



遊戲の推介 - 跑online (TR)

跑 Online (테일즈 러너) 是由韓國 RHAON 開發，韓國 Smilegate 發行的網上競速遊戲，特色是以跑步作為競賽方式，而第一個到終點就係贏家。因為地圖多樣化及童話 (Tale) 的風格，所以在韓國大受好評。官方並不會收取玩家金錢，但是玩家可以自發性購買遊戲的收費產品 (如：點數)。

2012 年，營運商 AfreecaTV 以 70 億韓元收購開發商 RHAON 20% 股份，並在新平台上推出《跑 Online》[1]。

2016 年，營運商 Smilegate 同開發商 RHAON 續約十年，宣佈將共同開發遊戲續作《跑 Online2》。

跑 online 有什麼地方吸引？

玩法簡單易上手。有遊玩過的人都清楚知道他的玩法真的十分簡單，純粹地跑跑跳跳。當然後來發展出各種各樣既技巧，好像 DJ Mode、「零秒爆氣」之類，但都因為這些技巧是十分容易上手，所以吸引到不同年齡層的加入。

第二，故事、角色造型新鮮，帶給玩家和其他遊戲不同的遊玩體驗。其他遊戲好像曙光 XX 和天龍 XX 等等都離不開打怪、練裝、升 Level，刷副本，但是跑 online 的設定已經令它在眾多遊戲中脫穎而出，而且它有很多不同的衣服及鍊金裝，亦令很多玩家樂此不疲，日以繼夜地把自己的角色打扮得艷麗動人。

2018 遊戲排行榜

手遊: (手機遊戲) : (X/5) [喜愛指數]

1. 從神開始的異世界Battle (4.5)
2. Kick the Buddy (4.3)
3. PUBG Mobile (4.4)
4. Dragon Ball Legends (4.7)

網遊 (網上遊戲):

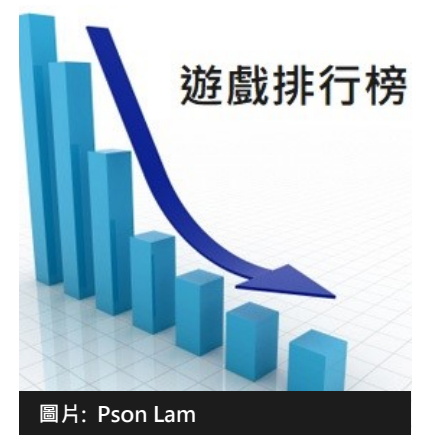
1. 風雲 Online (8.79)
2. PB 零秒戰區 (8.125)

電腦遊戲: (X/10)

1. 劍靈 Blade & Soul (25791 | 8.5)
2. 暗黑破壞神 3 (21818 | 7)

數據是截止於 2018/6/8

取材自: 巴哈姆特 & G.P.S.



圖片: Pson Lam

優秀公開伺服器

生存伺服器 Survival

1. 無名氏生存伺服器 (9.2)
2. DreamCrafter Network (9.0)

小遊戲伺服器 Mini Game(s)

1. Hypixel (9.7)
2. Mineplex (9.4)

城市伺服器 City Server(s)

1. Project Nazca (7.3)
2. Inno City (9.2)
3. Starring Network (8.3)

優秀私人伺服器

HyperCity (4.3)

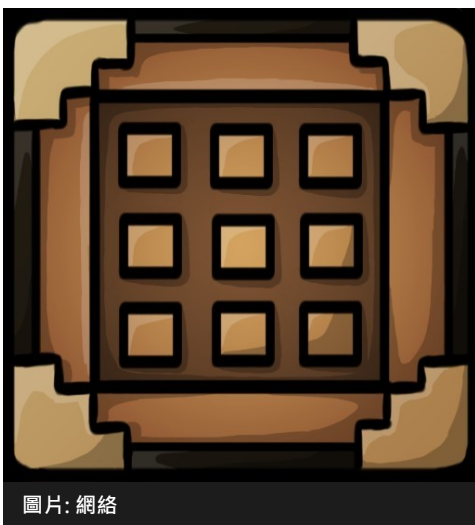
HKGS Base x Crazy Craft (7.25)

取材自：Facebook Groups & 網絡



2018 御宅族用語教室 - 第一彈

1. 控：極度的喜歡某種東西的人，通常用法是會將喜歡的東西冠在“控”字前。
2. 腐女：指喜愛BL情節的女性。常會在此方面作幻想，不限於ACG 作品以及腐系作品。
3. 正太：與蘿莉意思相同，但這裡指的是少年並非少女。
4. 兄貴：指肌肉很多的男性。但後來引伸為較年長的男性。
5. 御姊：在這裡多指外表以及身材、個性都較為成熟的女性。
6. 偽娘：指有女性的外貌，但生理上其實是男性的角色。
7. 蘿莉：指約15歲以下的年幼少女，但因眾說紛紜，每個人見解不盡相同，後來多指年紀小的可愛女孩。
8. 二次元禁斷症：只想喜歡二次元的角色，對現實中的人無法產生興趣。
9. 腹黑：意思類似笑面虎，表面上和善，其實笑裡藏刀。
10. 獵奇：出現斷手斷腳等血腥情節。
11. 鬼畜：指性方面的虐待。



