

# 當代科學傳播與媒體通路研究

日期

102年11月20日

姓名

劉 孟 汝

單元主題

科系

應 英

學號

9931082

## 內容重點

掌上型遊戲機 → 電玩遊戲器 → 電腦遊戲  
線上電玩：將個人電腦透過網路與遊戲伺服器連結。  
宮本茂：創造許多銷售最多、維持最久、影響最大的電玩。  
憤怒鳥是2010最暢銷電玩之一，也是APP Store最暢銷的應用程式。  
CANDY CRUSH 英國網路遊戲公司 King 開發  
電玩分類：拼圖、迷宮、填字、益智、線上賭博、射擊、打鬥。  
難度較高的遊戲：動作冒險、模擬、體感遊戲、策略遊戲  
大型多人線上角色扮演遊戲  
科學線上電玩兼具娛樂與科學傳播功能的電玩設計不易  
製作價格高昂，有待繼續設計研發，傳播效果有待  
科學驗證。

## 心得撰寫

今天課堂上介紹的遊戲我幾乎都玩過，可見遊戲在我們生活中也是佔有一定地位的。況且民眾在白常生活中需要適當娛樂來舒緩壓力，加上科技進步，平板電腦及智慧型手機隨處可見，遊戲的發展也隨之改變。但遊戲不僅只是用來娛樂的工具，也可以用來做科學傳播。