



## 导 语

“龙与地下城”以独特的方式将奇幻风格的角色扮演与充满创意的故事叙述结合在一起，自 20 世纪 70 年代以来一直受到广大粉丝的喜爱。这款一开始并不起眼的游戏逐渐成为全美畅销的桌面角色扮演游戏，进入了众多流行文化领域，包括书籍、漫画、电子游戏、玩具和系列动画，当然，还有电影。“龙与地下城”如今在全球拥有成百上千万的粉丝，电影《龙与地下城：侠盗荣耀》的联合导演兼编剧乔纳森·戈德斯坦与约翰·弗朗西斯·戴利也身在其列。“约翰和我都是‘龙与地下城’的老玩家和忠实粉丝，所以有机会改编并执导这款游戏的电影版本让我们非常激动。”戈德斯坦说，“这个世界蕴含着无限的可能性，因为游戏本身异常真实饱满，又极大程度地赋予了玩家发挥想象力的自由。我们想要尽可能地在银幕上展现游戏中的体验。”

“真正有趣的是那种完全自由的感觉。”戴利回忆起第一次玩“龙与地下城”时的情形，“你只受限于游戏的基本规则，除此之外，你可以随心所欲地控制角色做任何事情，这让我感到十分自在。正因为如此，当制作这部电影的机会出现在眼前时，我们立刻就接受了。我们想藉此捕捉游戏中感受到的那种魅力。”

将“龙与地下城”搬上大银幕是项挑战，对于制作方来说，亲自体验过游戏是一种无可替代的前期准备。“总体来说，这件事的吸引力在于以人们熟悉和喜爱的事物为平台，在翔实可信的幻想世界中创作一个精彩的故事。”制片人杰里米·拉查姆说，“‘龙与地下城’是美国流行文化中最经久不衰的作品之一，能够在这个世界里讲述故事是一种殊荣，也是一项重任，因为我们想要做好，想要确保万无一失。”



游戏本身相当复杂，游戏机制和世界设定都是如此。“‘龙与地下城’是个庞大纷繁的游戏。”拉查姆说，“包含林林总总的背景知识和游戏规则，大相径庭的职业和文化，还有各种各样的不同设定，这是一个错综复杂的世界。因此对于制作方来说，了解这个世界的复杂性并加以转化是项巨大的责任，而改编这部深受全球众多粉丝推崇和热爱的标志性作品则是个十分艰巨的任务。”

为了完成这项任务，制作方与‘龙与地下城’的现任发行商威世智达成了合作。“在项目早期，我们动身前往西雅图，在威世智的办公室待了一段时间。”戈德斯坦继续说，“那种体验十分独特，我们可以从可靠的来源直接得知哪些事情可行，哪些事情有待商榷。”

“威世智提供了很大帮助，使一些剧情以更自然合理的方式融入背景设定。”戴利补充。

威世智团队一直是制作方的坚实后盾，他们回答所有问题，就游戏内容和知识产权在电影中的应用提供创造性意见。“将‘龙与地下城’介绍给新的媒介时，我会说‘我们追求的不是精准无误，而是真实可信’。”威世智公司版权拓展部门的高级创意总监杰里米·贾维斯解释说，“所以遇到那些不太重要，或者有趣到无法割舍的内容时，你完全可以发挥创意。你一定想把时间花费在真正重要的地方，发挥创意，找到那些真实的瞬间，就是那种‘是的，这很合理，就该这样’的瞬间。因为在开拓新的媒介和使用新的表达方式时，发挥创意是必不可少的。”

“我们得到了威世智的鼎力相助，他们一直极力推崇这部电影，并确保内容没有谬误。”拉查姆说，“希望通过双方的紧密合作，我们能制作出让所有人感到真实还原的作品，既能吸引新粉丝，也能让老粉丝满意。”

