

流动的羁绊：我们在伦敦打游戏

突然之间，家人、同学、同事，都从日常生活中消失了。我学会和一班刚刚相识的人游戏胡闹，交织出新的联结。



特约撰稿人 唐健朗 | 2022-11-06

海外华人 GameStop Game ON

香港正经历回归以来最大规模的移民潮，我也在去年八月移居伦敦，修读博士课程，看看有没有留在英国的机会，至今刚好一年。要搬到另一个国家，工程浩大而艰巨，离开时我忍痛留下家庭电脑和游戏主机，

只带走一部苹果手提电脑，上面没有过往的游戏纪录，很多独立游戏也不能下载。于是，过去一年，我基本上只打简单的手机游戏打发时间。不过，当一大班在伦敦的香港朋友聚会时，也会玩玩任天堂Switch助兴。最近我们玩得比较多的两款游戏是《分手装修》（Tools Up!）和《模拟外科手术》（Surgeon Simulator 1）。

对任天堂Switch的初印象

在香港时，我绝对不是任天堂Switch的粉丝，厌其定位有种不上不下的尴尬。任天堂Switch的中文宣传口号是“随心切换、一起趣玩”，扼要地捕捉到Switch的两大特性。

第一是流动而混杂，Switch希望做到既是家用主机，又是掌上游戏机。在最理想的情况，玩家出门时可在公园和交通工具上玩游戏；在家里又可以接驳到大萤幕，把视觉享受推到极致。这些多功能设定如能有效发挥，会成为主机的强项，但驾驭不了的话，反而变得累赘。作为掌上游戏机，任天堂Switch长239 mm、宽102 mm，尺码太大，很少人会视之与GameBoy一样，可随便带到街上玩。于是，Switch更像是容易移动的家庭主机。但原机附设的Joy-Con手掣又略嫌太小，键位配置也与其他主机不同，例如没有十字键，除非额外加钱买Switch Pro控制器。

第二点是市场定位，Switch希望真的做到一家大小、男女老友“一起趣玩”，较多游戏是画风可爱的派对游戏，例如十分大堆头、画面也难以看清的《任天堂明星大乱斗》，以及结合小游戏和桌上游戏的《玛利欧派对 超级巨星》，又或者是经典游戏的重制和续集，例如《魔物猎人系列》和《宠物小精灵系列》，比较特别是运动类游戏如《健身环大冒险》，新垣结衣拿著健身环在家里做运动的广告画面已经打进很多人的心里。Switch“亲民”的市场定位，成功开拓新客源，包括一些平时没有接触家庭游戏机的群体，是其能够高踞历史销量榜第三位、多年来卖了超过1亿部主机的原因。

可对我来说，游戏是逃避社交的方式，日常生活本来就要面对很多人，不想打机的时候也要应酬。真要社交的话，宁愿到球场或者郊外，要不然我更想在虚拟世界散步，有宁静的空间沉思。因此，我倾向玩开放世界类、又或者长篇剧情、实境风格的第一身游戏，例如《半条命》（Half Life），而碍于其机件设计和市场定位，任天堂Switch很难以推出类似的游戏。

《分手装修》：排排坐一起开怀大笑

移居海外后，我对游戏以至对社交的想法，产生了变化。突然之间，家人、旧同学、同事，都在我日常生活范围消失了，每天回到狭小家里，独自面对四道墙。然而与此同时，由香港搬到伦敦，由主流变成小众群体，反而好像单凭香港人的身分认同，就能凝聚到本来不同背景的新朋友。于是，在课余、工余时，我都会尽力参加香港友人举行的家居派对，结识多一点朋友。

我在伦敦认识到的香港人，大多数都是留学生，来自不同的院校，绝大部分修读一年制硕士，不少人循著BNO港人签证计划而来，希望毕业后继续在英国定居。当然，也有我在香港本来就认识的朋友，例如有大学和中学同学，工作时认识的同业，后来移民到伦敦去了。就这样，我们在Linkedin、在Telegram群组碰到，加上朋友搭上他们的朋友，圈子慢慢扩大了。

这班新旧朋友，未必马上可以交心，但遇到生活难题时，可以守望相助，大时大节时，又可以哄哄闹闹地过日子。通常一群人吃饭过后没事干，又未至于很熟稔，场面有些尴尬，除了打麻雀，玩桌上游戏之外，性格相对外向的派对搞手，家中都会备有一部Switch以备不时之需。玩多人合作游戏，就成为可以炒热气氛的选择。最近较常玩的一款名为《分手装修》(Tools Up!)的游戏，是在一次与大学的港人宿友饭聚时接触到的，由于实在太有趣，后来我参加其他港人聚会时，都会很兴奋地介绍给其他拥有Switch的朋友。



