



## 手機遊戲軟體 魅力無人擋

2013-09-29 記者 林庭宇 文

具備多功能的智慧型手機，不管在收發信件、傳送訊息、娛樂消費、生活消遣上都十分方便，成為現代人身邊不可或缺的物品。連帶地帶動App產業的發展，而遊戲開發更是蓬勃發展。龐大商機的背後，各家廠商無所不用其極地吸引消費者的注目。

### 轉珠遊戲風潮 席捲臺灣

近來常可以看到網路上會跳出有關手機App的廣告訊息。從近期熱門的手機App遊戲《神魔之塔》可以看到手機轉珠遊戲的盛行。此由香港Mad Head Limited公司所開發的遊戲，是一款結合寶石消除及召喚獸卡片蒐集的角色扮演手機遊戲。

在臺灣，寶石轉珠消除的手機遊戲非常熱門，也相當多款。遊戲方式主要是讓三顆同樣顏色的方塊連成一線，進而達成過關的條件。通常轉珠遊戲會因性質不同而做些不同的遊戲設計，像是利用世界各地神話為代表作出的一系列故事，讓玩家同時感受到歷史破關，與可愛風格打造的有趣遊戲畫面。而轉珠遊戲的不同也成功地吸引許多不同年齡層的玩家。



熱門的手機遊戲活動也可以吸引到眾多玩家。(圖片來源/imgur)

### 熱門遊戲 有其成功之處

成功的App遊戲往往造成廣大迴響。不過，一個App軟體到底要具備什麼樣的條件，才能讓一個手機遊戲如此讓人瘋狂？現在市面上耳熟能詳的App遊戲《Candy Crush》，可說是此類轉珠遊戲最經典的始祖。其利用可愛的糖果風格及簡單的消除玩法，開闢了女性與甚少玩遊戲的玩家市場。玩家們想要在下班後或聊天聚會上玩個輕鬆歡樂的遊戲，卻不想花大量精神去研究遊戲本身，此時《Candy Crush》也就符合此類型玩家的需求。以往在遊戲界占少數的女性族群，在《Candy Crush》裡卻是占了大多數。簡單方便的遊戲方式吸引不同的消費族群，成功打進新市場。

而《Candy Crush》的獨創寶石消除遊戲方式，對手機遊戲市場來說，無疑像是丟入水面的石頭所引起的漣漪。在此之後，轉珠遊戲的發展如雨後春筍般冒出，到處都可見到類似的遊戲方式。《神魔之塔》即是一例，在加強遊戲方式後，更強調遊戲與玩家的互動，像是抽卡片機制，如同抽樂透賭博一樣，利用玩家心裡想賭一把的心態使遊戲更加刺激。

其反饋效果機制也使玩家愛不釋手，類似的方式像是知名社群網站的網路遊戲《開心農場》，也是利用偷拔其他玩家辛苦種植的成果來達到遊戲效果。很多遊戲吸引人的地方是在現實中比較負面的觀念，可是在遊戲中，就成為一種幽默娛樂的方式。平常在現實中礙於現實情況無法輕易做到的事情，透過遊戲刺激玩家的動機，並滿足需求。消費者心理是一個重要因素，因此一個遊戲要在市場上取得一個好的位置，取決於能否抓住消費者的胃口，也是現在遊戲市場特別重視的一環。

媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事物。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

#### 本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡  
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界  
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方  
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲  
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員  
張婷芳 / 人物

## 同質性遊戲 抄襲惹爭議

在無法真正開發新玩法的情況下，同類型的遊戲就會遭到其他人的質疑是否有抄襲，尤其在熱門的遊戲競爭下，《神魔之塔》就被指涉嫌抄襲日本遊戲《Puzzle & Dragons 龍族拼圖》（以下簡稱P&D）。神魔之塔遊戲的內容模式、遊戲技巧基本上都與P&D相去不遠，就連部分召喚獸的模樣也非常相似。雖然神魔之塔官方表示遊戲是參照市面上許多轉珠遊戲而成的，並非完全相同。但是，部分玩家非常不諒解，因此做出《神抄之塔》App來挖苦神魔之塔抄襲P&D事件。



部分玩家對於支持遊戲原創性的抗議。（圖片來源／蘋果日報）

抄襲對智慧財產權的保護無疑是一個重重打擊。從玩家角度來看，誰抄襲誰的或許沒有那麼重要，反正遊戲同質性高是正常的，只要是好玩的遊戲就好。因為這不牽涉到玩家們的利益，所以可能有類似的論調。不過以商業考量來看，抄襲背後可能是幾千萬的利潤，不但侵犯了創作者的權利，同時也背負了許多罵名。

做出一個好玩的遊戲，要先想怎麼去玩，而這是一項難題，因為要考慮的事情和投入的開發研究都非常多。如果別人把成果學過來，自己不就成了冤大頭。玩家雖然各有所好，可以選擇喜歡的遊戲，不過可以反思的是，遊戲真的只要做得好玩就好？是否會扼殺真正的創意及靈感，造成將來沒人想去設計更高品質的App，如此對玩家來說是好是壞，就得看玩家自己所作的判斷。

## 小遊戲出頭天 為龐大商機

人們有歷史以來都在玩遊戲，遊戲對人的影響非常深遠，可以調節生活節奏和尋求樂趣，對生活來說雖非必要，但卻不能沒有。在科技進步下，手機遊戲的發展，可以打發空閒的時間，不管是在捷運火車上、吃飯聊天時，越來越多的人低著頭滑手機、平板。這樣的景象隨處可見，不但改變了人與人之間的互動方式，也讓手機遊戲業找到其中商機。



低頭族代表的是手機產業的商機。（圖片來源／陳中樞〈距離〉）

App遊戲製作的過程相較其他平台上的遊戲簡單許多，更遑論現在隨著智慧型手機的普及，每一個人都可以是潛在的玩家，讓許多遊戲產業紛紛轉型，只為求得市場中一塊大餅。因為現在手機遊戲市場還在起飛階段，許多遊戲仍是以簡單、方便為娛樂目的，如果將來可以像電腦遊戲做出細膩的遊戲質感或更為互動的方式，未來的展望是無可限量的。

一個App程式可以有上千萬的下載次數，代表龐大商機下遊戲市場的競爭激烈。大部分的遊戲仍會被更好的遊戲淘汰，但要做出一個受到市場討好的手機遊戲，是非常不容易的。回歸最初的宗旨，一個遊戲想博得大家支持，在一片茫茫遊戲海中，得先找到自己的定位、獨特性，而不是一味的模仿、隨波逐流。若能先抓住市場的契機，往往也是帶動風潮的熱門遊戲之一。

## 總編輯的話

本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

▲TOP

[關於喀報](#) [聯絡我們](#)

© 2007-2014 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0