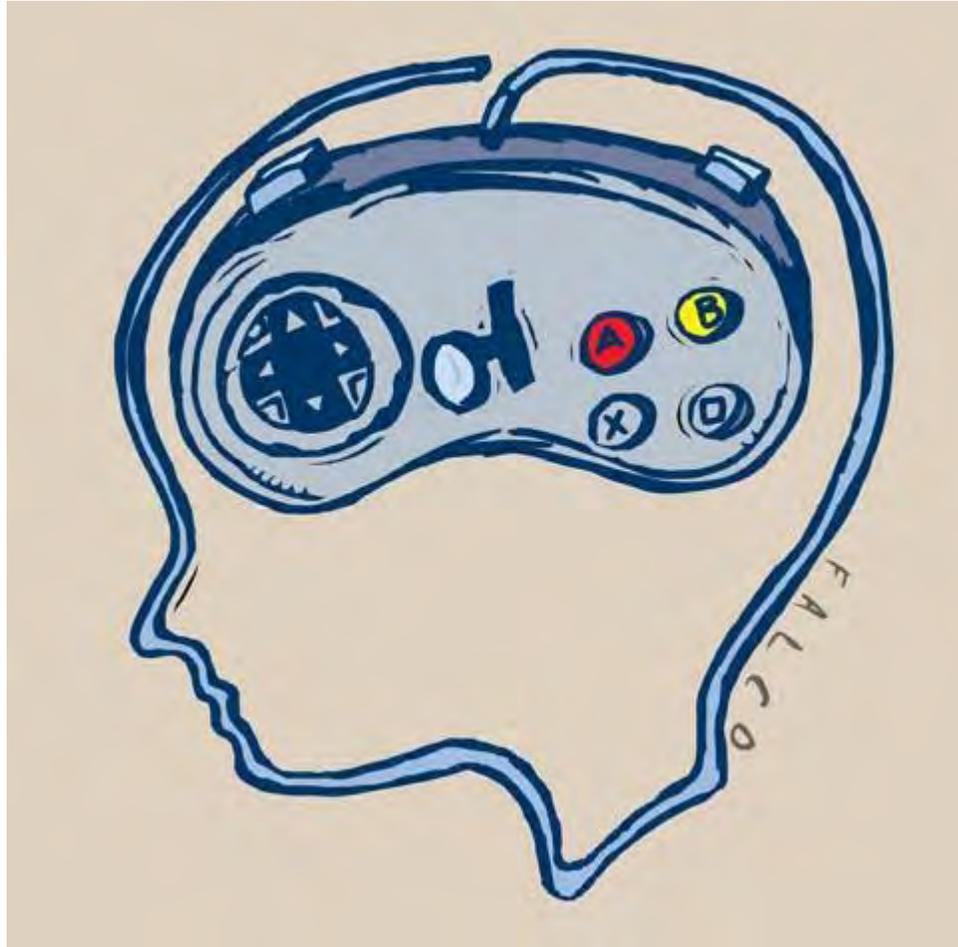


# 打機與通識：轉化中學生手機電玩世界



2015年7月4日

許承恩

5. 細閱以下資料：

### 研究顯示網上遊戲有益處

一項研究指出，年青人透過玩網上遊戲交友，可以提升其自尊心和增進他們對人生的滿足感。網上交友的效果跟在其他生活場合交友的效果相若。但研究員也留意到，在現實生活中所建立的友誼往往較為親密，也較穩固。

研究員說，由於網上世界可讓年青人隱匿身分，他們也許因而較容易展露真性情和分享內心深處的私隱。所以，網上交友對於那些特別害羞或內向，即在現實生活中難以結交朋友的年青人來說，尤其有用。

研究指出，網上遊戲鼓勵團隊精神，以建立和鞏固網上友誼。例如，一隊網絡遊戲玩家可襲擊一頭怪獸身體的不同部分，如果他們把怪獸殺死，就可以一同升級。該研究顯示這種團隊精神對年青人帶來正面影響。

- (a) 你在什麼程度上同意玩網上遊戲對於年青人間的友誼有正面影響？參考以上資料，加以解釋。 (10 分)
- (b) 「在廿一世紀，網上友誼對於年青人來說，比現實生活中的友誼更重要。」你同意嗎？解釋你的答案。 (10 分)