《分手装修》游戏截图。

这款游戏以家居装修为主题，题材另类，最多可以四人一起玩。简单来讲，玩家就要扮演装修工人，在限定时间内，要按照每间房屋的设计图完成装修，就例如要铺水泥、拆地毯、换地板、贴墙纸、搬动家私等等。这款游戏的任务简单易明，操作也十分简便，基本上就只有三个按钮，右键负责拿起／放下东西，上键是负责操作，例如长按来粉刷墙壁，另外有一个靠下方的按钮是用来丢东西，可以是丢物资来加快装修进度，也可以是用来捉弄队友，把他们掉出房外。《分手装修》的画风滑稽可爱，情节又老少咸宜，十分符合任天堂Switch的一贯的家庭向风格。

不过这只游戏易学难精。游戏任务虽然始终如一，就是要做好装修，但是经过每一重关卡，难度也会增加很多，例如是房间的间隔复杂了，以及游戏限时愈来愈紧绌，有些场地还会加入像急流等特别空间元素。而且设计者把工人设计得趣致圆润，要四个大胖子一起东奔西跑做装修，本身也有一定难度，很多时会把门口堵死，令人哭笑不得。游戏设计也会加入一些“小意外”，例如玩家忙得七手八脚时，可能会不小心撞翻油桶，由于要成功过关，就要把所有东西清理干净才算完成装修，油桶倒翻了，就意味著团队要花额外时间，而且四溅的油漆会令其他人滑得东歪西倒，场面十分好笑。



《分手装修》游戏截图。

坊间的游戏评论会风趣地把《分手装修》描绘成“友情考验”，但我觉得这款游戏很适合做新朋友之间的破冰工具。对于我们这些介乎相熟和新相识之间，但又希望一起在异乡围炉取暖的朋友，游戏以可以训练到玩家们的默契。通常我和朋友们的做法是，记性好的人要记熟设计蓝图，然后负责提场，不用浪费时间重新查看；大家开到蓝图后，二话不说就要做好分工，有些人接送物资，有些人清理垃圾，大家分散到不同房间工作，不要堵塞通道。而且我觉得这款游戏其中一个最富趣味的地方，就是看到玩家们的小洋相，例如把门撞飞，又或者把物资掉进水里。即使是同一关卡，与不同的朋友玩的话，就会见到千百种不同的笑料。

也许是游戏的搞笑画风，令人放下争胜心，不自觉地即是偶有犯错，大家嘿嘿哈哈就可以了，当然抛掉键也能够大派用场了，把“猪队友”直接逐出家门。我初初玩的时候，是被丢出房间的那一位，到熟练了后，就轮到我把人扔出去了。到现在，我又去到另一个境界了，由于学校宿舍租约到期，要另觅新居，最近不断参观房子，我有时候感觉到自己被角色上身了，脑海浮现蓝图，墙身要再涂油，地板要重铺之类，但当然我既不是装修工人，更加不是决定蓝图的屋主，游戏没有预留到租客的位置。

《模拟外科手术》：棘手的团体任务

不过并不是每一款多人合作游戏，也可以像《分手装修》瞬间入口。有时候朋友会嫌不够刺激，希望提升游戏难度，于是改玩《模拟外科手术》（Surgeon Simulator），总是令我焦头烂额，甚至勾起社交恐惧。



《模拟外科手术》游戏截图

《模拟外科手术》是一个主题新鲜，甚至可说是别树一格的游戏。基本上，玩家的目的只有一个，就是扮演成一位外科医生，帮病人完成手术，例如换眼、换心、甚至换脑。在手术台上，会陈列了不同工具，例如电锯、锤子、手术刀等，玩家要因应任务要求，选择合适工具，例如要移除肋骨的话，就可能需要锤子。另外，玩家要注意失血量，病人失血过多自然会死亡，其中一个保险方法是替病人打麻醉针止血，但若果不慎插中自己，就会进入迷幻状态，要施解药针。往后关卡会愈来愈困难，在某些场景，玩家要在流动病床做手术，手术工具到处乱飞。到后期的关级，玩家甚至有机会为外星人做手术，甚具玩味。

《模拟外科手术》其实早在2013年，就登陆了Steam平台，但到2018年才移植任天堂Switch。这款游戏与任天堂Switch的家庭向风格完全相反，与其说是“模拟”手术，更像是血腥恶搞，新手玩家往往画面弄得血花四溅，把病人弄得一团糟。不过，有趣的是，该游戏善用了Joy-Con的体感操控功能，大大加深了游戏难度。第一次玩的时候，要稳定控制角色的双手也殊不简单，连捡起手术刀都成问题。双打模式的话，面