動畫推介

從零開始的魔法書 (ゼロから始める魔法の書)

當我在考完香港的中學文憑試後，發現又沒有太多東西要做，由貿貿然去了看一些舊的動漫 (其實都不算太舊)。就讓我簡單說一說這一套動漫的背景吧！《從零開始的魔法書》(日語：ゼロから始める魔法の書)，是在2017年4月10日推出的。

故事概要

世界上存在著魔女，並有一種名為「魔術」的學問，但世人尚未知曉「魔法」這項技術的存在。某天，一位被輕蔑稱作「墮獸人」的半人半獸傭兵，在森林躲避追殺他的魔女時，偶然遇上了另一位魔女——零。在自稱零的魔女給予傭兵「變回人類」這項條件下，這名每天都夢想能夠變成人類的墮獸人傭兵，便與魔女締結契約，成為她的護衛，並與她展開尋訪魔法書《零之書》的旅程。

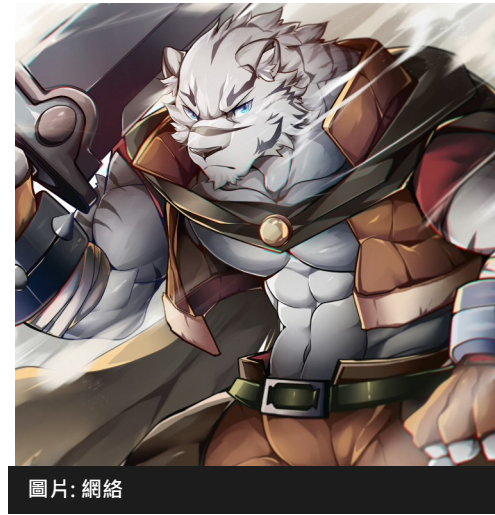
心得

對我而言，我喜歡他的故事人物設定及故事節奏，雖然他只有短短十二集，但卻可以帶出不同人物的個性，唯獨美中不足的是，缺乏起伏波瀾。雖然他的結局不可以說是十分有爆炸性十分吸引，起碼沒有爛尾... 雖然最後傭兵都沒有變回人類，但反而為劇情留下伏筆 (不知道會否有第二季呢~)。

但最吸引我的並不是劇情，而是傭兵和零在劇情中的交流。傭兵與零的對答，互補不足，令人有遐想的感觉 www。其實這一套番劇亦帶出了一些意義，不知道大家有沒有看過小林家的女僕龍 OVA，小林第一句話：世上只有信任這種東西，不論是工作還是人際關係，信任這種東西也是十分重要，人因為失去一樣然後失去全部的隨處可見... 這樣正正反映出傭兵為何會不信任零，因為將背後交給別人是種相信，但那也是建立在他可能會被反捅一刀的況下，即使如此依然去相信。傭兵希望他「相信」他人後不會被背叛、不會受傷害，但是他一直缺乏「相信」的背後所需要的「覺悟」，所以他被背叛後會更加自我封閉。

但在動畫的最後，傭兵也是決定相信零，其實我也不知道要怎樣評價，也只是有感而發，因為我相信，信任這樣東西，看似必然存在的，但又未必是必然的... 文：

ATsang



圖片：網絡



圖片：網絡

MINECRAFT 專欄

MINECRAFT 會以什麼方式沒落？

MINECRAFT ？ 沒落？

萬物皆有衰，Minecraft 作為一款遊戲也不例外，史上無數經典遊戲都會隨時間以某種方式某落，請大家思考，Minecraft 會如何沒落？

Minecraft 的沒落是可見的，作為一款在 2011 年誕生的遊戲，到今天已經有 7 年了，但是由於 Minecraft 的超強可玩性和遊戲性，即使是 7 年後的今天也依然火遍全球，但是任何一款遊戲都有被放棄的時候。

看看近幾年，Mojang 對 Minecraft 做了哪些真正有意義的更新？說白了就是『這個 mod 不錯，來小 X 給我加上』，無腦吸收 mod，無腦擴張遊戲覆蓋面，而幾乎毫無深度，1.9 所謂的戰鬥系統的改革也完全沒法解決任何根本性問題，五年過去了，這個遊戲的水底依然連一條能看見的魚都沒有。而 Mojang 卻不以為然，繼續研究他們的『濾鏡』和『北極熊』。