“坦白讲，我从没玩过‘龙与地下城’。”执行制片人丹尼斯·L. 斯图尔特说，“我从来不玩桌面游戏，也

不玩任何类型的角色扮演游戏。但我得告诉大家，杰里米、约翰和乔纳森时时刻刻都在探讨这类游戏的本源。这种动力的源头就是‘龙与地下城’，他们始终对这款游戏抱以极大的敬意。将数百万人挚爱的作品改编成喜剧，其困难之处也在于此。他们真的非常尊重广大粉丝的热爱之情，但与此同时，他们也在非常努力地摒弃套路，制作超出观众预期的作品。”

制作方很清楚，未来这部电影会有两种类型的观众——玩过游戏的观众和没玩过游戏的观众——所以必须在两者之间取得平衡，确保所有人都能理解剧情并喜欢这个故事。“从制作方的角度来看，拍摄这样的电影就像在走钢丝。你必须吸引那些对作品本身不甚了解的观众，还要取悦那些对作品非常熟悉的观众。”戈德斯坦说，“在拍摄过程中，我们每天都在思考这个问题。怎样才能使我妈妈这种对‘龙与地下城’一无所知的观众获得不亚于铁杆粉丝的乐趣呢？所以说，真的就像走钢丝。”

保持这种微妙的平衡不是制作方遇到的唯一挑战。在前期制作阶段，也就是开机前的第一阶段，新型冠状病毒开始蔓延，极大影响了项目的后勤和开发工作。“从实际制作的角度来讲，麻烦层出不穷。”拉查姆回忆，“在此期间组织拍摄这种大制作的标志性作品本身就很繁复。这意味着你要等到拍摄第一天才能见到演员本人，直到共事几个月后才能见到自己雇用的剧组成员。所以你要和很多来自不同时区的人在视频会议软件的小小窗口里打交道，以这种方式东拼西凑地制作电影本身就是个挑战。”

“在整个电影制作期间，我们只因为新冠病毒损失了两天拍摄时间。”斯图尔特补充，“因为我们深入研究并严格执行了密切接触者追踪制度，遵照工会和电影公司的规定进行核酸检测。如果有人的检测结果为阳性，我们可以立刻将其隔离，然后迅速确定哪些人是密切接触者。这样一来，我们就能保证剧组始终有人在岗，不



耽误电影拍摄。工作量巨大，而且困难重重……在此期间制作电影太累人了。”

“新型冠状病毒无疑是难以应对的。”戴利说，“它为生活的方方面面带来各种问题，甚至连电影制作中最细枝末节的工作也难逃此劫。所有事情都变得比以前困难了十倍，我们要接受极其严格的核酸检测，还要接受隔离，这些当然都是必要措施，但也让人很难在片场建立起那种理想的家庭氛围。幸运的是，我们拥有一个杰出的团队，一个我们克服千难万阻组建的团队，我们在今时今日又一次取得了胜利。”



制作方希望这部电影能为许多历经挣扎和苦难之人带来一丝光明。“随着电影逐渐成形，我们会看到各种各样的东西。”拉查姆说，“看到令人惊叹的动作表演，看到精彩绝伦的角色呈现，看到精妙高明的诙谐笑料，看到队伍成员之间产生的友情转化为亲情。对我来说，那才是电影中最能引起共鸣的主题——众人如家人一般相处。我觉得我们现在比以往任何时候都更需要家人。”

“我们非常重视这部电影，深知我们的工作不只是拍摄预先写好的剧本，而是要创造无愧于‘龙与地下城’之名的作品。”戈德斯坦说，“‘龙与地下城’的长盛不衰和广受欢迎并非徒有虚名，我觉得至今为止还没有电视节目、电影或其他形式的作品足以展现其风采。

我们十分想展现‘龙与地下城’的迷人之处。这意味着不仅要深入挖掘背景设定，还需要有人在片场实实在在地告诉我们‘这个法术是否需要言语，双手要怎样摆放’，全都是些微小的细节问题。必要时我们也会自由发挥，因为这不是在‘拍摄游戏’，而是在‘拍摄电影’，有时必须做出调整。希望大家在观看电影时能感受到我们的细致用心。我们热爱‘龙与地下城’，希望拍摄出还原游戏风味的改编电影。”

