



深度 Game ON

Game ON

在生活的虚无中，化身不断吞食的蠕虫

身边的人来去如风，世事流转，不知道命运何时把我逼迫到避无可避的角落，在此之前，若果 Slither 的世界是舒适圈，就让我在其中不断浮游。

特约撰稿人 唐健朗 | 2019-11-03



Slither.io

去年到戏院看纪录片《坂本龙一：Coda》。“9·11”恐怖袭击时，坂本龙一身在纽约，当时全城哀愁，一片死静。直到听到一位少年在街头唱《Yesterday》，与音乐作伴一身的坂本龙一，才发现他数天没有听到音乐，原来人在患难时会很自然排斥音乐这东西。

我本是贪玩的人，工作以外，每天看一部新电影，每月试一款新游戏，但这四个多月，除了六月为赶稿而玩《[RIOT](#)》，我一直都提不起劲。这种提不起劲的状态，以前偶尔也会发生，但这次来得特别长，人或者是会下意识抗拒娱乐的。

八月底，我很想离开香港，也懒理论文死线将近，飞到悉尼去。我本打算离开香港闭关写文，手提电脑只有基本的Microsoft Office，没有游戏。但我发现人类比起抗拒娱乐，更逃避工作，于是在悉尼的我陷入一个既不工作也不找新娱乐的垃圾状态。悉尼冬天挺冷，天黑得快。有天在酒店房间，我像丧尸漫无目的地滑动手机萤幕，发现一只旧游戏《Slither.io》。或者旧游戏令我安心，于是在悉尼的日子，常常一个人拿起手机玩这只无聊但耐玩得夸张的游戏。每次玩，就可以甚么也不用想，玩整个下午。

slither io trailer

《Slither.io》是2016年的游戏，出版时粉丝也不少，当选了[Google Play](#) 2016年“最难以抗拒游戏”，并雄据苹果 [App Store](#) 游戏下载榜首位。那年，我还在打毕业后第一份全职工作，对人生规划还有憧憬。当时哥哥也没有从父母家搬走，我们迫在一间睡房，是他叫我下载《Slither.io》对战。后来，哥哥搬走了，我们也没有再对战，游戏还是继续玩，每当不想用脑，就玩，玩了几年。

简陋的游戏

读小学的时候，GameBoy坏了。出街发闷，只能拿妈妈的Nokia 3310玩《贪食蛇》，一玩就是一个小时，不停撞墙死掉，又不断重头来过。今天回想起来，也很奇妙，明明只是一条黑白色、粗糙起格的直线，在人的脑海里，却变成富生命力的蟒蛇，不断吞噬苹果，一直伸长成长，直到碰到自己躯干或四周障碍物而死亡。很多人第一眼看到《Slither.io》，就想起《贪食蛇》，有台湾网民直接称呼它做《贪食虫》，或者是它触动了大家的童年的记忆。我也被这款游戏牵引著，不同的是主角变成了一条蠕虫。



《贪吃蛇》。游戏截图

站在2010年代的标准，游戏的基本设计简陋得过分。进入主画面，输入昵称，左下角设计一下自己的蠕虫，就可以进入游戏。进入漆黑一片的世界，地上有很多闪闪发光的能量珠，游戏连声效也没有，而且经常因网络问题跳格，影响游戏流畅度，很多时玩家操控的蠕虫就这样惨死；另外一点是系统简单，玩家只要控制蠕虫的移动方向，以及加速与否，游戏没有道具，没有特别角色选择，也没有特别技能。唯一有2010年代的特色，是全球在线系统，每个游戏世界大致有四百条蠕虫，玩家需要和来自世界各地的蠕虫一起争逐地上的能量珠。能量珠可以是电脑自然生成的，可以是玩家加速时留下的，也可能是其他蠕虫死后的尸骸。

