

## 手機遊戲 為何要被鄙視？

黃昱暈 文

2018/04/29

市面上的電玩遊戲發展至今，除了電腦與電視遊樂器（PS4、XBOX等機台，以下簡稱家用機）外，手機的出現提供了一個嶄新的電玩平台，配合手機的普及化，手機遊戲（以下簡稱手遊）每年正以突飛猛進的速度成長。根據網站proelios的統計，2017年遊戲市場手機與平板的收入就占了電玩遊戲總量的三分之一，同時也是這幾年來成長率最高的項目，雖然發展時間短，但不管在品質或人氣都有相當驚人的成長，造就手遊今日蓬勃發展的盛況。



即使遊戲操作簡化，高人氣的手游仍然以紮實的劇情鞏固廣大的客群。

（圖片來源 / [Fate Grand Order](#)官網）

## 簡單就是非？ 定位引起的爭端

近年來興起了一種被稱作「鄙視鏈」的說詞，意思是指優越感所引起不同群體的互相鄙視，藉此區分群體好壞來建立階級的高低，就如食物鏈一樣形成由上而下且層層相扣的系統。在遊戲界，電腦與家用機為了爭論雙方優劣持續了數十年的論戰，無形中構成了鄙視鏈。相對新興的手遊明顯沒有與擁有完善環境老前輩拼搏的本錢，在技術與資歷都不足的情況下，手遊只能淪落到鄙視鏈的底端。比起專為電腦與家用機開發的大作，手遊因為本身機能的限制，加上方便人們隨時隨地遊玩的特點，使得遊戲的設計大多朝向簡化操作且大眾化的方向發展，不管在規格、畫質甚至遊戲性，表現相較之下較為拙劣。

而基於這些特點，使得手遊在其他玩家看來就像低年齡的玩具，這使得手遊玩家連帶地也受到類似的看待。多數較具資歷或是其他平台的玩家普遍認為手遊充其量是消遣的工具，在他們眼中，手遊功能只剩打發無聊的用處，其存在的目的只是為了提供沒有空間打電玩的人一種放鬆的管道，不值得耗費精神與心思。對於這樣鄙視的風氣，長年遊玩PS4主機的玩家阿崧同意這些看法：「我手遊只會在外面無聊時才會拿出來，在家的話PS4就夠我玩上一整天。」

## 廠商短視近利 自砸招牌

儘管大眾對手遊不是一致好評，但由於手遊的開發成本既低廉又能帶來大量商機，吸引廠商競相投入。為了因應變化多端的客群喜好，更多元、廣泛的種類接二連三問世，提供玩家許多選擇，然而所謂「物極必反」，不斷地推陳出新反倒造成品質不一的情況，導致許多劣質品誕生。手遊即使有著繁多的數量，卻充斥著換湯不換藥的內容，哪怕只換個名稱與人物模組，都能包裝成全新的樣子加以販售。題材與玩法一成不變又缺乏突破性的創新，廠商僅能靠頻繁地炒作廣告來增加曝光率，但亡羊補牢的手段只是徒勞，不但無法保留，更無法擴展客群。

另外課金系統同樣招人反感，許多手遊打著免費暢玩的口號吸引玩家嘗試，進到遊戲後才發現到處都是需要額外花錢的內容，設計的難關不是為了考驗玩家的技術，而是口袋的深度。在處處受限的情況下，對於遊戲的體驗大打折扣。雖然課金在手遊中是常見的經營模式，但如果不是靠著內容來吸引玩家，反而是用限制的手段逼迫玩家掏錢，那麼課金只不過是變相的斂財方式。玩過多款手遊的玩家Dory卻不反對課金，認為適當的課金反而能夠提升樂趣：「像是《偶像大師》也有課金機制，但遊戲主要是拼技術，我只有在為了抽到稀有角色才會需要課金。」顯示課金的誘因對於玩家的體驗有著關鍵的因素，拿捏合理的課金項目不但不會招致玩家反目，反而能為廠商帶來更多營收，共譜雙贏的局面。



