



深度探究动作游戏为何受欢迎

近些年来,国内外许多游戏开发商采用了“动作游戏”这一类型来进行游戏设计。从国内来看,自2016年的《崩坏三》到2020年的《原神》,再到2024年的《黑神话:悟空》大热;从国外来看,从2001年的《鬼泣》到2011年的《黑暗之魂》,再到2022年的《艾尔登法环》,如此之多的游戏都选择了“动作游戏”这一类型进行制作,并屡次收获全球玩家的青睐。那么,究竟是什么因素使得动作游戏如此受欢迎?我们将试着从游戏设计、玩家心理、产业发展等因素进行分析。

在讨论前,我们需要先明确“动作游戏”这一概念:动作游戏指的是一类以即时操作为基础、要求玩家在持续变化的环境中迅速作出反应、完成特定任务或战胜敌对元素的电子游戏类型。其中,最为典型的例子为平台跳跃类和3D格斗类,但若仅仅是玩家操纵角色进行行走、打开宝箱、放置物品等动作的游戏,并不能称之为“动作游戏”,因此这类游戏不在讨论范围内。

首先,动作游戏对玩家最有吸引力的地方在于其紧张刺激、节奏感以及及时反馈机制,玩家每一次的所发出的指令结果将立刻显现在游戏中。例如,当玩家在游戏中遇到敌方角色攻击时,玩家需要约一秒的时间内进行“格挡”以抵御敌方角色的伤害。当玩家按下“格挡”所对应的按键时,指令会在极短的时间内传输进游戏,并令游戏内角色做出“格挡”这一动作进行防御。当该流程结束并成功后,玩家体内多巴胺得到释放,从而获得快感与成就感,由此叠加,玩家将会沉浸其中。但当“角色”受伤,即“格挡”这一动作晚于敌方角色造成伤害的判定时,玩家因角色受伤而短暂气馁。然而,当敌方角色进行下一次攻击时,玩家会期待自己能抵挡此次攻击,从而再次激动,兴奋地循环以上流程。从失败气馁到再次迎战这一过程极其短暂,而游戏制作方为了把握节奏,敌方角色攻击的最多间隔时间仅仅7至8秒左右。直至玩家操纵的角色完全死亡或敌方角色完全倒下,这一整个循环过程才算结束。甚至即使玩家为了打赢一位关卡首领会进行五十多次的尝试,但每次尝试之间——即角色死亡并重新挑战的时间也最多5至6分钟。

当玩家在失败与成功之



间来回循环时,则进入了一种在心理学上被称为“心流体验”的状态。其理论由心理学家米哈里·契克森米哈伊提出,指的是个体在从事某项活动时进入的一种高度专注、完全沉浸、时间感扭曲并感受到极大满足的心理状态。在这种状态下,人们会感到注意力高度集中、行为顺畅自然、内在动机强烈,并愿意持续进行该活动。正因如此,玩家在玩动作游戏时能够沉浸其中。

其次,“动作游戏”在视觉和听觉上有着极强的吸引力。

事实上,如今受众群体更多的动作类游戏,例如《最终幻想》系列、《原神》、《逆水寒》等游戏采用的并非如《黑神话:悟空》、《黑暗之魂》、《艾尔登法环》等游戏的“硬核”操作机制,即角色被攻击后或角色死亡后惩罚措施并不是特别严重,并且比起角色的动作,更注重画面与听觉上的表现。例如,当角色进行攻击时,伴随动作产生的特效极具震撼感;当角色释放终结技后,特效画面将占据全部屏幕,甚至无法看清角色动作;当玩家打

出每次攻击时,都会伴有精确且清晰的音效。通过这些艺术效果,游戏制作方将玩家的注意力放置在视听语言上,进而让玩家不仅体验到动作类游戏带来的兴奋感,还有画面与声音上的刺激感。游戏制作方大大降低了“动作游戏”的实际难度,也是为了让更多仅仅希望用游戏消遣时间的普通人得以轻松地游玩。

除此之外,“动作游戏”或许触及了人类内心深处所具有的生存本能与自我控制需求。从进化心理学的角度来

看,人类的祖先在远古时期必须通过快速反应、准确且高效的动作来进行防御与攻击。不过,在现代社会,人类早已无需担心这些生死攸关的生存压力,但这种本能依旧存在于我们身体的深处。而“动作游戏”恰巧能够在虚拟世界中进行快速地攻击与防御,从而用虚拟的体验唤醒来自身体深处的本能。

在现代社会,人们普遍具有较大压力,无处宣泄时,玩动作类游戏也成为了一种有效的压力释放的方式。与其他类型游戏,例如解谜类、模拟经营类游戏相比,“动作游戏”的及时反馈与高强度的战斗机制,能够为玩家直接地宣泄负面情绪,带给玩家及时的“爽快感”。部分研究表明,游戏中的暴力行为并不会直接导致玩家在现实中产生攻击性行为,反而可以通过虚拟世界中的释放来缓解现实生活中的焦虑与压力。

另外,从产业发展的角度来看,“动作游戏”逐渐发展并直至如今的火热程度与技术方面的创新密不可分。上世纪,游戏大多以2D像素风格为主,上世纪末即使出现了3D类型的游戏,但其模型精致度与画面效果在如今来看实在有些粗糙。因此,上世纪所出现的近似于当代动作游戏形态的作品,主要代表为《超级马里奥》这一经典之作,也仅仅是2D平台跳跃式游戏。而进入新世纪后,芯片产业的更新换代,厂商之间的竞争加剧,游戏画面逐渐演变成如今的程度,精致且真实。而在追求真实的道路上,游戏厂商引入了现实中必不可少的一个要素,即“动作”,并试图将其作为主要玩法与卖点进行游戏的设计。

现在“动作游戏”之所以能够在全球范围内如此火热,背后蕴含的是人类对满足心理需求、渴望文化认同与支持技术进步的认可。并且“动作游戏”不仅以紧张刺激的节奏满足了我们对挑战与胜利的渴望,也通过流畅的操作体验和丰富的感官反馈,激发了玩家内在的控制欲与成就感。或许在未来,会有越来越多的游戏将以“动作游戏”为游戏类型出现,继续作为满足人类本能与自身内心需要的存在,推动人类在虚拟与现实之间寻找新的平衡与可能。

(作者:冷冠霖 山西传媒学院动画与数字艺术学院)