“我们不是那种玩世不恭的商业导演，也不想利用热门流行的游戏作品捞钱。”戴利补充，“我们明白‘龙与地下城’的独特魅力，相信这款游戏能够改变世界——这话可不是随便说的，因为只有‘龙与地下城’能在人毫无觉察的情况下激发其无限的创造力。不只地下城主在讲故事，所有玩家也在讲故事。‘龙与地下城’能使你以一种非常自然的方式进入叙事状态，你甚至还没意识到自己在抛出创意，就完成了故事讲述的过程，成了一名富有创造力的叙事者。对我来说，这简直是一种魔法。我们非常认真努力地想在电影空间中表现这一点，想要捕捉那种感觉的本质，而且知道自己不能搞砸。希望这种感觉也能传递给不玩‘龙与地下城’的观众。我们尽力让所有观众都能毫无障碍地观看这部电影，但我们清楚地知道，就作品核心而言，这是我们竭尽全力制作的、最地道的‘龙与地下城’电影。”

softer/kinder  
to contrast w/  
beastly owlbear etc.

blue green  
skin fade

scales

woolen vine  
rope fabric

lunar  
runes  
markings

# 1 创造角色





多莉克



## 多莉克

埃德金需要有人潜入城堡获取情报，于是向霍尔加和西蒙提议，寻找能使用荒野形态变成野兽的德鲁伊加入队伍。德鲁伊与动物和自然关系紧密，还能利用荒野形态变身为各种各样的野兽。在“龙与地下城”中，荒野形态的适用范围仅限于德鲁伊见过的生物，该能力不仅在战斗中非常实用，对探索和其他任务来说也大有助益。

埃德金认为一只小老鼠能在不被发现的情况下从守卫身边溜过。多莉克就这样加入了。“这个角色由（演员）索菲娅·莉莉丝扮演，电影中她拥有荒野形态，”戈德斯坦说道，“所以，我们可以在电影中看到她使用这种力量，变成各种不同的动物。”

变身动物不是多莉克唯一的才能。“多莉克是个提夫林，而且不同于其他队伍成员，她十分善于规划自己正在做和将要做的事情。”戴利说，“她遵守道德准则，她不是盗贼。而且在很多方面，她都是这个队伍里的异类。”

多莉克隶属于翠绿闲庭，这个团体信仰万事万物的自然秩序，如自然与文明之间的平衡，善与恶之间的平衡；反对一切破坏这种平衡的事物。多莉克从小到大一直受到这些信念的熏陶。“她出生于人类社会，但人类抛弃了她。”莉莉丝说，“她被木精灵收留，（被他们）抚养成人，她竭尽所能地保护他们……多莉克凭借自己的所作所为赢得了木精灵的尊敬，但她没有完全适应这里。她和他们不太一样，所以总觉得哪里不对劲儿。但她会倾尽全力保护他们，因为儿时受过他们的帮助。”

这些信念促使多莉克决定加入这支冒险队伍。“她没想专门跟他们合作，”莉莉丝这样谈及埃德金新组建

的队伍，“但她也知道，为了拯救家人，拯救家园，她愿意不遗余力。”

多莉克是个提夫林——“龙与地下城”中的一种角色，他们大体上是人类，但混合了魔鬼、魅魔或邪神等地狱生物的血脉。尽管这种血脉传承无关善恶，有些人还是不信任提夫林。提夫林的特征是尾巴卷曲、头顶长角。有些提夫林的皮肤是红、绿、紫等颜色，甚至还有翅膀、鳞片或蹄子等其他身体特征，有些则外表几乎与人类无异。

