



以受虐為樂 虐GAME沉迷之因

黃昱晉 文

2018/03/25

隨著電玩市場的壯大，吸引許多廠商競相投入分食這塊大餅，也造就各類遊戲的出現來滿足不同喜好的玩家。在這些琳瑯滿目的遊戲中，有一種類型和其他「親民」的簡易上手遊戲與眾不同，它的內容充滿複雜的操作以及不友善的設計，無時無刻摧殘著玩家的意志與耐心，由於遊玩的過程宛如受虐一般，它被稱之為「虐GAME」。過高的門檻使得許多人打退堂鼓，卻也培育出一票死忠的粉絲，因此往往能有不錯的銷售量。

遊戲難度的轉變 以惡靈古堡為例

電玩遊戲時至今日，為了因應直線上升的玩家數量以及日漸增長的市場，遊戲的設計理念逐漸朝向普遍、簡易的方向。例如：在進行遊玩時，時常會有貼心的提示、教學帶領玩家完成任務；或是簡化操作系統，搭配按鍵就能輕鬆地打出華麗的招式。著名遊戲系列《惡靈古堡》在1996年的第一部作品《惡靈古堡》中，憑著恐怖、詭譎的氣氛給予玩家遊玩時窒息般的緊張感，獲得了良好的銷量與評價。但在遊戲系統方面卻受到不少指責，因其固定視角的設計使操作上容易出現死角、複雜又龐大的地圖卻沒有任何提示、脆弱的主角對比難纏的怪物等批評聲浪四起，過高的難度也造成該遊戲難以進一步擴及更廣大的消費者。

在接下來的16年間，為了迎合大眾的口味，《惡靈古堡》製作商更改了過往遭人詬病的內容，簡單的操作與刺激的體驗成為遊戲的核心主軸，遊戲裡也鮮少出現折磨玩家的難關，使得後來問世的《惡靈古堡6》與初代呈現了截然不同的風格。恐怖、生存要素不再，取而代之的是射擊與電影般的動作場面，這一轉變雖然讓許多老玩家認為失去原本的味道，但卻為遊戲帶來了系列中第二高的銷量。系列作玩家融哥表示：「這個轉變就與電影很像，現在只有大場面的好萊塢才會有人看，一些重內涵或是針對特定消費者的根本沒人會去看，遊戲也是如此。」說明了廠商的目標群眾不再只是侷限於某一部分的玩家，為了能擴大遊戲的接受度，勢必要在內容上作出改變。





惡靈古堡6在模式上的更動使評價呈現兩極化，一部分認為系列毀於這部作品，但一部分則認為爽度與劇情拿捏得宜。（圖片來源 / 巴哈姆特）

手遊成長氾濫 虐GAME再起

越來越簡單的設計也體現在手機遊戲上（以下簡稱手遊），成為近年不可忽視的商機，比起使用鍵盤的電腦、手把的家用機，手遊只需滑動手指的操作再加上現今幾乎人手一機的時代，相輔相成之下更助長了許多手遊如雨後春筍般地出現。但過多休閒、輕鬆的快餐遊戲（如快餐一般吃完就扔，指遊玩時間不長的遊戲）充斥在市面上，許多玩家難以在這類遊戲中找尋刺激、緊張感，單調且重複的作業會使人感到枯燥乏味，缺少難度以致於在遊玩時無法聚精會神，所有的難關僅靠幾個簡單的操作就能迎刃而解，久而久之新鮮感消磨殆盡，因此手遊的淘汰率非常高。

這情況不只發生在手機上，許多電腦的線上遊戲也因為好上手在初期吸引大量玩家註冊，但時間一久感到乏味隨後就移轉到其他遊戲，最後被迫停止營運，但其他的遊戲也會因為類似情況陷入惡性循環。電玩歷經了數十年的進步，玩家看待遊戲的心態也一直在改變，過去電玩被認為純粹是娛樂，其目的是消遣、放鬆。如今不管是刺激、亢奮或是成就感，玩家都能從電玩中發掘。在對毫無難度的過程產生倦怠後，原本受到多數人排斥的虐GAME卻趁勢再起，逐漸從小眾市場成為獨霸一方的遊戲類型。



手遊簡化的操作與系統，遊玩時因為缺少變化且充滿作業感，如果特色不夠鮮明就會被市場淘汰。（圖片來源 / 「少女前線」遊戲畫面截圖）

注重體驗過程 享受通關成就

虐GAME的特色不外乎就是令人望而生畏的難度，舉目前最有名的《黑暗靈魂》系列來說，即使是低等的怪物都能和玩家纏鬥數小時，好不容易披荊斬棘通過重重難關，映入眼簾的卻是更強大的魔王，接下來又得耗費數小時甚至數天的時間來解決魔王才能繼續挺進。遊戲的難度讓玩家幾乎沒有犯錯的空間，一旦失誤就必須重新來過，偏偏遊戲裡到處都是一擊斃命的陷阱或怪物，螢幕上「YOU DIED」的字幕便成為讓玩家印象最為深刻的畫面。這樣的核心玩法，似乎沒有樂趣可言，但其實這些過程就是虐GAME最大的魅力所在。

在《Gamification by Design》一書中將玩樂分成四種動機，包括征服、紓壓、樂趣還有社交，其中因為高難度的設定促使玩家對遊戲有了「征服」的動機，每一次對決的死亡意味著玩家的成長，重複的失敗不僅不會令人感到挫折，反而會增加對下一次挑戰的熱情與期待。《黑暗靈魂3》的總監宮崎英高在接受U-ACG的採訪時也指出：「《黑暗靈魂3》和其他的作品一樣，並沒有要刻意刁難玩家；重心在於如何讓玩家能夠不放棄繼續挑戰，而不是要難到讓玩家放棄挑戰。」在U-ACG的文章中也提到，「超高困難度的遊戲並不會無法滿足玩家的能力需求。反而正是因為難度高，才更能讓玩家從遊戲『過程』中經驗到能力需求的滿足，而並非以『結果』作為能力感的主要來源。」因此虐GAME重視的是遊玩時玩家所獲得的成長，透過不斷累積的經驗與技巧突破眼前的困難，才是虐GAME的真諦所在，也是能在眾多遊戲類型中立於不朽的主因。





強大又浮誇的魔王關主是虐GAME中最重要的因素，它能帶給玩家挑戰的動力。（圖片來源 / [巴哈姆特](#)）

每位玩家對同一款遊戲的體驗過程都會有不同的見解，以虐GAME為例，有人能感到喜愛並為之瘋狂，但也有人則是敬而遠之。比起射擊或是策略型的遊戲，虐GAME在市場中的比重或許還稱不上是主流，雖然取向不夠大眾化，卻能以獨樹一格的風格成為遊戲圈內不可或缺的類型。



記者 黃昱晉



編輯 黃郁庭