

課程主題：新興媒介-線上科學遊戲

講師：侯志欽 老師

系級	大傳三A	學號	D14061361
姓名	吳任如	課程日期	102.11.20

心得：

線上科學

1. 線上科學遊戲本質段特性、優勢與限制。
2. 使用者特性及使用行爲。

電玩分類

1. 娛樂 Entertainment games
 2. 嚴肅/教育 Serious games
- 電玩為架構來之「非娛樂性」的電玩軟件

從電玩到線上電玩

1. 掌上型遊戲機 (hand-held)
2. 電視遊戲機 (video game)
3. 電腦遊戲 (computer game)

分類

- 拼圖
 - 迷宮
 - 填字
 - 益智
 - 線上貝魯城
 - 射擊
 - 打靶
- 動作冒險
 - 模擬
 - 體育
 - 策略

• 線上電玩 (online game)：將個人電腦透過網路與伺服器連接，遊戲的端點。

EX

1. MARIO

- a. time: 1981
- b. 創作者: 宮本茂
- c. 創出許多銷售紀錄，維持最久，影響最大。

2. 開心農場

a. 上海「五分鐘」公司開發，2012年轉型失敗。

3. 憤怒鳥 (angry birds)

- a. 2009年apple的ios平台
- b. 2010最神速銷售的電玩
- c. 2012年將憤怒鳥內的小豬轉變成主角，推出「搗蛋豬」

4. Candy Crush Saga

a. 使用在 ios, Android 和 Facebook

從小我們就生活在電玩的世界，瑪利歐、格鬥天王到現在的線上電玩遊戲，糖果王、勁舞團到目前流行的手機遊戲，Candy Crush，遊戲是我們生活中無可或缺的一部分，也是不容小覷的商機！