最后，制作方倾向于将多莉克的最终造型设计成线条更加柔和、外表更加自然的提夫林。“我喜欢多莉克，因为她是个小女孩，头顶有角的漂亮女孩。”发型师兼化妆造型师阿里桑德罗·贝托拉兹说，“（我们希望她）自然、迷人、漂亮、别致，同时还要友善而甜美。我想我们做到了。”

多莉克的角需要现场实拍，而不是通过电脑特效后期制作，制作方认为这一点十分重要。所以道具师必须想办法，让这件身体附着物在拍摄时既简单易用又安全可靠。“我觉得他们的办法太具创造力了。”莉莉丝这样评价角的实际使用，“我戴着一顶帽子，上面有两小块磁铁，再在上面戴假发。然后他们拨弄那两个角，把它们插进磁铁孔……唯一的问题是，在我翻滚或做其他动作时，它们立刻就会掉出来。这个小问题让我在做这些动作时非常紧张，尤其是打斗场面，每个人只有一个镜头，（摄像机）转向我，我做了一个翻滚，然后两个角都飞起来了，你知道那种感觉吗？我特别紧张，但最后效果真的很好。”





## 赦免委员会

“享乐之终”的管理者是赦免委员会，委员会的各位代表均来自领主联盟——一个由费伦各城镇的统治者组成的联盟，其共同目标是为这片土地带来安全与繁荣。赦免委员会的任务之一是举行囚犯听证会，让众囚犯出庭为自己的案件辩护，争取提前释放的机会。

埃德金和霍尔加的获罪理由相同，所以被安排在同

一场听证会。正是在听证会期间，埃德金以吟游诗人独有的方式向赦免委员会讲述了他们的故事。

电影中出场的赦免委员会成员共有四名：安德顿法官、托波女爵、加纳森法官和诺里修斯法官。

## 诺里修斯法官

赦免委员会的成员之中还有另外一个奇幻类人生物。诺里修斯法官是龙裔——一种看起来像龙的生物，但用两条腿直立行走。龙裔拥有色彩斑斓的鳞片，能像其巨龙祖先一样靠喷吐造成火焰、毒液或闪电等破坏性伤害。在传统的“龙与地下城”中，龙裔没有尾巴或翅膀。“龙裔是‘龙与地下城’的可选种族。”威世智公司版权拓展部门的高级创意总监杰里米·贾维斯说，“他们体型庞大，外观可怖，但可以在玩家的扮演之下表现得仁慈而和善。”

为了让诺里修斯栩栩如生，制作方再次求助于遗产特效。“这个角色是由遗产特效为一位优秀的演员实际化妆而成。”斯诺说，“可以说话，他的脸部由某种面部传感软件远程操控，也就是说，有人在用自已的面部实时操控。他的嘴唇与演员的动作是同步的。”

“目睹这个角色的成形过程让人印象深刻。”戴利这样评价诺里修斯的造型，“他们使用面部捕捉技术来实际模拟面部表情，我从未在这种规模的电影中见过这种方式。”











## 蓝宝石蜻蜓

埃德金在火葬妻子琪娅那天看到了一只蓝宝石蜻蜓，这个生物在电影中多次出现，不断提醒他想起自己痛失所爱。“我们想用某种实物来体现埃德金对亡妻的怀念，我们觉得用自然之物，比如美丽的昆虫，会很酷。”戈德斯坦回忆，“蓝宝石蜻蜓第一次出现是在琪娅的葬礼上，它飞过了她的火葬堆。后来，我们在埃德金的记忆闪回里看到它一闪而过，他回忆起与妻子在一起的快乐时光。我们在整部电影中都能瞥见这只蜻蜓的身影。”

蓝宝石蜻蜓是本章节唯一并非出自“龙与地下城”

