

# 「食雞」戰出新天地 大逃殺遊戲「族譜」

「食雞」的靈感或許能夠追溯到歐美兒童常玩的「山丘之王」遊戲，這個遊戲的玩法規則，是成群兒童擠上被堆成小山丘狀的工地廢土或是農場牧草堆，互相推擠到最後只剩下一個人站在上面。由此為靈感，世界摔角娛樂（WWE）也在上世紀七十年代推出與「山丘之王」類似的多人競技，人數眾多的職業摔角手透過不停上台比賽試圖淘汰對手，而最後一位在擂台上堅持到最後的選手即為冠軍。



## 山丘之王

山丘之王遊戲在歐美兒童間流行

## Battle Royale

WWE(世界職業摔角)多人對戰「Battle Royale」

1999年，日本作家高見廣春撰寫了一部短篇小說《大逃殺》，此遊戲英文名稱即為《Battle Royale》。

《大逃殺》小說制定的「玩家間自相殘殺」、「逃離區域限制」、「試着活到最後」三個核心規則，即為日後大逃殺類型遊戲的雛形，也成為所有「食雞」遊戲的共同特色。

這本書在2000年被日本導演深作欣二改編為電影，在歐美風行。自此之後，也出現一些大逃殺類型的電影，例如《飢餓遊戲》、《移動迷宮》等。

## 大逃殺

日本作家高見廣春小說《大逃殺》發表



日本導演深作欣二改編成電影《大逃殺》



## Battle Royale

《Battle Royale》網頁遊戲面世



## 武裝突襲2

由《武裝突襲2》改編的第一個「大逃殺」模組公布

## DayZ

遊戲《DayZ》發售



1970年前

2019年

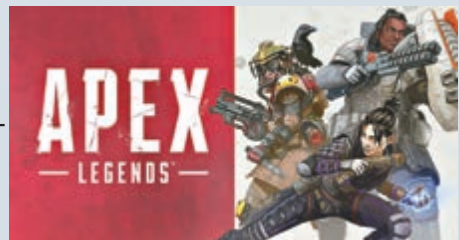
2月，遊戲《要塞英雄》的開發商EpicGames公布，同時在線人數達到1070萬，約等於香港總人口的1.4倍。另一款遊戲《絕地求生：大逃殺》的各平台總下載次數超過三億，是歷史銷量最高專輯——米高積遜的《顛慄》(Thriller)銷量的五倍多。而在去年八月，香港亦舉行《絕地求生》世界邀請賽，包括兩支香港戰隊在內的十六支隊伍參加了比賽。

70年代

2019年2月

## Apex英雄

射擊遊戲《Apex英雄》發售



## 決勝時刻：黑色行動4

經典射擊遊戲《決勝時刻：黑色行動4》推出大逃殺模式



2018年10月

1999年

2018年10月

根據遊戲行業專家Michail Katkoff的統計數據，在過去的2018年，「食雞」類遊戲相較2017年營收增長幅度高達28094%，2018年總市值超過50億美元。「大逃殺」這個概念已經有逾二十年歷史。從一部小說，逐漸成長為遊戲行業的「香餈餅」，「食雞」的成長經歷了什麼？

李磊澤

Apex英雄

要塞英雄



2018年8月

2018年3月



香港舉行《絕地求生》邀請賽

## 絕地求生：大逃殺 & PUBG Mobile

《PUBG Mobile》發售

2017年，創作首款「大逃殺」遊戲模組的Brendan Greene應韓國遊戲公司Bluehole邀請，開發一款「純粹」的大逃殺遊戲。這就是《絕地求生》的起源。每一局遊戲有一百個玩家參與，各自被赤手空拳投放在荒島的不同角落，根據安全區的不斷縮小，最終會在系統隨機選取的一小片區域中決戰，選出決勝者。



## 《Fortnite》《要塞英雄》

《Fortnite》(港譯《要塞英雄》)推出，至今在各個遊戲平台發售量達到二億次

《要塞英雄》是由美國電子遊戲開發公司Epic Games在2017年7月推出的。與《絕地求生：大逃殺》一樣，每一局遊戲有100名玩家展開生存遊戲。《要塞英雄》的創新之處在於其玩家在遊戲中可以用類似《Minecraft》的方式收集木材金屬和磚塊，為自己搭建掩體。遊戲的畫面風格也與傳統「大逃殺」遊戲模擬戰場或是末日氣氛不同，整體風格偏向卡通，提升角色親切感，該遊戲還擁有「表情」系統，其各種搞笑舞步也成為許多足球明星進球之後的慶祝方式，說明了其影響力已經超出遊戲界。

2017年9月

2017年3月

2016年

## 名人也「食雞」

### 安東尼·基沙文 (Antoine Griezmann):

在足壇，熱衷於遊戲的球星一直不少，基沙文就是其中之一。他一直是遊戲《要塞英雄》的狂熱粉絲，去年四月，他就以遊戲《要塞英雄》中的「Take the L」舞步慶祝進球。在2018年7月世界盃決賽其進球後，基沙文再次表演這個動作。



### 林俊傑:

歌手林俊傑愛玩《絕地求生：大逃殺》。他甚至將遊戲發展成他事業的一部分。其旗下的SMG戰隊選於今年3月成立絕地求生分部，進軍職業聯賽。



### 陳柏宇:

2018年7月，《絕地求生》香港區選拔賽開幕前，主辦方邀請陳柏宇主持一場「一對五十」的手機「食雞」大戰。讓現場五十名玩家赤手空拳，對戰全副武裝上陣的陳柏宇。



H1Z1 遊戲《H1Z1》發售

絕地求生 《絕地求生：大逃殺》發售

## 結語

在港鐵上，常常能看見正在用手機「食雞」的年輕人，「食雞」之所以能在香港取得成功，主要是其能帶給玩家純粹的戰鬥體驗，並且對於新手而言並不難操作。過去的兩年中，「大逃殺」遊戲也從射擊遊戲下的一個分支，逐漸成長為獨立的遊戲類別。其中《要塞英雄》與《絕地求生：大逃殺》亦已經職業化

，成為電子競技項目。在香港，政府對電競發展作出支持，並表示現階段會把其納入創新科技政策範疇，並投資一億港元，推動本地電競發展。在去年的香港《絕地求生》邀請賽中，兩支香港戰隊GDE與HK9脫穎而出，躋身參賽隊伍，並獲得了寶貴的大賽經驗。相信未來會有更多人「食雞」食出新天地。

下期「3C科技」將於4月2日刊登