



線上遊戲 角色社群面面觀

2017-04-11 記者 邱琨皓 文



電玩遊戲會隨著時代而有所變化，早期的單機遊戲因為技術以及概念不足，所以強調簡單、快速的風格；而漸漸從單機遊戲衍生出的線上遊戲，則強調多人連線、豐富的遊玩模式，慢慢取代傳統遊戲的市場。然而遊戲變動的另一主因則是因為大眾的偏好，如何營造出良好的遊戲環境吸引更多玩家，是遊戲廠商考量的根本問題。

遊戲內在本質 三種愉悅類型

國外遊戲學派學者約翰·赫伊津哈 (Johan Huizinga) 早在1949年就提出「魔法圓圈」的理論。他認為遊戲是在日常生活以外的世界，擁有自己的時間和空間，而人們在遊玩的時候則遵循裡面的規則、依照既定的模式體驗愉悅。

根據交通大學傳播與科技學系教授張玉珮的研究論文，遊戲中的愉悅可以分為三大類型，分別是控制性愉悅、敘事性愉悅以及社交性愉悅。控制性愉悅指的是玩家在遊戲中升級或者勝利，以此達到快感，其中會產生彼此競爭、控制的行為，因此目的性十分強烈。敘事性愉悅簡單來說，就是擁有完整豐富的遊戲背景故事。敘事性越強的遊戲，玩家們越能感受到虛擬世界的真實感。比如角色扮演類型的遊戲，在故事內容方面會投入較多的心血。

最後的社交性愉悅則是線上遊戲的核心，透過互動產生的社交關係，滿足隸屬感和認同感。有些時候玩家在遊戲世界甚至比現實生活還要活躍，也因此線上遊戲總會主打團體對戰，和朋友共同體驗的特色。

塑造角色故事 建立虛擬世界

角色扮演類型的遊戲一直是遊戲的熱門指標，玩家可以透過遊戲扮演一個全新的角色，在不同的世界裡體驗不同的培養方式。以楓之谷 (Maple Story) 為例，早期的楓之谷強調打怪升等的過程，玩家們絕大多數的時間都在想盡辦法快速升等，然而重複的動作和方式，使得遊戲變得過於單調，沒有花錢的玩家甚至要花上數個月邁入新的等級，這也讓許多粉絲流失。

近年楓之谷意識到這個問題，漸漸改變遊戲的模式，新增了不少角色職業，並且藉由鮮明的特色區隔。每個角色背後都有豐富獨立的背景故事，不再像以前只能單純的打怪升級，還可以欣賞動畫般地場景，增添不少樂趣，也就是所謂的敘事性愉悅。

暴雪娛樂遊戲公司 (Blizzard) 是美國的遊戲產業龍頭，旗下的遊戲以團隊合作、豐富角色出名，其中鬥陣特攻 (Overwatch) 在去年5月正式上市。鬥陣特攻不同於以往傳統的第一人稱射擊遊戲，只有單純的對打競爭，對於角色的形象塑造十分講究。遊戲中有許多的「英雄」供玩家選擇，和楓之谷一樣，每隻角色都有豐富的背景故事，可以說大大改變了人們對於射擊遊戲的印象。遊戲在發行期間利用不遜於皮可斯 (Pixar) 水準的動畫，將每隻角色的背景故事細膩的呈現給玩家們，並且營造出玩了這款遊戲也能像英雄一樣拯救世界的氛圍。

鬥陣特攻的創新，獲得了玩家們的好評。發行首周在全球各平台的銷售量就高達750萬套，並且在國外知名遊戲評論網站「馬他奎蒂克 (Metacritic)」獲得極高的分數，由此可見敘事性對於遊戲的重要性。無論遊戲類型是角色扮演或是第一人稱射擊，只要賦予豐富的情節，都能夠給玩家全新的體驗。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 抄襲或致敬 遊戲設計爭議多
- 讀劇 演員真實的聲音表情
- 直言不諱 月經革命

總編輯的話 / 張博倫



本期喀報為261期，以「懷念女聲 配音員蔣篤慧」為頭題，深入的介紹配音員蔣篤慧的日常以及工作環境。此外本期兩篇輪播影評都十分精彩，精闢分析人物劇情，讓讀者清楚感受電影魅力。