游戏的生物，它是戈德斯坦和戴利的造物——一种具有更大意义的叙事工具。“我们希望它一开始的含义模糊不清。”戴利补充说，“它只是一个象征符号，代表着埃德金与妻子之间的连结。当你继续观看电影，了解一些故事背景之后，你会意识到，除妻子以外，它真正象征的是‘放下过去’这个理念，不去试图捕捉某个瞬间，捕捉生命中的过往快乐时光。因为我们都知道，生活在继续，事物在发展，人会死去，事会改变，而唯一接纳这一切的方法就是继续向前。”





## 希博恰德（红龙）

红龙希博恰德不是传统意义上的龙，原因很简单，它伙食很好。“从我第一次看到剧本的时候，希博恰德就一直在剧本里。”贾维斯回忆，“希博恰德不能代表‘龙与地下城’里的标准红龙。它是个大块头，外形与众不同。这样设计能以出人意料的方式呈现预期之中的内容，所以我们才看到了这头非常危险、体型巨大圆润的龙。”

别被它的体型骗了，希博恰德的杀伤力毫不逊色。“希博恰德可是一条龙，实际上，它可能已经吃了太多的冒险者，才会变得这么大。”视效总监本·斯诺说，“所以它还是很可怕，很有威胁性的，而且还能毫不犹豫地吃掉你。我们要在这组镜头中真实呈现很多细节，演员还是得表演出‘我们会被吃掉吗’的感觉。他们被追赶，他们在逃命，但同时忍不住会留意到这一点，并发表评论说这条龙吃掉的冒险者有点儿太多了——尤其是埃德金这样的角色。”

“我们没有减少这家伙的危险性。”戈德斯坦说，

“希博恰德是可怕的吃人怪物，它在电影里确实也吃掉了几个人。所以他们笑过之后会意识到‘哦，它没那么好笑’……如果被抓住就死定了。”

“这证明了约翰和乔纳森的感受力。”斯诺这样评价希博恰德的设计，“这可是‘龙与地下城’，必须有龙，而且龙必须看起来真实、迷人而出众，但他们一定会思考‘我们要怎么改编才能出乎观众的意料’。”

为了使希博恰德栩栩如生，制作方参考了现实世界的生物。“制作龙时，我们研究了肉食（动物）。”斯诺解释说，“在实际为希博恰德制作动画，开始后期制作时，我们观察了实际存在的短吻鳄在奔跑中的样子，然后又观察了胖胖的短吻鳄。我们也研究了肥胖的狗和翻滚的海豹，还有一些看起来更滑稽的动物。我们尝试把这些很好地融合在一起……演员可能会揶揄希博恰德的体型，但我们非常希望他们能关注龙的危险性，使它看起来真实一些。”









3

# 被遗忘的 国度



# 冰风谷

在费伦最北端的冰封冻土冰风谷，电影拉开了帷幕。“冰风谷被冰雪覆盖，非常寒冷，非常艰苦。”康韦解释说，“我们必须按照这种思路去考虑。我们把一个整体看上去像是混凝土停车场的地方做成了冰原的样子，又花了很多时间，尝试用树脂和类似的东西呈现那种……气泡凝固在冰层里之类的效果，还做了一些贴片来增加真实感。雪的效果也一样……看起来像暴风雪，其实是用了风扇和泡沫。”

看到马车驶过结冰河流的开场镜头，观众会立刻感受到冰风谷的偏僻与荒凉。“萨姆·康韦的特效团队组装了一辆可以行驶的马车，让我们放在他们铺设的人造雪地上拍摄。”斯诺说，“那是一架雪橇，但实际上有轮子。”虽然冰面和马车都实际存在，但制作方仍然要靠视觉效果来完成这组镜头。为了增强场景的真实性，他们使用了底片——一种可以与主镜头合并的感光层——来制作最终呈现的场景。“我们原本计划在冰岛拍摄这组镜头，但因为新冠，当时不可能把需要的所有东西都带去冰岛。”斯诺回忆说，“我们派遣了一个摄制组去拍摄底片，他们在那里找到了一些非常棒的外景地，拍摄了很多非常酷的背景……我们不得不进行一些创新——使用蓝幕拍摄，再尝试把这些镜头融入之前在冰岛拍摄的背景。”

