

游戏IP影视化为什么又扑街了？

“本来也没抱太高的期待，就是奔着预告片特效去的，只是没想到居然拍成了恐怖片，3分不能再多。求求保罗·安德森别再拍游戏IP改编的电影了。”谈及刚刚上映的《怪物猎人》改编电影，一位第一时间跑去影院观的老猎人粉，给出了这样的评价。

预热已久的知名游戏IP改编电影《怪物猎人》，上周终于在国内各院线上映，虽然没有当年《魔兽世界》电影上映时那般全民轰动，但作为一个超经典的游戏IP，仍吸引了不少老猎人粉。但上映仅仅一天，无论是朋友圈老猎人们的“哀嚎”，还是电影涉嫌种族歧视引发的全线下架，都在提醒那些没去观看的观众，省了这张电影票钱吧。

曾经史上最失败的那次影游联动
充分利用每一个热门IP，实现文字、影视、游戏等领域的全面覆盖，是每一个IP持有者的终极梦想。其中小说、漫画等作品改编成影视剧，是过去整个业界比较通行的做法，也曾有过很多成功案例，比如年初上映的电影《流浪地球》，就改编自刘慈欣的同名科幻小说。

但到了影游联动方面，这件事的难度似乎就上升了无数个量级，近年来无论是游戏改编成电影，还是将著名小说、漫画、影视剧IP改编成游戏，相关成功案例都屈指可数。

成功者不多，但是毁灭性事件却令人难忘。

1982年著名导演斯皮尔伯格导演的著名科幻电影《E.T.》，在当时获得了巨大的市场反响，看到了ET这个IP的成功，曾经统治整个家用游戏机市场的雅达利开启了一次历史上最有名、也是最失败的影游联动。

雅达利母公司华纳斥资2500万美元，花了6个月的时间，为其主力游戏机雅达利2600准备了一款和电影同名的游戏，公司高层希望借助ET这个热门IP带来更多的产品销量。但包括其在内的所有业者都没想到，正是这款游戏直接带来了家用游戏机历史上最著名的“雅达利大崩溃”。

在雅达利当时的规划中，《ET外星人》游戏的最初计划是卖出去400万份，公司为此投入了500万美元的广告活动。但是《ET外星人》糟糕的游戏表现令其在如此巨大的营销投入之下，最终也仅卖出了150万份，而且几乎是骂声一片。这使得《ET外星人》这一款游戏出现了高达250万份的库存积压。

最终，这250万份《ET外星人》连同其他一部分粗制滥造的游戏，一起被埋进了新墨西哥州的沙漠。此举被外界视作诱发“雅达利大崩溃”的主要原因。

此后，《ET外星人》的失败加上雅达利其他一系列粗制滥造的游戏产品，击溃了北美游戏玩家对家用游戏机的信心。1982年“雅达利大崩溃”事件之前，全球电子游戏市场的规模曾达到420亿美元，但到了1985年，这个数字就仅为140亿美元，而且其中绝大部分份额是在街机游戏市场。

直到后来任天堂带着《超级马里奥兄

弟》横空出世，才重新拯救了整个家用游戏机行业。

不过，这样的惨痛教训似乎并没能阻挡那些影视圈资本“眼馋”顶尖游戏IP的影视化，或是游戏圈资本觊觎知名影视（小说）IP的游戏化。在这些“勇于跨界”的行业人士和资本看来，只要包装做得好，影游联动还是可以轻松吸金的。

一个仍被行业坚守的“伪命题”
当年的“雅达利大崩溃”虽然造成了整个游戏业界的大换血，但游戏IP和影视IP的跨界并没有就此消失。两边的业内人士依然坚信，这种跨界联动是将IP价值最大化的正确做法。

在国内市场，游族网络2014年最早提出了“影游联动”概念，但直到今天业界依然无法证明这不是一个伪命题。

在这方面最“努力”的两家公司，可能就是完美世界和巨人网络了。两者都曾将自家旗下最经典的游戏IP《完美世界》与《征途》改编成电影，但最终无论是票房还是口碑都极为难看。其中完美世界对于游戏IP的影视化一直有着某种非同常人的执念，即便屡战屡败。而严重亏损的影视业务，如今已经成为拖累其整体业绩的一大主因。

根据其2019年全年及2020年一季度财报数据显示，完美世界2019年全年总收入80.39亿元，其中游戏收入68.61亿元，同比增长26%；影视收入仅为11.78亿，同比下滑了54%；在2020年一季度，完美世界营收为25.74亿元，其中游戏业务收入为21亿元（占总收入的82%），至于影视收入索性不公布了。

