

## 2018 遊戲排行榜

手遊: (手機遊戲) : (X/5) [喜愛指數]

1. Identity V (4.3)
2. 石器時代 M (3.9)
3. Helix Jump (4.2)
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.

## 遊戲の推介 - Supercell

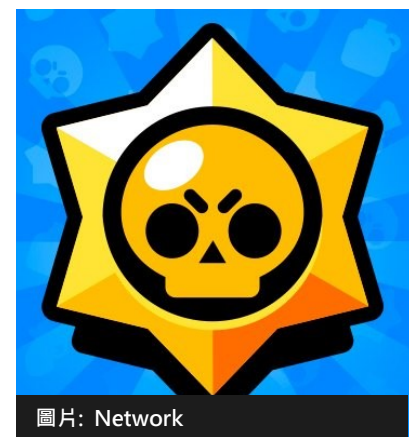
續王室戰爭，Supercell 又一新作 Brawl Star，如以往一樣 Supercell 在人物角色上採用得意外貌及搞笑有趣的動作姿勢，確實適合男女老少，加一些角色操作簡單以及遊戲內帶有自動瞄準作能，同樣地，有一些追求技巧的英雄，同時射擊的方向盤，玩家可以進行預判等射擊來擊敗敵人，遊戲中每位角色都有不同「大招」，這些技能把遊戲中的劣勢逆轉，甚至獲得勝利。Brawl Stars 是一種團隊合作遊戲，比起一般 MOBA 遊戲所追求賽局中的殺數，Brawl Stars 更追求團隊合作。只要一個隊員衝動而在遊戲中死亡，對方會把握「以多打少」的局勢而得到更多勝利條件。

### 背景

Supercell 於 2017 年 6 月 15 日在加拿大的 iOS 應用商店發布 Brawls Star。隨後於 2018 年 1 月 19 日在芬蘭、瑞典和挪威的應用商店發布。而 Android 版本在 2018 年 6 月 26 日在其他國家發布。



在 Brawl Stars，玩家按他們的等級和總冠軍等級排列。玩家收集遊戲角色並選擇其去參與任一遊戲模式。遊戲角色，不同於部落衝突：皇室戰爭的卡牌，它們有六個稀有度類型：普通、稀有、超稀有、史詩、神秘和傳奇。目前遊戲中有二十一個遊戲角色，只有兩個屬於傳說級。玩家可以從盒子中開出遊戲角色，盒子可以由 100 個戰鬥積累的幣或寶石兌換、購買。大箱子能通過使用由 10 個戰鬥積累的另一種幣兌換或使用寶石購買獲得。玩家可以加入部落與其他玩家一起進行遊戲。Brawl Stars 有七個遊戲模式：賞金，足球，寶石爭奪，一決雌雄，機甲戰鬥和 Boss 鬥爭。





## 御宅族超誇張的房間 你想更住進這些房間嗎？

圖片：網絡

### 2018 御宅族用語教室 - 第二彈

1. ACGN：即日本動畫（Anime）、漫畫（Comic）與遊戲（Game）的英文、輕小說（light Novel）首字母縮略字。該詞彙通常不翻譯成中文。
2. 御宅族：指熱衷並熟悉動畫、漫畫及電子遊戲的人群，後來擴大泛指熱衷於次文化，或是對其有極深入了解的人們。研究御宅族的學問稱為御宅學。
3. 同人：原指有著相同志向的人們、同好。後來轉變成指「自創、不受商業影響的自我創作」，或「自主」的創作。它比商業創作有較大的創作自由度，以及「想創作甚麼，便創作甚麼」的意義。同人誌則是這種創作的自製出版物，販售同人誌的活動稱為同人誌即賣會。這個文化圈則被稱為同人界或同人圈。
4. 次元：有兩個涵義，一指作品當中的幻想世界以及其各種要素的集合體。例如，一個規則與秩序與讀者現存的世界完全不同的世界經常被稱為「異次元」；另指有別於現實三維空間的二維空間創作物，如動畫及漫畫中的虛擬角色被稱為「二次元角色」。
5. 偽娘：指的是有女性化的外表特質、但生理上是男性的人物。
6. 變態：是用來形容帶有色情或者是情色內容的作品；有時候也可以用來形容具有相似意義或者行為的一個詞彙總稱。
7. H：源自於「變態」一詞日語讀音羅馬化後「Hentai」的首個字母「H」。
8. 工口：指情色或色情的要素。取日文エロ的字型而來，而エロ則是エロチック的簡稱，源自於英文的erotica。

