

當代科學傳播與媒體通路研究

日期

102年11月20日

姓名

汪更新

單元主題

電玩

科系

應英系

學號

0231050

內容重點

- △ Mario 創辦人宮本茂 - 創造許多銷售最多、影響最大的電玩
- △ 開心農場 - 中國五分鐘公司
- △ 憤怒鳥 Angry Birds - 芬蘭 Rovio 公司娛樂推出的遊戲
所有平台總下載數超過3億，是2010年最暢銷的電玩之一，
也是 App Store 最暢銷的應用程式。
- △ Candy Crush Saga - 英國網路遊戲公司 King 開發，中譯是《糖果大爆險》
和《糖果粉碎傳奇》
- △ 電玩分類 $\left\{ \begin{array}{l} \text{Entertainment Games 娛樂電玩} \\ \text{Serious Games 嚴肅電玩/教育電玩} \end{array} \right.$
- 以電玩的架構來融合非娛樂性的電玩軟體
- △ 拼圖遊戲 (Puzzle) / 迷宮遊戲 (Maze) / 填字遊戲 (Word Game) /
益智問答 (Quiz) / 線上賭城 (Casino Games) / 射擊遊戲 (Shooting Game) /
打鬥遊戲 (Fighting Game)
- △ 科學線上電玩資源 - 免費線上電玩 / 科學博物館 / 科學研究機構 /
科學傳播媒體 / 教育機構 / 基金會 / 商業機構 / ...

心得撰寫

電玩遊戲是一項能夠創造許多額外附加價值的活動娛樂。
許多不同種類的電玩遊戲如益智遊戲、填字遊戲等等，都能在
休閒、娛樂、放鬆自己的同時，達到腦力激盪、潛能開發的目的。
電玩能夠產生許多益處；然而，若過度沉迷必定也將產生負面的
影響。因此，在選擇遊戲時應審慎考量與克制。