同样，国内知名影视IP改编为游戏的尝试也并不顺利。

近年来很多知名网络小说、影视剧在火了之后，往往第一时间会被各家游戏公司找上门来，求购IP改编权。获得改编权之后，游戏圈会在最短时间内出现同一IP的游戏。因此很多玩家经常会看某某电视剧火了之后，不出几个月同名手游、页游就会上市的现象。

但是结果呢？那些游戏开发商不断压缩开发时间，目的就是尽可能赶上IP的热度，而赶工期的游戏作品虽然顶着同样的IP名称，但往往只是一个简单的换壳作品，不会有太多新意。面对无数玩家（影视剧迷）的吐槽，IP方以及开发商似乎都不太在意——IP方卖掉改编权获得了收益，游戏开发商趁着热度收购一波玩家热情，仅此而已。

全球市场中，即便是漫威这个顶流巨型IP，从问世以来也被无数游戏公司看中并进行了各种游戏改编，可是真正的成功之作同样屈指可数。其中能让玩家感到满意的也可能也只有索尼的《蜘蛛侠》系列，其他漫威IP的游戏改编作品都很难被玩家们记住。

最近的一个例子，就是今年9月份由知名游戏公司史克威尔开发的《漫威复仇者联盟》正式发售，但直到今天其依然没有收回

开发成本。史克威尔方面表示，在HD游戏子部门预计会有70亿日元的运营亏损。公司总裁松田洋祐在简报中这样表示：“《漫威复仇者联盟》的销量远远低于我们的预期，并且无法抵消游戏开发成本的摊销。”可见，即便是史克威尔这样的全球知名游戏开发商，也难逃影游联动的魔咒。

当然，影游联动还是有一些赚到真金白银的成功案例。例如史克威尔的全CG电影《最终幻想7：再临之子》、《愤怒的小鸟》大电影以及国内玩家最熟悉的《仙剑奇侠传》系列，都曾经是大获成功的游戏IP影视化代表。尤其是《仙剑奇侠传》系列的游戏和电视剧，更是令无数玩家“爷青回”的吸金大作。

不过，仙剑系列的成功很大程度上也是依赖于胡歌、刘亦菲等主演的出色表演，而非对《仙剑奇侠传》游戏IP的成功挖掘。从剧情本身来看，其与游戏的原始剧情还是有很大出入的。我们可以认可，作为艺术类改编作品，影视剧制作对游戏进行必要的内容修改有其价值，但如何把握好这个改编的度，就是对“跨界者”最大的考验。

这里或许可以引用一下六小龄童的那句名言：“戏说不是胡说，改编不是乱编。”

尤其是影游联动要懂得见好就收。2005年的《仙剑1》以及2009年《仙剑3》，都曾获得不错的用户口碑。而同样的制作公司唐人在2012年推出的游戏类改编电视剧《轩辕剑之天之痕》，就在口碑上彻底扑街了。仙剑1、3的豆瓣评分分别为8.6和7.9，而轩辕剑的豆瓣评分只有5.6。究其失败的原因，外界一致认为除了演员本身的实力问题之外，该剧在剧情上的改编与原版游戏相差巨大，几乎都是编剧方自己的原创内容，完全背离了游戏剧情的内核和价值。

换句话说，谁都无法证明好的IP一定能成为好的联动（游戏或影视）产品。

为什么观众和玩家越来越不愿意买单？回想一下2016年《魔兽世界》电影上映前，那种火山爆发前般的期待和憧憬：无论是曝光的宣传片还是吴彦祖饰演的古尔丹剧照，都让国内无数联盟与部落的老玩家翘首以盼。甚至上映当天，还有很多玩家穿着COS服装到电影院回忆他们的青春。

但和他们的超高期待相比，《魔兽世界》大电影显然没能带来回报。《魔兽世界》电影在豆瓣评分为7.7，相比之下，随便找一个魔兽的资料片CG，在豆瓣都能拿到9分左右的高分。显然，电影版的《魔兽世界》有点儿对不起暴雪“影视公司”的外号。

关于这部电影，多数国内观众都有一个共同观点——内容太短且有强行拼凑的感觉。一位当年和好几位资深魔兽好友一起观看过电影首映的玩家回忆道：“当时整部电影感觉就一直在做铺垫，铺垫到最后也没有结果。高精和矮人到最后才出现，就那么几秒钟，结束的很突然，第一个感觉就是为下一部做准备，但现在看来还是别拍了吧。剧情稀烂、特效还行。”

