的要点。在这样的情况下, 进行传统IP角色性格改编实践中, 要求切实把握传统IP角色的某些特征, 最好是被广大受众普遍认可与认知的特点, 对其进行保留, 同时赋予其一个现代游戏受众更为熟悉、更容易接受的“人设”^[2]。换言之, 需要在较为陌生的角色形象外表下, 将受众更加熟悉的内核给予相应的改编传统IP角色。需要注意的是, 游戏玩家更多为二次元用户, 所以在进行传统IP角色性格改编与优化设定的过程中, 应当尽可能选取二次元用户更为熟悉的性格内核。依托这样的传统IP角色性格改编模式, 能够加速游戏受众对于相应角色以及整个游戏背景的接受与理解程度, 在更短时间内拉近游戏受众与传统IP角色之间的距离, 营造出更为强烈的归属感与代入感。

例如, 在《王者荣耀》中, 游戏设计者将“三国第一猛将”吕布设定为貂蝉的“迷弟”, 在游戏剧情视频与角色立绘中将“我的貂蝉, 在哪里?”设置为吕布的角色代表词。此时, 游戏中的“吕布”角色性格内核为“迷弟”, 虽然有些游戏受众对吕布的真实人物形象并不熟悉, 但是能够迅速理解“迷弟”的人物形象特征, 因此这样的角色性格设定

更容易被游戏受众所接受。

（二）传统IP角色外表的改编

外表是传统IP角色改编过程中需要着重关注的内容，其成效直接关系到受众对传统IP角色改编成果以及整个游戏的接受程度。因此，在落实对传统IP角色外表的改编过程中，需要着重参考游戏受众对于角色形象的偏好以及当前的主流审美，进行一定程度的艺术加工。对于传统IP角色而言，其真实形象、历史文献中保留的形象图示普遍就有写实性，如果直接转换成二维平面图像，普遍难以吸引受众的关注，从而降低整个游戏的社会接受程度。从这一角度来看，在进行传统IP角色外表的改编过程中，需要尽可能保证所有角色形象的“养眼”，选取传统IP角色的外表特征元素进行艺术化加工，并在此基础上将所有传统IP角色形象转变为不同类型的俊男美女。

例如，在游戏《王者荣耀》中，“李白”这一传统IP角色被设计为棕发蓝眼的青年，在外表设计中主要对李白爱饮酒的特点进行保留，在其腰间设计了一个酒葫芦。这样的外表改编设计不仅符合当前游戏受众的主流审美，也吻合广大受众对于“酒鬼李白”的固有形象认知。在游戏《阴阳师》中，“大天狗”这一传统IP角色被设计为身穿狩衣的贵族青年，在外表设计中主要对原有“红面吊眼长鼻”的固有形象特征进行转化，将相应形象的面具悬挂在其腰间，体现出了对“天狗”这一妖怪传统形象的保留，也在此基础上实现了对其外表的改编与优化。

（三）传统IP角色细节的改编

游戏设计中，传统IP角色的改编需要尽可能保证角色的丰满性，依托细节填充促使传统IP角色能够在游戏中“站起来”，提升角色的立体程度，以此带给受众更好、更真实的游戏体验。对于传统IP角色而言，其在游戏中设定的性格可以视为该角色的“骨架”，设定的外貌可以视为该角色的“皮相”，而设定的细节内容则可以理解为该角色的“血肉”^[3]。从这一角度来看，通过在改编传统IP角色时落实对相应角色细节的填充，能够达到进一步强化相应传统IP角色在游戏背景下形象展现立体与饱满程度的效果。

例如，在游戏《阴阳师》中，“酒吞童子”这一传统IP角色形象主要由“大江山鬼王”改编而成，其中“大江山鬼王”的地位尊贵，相对应的，在游戏中“酒吞童子”的个性极为傲慢，且自负。同时，在角色形象的细节设计中，也着重围绕“性格傲慢自负”落实角色细节的丰满。根据该游戏的剧情视频内容可以了解到，“酒吞童子”在走路的过程中始终保持着大摇大摆的姿态，说话的语气较为狂妄，且