TeamExtreme 146/150  
hypixel server 18677/30000  
Dominic reborn craft 409/2000  
lana 54/9999  
Pixel Planet 0/1000  
SloFlex 115/1000

Join Server Direct Connect Add server

## 新興伺服器

1. 槍彈幻想伺服器 | RPG / Survival : 60.249.179.121:21100
2. 史詩幻想 | 黏液空島 / 強化生存 | efy.ddns.net
3. Project Nicore | 城市 | 未公開
4. Slime Lab 科技伺服器團隊 | 生存 | 未公開
5. 凌空幻想 | 生存 | hksing123.ddns.net
6. ToCe拓始原味生存伺服器 | 生存 | Mc.ToCe.Tw

內容 : 巴哈姆特 / Facebook (Minecraft) 群組



## 優秀伺服器

城市伺服器 (三項排名) [只限香港搜尋]

1. Project Nazca ( 4.37 )
2. 搞搞鎮 Kasukano - Minecraft 都市計劃 ( 4.66 )
3. Inno City ( 1.72 )

生存及綜合伺服器 (五項排名) [只限於東南亞]

1. 廢土伺服器 ( 9.27 )
2. 築夢物語 - 生存分流 | 天空島 | 建築 ( 9.44 )
3. 福爾摩沙伺服器 ( 8.73 )
4. The Dream Begin ( 8.70 )
5. 夜月緋櫻 ( 7.25 )

## 特別資訊

你知道 RMW 伺服器嗎? 這個亦算是很多香港生存玩家的必經之地 ~ 他們近期回來了 ~ 快去看看吧 wAw

內容: Minecraft HK 小群組 II 統計 : HyperNite 漫研部

# 動畫推介

## 《境界的彼方》 (境界の彼方)

當世界不是完全光明，也不完全黑暗，正是因為這樣，世界才顯得美麗 ~ 這就是在這套動畫領略到的道理 ~

### 故事概要

某天，神原秋人(男主角)發現像是要從校舍屋頂跳出去的栗山未來(女主角)。秋人向未來懇求別自殺後，未來施出她的血以形成一把刀並往秋人腹部捅去，發現他是一個不死之身的半妖夢。(妖夢與人類生下來的後代)就這樣，半妖夢的少年邂逅了與血糾纏的異界士少女，二人不久後更捲進作為城鎮大地主名瀨家的事件。

### 心得

你真的看得懂這套動畫嗎? 在這套動畫中，看似夢幻又看似真實，然而他卻可以引起我「宅性」的共鳴。原來看似友好的所有人，都只是想殺死自己而已。原來古怪外殼下的你，一直都那麼溫柔又委屈地活著啊。原來一直孤獨的人，是我自己。曾經我認為，世界是美好的，每個人都有他自己所存在的價值，上天亦會因此給他機會，然而，在這套動畫中，我卻發現世界並不美好，真愛難以把握，看似重複無聊插科打諢的日常，還有身邊缺點各異的朋友，以及每個人中二/怪異外表下那份認定了的堅持。

「沒有未來的未來，不是我想要的未來。」這是劇中的一句話，正好與動畫的名稱相呼應，彷彿是在告訴我們：別輕言放棄，希望會一直在彼方等著你。或許這個世界並不美好，但是也是因為這樣，人生才會多采多姿。



圖片: 網絡



圖片: 網絡



圖片: 網絡

# 讀者投稿

## 伺服器管理模式

2013 年，隨著 Hugo 效應的蔓延，有部分人認為香港伺服器已經處於全面淪陷階段，低質素伺服器開始佈滿全港。到了 2016 年，隨著更多綜合伺服器的出現，某些伺服器開始轉換他們的管理模式；而某服更是煥然一新，轉型出一個前無古人的伺服經營模式。

### 管理模式 (OGS / GGS / MGS)

在這裏我先將伺服器管理模式分為三類。首先是 MGS (MANAGEMENT STRUCTURE)，一個最平常的伺服器管理模式，以團隊、組別等形式運作伺服器。以管理組別，開發組別，建築組別等三大伺服所需人力支撐伺服器的內容，使伺服器運作模式趨向遊戲內容及玩家管理為主。另兩個則是在最近開始興起，分別為 OGS(ORGANIZATIONAL STRUCTURE) 及 GGS (GOVERNMENTAL STRUCTURE)——以組織架構/政府架構經營伺服器。

我在第一段中提到的某服，正是其始作俑者。後兩者架構不但導致整個伺服器的人力資源分配失誤，更導致了伺服器經營模式從趨向遊戲內容及玩家管理變成了趨向內政及權力鬥爭的遊戲。