与《魔兽世界》有同样遭遇的，还有育碧旗下知名游戏IP《刺客信条》的改编电影，如果加上这次《怪物猎人》的扑街，我们不难发现一个共性：这种顶流、成熟的游戏IP改编的影视，都存在一个普遍的通病，影视人无法精准地还原游戏真实的情节，和很多玩家认知中的游戏内容存在很大差距，所以会遭到很多玩家斥责“不尊重原作”的吐槽。而在非玩家的普通观众看来，里面的人物、剧情和梗，完全是看不懂、纯蒙圈的存在，这电影究竟在说什么？

可以说，想要完美重现一部知名游戏作品的剧情和设定，几乎是不可能完成的任务。一般的游戏最短也要有十几个小时的流程，《魔兽世界》这样常年更新的大IP，更是高达上百小时，这种情况下改编团队想要将整体剧情缩减到两个小时并完美诠释是非常困难的。所以，很多时候游戏玩家们抱着极大的热情，最终仅仅是看到了简陋的剧情。

另外，很多游戏从某种角度来看，其自身其实就是一部“电影”，我们也看到越来越多的游戏推出了电影视角，而玩家可以作为主角亲自参与到里面。游戏本身就是一个玩家主观性很强，且世界观非常玄妙的东西。在影视化改编的过程中，因为要照顾到很多非游戏玩家的普通观众，制作团队会加入很多自己的想法和设计，这种迁就在一定程度上自然会与游戏自带的设定（世界观）形成巨大冲突。

还有一点，很多时候游戏IP所有方不会过度干预影视改编方的决策，他们只是单纯地卖出IP的改编权而已，最多也就是作为一个顾问形式出现（这次《怪物猎人》扑街后卡普空就第一时间撇清了自己）。

跨界而来的改编方，无论是游戏IP改编影视，还是小说、影视IP改编成游戏，很多时候制作团队都不会真正用心力、时间去深入了解对应的IP，他们只是相信热门IP的号召力。

这是一件挑战性非常强的工作，兼顾两个完全不同的观众群体，最终很容易画虎不成反类犬。游戏玩家感觉“没内味”，影视剧迷看完觉得一头雾水。包括这次《怪物猎人》的大导演保罗·安德森，此前就曾在《生化危机》系列作品中担任过编剧及导演。说实话，除了大美女米拉·乔沃维奇的惊艳表现，很多玩家对于《生化危机》尤其是后面两部的评价，仅仅就是一部打僵尸的爆米花电影片。即便这夫妻俩联手再次炮制《怪物猎人》电影，观感依然如此。

影游联动是无数游戏圈（影视圈）业者的梦想，但至少从现在来看这只是一个飘在空中、很难落地、就靠撞大运的伪命题，联动更多的价值也就是给投资人讲讲故事。或许所有游戏公司、影视公司的创作者都该好好思考一下，为什么玩家（观众）对游戏CG的热情，永远都高于这些IP重金投入后的改编电影？

华府冷暖空调
专业快速，服务DC/VA/MD
电话：240-421-7363

9-153
冷暖气机 热水炉
中央空调 风管
消毒杀菌灯 车库门
维修 安装 保养

代理：
Carrier
Payne
Goodman

冷暖气新机：
零件10年保证 / 1年人工保证

联合冷暖空调 9-014
United Heating & A/C

HVAC MASTER LICENSE
名牌空调安装维修
代理 TRANE, AMERISTAR,
CARRIER, LENNOX

两年 Labor 保证，十年部件保证
Licensed, Insured in MD, VA

571-970-8988 张先生

方氏冷暖
Carrier Trane 9-152
240-651-9115

空调维修
冷气暖气
维修安装

质量保证
价格合理

专业中央空调

安居冷暖空调公司
Infinity Air LLC 9-147

代理多种名牌空调设备
Carrier, Bryant, Payne,
Goodman

专业技术执照
HVAC Master & Contractor License

电话：571-334-9893
Licensed, Insured

华府橱柜 Washington Cabinetry 9-137
病毒无情人有情，疫情期间安全营业，服务大家！

主营批发：装修公司工程队特惠套餐
10x10 厨房橱柜\$1,000起

● 拥有华府地区最大现货橱柜仓库，当天提货，5年质保
● A级建筑商执照，百万全额保险
● 免费估价，高档设计，数十种实木橱柜选择，相同品质比homedepot便宜50%以上
● 拆旧，安装到台面一条龙服务

地址：45448 E Severn Way, Ste .100, Sterling, VA 20166

电话：703-466-5388 传真：703-476-8485
Email: frontdesk@wcabinet.com
www.Wcabinetry.com

急招！厨卫橱柜设计师/销售。待遇优！
571-279-3494 (黄先生)

展厅营业时间：
周一到周五 9am-5pm
周六、周日 10am-4pm
仓库营业时间：
周一到周五 8:30am-5pm
其他时间请电话预约

厂家直销当天取
高档橱柜平民价