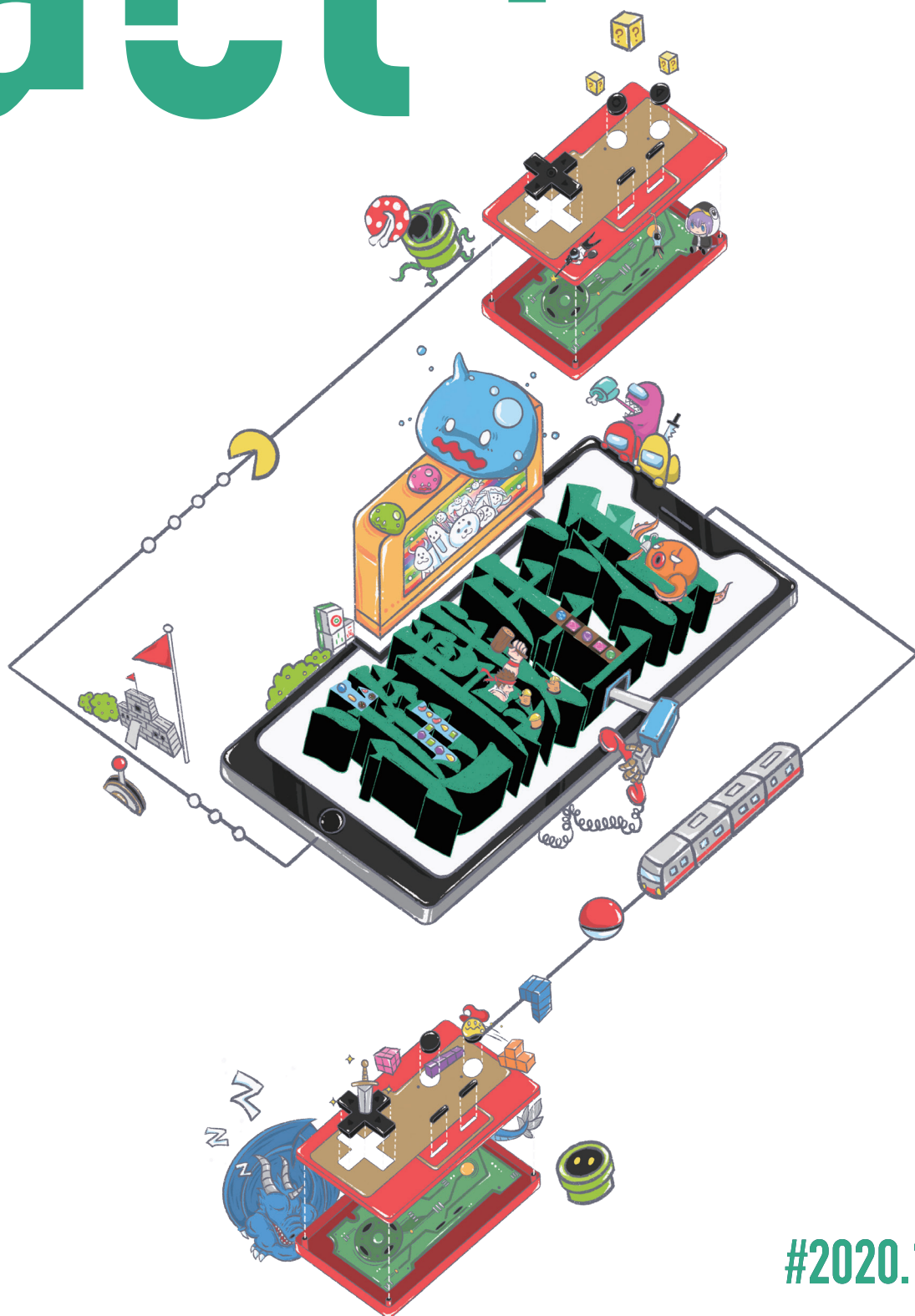


act+



#2020.12

#2020.12

「遊戲人生」這四字詞，常用以形容人玩世不恭的生活態度，可是在現今的世代，隨着數碼科技的發展和普及化，「遊戲」已不再是單單調節生活的玩樂活動，更是優化及促進生活的新文化，今期的「IN.sight 樂觀」欄目，會嘗試探討「遊戲」在今天科網時代的演繹；「IN.terest 樂趣」繼續為大家送上動漫電玩文化及行業消息；「IN.fo 樂事」報告又預告 Act Plus 的動態，今次介紹正如火如荼趕製中的動畫短片《迷失的機器人 — 力克》及全新免費網上課程，萬勿錯過！最後仍有 Act Plus 人物專欄，今次有魏樹昭校長分享他如何衝破讀書不成、自信缺缺的成長經歷，為大家帶來正能量。

在疫情仍反覆影響生活的今天，讓我們一齊加油！

The logo for 'act+' is displayed in a large, bold, purple font. The letters 'a', 'c', and 't' are lowercase, while the '+' sign is a simple, thick purple plus symbol. The background features a light green illustration of a video game console with a controller, a stack of books, and a flag on a pole, all rendered in a stylized, blocky manner.