## 幽默風格不變 戰鬥同樣激烈

《Uncharted》系列最令人深刻的除了其跨越全球的奪寶故事外，激烈的戰鬥及幽默的對白也是一大重點。當然這在《A Thief's End》中也不例外，而從影片中的一場追逐戰中，主角Nathan及其恩師兼老拍檔Sully雖然在高速飛車下山、或者被敵人的裝甲車追殺之下仍然有看各種對玩家行動的吐槽：例如玩家開車時將每個柵欄都撞倒時，就會被Sully說「你需要撞倒每個柵欄嗎」、或是不時被他評論玩家的駕駛技術。但在戰鬥時也可以聽到他們互相合作甚至求援的對白、或者是向玩家提示有甚麼類型的敵人出現。



在戰鬥方面，《A Thief's End》其基本系統看起來的變化不大，還是保持著其第三身射擊的玩法。不過多得PS4的高效能，可以看到戰鬥中有不少更細膩的設定，例如更多可被破壞的場景出現在遊戲之中，尤其是在市場中被裝甲車攻擊的一幕，更可以看到用作掩體的布袋被擊中後，裡面的物件會慢慢的流出，而布袋本身也會逐漸縮小到不能當掩護物為止。另外遊戲中的戰鬥場面也十分流暢，例如由高處跳到敵人身上攻擊、到被敵人從後抓著時鏡頭轉換，角色的動作表現得十分順暢，從而使戰鬥比過去來得更為爽快，而非像過去一樣因為其掩體系統出現問題，使得玩家要在戰鬥時不斷從掩體出入。



推出。當然他  
被稱為Nathan  
樣的改進？換

其恩師Sully  
加斯加附近，  
會有著其他驚  
一次夢幻合  
The Last of

## 駕駛越野四驅車 橫衝直撞下山道

而影片中出現的另一個新設定，就是玩家這次可以自己駕駛各種汽車。從影片中可以看到玩家將會有一段路途是需要以汽車去代步，不過中途就會出現裝甲車追殺的場景（對，就是之前說的那一輛），而在下山途中玩家就要不時轉換路線去避過追殺、或者要在短時間內尋找看似不可能的路去繼續前進。不過從開發團隊過去的作品來看，相信這會是以前一樣去進行，也就是那種一選錯路就會即死



### World Congress Founded



Portugal has discovered every Civilization in the world. To commemorate this occurrence, leaders from around the world will come together in the First Congress of Lisbon in 30 Turns to begin discussing international diplomacy. As Civilizations advance into later eras, this Congress will change and new hosts may be chosen.

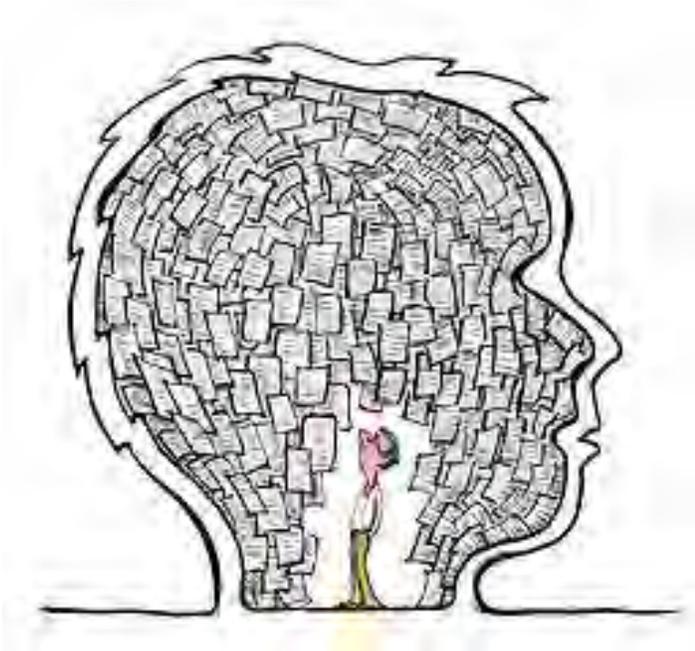
#### This Era:

- 2 Delegates for host Civilization
- 1 Delegates for other Civilizations
- +0 Delegates per City-State ally

#### Next Era:

- 4 Delegates for host Civilization
- 2 Delegates for other Civilizations
- +1 Delegates per City-State ally