玩家吃过能量珠，蠕虫就会变长，愈长愈高分，这只游戏没有所谓的赢家，最大动力是跻身排行榜的首十位。但竞争剧烈，排名时常转变，所谓第一也是过眼云烟。虽然《Slither.io》没有赢家，但蠕虫还是会死，只是死法不同《贪食蛇》，贪食蛇碰到自己身躯就会死亡，而《Slither.io》触碰到其他玩家身躯、又或者堕进游戏空间的边界，才会死亡。蠕虫死后会化为一团能量珠，被其他蠕虫争相吞食；蠕虫先前愈肥大，留下的能量珠就愈肥美，所以愈长的蠕虫，一方面更易扑杀对手，另一方面也会招来更多的敌人。

简而言之，这款游戏的玩法就是无止境地吃和避，听起来简易，但玩起来千变万化。为了变长，玩家要捕猎其他蠕虫，运用各种技巧。我自行摸索到的招式有三种。首先是变速，向一同方向游走之时，可以突然加速，把身躯压向对手蠕虫的头部，弄死对方；截击，从其他的玩家的盲眼位，横向地急速截击；还有一种是环绕，较长的蠕虫，活用身长优势，把较细小的对手重重地围绕至死。玩家也要利用地图，游戏自动生成的能量珠通常聚集中央，按我经验，愈近中央，就愈多蠕虫觅食，游戏愈刺激。

简单的游戏

我是喜欢简单游戏的人，烧脑的游戏我也会玩，很喜欢《Football Manager》、《SIM City》、《Grand Theft Auto》。但玩这些游戏会消耗精力，打机就是寻快乐，只想躲懒的时候，想要安全感的时候，还是会重投《Slither.io》，不用想，在游戏世界只管前前后后，左左右右，死了再来过，时间就烧掉了。



Slither.io

简单游戏意味著规则少，例如《Slither.io》就只是吃和避，也代表自我发挥的空间更多，游戏如何玩，有甚么目的，都是自己决定。打《Football Manager》时，很多东西都一早订好，到某个日子，就要排阵比赛，比赛目的就是要赢，赛后记者会怎说，平日操练怎办，都很格式化。我玩《Slither.io》，也是抱住要赢的心态，明明这只游戏就没有赢家。于是一进入游戏，吃掉身边的能量珠，身体够长了，就一股作气涌到中央，群虫竞食，变速、截击、环绕，无所不用其极，这种玩法很刺激，但通常很快就死，吃掉一条、两条、三条，最后要么是被对手截杀，又或者自己失控撞向别人而死，再不然是因为画面跳格无故惨死。

也因为这款游戏真的简陋无比，《Slither.io》曾经一度被打入过我的冷宫，但我又一直没有删掉它。二十五岁有段时间陷入青年危机，人很抑郁，很累，真的不想用脑，只想时间过去，又睡不著，没有其他选择，还是再次打开《Slither.io》，变成一条蠕虫不断地吃和死，死了重生，再次吃和死。死到某个地步，也自我放弃了，想起自己只想把时间花掉，又急甚么，又有甚么好争夺。

我和家人的关系一直未算亲密，能记得的话不多，较深刻是老妈常告诉我玩游戏的样子很紧张。那是因为我常常打《拳皇》，要使劲出招式，也因为我天生容易紧张，我的抑郁和社交障碍或多或少因此而来。有次，友人偷偷拍下我打机的照片，驼了背，近视眼睛眯起来，上身向前倾，全身绷紧得要抽搐似的，那个样子我永远也记得。玩《Slither.io》这只游戏，死得多了，我知道我不会赢，但只要我一天生存，我就不会输，游戏就可以一直玩下去，做一条浮游的蠕虫，这样想会令我放松和释怀一点。

当能够做到明镜止水，游戏就变得更耐玩，也开始意味到游戏为什么这样简陋。我喜欢阿仙奴，于是把蠕虫打扮成红白色，名字以领队云加命名，《Slither.io》没有声效配乐，我玩的时候通常就开电脑，播著Nujabes的 [《Aruarian Dance》](#)，电音、爵士曲风、Hip Hop混合在一起，我选择网民自制版本，音乐不断重复一小时十分钟，现实世界播放的音乐变成游戏的配乐。我躺在床上，放软身体，窗外的天空很黑，家中的床和漆黑的世界连结了，只要顺著气劲，慢慢飘浮就可以了，常言道“夫唯不争，故天下莫能与之争”，不要争夺，就不会输。