莉莉亞 手遊線上大部分都拉圾啦 只是有人玩啊 手遊我覺得單機劇情動作比較優質啦

2018-01-23 10:47:19 3 回覆



性感Kappa。天使模式 手機讀友猴子太多

2018-01-23 10:47:28 3 回覆



忍者蛙大濕 我知道都遊戲啊 但手遊10個有11個都附沙襲的

2018-01-23 10:50:26 1 回覆



stupid旭-87模式 手遊讀友跟智障潮潮比較多



網友對手遊的評論幾乎都是一面倒負評。(圖片來源 / 巴哈姆特留言擷圖)

這些惡習在手遊市場上屢見不鮮，部分開發商為了能最大化地榨乾玩家荷包，只是一昧的強塞遊戲而忽略了品質。導致手遊的壽命普遍不長，有的甚至不到一年就面臨停止營運的結果，不斷重蹈覆轍使手遊陷入了惡性循環的漩渦之中。看似光鮮亮丽的收益背後卻是數不盡的免洗手遊（用完就扔有如免洗筷一樣）堆積而成的，種種因素將手遊名聲搞臭，逐漸與「糞作」畫上等號，扭曲的圖利心態也被多數玩家唾棄。

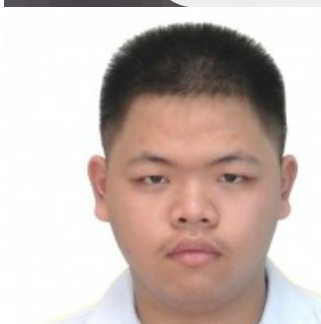
## 非授權作品 劣幣逐良幣

另外屢屢爆出的抄襲風波更為手遊蒙上了一層陰影，抄襲缺少可以明確判別的基準，造成界定作品有無抄襲具有爭議性。如果只是玩法相近並不至於引起輿論，例如《英雄聯盟》與《Dota2》兩款都是鬥塔類型的遊戲，前者雖然偶有關於抄襲的批評，但仔細經過比較，不論是美術風格或是遊戲內容，兩款遊戲還是有很大的不同。但要是從外觀到內容都有雷同或相似之处的話，那可能就有侵權的疑慮了。在2017年風靡全世界的大逃殺電腦遊戲《絕地求生》在推出後獲得了巨大的成功，遊戲內獲勝的標語「大吉大利，今晚吃雞 (WINER WINER, CHICKEN DINER)」更讓吃雞一詞成為遊戲的代名詞。隨後在手機出現了數款相似的遊戲，讓吃雞熱潮得以在手機掀起波瀾，但這些事實上都是未獲官方授權的作品，裡面的武器、遊戲場景、甚至操作介面都和原版的如出一轍，因為實在太過相似，原版開發商決定採取行動提出訴訟。既然抄襲爭議已經浮上檯面，那手遊版本為何仍具有相當的人氣呢？「金錢」是主要因素，由於玩原版前要先花台幣800元購買外，還得要有高階的電腦配備。免費的手機版本相較就親民許多，加上羊群效應(如同從眾心理，指人的行動受到多數人所影響)發揮，群眾的跟風更有助於推廣到不同的客群，使手遊的吃雞玩家數量與日俱增。

稍做比較就能看出手遊版本是劣化的移植作品，卻能靠著免費而爆紅，這使得原版玩家對此相當不以為然。有原版半年遊玩經驗的融哥道出了與許多玩家類似的看法：「明明是劣質山寨品，一堆人因為不用錢就跑去玩，感覺真的不太好。」手遊類似情況可說是相當泛濫，仍舊有許多散佈於市面上，嚴重的話甚至會讓原版廠商承受巨大損失，於是在這樣的狀況下，選擇遊戲前做足準備作業成了當今玩家必需學習的課題。

影片以《絕地求生》（畫面右）與另一款名為《荒野行動》的遊戲（畫面左）做比較，可以發現相似處還不少。（影片來源 / [余不帥](#)）

雖然手遊當中也不乏一些優質的遊戲，但過多的負面例子對名聲造成了不小的打擊，「山寨」、「免洗遊戲」逐漸形成手遊的刻板印象，要遏止這種現象取決於廠商如何看待原創性與玩家的感受。至於那些被鄙視的手遊玩家，俗話說：「青菜蘿蔔各有所好。」每個人對遊戲的喜好也不盡相同，既然這樣，又何必因為玩的遊戲就受到藐視呢？以交流取代鄙視，或許對遊戲環境才能帶來正面發展。



記者 黃昱晉



編輯 戴葦婷