“如果需要高空拍摄，我们就使用直升飞机航拍，比如埃德金和霍尔加逃跑时的广角镜头。”科尔多瓦解释说，“我们还在特制的雪地摩托车上拍摄了大量地面镜头，用在马车刚出场的时候，又在冰岛一个荒无人烟的山谷里用三脚架拍摄了凿冰的场景……在冰岛拍摄底片时，我们还非常幸运地目睹了一座活火山的喷发。埃德金和霍尔加骑马经过正在喷发的火山，那个镜头是实拍，是在冰岛从直升飞机上拍摄的，那是我一直以来最喜欢的底片。”

冰天雪地中耸立着一座人迹罕至的监狱——“享乐之终”，里面关押着费伦最恶劣的罪犯。监狱的外门是为了拍摄而搭建的。“这是实际存在于外景地的一栋建筑，我们在那里建起了‘享乐之终’的外墙。”陈说，“锁链装置是基于一个独立设施改造的，实际上我们是把马车厢整个推到门口，差不多就像气闸一样，所以囚犯基本上永远都无法逃脱。”

“享乐之终”现在已经成了“龙与地下城”世界观的一部分，但制作方刚开始制作这部电影时还并非如此。“制作电影过程中最酷的事情之一，就是我们在冰风谷里创造了这座监狱。”戈德斯坦感叹道，“它不存在于已有的背景设定里，我们和威世智讨论了这个问题，他们就把它加进了游戏。所以现在你可以在《冰风谷：冰霜少女的白霜》中看到电影里这个设定了。从很多方面来说，这都是两种文艺作品形式之间的一次伟大合作。”

在“享乐之终”内部，各个牢房围绕着中央瞭望塔，这种类型的监狱设计被称为圆形监狱。“这是维多利亚时期的监狱结构。”斯诺解释说，“这种监狱便于监视犯人，因为整体是个大圆柱体，从中间可以看到边缘一周的所有牢房，每个牢房也都看得到瞭望塔。电影里是这样设计的。”