世界第一的蠕虫

后来，二十五岁的一晚，我不断沿著游戏世界的边陲吃能量珠，一齐随缘，我发现自己突然登顶，换言之，我成为世界第一蠕虫。我前后听了三遍《Aruarian Dance》，亦即是玩了至少三个半小时，那条名叫“Wenger In”的蠕虫最后身长超过45000公分，在我打呵欠的时候，头撞向一条小蠕虫阵亡，玩了很久，却死得突然，甚至来不及截图。



Bojack Horseman 剧照Bojack Horseman

三个半小时，大概是十一集《Bojack Horseman》的长度，也差不多是一整季动画。我的硕士导师是个老牌教授，研究生第一学期，他发了我一封电邮，劝勉我用功读书。他说合格的研究生要读六百至八百页英文论文，大概一周看四天，每天看十至十二小时，每小时看大概二十页，其余两天用来写作。如果把三个半小时具体量化起来，应该是要看七十页的论文。执笔之时，我已经交了论文初稿，等待论文答辩，教授当年的话，这两年，我完美地没有跟从，四天加上来应该玩足四十小时，而交文时他却语重心肠说我是好学生，寄语我走出舒适圈。

我搞不清甚么是舒适圈，又或者离开舒适圈的意思是甚么。人要互相竞食，每年不断生产顶级期刊文章，就能通向快乐的道路吗？从小到大，游戏是假的，我就是想逃避。但逃避很管用，没有《数码宝贝世界》，没有《足球经理人》，没有《Slither.io》，我不知可以逃避到甚么地方，我或者根本活不过来。三年已过，工转三份，硕士也快读完一个，喜欢的人也不同，家不同了，城市也不同了。身边的人来去如风，世事流转，不知道命运何时把我逼迫到避无可避的角落，在此之前，若果整个《Slither.io》的漆黑世界是舒适圈，就让我在那个虚无世界里，化身为一条不断浮游吞食的蠕虫，不断浮游。

Game ON 游戏



邀請好友加入端會員
成功訂閱同享優惠

如果你喜歡
就分享給更多人吧



热门头条

1. 逝世科大学生手机最后上线为4日凌晨1时，最后信息可能为00:46
2. 科大学生坠楼疑云
3. 防暴警强攻中文大学两个半小时后撤退；网民发起各区示威“围魏救赵”，市面狼藉
4. 解构“福建帮”：从联谊乡亲到政治动员的铁军
5. “双十一”示威记录：示威延续至午夜，全日近百人送院，两人危殆
6. 华尔街日报：中国以美国式破产缓冲经济放缓压力
7. 与台湾断交七日内，我在索罗门群岛遇见的四个故事
8. 滥捕、棍打、延迟12小时送院？被捕后他们经历了什么
9. 白信：十九届四中全会，通向极权主义的治理“现代化”
10. 若“勇武”失效，反修例运动应往何处去？

编辑推荐

1. 防暴警强攻中文大学两个半小时后撤退；网民发起各区示威“围魏救赵”，市面狼藉
2. 若“勇武”失效，反修例运动应往何处去？
3. 北叙利亚战地手记：罗贾瓦，被入侵的乌托邦
4. 才废克什米尔自治，又燃族群冲突火种，莫迪想要一个怎样的印度？
5. 何韻詩：面对恐惧，站在风眼，却不被风带走
6. 社运父母开办Kids Club：为何乱世里我们要教孩子种田
7. 香港诗人淮远：叙事诗和即时诗最适合这个时代
8. 逝世科大学生手机最后上线为4日凌晨1时，最后信息可能为00:46

9. 专访香港学者李家翘、蔡俊威：超越“世界的香港”，回到“香港的香港”

10. 旧友谊，新领袖：撤出坦桑尼亚的中国投资客

延伸阅读

我为什么要打游戏？给所有讨厌自己的硬核玩家

医生，难道我还要感谢游戏吗？我其实是想治好自己这么大年纪还玩物丧志的毛病，想做个有用的人。