本期頭題王 / 郭宜婷



台北汐止人，外表精明卻是生活白癡的傻妞，把每件事做好做滿是我的目標。平常看起來臉很臭？假的，我其實是熱情奔放的獅子座。

本期疾速王 / 張巧宜



不感性但哭點很低的雙魚座。不標準的台北人。有笑眼。第六屆金GO盃歌唱大賽，4/23複賽追直播。

本期熱門排行



動物復健 屏科大動物醫院
陳昱彰 / 照片故事



懷念女聲 配音員蔣篤慧
郭宜婷 / 人物特寫



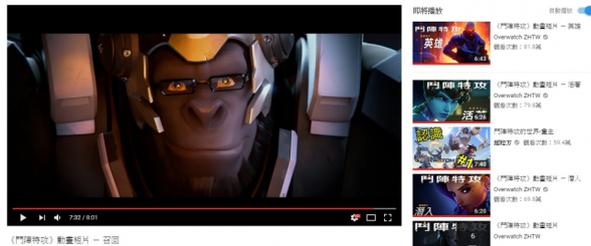
解語花 愛情與謊言
張巧宜 / 影評



目擊者在上 誰殺了知更鳥
李瑞彥 / 影評



百日告別 面對失去的抉擇
林宥成 / 影評



暴雪公司透過網路宣傳動畫，在遊戲發售前引起大量關注。（圖片來源/YouTube）

社群互動行銷 電競實況結合

當一款遊戲釋出，最重要的任務就是吸引玩家們的注意。釋出前的宣傳以及釋出後的行銷，對於銷售業績來說非常關鍵，於是遊戲的網路社群因此誕生。有別於一般主流媒體的業配案例，這些網路社群不是以利益出發點，而是一群資深玩家為了讓新手可以更快速的了解遊戲、體驗遊戲。

遊戲資訊整合平台「巴哈姆特」就是如此，只要搜尋相關資訊，可以在這個網站裡面找到許多新手須知、經驗分享的貼文。任何人都可以觀賞，並且互相討論遊戲內容，形成一個獨立的社群文化。尤有甚者，遊戲公司會透過這類網站了解玩家們的想法和建議，適度調整遊戲內容，巴哈姆特也漸漸成為遊戲公司和玩家間的交流管道。

另一種社群媒體則與遊戲公司有固定的合作關係，除了能夠在短時間內獲得第一手資訊，也會有記者撰寫相關文章，更新最新資訊以及周邊活動的詳情。類型社群媒體的代表是「就肆電競（4Gamers）」，是一間包含行銷傳播、電競規劃的整合公司。

除了新聞資訊以外，每個月還會推出電競數位雜誌，最重要的是舉辦電競比賽。4Gamers就曾多次和戰遊網、暴雪娛樂合作，推出「戰車世界」、「爐石戰記」、「門陣特攻」、「英雄聯盟」等賽事。目前台灣的電競比賽，有一半以上都是由4Gamers主導操作。

電競比賽的成功與否，幾乎可以判定一款遊戲的熱門程度，就好比美國職業籃球（National Basketball Association）一樣，即便票價再昂貴依舊全場爆滿。透過電競的直播收視，遊戲公司以及相關產業都能賺取利益，這時候社群互動就扮演著非常重要的角色。

遊戲公司可以提前發布資訊，經由社群來徵召電競選手參賽，並且在宣傳期間定期更新資訊，保持討論的熱度，最後在比賽中達到顛峰。除此之外，實況產業的興起也給了電競比賽更大的空間發揮，電競比賽結束之後，遊戲公司會和實況主合作甚至簽約，持續的實況相關的遊戲內容，包括電競比賽精華分析、知名選手介紹，延續遊戲的熱潮時間。



4Gamers隨時更新最新的遊戲資訊，並致力於協辦國內的電競比賽。

（圖片來源/4Gamers）

電玩遊戲產業從事前宣傳、釋出產品、到推廣行銷、電競成果，都與角色塑造和社群行銷有著密切的相關，藉由人與人之間的交流形成特定的網絡，建構出屬於遊戲的產業結構鏈，將遊戲內容分享給大眾，兩者的重要性不容忽視。



解答能賺錢 知識經濟夯

回答問題也能賺錢？透過動畫帶你一窺知識變現的神奇。

動物復健 屏科大動物醫院



以照片記錄屏科大動物醫院進行的動物治療及復健。

[前往 Facebook.com](#)

▲TOP

關於喀報 聯絡我們
© 2007-2017 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0