目錄

IN.sight 樂觀

遊戲生活

2

IN.terest 樂趣

熱切期待

5

IN.fo 樂事

樂言社活動及課程

6

IN.sider 樂言

人物分享

8

ACT+ 為樂言社的季度資訊性刊物，逢 3、7、11 月出版。

本刊物內容（文章、圖像等）版權均為樂言社所有，如欲使用或轉載，歡迎致電 3704 7782 與我們聯絡。

樂言社（Act Plus）為香港註冊的非牟利機構，提供多媒體製作及專業教育服務，並特別為有志投身創意產業（動漫電玩藝術）卻缺乏資源的基層弱勢青年提供向上流動的發展機會，擺脫跨代貧窮並成為香港創意產業的新動力。

樂言社教育基金有限公司 • 香港荃灣海盛路 3 號 TML 廣場 26 樓 B1 室 • 電話：(852) 3704 7782 • 網址：www.actplus.hk

遊戲生活？

2020 年走到年終，也許大家仍是很惘然，不知這年是怎樣一路走來？新冠肺炎從年初開始肆虐全球，由國家到城市到家庭到個人，通通失去了過往對日常的拿捏，生活的內容頓變成疫情狀況及各項措施的更變。在香港，2020 年的段距是疫情第一波、第二……第四波，記憶是口罩荒、限聚令、保就業、WFH（在家工作）、結業失業、確診人數等等，人人在自危及擔憂中努力生活，然後忽爾年終，匆匆。

疫下奇兵

〈經濟學人〉雜誌指出，疫情下，為減低人們往來的感疫風險，全球的經濟活動傾向本土化、數碼化、網絡化，亦促成了「宅經濟」。在香港，受影響的首當其中是旅遊、零售及餐飲業；不跌反升的行業除了是抗疫用品及生活必需品外，則是擁有及善於以科技及網絡作生產營運的公司，其中，數碼電玩行業更是大贏家。

自 2007 年起便專門研究電玩遊戲市場的 Newzoo，在其最近發表的《全球遊戲市場報告》表示，2020 年全球遊戲市場收入達 1,749 億美元（預期 2023 年將更高達 2,197 億美元），按年比例大幅增長 19.6%，其中，手機遊戲佔整體收入的 49%，這是手機的普及化及手機遊戲的多樣化使然。但見疫情下，各地仍瘋搶任天堂 Switch 及 Sony PS5 的情況，更可確認今日的遊戲市場是何等旺盛，所向披靡。

豈是遊戲咁簡單

年輕遊戲玩家朋友說，現今的電玩遊戲已超越純玩純娛樂的體驗，是社交、是學習、是文化、是技能、是媒介……是讓日常更有趣的生活。

這或許是朋友的主觀說法，但如果以電玩遊戲的市場現況及未來趨勢而言，卻甚具前瞻性。在不少電玩遊戲研究資料均指出，今天的電玩遊戲市場龐大及正持續擴展，其發展動態及模式正影響及重塑人與世界互動的方式，為生活帶來更多可能性及啟發。

據 Newzoo《全球遊戲市場報告》，電玩遊戲的玩家人口持續上升，2020 年約有 27 億玩家，預計在 2023 年將增至 30 億，當中亞洲玩家及女性玩家數量更不斷大幅上升；此外，未來幾年間，當千禧世代逐漸由潛力玩家變成主力消費玩家時，這群成長於網絡媒介年代的用家及女性玩家的特性和要求：網絡互動、虛擬群體建立、自我學習、感性、故事性、富創意、追求趣味及美學等等，均推動各大遊戲企業卯足全力研究和發展其產品及配套，以新科技、創意及敏銳的服務，持續照顧、滿足及拓展這龐大的顧客群，以確保在這市場的有利位置。

市場特性之外，科技發展亦促進整場電玩遊戲與生活的融和：5G 網絡功能於年初啟動，正正讓過去因手機延緩而限制發展的電玩遊戲，可在 5G 時代開拓手遊市場，大大增加玩家；擴增實境（AR）及虛擬實境（VR）的跨越式發展，加強現實和創意結合，並「沉浸式體驗」的遊戲設計，在帶來遊戲收入外，更啟發遊戲化的生活體驗；雲端遊戲的拓展趨勢，加持未來如串流媒體訂閱方式參與各樣電玩遊戲，使電玩遊戲更為普及。