该角色的笑声突出、嚣张，这些细节内容的设定均展现出“酒吞童子”傲慢且自负的角色定位，整个角色形象较为立体。“茨木童子”也是该游戏中的重要传统IP角色，其形象主要由“罗生门之鬼”改编而成，是“茨木童子”的副将，因此在游戏设定中，主要将其规划为“酒吞童子”的忠实手下，在剧情对话、情节安排等方面均展现出该传统IP角色对于“酒吞童子”的维护，包括使用“吾”的自称、称呼“酒吞童子”为“挚友”等，这些细节性内容的刻画均使得该传统IP角色形象的丰满程度提升，是传统IP角色改编成功的要点举措。

（四）遵循传统IP角色“内核”进行改编

在进行传统IP角色的游戏改编过程中，所面对着的难度相对较大，需要着重平衡“创新性”以及“历史性”，即在尊重史实的基础上进行适当的创新改编，同时还要尊重受众在相应传统IP角色上的情感寄托^[4]。为避免游戏中改编设置的传统IP角色无法与受众产生共鸣，或是脱离传统IP角色的本身特性、核心特征，在进行传统IP角色的游戏改编实践中，应当切实把握“改编不是乱编、戏说不是胡说”的理念，切实参考相应传统IP角色在游戏中的改编是否违背广大受众对于该传统IP角色所产生的情感寄托进行创新，以此为基础确定改编程度，规避“乱编”^[5]。例如，在某moba游戏中将李白改编为用剑的刺客，诚然，这样的传统IP角色改编与其实际历史形象、真实历史内容之间存在着较为明显的差异性，但是这样的人物形象设定并没有违背广大受众对于李白这一传统IP角色的情感寄托。在该游戏中，主要将李白设定为背着酒葫芦的侠客，而从历史的角度来看，李白并不是纯粹意义上的文人，他自称“曾手刃数人”。同时，结合李白的诗词作品来看，其在诗文中提及“剑”一字的频率的偏高。能够看出，李白对于侠客精神以及剑道的喜爱与推崇程度维持在偏高水平。相对应的，在该游戏作品中，对于李白这一传统IP角色的改编以及所设定的台词，包括“今朝有酒今朝醉”“大河之剑天上来”等等，均与广大受众对李白的总体印象有着较高的一致性，对李白的侠客精神进行了更为明显的展现。

对于我国文化语境下所存在着的传统IP角色而言，其来源相对较多，包括历史人物、中国神话故事与民间故事、经典文学作品等等，在进行改编实践中，要切实深挖来源，重点结合源头内容展开创新改编，避免相应传统IP角色在游戏中的改编偏离其角色内核以及受众普遍情感认知。例如，《梦幻新诛仙》中的NPC角色“碧瑶”本身来源于《诛仙》这一小说中的“碧瑶”角色，该角色IP已经家喻户晓，

后续推出了大量衍生作品，游戏与影视剧成了《诛仙》另一标记。在《诛仙》原著当中，虽然张小凡是整部作品中的主角，但引发剧情的核心点却是小凡的生死之恋——碧瑶。因此，大众对于《诛仙》中的人物碧瑶有着非常硬性的判断，并且一致认为《诛仙》的衍生品一定要看碧瑶是否符合原著。基于这样的情况，在进行游戏中“碧瑶”这一NPC角色的改编实践中，重点围绕《诛仙》原著中对于“碧瑶”的描述进行人物设计，外形不仅十分符合水绿衣衫，腰间还有金铃铛，而且在人物颜值上颇有灵气，不乏清纯可爱；刘海上的发丝清晰可见，在多种细节之下，已然非常接近原著。又如，《仙剑奇侠传》中的主角“赵灵儿”在原作受众以及相应游戏玩家的心中占据着较高地位。在原作的情节设定中，“赵灵儿”直到遇到“李逍遥”后才发生了明显的变化，在“李逍遥”面前变得活泼、乖巧、可爱。无论是游戏还是影视剧，赵灵儿的形象可谓是最严格的把关，楚楚动人、清纯可爱成了角色硬性标准。因此，在进行游戏中“赵灵儿”这一IP角色的改编实践中，重点围绕《仙剑奇侠传》原作中对于“赵灵儿”的描述进行人物设计，柳叶眉、杏核眼，均符合广大受众对于“清纯可爱”的认知与定位。依托这种贴合原著以及人物内核、受众普遍认知的传统IP改编，能够提升受众对于相应游戏的接受与认可程度，确保传统IP角色在游戏中得到一定程度创新改编的同时，规避相应人物角色与人们对该传统IP角色所形成情感与认知产生背离，也避免了相应游戏以及所改编的传统IP角色受到更多受众的质疑以及对传统文化的“歪曲”、错误传播。