PVE，大多數玩家在幾個小時裡就可以殺掉龍，那麼接下來的遊戲要幹什麼？整個戰鬥系統就是無腦的點左鍵(1.9 變成了按節奏點左鍵:)，盾牌更不需要說了，幾乎沒有任何戰鬥技巧，讓我慶幸的是斧子終於能作為戰鬥武器出場了，而盔甲還是那個老樣子，你們把護甲做出戰鬥差異化能累死麼，『鑽石甲減緩移動速度，金甲幾率自動格擋，鐵甲防禦速度均衡，皮甲移動速度更快』這種簡單的設定明顯能夠大幅度提高遊戲性，至少玩家不再是無腦的穿鑽石套然後閉上眼睛按左鍵。而怪物更是少之又少，除了幾個自然生成的建築會刷點無關痛癢的怪物，你只要有一套保護 4 的鑽石甲基本在這個世界你就是無敵的存在。

在我眼中，Minecraft 的後期遊戲性很強，也很弱，原因是對於絕大部分玩家他們很難在後期通過正確的引導來獲得正確的遊戲方式，對於一款娛樂性的沙盒遊戲來說，『技術流』終究是小眾群體，而真正普通玩家如果想繼續體驗 Minecraft 的其他遊戲樂趣，只有選擇裝載 MOD 或加入伺服器。

如果某一天 Minecraft 沒有人玩了，我一點也不意外，開發商在一點一點消磨所有人的熱情，微軟的介入也只能完善生態，當所有人都沒有興趣陪他們玩下去的時候，大概就是 Minecraft 隕落的時候了。

但其實，究竟這個遊戲的去向會變成如何，最終除了取決於玩家對遊戲的看法，亦取決於這個沙盒遊戲廣泛受歡迎的獨特之處，伺服器。下一期專題我們將會探討，伺服器對整個 Minecraft 界的影響，敬請留意。

文: ATsang

讀者投稿

聯盟或一些聯合群組？

聯盟或一些聯合群組

近日 (其實都不是這數天的問題) · 我在瀏覽 Minecraft Facebook 群組時 · 發現有很多伺服器都組成了聯盟或一些聯合群組 · 用作共同維護一個良好的伺服器風氣。我並不反對這個舉動 · 但有一些風氣卻令我感到不寒而慄。可能以下文章將會對一些伺服器聯盟或群組感到反感 (可能因為我的造詞?)

近期有很多聯盟常常認為一些伺服器影響遊戲風氣 · 然後採取聯合封禁 · 他們的出發點是好的 · 但他們可有想過 · 你們所認為不好的 · 就代表所有人都認為他不好嗎。你們是用一款叫做聯合封禁的舉動 · 然後再發放一些對他們不利的消息 · 令那些伺服器遭受杯葛 · 甚至被唾罵 · 這就是你們所謂聯合封禁的舉動嗎? 好像與你們原本的目標不一致 · 我並不否認有些伺服器可能會刪除你們的留言 · 或者忽略你們的意見 · 但這樣就是要令他們遭受杯葛的原因嗎? 有些伺服器正正因為這些舉動關閉 · 可能你們認為這些動作可以令香港或台灣的伺服器質素有所上升 · 但是卻扼殺了別人開服的自由。

首先 · 我並不是一名伺服器主 · 只是一名認為這個風氣有問題的伺服器玩家。我相信你們認為聯合封禁可以把這個「腫瘤」刪掉 · 我十分同意 · 因為他們真的「被關掉」 · 不論是是否可以接受輿論 · 還是因為被杯葛而無法承受 · 他們真的會關掉自己的伺服器。其實 · 別人是否歡迎你們進他的伺服器 · 我相信作為一名伺服器主 · 他絕對有權選擇 · 可能你們認為我這個想法是錯的 · 但這個的確是事實 · 所以我並不認同這一個行為。

其次 · 我並不認同甚麼道歉制度 · 直至現在 · 我都是認為 · 你們所認為不好的 · 並不一定代表所有人都認為他不好 · 那麼為何他們要對你們一個聯盟或者一個群組道歉呢? 這麼只是你一廂情願認為他們是錯的 · 但你們卻因為他們不肯道歉而聯合封鎖 · 難道這就是所謂「合理情況」? 對此 · 我本人感到十分失望 · 用所謂改善伺服器質素之名 · 扼殺別人開服的權利 · 或因為一兩句口舌之爭 · 而使用聯合封禁這一種中傷的行為。據我所知 · 其實一些服主並沒有公開犯錯 · 只是得罪了一些聯合群組或聯盟中的「高層」 · 最後 · 結果就是被封禁。

總括而言 · 我發出這篇文章的原意並不是有意針對某一些聯盟 · 意思希望這一些聯盟會因著情況而有改善空間 · 否則 · 這不但不可以提升香港及台灣伺服器質素 · 反而弄巧反轉 · 自食其果。

讀者投稿內容並不代表本報立場 · 請勿與本報混為一談!