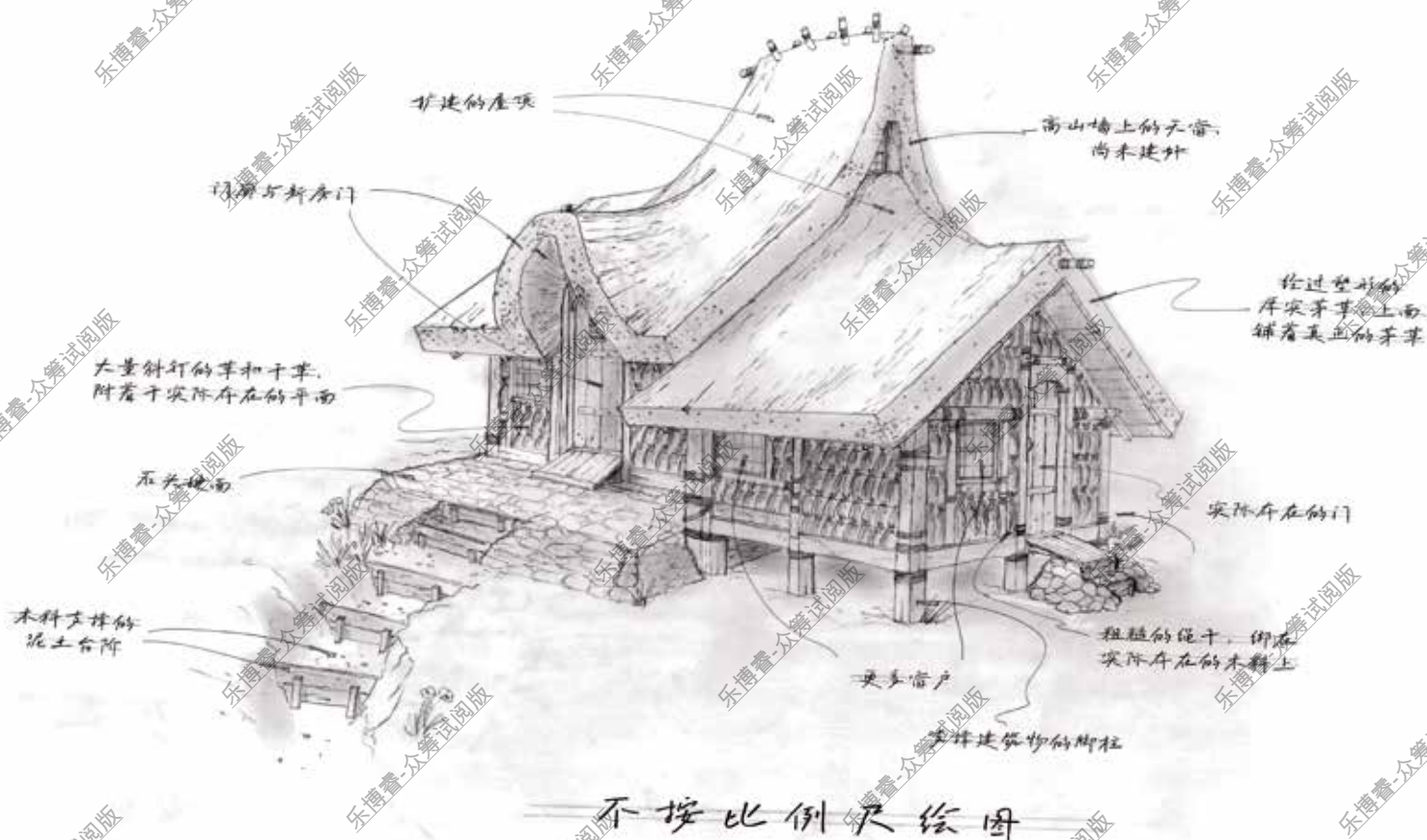
牢房内部和周围的石雕构造巧妙。“我们买来凿好的石板砸碎，再制作模具。”陈说，“就这样做出整个墙面。那不是雕刻出来的，而是从采石场买来的，我们只是重新制作了所有的墙壁、天花板和地面。”监狱内的各种表面都覆盖着一种黏稠物质，那是美术部门制作的，名为“龙脂”。“我们想到用墙纸胶，再用绿色颜料着色，龙脂就这样诞生了。”陈继续说。