少讀文字的世代？



# 電子遊戲的發展軌跡與趨勢

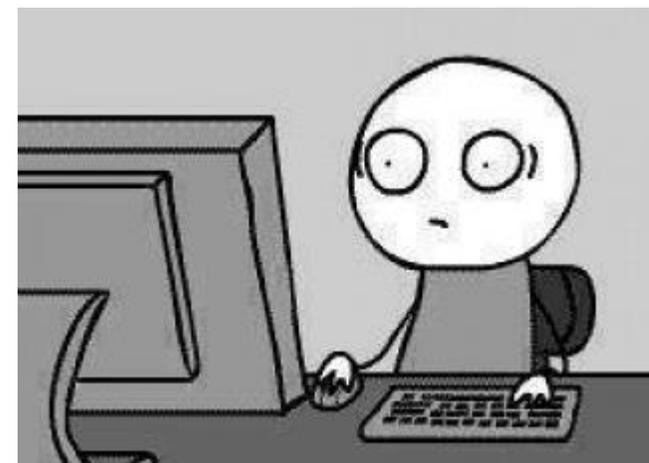




時間



機器



對象

# 遊戲時間：近乎無限





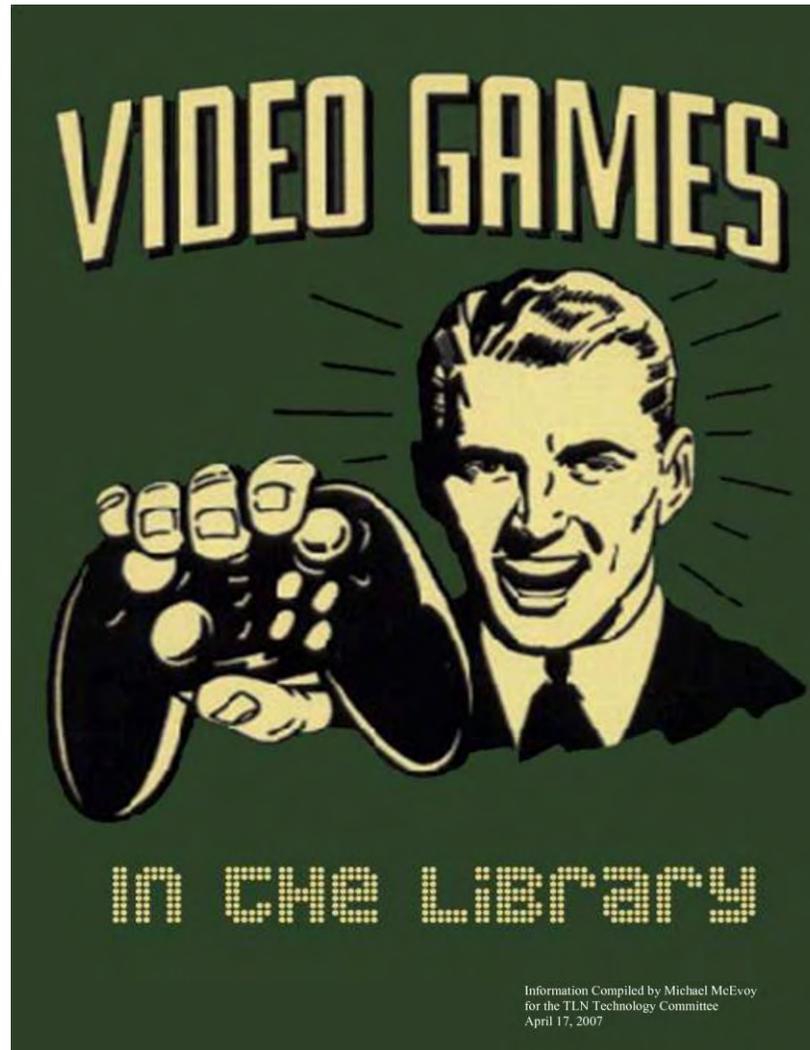
# 遊戲對象：不同界別





而且：豐儉由人

# 電玩世界所帶來的影響



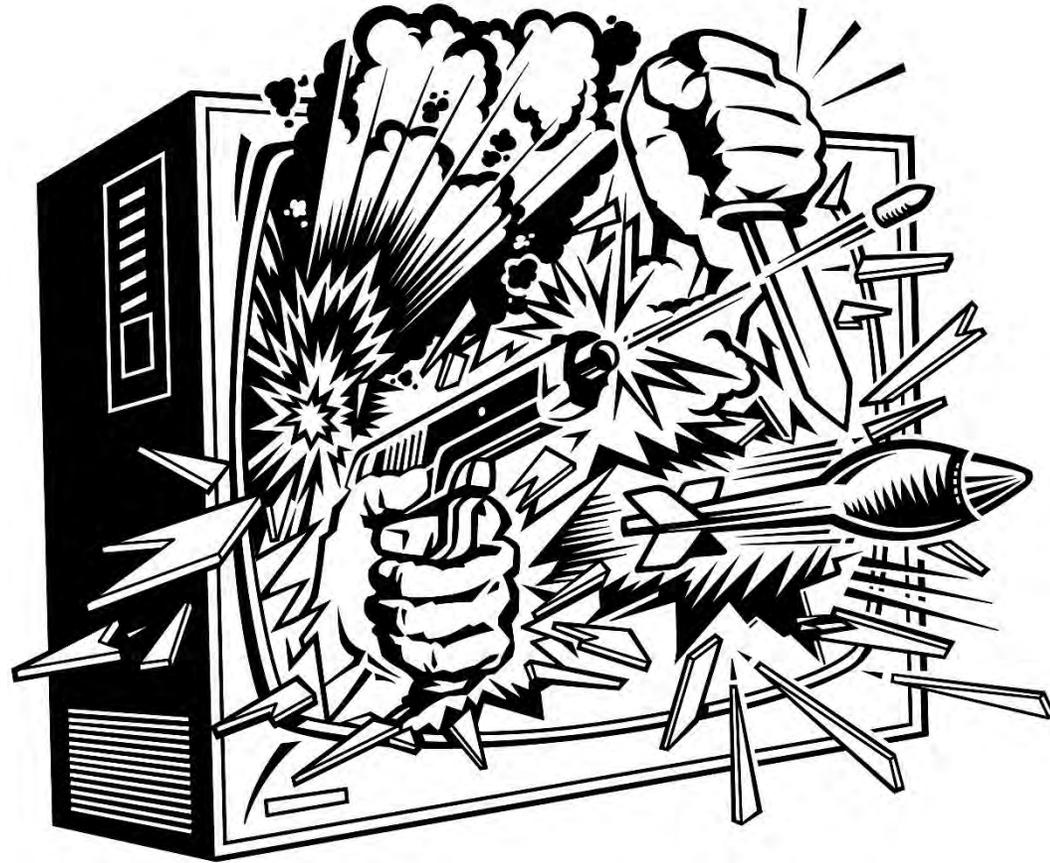