难处，第一次玩的时候，又他还在用旧时的双手操作手柄，还出现了手柄卡顿问题。从打铁块开始，两位玩家更加要各自控制左手和右手，大家要展示默契和高超的协调能力，不然的话，会闹出洋相。这也是我开头对这款游戏却步的原因，我实在介意旁人的目光，令我浑身不自在。

有一篇内容农场文章，这样介绍《模拟外科手术》：“很多玩过的玩家表示手残，连第一关怎么换心脏都过不了。”我相信自己应该就是其中一位手残人士。



《模拟外科手术》 游戏截图

记得第一次玩，是与学校宿舍的朋友一起，当日大家还未需要赶论文，乘著大家有空档，于是到附近岸边城市一日游，我们逛了一整天街，行博物馆和吃海鲜，晚饭后意犹未尽，就到其中一名宿友房间打机，房主就突然讲起《模拟外科手术》。初次接触游戏时，由于实在太不习惯Joy-Con手掣，我根本无法控制主人公的手，连打开主画面的笔记本，选择关卡都成问题。更何况进入第一关后，我的任务是要换心脏，为此我要先把肋骨清除，然后把大肠统统割走，再强行换心脏（当然不符合医学常识）。第一步是要选择工具，但我却不断把刀扫跌，令我脸都通红了，很是气馁。头几次玩的时候，大家都未曾上手，自然会闹出很多笑话，例如把工具都扫进病人身体里。

不过，后来学习进度还是有落差的，比我年幼七年的宿友，接触电子游戏更多，转数反应比我快，很快就上手了，可以用工具纯熟切割了，但我还是扼不起锤子，慢慢自己也焦急了。幸好朋友都很耐心教导，我也豁出去了。不断失败就再尝试，开始可以用锤子把肋骨都凿碎了，但心脏总是卡住了。后来转换角色，我做比较次要的左手，负责拿麻醉针帮病人止血。很赞叹旁边的朋友们，都好像和Joy-Con融为一体。终于到了最后一步，连心脏都掏空了，我要负责把新的心脏掉进病人身体，但我却松手了，结果全场大笑，幸好我的队友及时补救，最终在血流光前过关，我总算在搭便车的情况下初尝胜利。



《模拟外科手术》 游戏截图

那一晚玩过《模拟外科手术》后，大家放下手术刀，拿起厨房大刀劈开了一个大西瓜，然后挖苦大家出丑的画面，众人离开时都看来很满足。后来，我把游戏又推介给其他朋友，并变成了一个常规的游戏项目了，现在回想，确实好像有点重口味。

流动的羁绊

据说游戏的英文字“game”，源自于古英文字“gamen”，意即“欢乐”（joy、fun、amusement）；中文也有一个成语叫“游戏人间”，意指以“以放逸嬉戏的态度面对尘世的生活”。这样看来，有一个道理我早应该要从游戏学会，就是偶尔放松，不用事事上心，开怀大笑一下，人生会过得好得多。社交也是需要练习的事情，玩游戏出洋相这回事，出得多了自然也不在乎了，一群朋友坐在一起，哄哄闹闹，又是一个愉快的晚上了。慢慢地，这些胡闹的时刻，化成共同回忆，为一班才刚刚相识的人，交织出连结。

我记得最初接触到任天堂Switch，是因为大我六年的哥哥，小时候还会大家一起打《拳皇》和《FIFA》，后来大家都没有时间了，家里的X BOX 360 也舖上一层厚厚的尘埃。其后，他结婚置业，搬到离家一小时车程的地方。由于爸妈都不太会说话，他和妻子偶尔回老家饭聚时，气氛会很尴尬，这个时候他会拿出新买的任天堂Switch回来，令家里多一点声音。可是，哥哥往往只会玩《FIFA》，家中的初代数码电视残旧，总是无法接驳到大萤幕，我们只能两个大男人，望著细小的任天堂Switch萤幕，用手感怪怪的Joy-Con手掣，各自操控著十一枚火柴人，追踪著一粒小黑点，难度好比每年身体检查的眼力测试。



Switch 版本的 FIFA 网络截图

现在我或许更懂得欣赏任天堂作为“容易移动的家庭主机”所优胜之处，从一间屋子，搬到另一个屋子，再插进萤幕，所接驳的，不只是电子器材与电子器材，更加是家庭与家庭、朋友与朋友，关系就随著游戏音乐响起而展开。将来回到香港，或者会向哥哥介绍一些更加好的游戏，最好是爸妈也能参与的，不过大前提是要换新电视，不然的话，只会变成一家人玩《威利在哪里？》（Where's Wally?）。