

外掛氾濫 扭曲的遊戲環境

黃昱晉 文

2018/04/15

電玩遊戲帶給人們過往不曾感受的刺激與新鮮感，而網路的出現促成線上遊戲的問世，一改玩家過去只能面對冰冷的電腦AI，透過與其他玩家連接，讓他們能夠在創造的虛擬世界中一同合作或是競技，達到多人同樂的目的。但近年來部分玩家卻為了自身利益，不惜使用稱之為「外掛」的作弊程式來遊玩。此舉不但嚴重干涉其他人的體驗，連帶地也對公司的商譽造成莫大的損害，因此不管是官方或玩家，對於外掛都是零容忍的態度，即使如此市面上的遊戲幾乎仍存在著類似的問題，要如何根絕這些行為，是今日遊戲圈中的一項難題。



網路遊戲能體現獨樂樂不如眾樂樂的精神。(圖片來源 / [《絕地求生》官網](#))

使用旁門走道 與習慣有關

外掛的設計通常是針對某一款或是某一類型遊戲去製作，因此涵蓋的類目相當廣闊，從鬥智的戰略遊戲到第一人稱射擊遊戲都有各自合適的程式。再加上取得容易，除了網路上有專門的論壇外，也有偽裝成玩家混進遊戲中推銷的手法。雖然種類數量繁多，但效果大多是讓使用者在遊戲中獲得超乎常理的操作或是能力，像是無敵的不壞之身或是自動閃避攻擊等招數，藉此力壓其他競爭者，從而獲取遊戲內給予的獎勵或是榮耀。

影片裡以《戰地風雲1》為範例，可以看到外掛讓一名普通玩家化身成百發百中又能透視的超人。（影片來源 / [SONAR森納映畫](#)）

除了有目的性的使用，外掛的存在可能也與玩家本身的遊玩習慣有關。Richard Bartle在90年代曾經提出了巴圖模型解釋玩家的定位，他將玩家分成四個種類，分別是成就、探索、社交與殺手，其中殺手型玩家顯得最具侵略性，他們對遊戲的內容或是劇情不感興趣，反而傾向攻擊其他玩家，從擊倒與痛宰對手的快感中獲得樂趣，更偏激者甚至會以騷擾、惹怒其他人為樂。部分殺手型玩家可能因為技巧上的不足而無法滿足嗜好，就會將歪腦筋動到外掛上。正如上述提到外掛的使用目的，不需要耗費時間提升實力與技術，只要安裝好程式，就能以更方便、簡單的方式在對戰中盡情碾壓對手，滿足他們對支配的渴望。

排名系統 間接導致作弊

另外遊戲系統的設定也是原因之一。在許多遊戲中，為了不讓玩家遇到實力過於懸殊的對手，都有以實力或技術高低將玩家區分的系統，例如熱門線上遊戲《英雄聯盟》中就設置了七個位階，在最低的銅牌區域中會遇到實力較弱或是剛入門的新手，而在最高的大師區域中就可能碰上職業的電競選手。透過完善的排位系統，一方面確保了玩家的遊玩體驗不會因為挫折或是無聊產生倦怠，另一方面也給予玩家持續鑽研、精進的動力。但因為玩家間互相較勁的心態，如同學校裡成績差的學生可能受到同儕的鄙視，處於低階區域的玩家也容易成為他人嘲笑的箭靶。在探討對大學生作弊心理的《現代心理學理論與實踐》一書中提到，為了贏得讚美或是優渥的獎賞，在虛榮心的驅使下可能會引發作弊行為。除了原本就是以獎賞為目的的玩家外，一些長期無法攀升或是只能待在低階區域的玩家，為了擺脫臭名或是取得朋友的認同可能就會鋌而走險，選擇使用外掛的幫助提升排名。

玩家藉著「手段」達到理想的成果，使得更多人紛紛跟進，無形中助長了這股歪風。這也應證了另一項在書中提到的「從眾心理」，當周遭的人們紛紛採用作弊的方式提升分數，就會產生「大家都這樣做，那我有何不可？」的想法來合理化作弊的行為，同時也會認為這只是個確保自身不會吃虧的權宜之計。套用到遊戲

中就能解釋玩家若是身處充滿外掛的環境中，他選擇的可能不是抵制或舉報，而是採取相同的手段來避免落於人後。

官方消極面對 玩家失去信心

過去網路遊戲因為過多外掛導致玩家流失的例子不勝枚舉，而最近的例子莫過於《絕地求生》了。在2017年3月，推出前就備受矚目的《絕地求生》憑藉著融合射擊、生存與死鬥的玩法迅速席捲全世界，最高峰時期曾達到同時在線人數320萬、平均遊玩人數接近160萬的驚人成績，並且在遊戲實況平台Twitch長時間位居總觀看人數第一名，可以說是2017年最火紅的遊戲也不為過。但時隔一年，根據遊戲平台Steam的統計，2018年3月遊玩的平均人數相比2018年1月，僅兩個月的時間平均人數就減少了30萬。在數據公佈後，多數的批評都指向外掛過於猖獗，導致遊戲失去了樂趣，只剩下一肚子氣。遊玩時間半年的玩家融哥表示：「以前大概打五場會遇到一個外掛，現在打一場就會遇到五個吧，對手、隊友全部都在使用，隨便都能看到無敵或是自動瞄準的外掛」顯示對戰已經不是以玩家實力論高下，而是比誰外掛的功能比較先進、強大。

隨著外掛日漸猖狂的情況，官方設置檢舉系統讓玩家能夠舉報手段不乾淨的作弊者，期望透過雙方合作創建公平的遊戲環境。但事實卻不是如此順利，Youtuber黑科技在影片中與外掛玩家的對談中得知，要在一局的比賽中同時被檢舉7次以上，或是擊殺對手超過12個才可能被檢測到，顯示官方處理手段相當消極。外掛玩家在掌握了規則後，只要保持低調且不觸犯底線，可能就不會遭到調查，這也是外掛數量無法有效降低的主因。除了靠檢舉外，遊戲也會有偵測機制來應對，但正所謂「道高一尺，魔高一丈」，即使再嚴密的系統都可能被突破，再加上被抓到的懲罰頂多就是封鎖帳號，難以對作弊者起到嚇阻的作用，因此要做到完全防止外掛可說是難上加難。《絕地求生》的例子便應證如果官方看待外掛不夠嚴謹，就可能被有心人士利用，最後使得遊戲人口逐漸減少，最終可能面臨停止營運的命運。



《絕地求生》在Steam的評論區不管是好評或負評，許多都提到外掛氾濫的問題。(圖片來源 / 黃昱晉重製) 資料來源：[Steam](#)

改變遊玩態度 才是解藥

不管是再嚴謹的偵測或者更嚴峻的割頁，充其量只不過是治標不治本的方法。問題的癥結不在系統，也不是官方態度，而是在玩家看待遊戲的態度。遊戲的核心價值應該是體驗過程所獲得的感受，排名或獎勵僅是過程的回饋，為此使用外掛豈不是與遊戲的精神背道而馳了？並且遊戲不是只有輸贏，重要的是怎麼樣去享受遊玩。所以導正玩家被扭曲的價值觀，才是解決的不二法門，但只要有玩家存有一絲投機的心態，想要完全杜絕外掛就無法達成。



記者 黃昱晉



編輯 李哲君