# 上癮與中毒



# 專注力與集中力



# 刺激與暴力





文字與外語





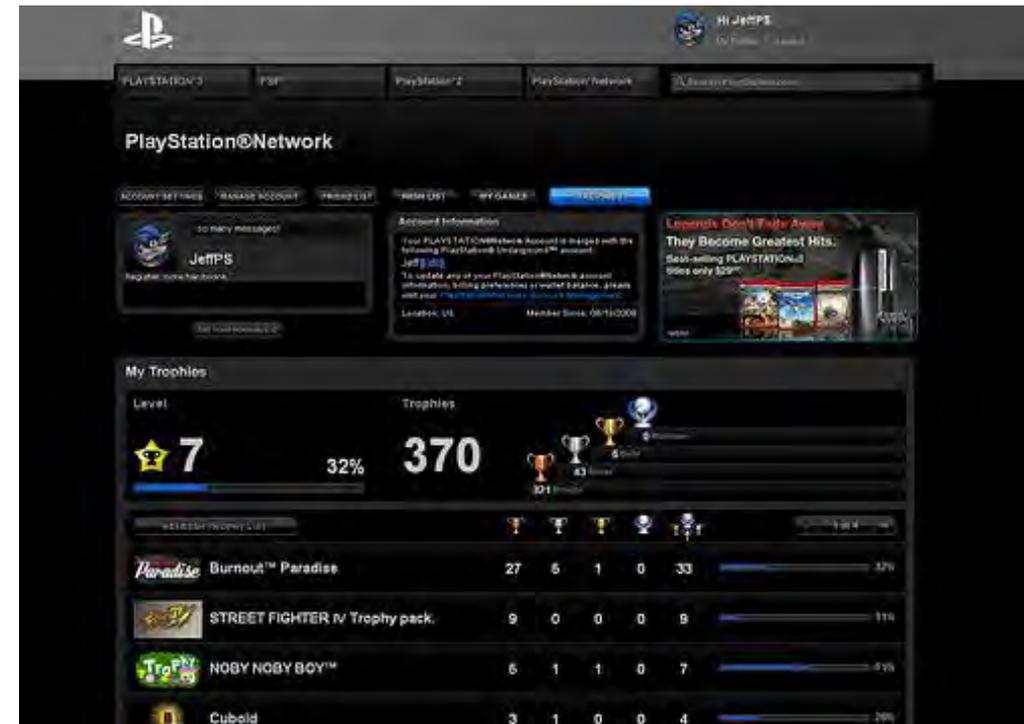
娛樂與減壓

# 通識角度與電玩潮流



# 了解議題：電玩遊戲的本質





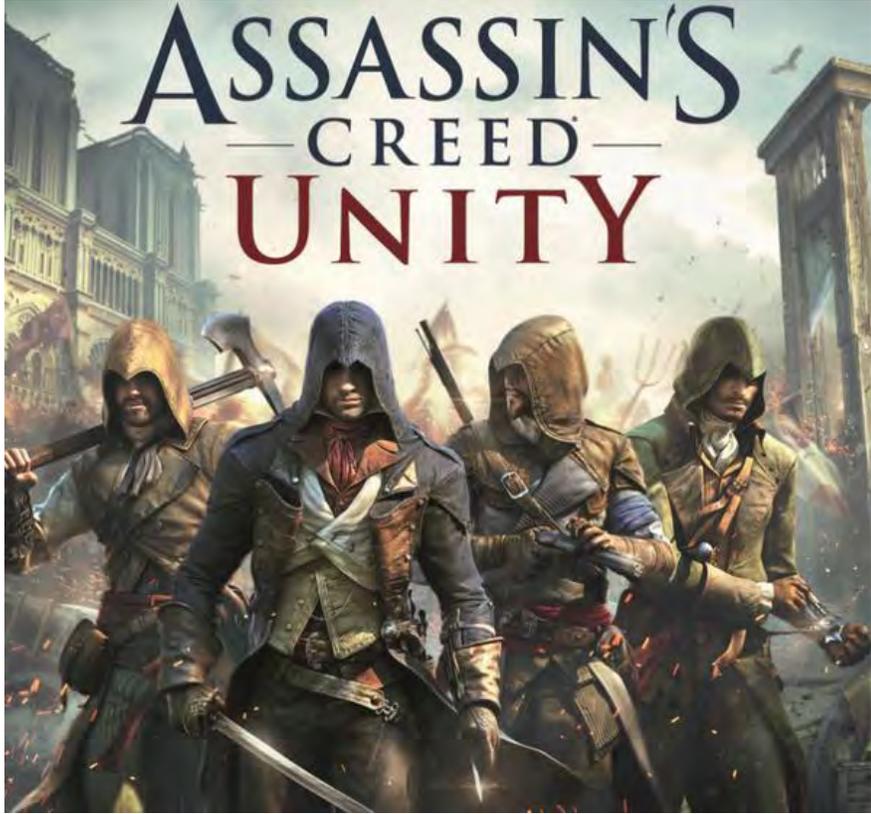
「儲蓄」



「破關」



「主題」



「故事」



「刺激度」



「運動喜好」

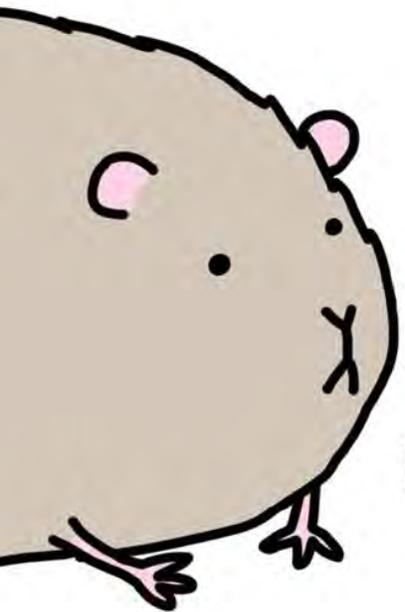


「朋輩」



「策略」

# 多角度分析背後的「因素」



SORRY  
I'M  
SO  
BORING.



You will be successful

# 面對電玩潮流的態度與方法



Win – Win / Live with it / 無須對立





沒有電玩並不同成績、品格變好



循序漸進的策略

- 電玩時間的比例
- 遊戲類別的比例
- 娛樂形式的比例



榜樣的重要性



謝謝！

[jacobhsy@gmail.com](mailto:jacobhsy@gmail.com)

