

墨洛珀天文部

遊戲作品與市場

市場是土壤，作品是種子，沒有水份的土地便是沙漠。有句說話叫「點樣既受眾產生點樣既創作者」，需求和供應，這是一個雞和蛋的問題。我認為有好的受眾才会有好的創作者，因為沒有人懂得欣賞以及願意且能夠出錢，作者根本連生存都成問題，以上更是好市場最基礎的條件。

亞洲主流遊戲

抄襲、冇創意內涵、pay to win、外掛、賭博、奶頭樂的手機遊戲橫行。雖然手機的確有優良的作品，但大部分都是這些劣質的商品，例如王者榮譽、絕地求生、第五人格、原神、神魔之塔等等。這些手機工業娛樂產品開發成本低，市場利潤大、受眾廣。原創性高或追求藝術的遊戲則開發成本高，難以回本。這導致劣幣驅逐良幣，大部分投資者只願意把錢放在手機，手機 game 遊戲更加是遊戲文化的一個倒退產物。

改變主流

我認為要做到真正改變生態，光是批判或者羞辱主流玩家是不足夠的，這也是網絡討論的一種通病。引用 YouTuber Sigma 二次元解密影片的一句。「批評到底是為了圍爐取暖，還是改變現況？罵完，爽完，然後呢？」，真正能改變受眾的，除了批判外，傳遞遊戲的美學，推廣遊戲的內涵，提高大眾的審美。重振遊戲榮光，指日可待，我輩義不容辭。

- 疾風少年隊隊長

無聊雜念-教贖（上）

若上帝存在，那教贖是來自上帝的決定，還是人能靠自由意志而得到教贖的允許？假設答案為前者，不論人在世期間行善行惡，最終能否教贖，皆為神的旨意。這將肯定了上帝的全能，但這個答案亦會衍生出兩個問題。

一，上帝擁有控制一切的權力，有能力阻止卻容許醜惡之事於世上發生。受難者亦包括無辜之人，即使在世之人不再擁有自主控制權，但亦違反了不少上帝自身訂立的十戒，例如對兒童之謀殺，甚至其他宗教的存在本身。

二，意義何存？若果上帝早以決定一切，那世界與人的存在本身皆由上帝所控制，甚至一切皆為上帝本身，那樣眾生與整個教贖的概念亦毫無意義。因為一切全都成為了上帝的控制。

因此，教贖若果只屬上天的決定，將會出現一定的矛盾，所以亦有部分信徒以自由意志而獲得教贖作解，但實際上，自由意志亦有一定問題，但礙於篇幅所限，將於下期分享。

- Darren

通知

內容由本期始，脈絡期刊將會每星期出版。（除部刊出版之月份）

望各位讀者能多多支持，墨洛珀現正公開收稿，如有興趣請向墨洛珀 Instagram 查詢。

出版資料

日期: 24/7/2021 版本: 1.0 頁數: 1 版面大小: Letter Size

作者: Darren, 疾風少年隊隊長 覆核人: 棉籽