基於某些原因，我將不會在本文章指明誰是某服；但不得不說的是，從其轉換經營模式後，伺服器取得了長久的穩定及更有效的管理，並開始得到了不少香港服主的青睞。在這個時候，已經有部分伺服器開始模仿它的運作模式——由本來只有管理，開發，建築的組別成了擁有自己的行政部門，執法機構及人力資源架構的伺服器團隊。直到 2017 年，一位某服的員工自行成立了新的伺服器組織，並運行與某服本質相同的架構，期間亦取得了相對穩定及少量的人氣。兩服更開始建立合作關係，並以合作關係公約等合作條款使得雙方關係長久穩定。隨著時間的過去，新加入的員工們亦開始對這類型的架構逐漸適應了起來。

隨著時間過去，他在新伺服組織下逐漸打出名堂，這使得這類型的運作模式加以被蔓延。然而，這類管理模式 (OGS) 有一項漏洞，它需要大量人手修訂架構並明確釐清發展方向及定位，這使得伺服器高層需要有循序漸進的發展目標及更深入的管理經驗。在大部分伺服器主均沒有相關經驗的情況下，這種管理模式顯然導致其伺服器無法處理轉型後的龐大行政壓力，造成架構失衡及無法暢順運作。此外，這類管理模式亦需要大量規條及行政政策以輔助其運作及釐清職責，而高層亦需要遵從其相關規定。然而，在傳統模式下，伺服高層向來不受此種限制，這導致架構創建者在沒有規條約束的情況下可以透過自行定義各部門的職責及分工合作關係來收束權力，甚至以自定規條之漏洞作出任意管理方針。隨著這種行為在新伺服組織的出現，逐漸引致了服內不少人的不滿，部分更離開其下組織自立新興，並繼續沿用著其運營模式。就這樣，這種蔓延得到了真正的助推。

**讀者投稿內容並不代表本報立場，請勿與本報混為一談！**

**讀者投稿內容並不代表本報立場，請勿與本報混為一談！**

# 讀者投稿

## 伺服器管理模式

這種模式開始被大量香港服主採用後，一連串的問題逐漸浮現。首先是大部分的服主開始集中集中於行政架構分配，權力約束等問題，逐漸忽略了遊戲內容的豐富及創新度，令伺服器處於長期未有更新的狀態。例如 hkgamestudio 在採用此等營運模式之後因過度處理行政事務而令遊戲內容方面處於長久沒更新的狀態，使人數比之前少之又少；部分伺服器更因為採用此營運模式後面臨倒閉的風險。例如 InnoCity 曾經被某高層意圖改成 OGS 的營運架構，導致原本的各有專長的人員需要面臨人事調動至不合適的職位，甚至其下放權力因安全理由逐步收回，使開發人員無能發展。在種種的不滿下，InnoCity 險因全員退出而面臨倒閉，慶幸的是該高層已退出該服，現在恢復了正常，用回了 MGS 的架構。以上足以說明，若要採用此等模式，高層人員的成熟及自律性也是十分重要的一點，若開服只欲玩權力遊戲，那麼其下場也必然不堪設想，畢竟沒有一位員工願意被高層振壓之餘，還要靠關係來斷定其伺服器內的地位高低。AnsqrByter 的創辦人就因為肆意濫用權力打壓異己，導致伺服器內容遲遲未有更新，而伺服器權力分配問題亦是不了了之。最終其權力落在創辦者的親屬手中，一些真正的人才卻因關係問題而無法得到重用。這些員工的不滿就如海水一般掀翻了船舟，隨著一連串員工相繼自離，AnsqrByter 正式宣佈倒閉。

再來，某服之所以轉型此等模式，亦是其本身就是一個網絡組織，他們先前確實主力於 Minecraft 伺服器業務，但近期為了能發展其他業務，才逐步改革為公司運營模式，而準備隨時轉型為商業公司，也能方便其日後發展。然而部分香港服主人云亦云，盲目跟從，導致管理不善而面臨倒閉危機，實在可惜

。因此，我寫此篇文章，只欲呼籲各位香港服主能從這個現象下重回正軌，擺脫危機，以免步入香港 MC 界嚴寒的後塵。

讀者投稿內容並不代表本報立場，請勿與本報混為一談！

讀者投稿內容並不代表本報立場，請勿與本報混為一談！

讀者投稿內容並不代表本報立場，請勿與本報混為一談！