在“享乐之终”，并不是每个地方都阴郁黯淡，被龙脂覆盖。塔内有一个议事厅，供囚犯向赦免委员会请愿，争取释放的机会。









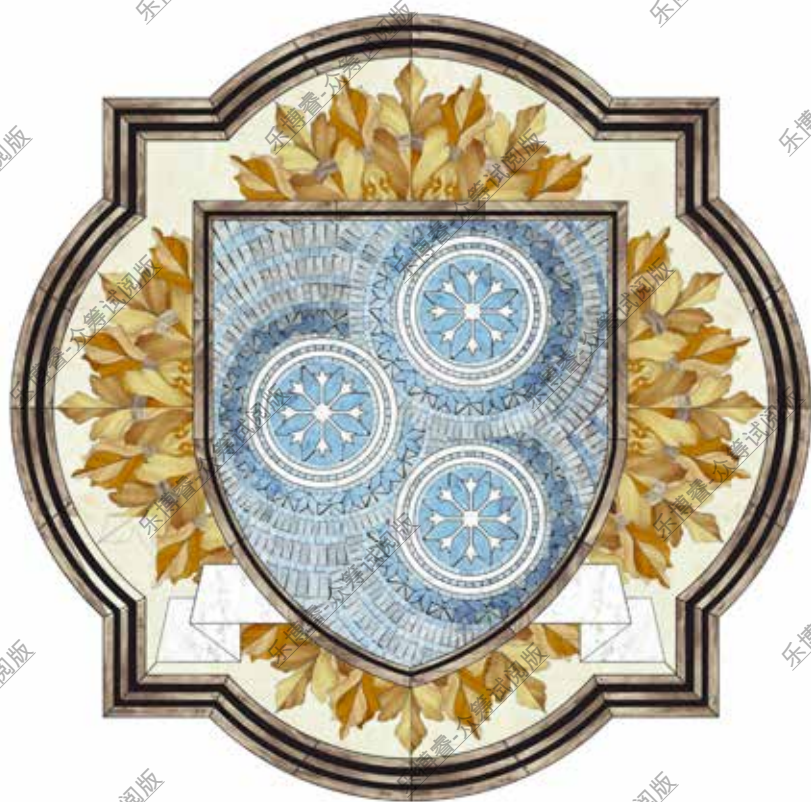


4

# 电影制作的魔法







## 流沙地面

第一次面对弗奇时，埃德金和霍尔加被索菲娜困在了地面里，他们发现自己的处境岌岌可危。“这个有趣的法术出现在电影开头，索菲娜把地面变成了地面以外的东西。”拉查姆说，“我们搭建了现在这版地面，负责特效的萨姆·康韦想出了使沙子瞬间液化的方法。他制作了一个装满沙子的盒子，就是那种里面都是沙子的玻璃盒子，用的是特定种类的沙子，然后用气动炮快速向盒子里注入空气。注入空气之后，沙子就从可以站在上面的固体变成了液体。我看得一头雾水，完全不明白其中的物理原理。他给我们做了一次展示，我的感想是‘天哪，这简直是书里的法术。你刚刚做到了，你是巫师吗’，他回答说‘不，我是做特效的’。”

“这是我们最早解决的难题之一，因为我知道，这个法术可能是最难表现的。”康韦回忆起索菲娜的转化岩石法术，“我为此做了一些研究，还借鉴了我和我父亲（特效总监理查德·康韦）在以前的工作中总结的一些经验。实际上，我们制作的是流沙——瞬间出现的流

沙——所以沙子的表面是固体，然后我们再往里面充气，使沙子之间失去摩擦力，角色就会直接沉进去。”

这组镜头刚开始时，我们能看到制作方铺设的一些小瓷砖，这些瓷砖布置成了无冬城纹章的样子，与地面的其他部分浑然一体。“我们花了很多时间研究怎么在沙地上面铺瓷砖，好让这里看起来与整个布景无缝融合。”康韦解释说，“然后我们轻轻一按开关，空气注入，两位演员就能穿过瓷砖，直接掉进沙地里。这个布景看起来很棒，效果也很好。”

在拍摄过程中，演员并不知道这个把戏的原理。“我们把这个（恶作剧）带到了片场，没让演员提前尝试。”拉查姆回忆说，“我们只告诉演员起身穿过片场，他们照做了，然后萨姆就把地面液化了。原本地面还很坚固……突然之间，两位演员就陷进了沙子里，他们脸上的表情就像是不确定刚刚到底发生了什么事。在弗奇办公室发生的这个片段里，演员的一切反应都是真实的。”







# 认得出来吗？

埃德金组建冒险队伍是为了和基拉团聚，并从弗奇那里偷回一件重要的物品，可事情经常脱离计划。他们并未报名参加烈日大赛，但“龙与地下城”的世界里从来不缺随时准备集结成队去挑战任务的冒险者。烈日大赛上就有这样两支队伍……其中之一看起来非常眼熟。

如果眼力足够敏锐，“龙与地下城”动画系列的忠实粉丝可以在竞技场里发现汉克、埃里克、戴安娜、普雷斯托、希拉和博比，他们都穿着 20 世纪 80 年代风格的标志性服装。