总体来说，在游戏中进行对传统IP角色的改编实践中，由于游戏本身就包含在艺术形式的范畴内，所以能够在不违背核心内涵的前提下展开创新创作，因此，不能将传统IP角色的游戏改编单纯理解为对传统IP角色与历史文化的亵渎。相对应的，在实际的改编过程中，也必须要尽可能规避“乱编”，必须要在尊重人物生平、品质与精神、核心性格以及人们对于传统IP角色的情感寄托的条件下展开创新改编，为文化的传播与广泛弘扬提供支持。

（五）优秀角色改编经验的借鉴

在展开对传统IP角色的改编实践中，可以积极、主动借鉴其他优秀游戏中对于传统IP角色的改编思路与经验，结合受众对于相应改编模式与方法的看法，完成游戏中传统IP角

色的创新改编。例如，在进行游戏中传统IP角色的改编过程中，可以参考《阴阳师》中传统IP角色的改编经验。《阴阳师》自2016年推出以来迅速霸占游戏榜的榜首，对该游戏成功的原因展开分析能够了解到，除了其画面制作精良之外，在角色塑造方面也有着较多的可圈可点之处，对于传统IP角色的改编较为成功，符合广大受众对于相应传统IP角色的认知。在进行传统IP角色的改编实践中，《阴阳师》充分整合了游戏受众对于妖怪的形象、性格喜好以及不同妖怪角色的形象设定内容，以此完成多种妖怪传统IP角色的改编与塑造。从受众方面来看，这样的改编思路无疑能够在短时间内获取到广大受众的认可；从文化内涵方面来看，相应改编思路并不违背现有文化背景，所以并不会与受众现有认知之间产生较为明显的差异性。由此可以说，《阴阳师》这一游戏在传统IP角色的改编与塑造方面是成功的，其改编经验与思路值得广泛参考与借鉴。

四、结语

综上所述，改编后的传统IP角色形象与受众印象中的形象或是期待的形象不相符为当前游戏设计中传统IP角色改编所面对的主要难点问题。实践中，应当切实参考角色核心性格、主要特征以及游戏受众的审美、认知，对传统IP角色的性格、外表、细节进行改编，并同时实现对史实、受众在相应传统IP角色上的情感寄托与创新性之间的平衡，以此达到解决传统IP角色改编难点问题的效果，并提升受众对传统IP角色改编成果以及整个游戏的接受与认可程度。

参考文献

- [1]曲一公,冯一纯.跨媒介叙事:游戏改编电影问题探讨——以《真·三国无双》为例[J].电影新作,2021(06):141-146.
- [2]侯佳音.传统IP角色在游戏中的流行性改编分析——以手游《阴阳师》为例[J].新闻研究导刊,2018,9(23):58,60.
- [3]顾艺莹.游戏改编电影的角色研究——以电影动画《无敌破坏王》为例[J].明日风尚,2020(24):124-125.
- [4]张翼.双空间性、互动性与复合性——电子游戏改编影视的叙事与审美新变[J].电影评介,2020(08):65-68.
- [5]李雨谏.电子游戏改编电影的跨代重启研究——以《古墓丽影》系列电影为例[J].电影评介,2019(18):84-87.