是遊戲是生活

在上述市場及科技的催化下，「電玩遊戲」將會是社交平台、是無距離無障礙的社會、是學習新知識的地方、是體驗已知或未知的生活工具、是充滿可能的場景。所以，「電玩遊戲」的構想亦不再局限於電玩遊戲企業，因為各行各業甚至是社會各界也在思考把產品、信息及資訊遊戲化（Gamification），好讓商品或信息也以遊戲任務作推廣，得以順利打入新世代的「遊戲生活」中。

展望 2021 年，雖然估計仍是疫情當道，但深信創意無限的遊戲，仍會堅守本份，為大家帶來有趣好玩的生活驚喜。🎮

參考資料

1. Winners and losers-The pandemic has caused the world's economies to diverge. (2020, October 8th). The Economist.
2. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>
3. 6 Gaming Trends to Watch Now: Get Ready for a Revolution. <https://blog.treasuredata.com/blog/2019/04/18/>

電玩術語

常用電玩術語



GG

[Good Game]



非洲人 / 歐洲人



Gank



OP

[Over Power]



食雞

[winner winner ,
chicken dinner]



打醬油



Newb / 菜鳥



農

意思

電競比賽，對戰後一方明顯勝出時，敗方就會打出「GG」，稱讚對方「Good Game」，有風度地表示認輸。運動家精神，表示友好

引伸到現實生活 = 完蛋了，沒救了「Game Over」

「非洲人」代表運氣很差的人，即使已經課金，但也永遠抽不到自己想要的東西

相反，「歐洲人」代表運氣很好的人，玩遊戲抽卡片隨便就中大獎了、隨便就從怪物身上打到寶。中獎機率在這種人身上就是特別高

常見於多人線上戰鬥競技場遊戲，指偷襲對方、配合進攻等方式壓制對方

形容玩家太強、太厲害了，有佩服含義

出自於 PUBG (PlayerUnknown's Battleground，即「絕地求生」手遊系列)，現廣泛用於玩家在遊戲中獲勝，存活到最後

能力不足、存在感低、漫無目的亂晃或是心不在焉對團隊沒有貢獻的玩家

「新手」之意，指那些新手或是技巧不熟練及缺乏經驗的玩家

指玩家日復日、長時間地玩遊戲儲素材，像農夫默默耕耘的模樣

鬼滅熱潮



上期預告了的《鬼滅之刃劇場版 無限列車篇》終於在 10 月 16 日於日本首映，然而我們似乎低估了這部動漫驚人的「現象級」熱潮，因其人氣之高簡直令人歎為觀止。

據日本 Oricon 公信榜的統計指出，上映首三天（截至 10 月 18 日）的票房收入為 46 億日元，打破了當地影史紀錄，亦成為日本影史賣座第二的電影。

電影在其他亞洲地區的表現亦依舊亮眼，香港動畫代理公司「木棉花」公布首日票房突破 300 萬，超越《天能》逾 250 萬票房，成為本年開畫票房冠軍。而台灣的票房亦已突破 3 億新台幣。在現時疫情這種情況下，可謂是為電影業界作出了巨大貢獻。亦為一眾動漫迷在疫情的苦澀期間中帶一點甜！

2020 年遊戲機最重要大事



從 2018 年中開始，在網路上不斷傳開 PS5 即將問世的可能性，在千呼萬喚下，官方終於 2020 年底揭曉新世代主機 PS5 的售價及發售日期。對於一眾遊戲愛好者，或你手上的 PS4 主機已經呈現歲月痕跡時，可說是特大喜訊。

當中 PS5 新機技術的重大突破，就是包括 Customize SSD · 極速讀取時間 · 3D Audio · 四方八面聲音模擬及 Haptic Feedback · 按壓、搖晃、觸摸。以上除了令載入速度有所提升，不再需要等待漫長的 Loading 畫面外，玩家亦可同時享受更富趣味性、更具參與感、個性化的遊玩體驗。

值得一提的是，如《地平線 2：禁忌西域》、漫威蜘蛛人《Miles Morales》、《惡魔靈魂》等等都是新遊戲與獨占作品，而 Returnal 則是 PS5 登場的全新大作，是第三人稱動作的射擊遊戲。相信大家又多一個理由購買了！

2020 香港動漫電玩節 2021 再見(?)



2020 年因新冠肺炎而叫停的香港動漫電玩節，原本由 2020 年 7 月底延至 2021 年 1 月初，然而，香港在 11 月底卻迎來疫情第四波，社會再次收緊人群聚集措施，動漫電玩節主辦單位亦於 12 月 9 日宣佈明年 1 月的動漫電玩節要取消，及後的安排則容後公布。所謂好事多磨，相信香港動漫電玩節必是好事一樁，讓我們繼續期待！

Actplus

2020 年 7-12 月動向

動畫短片：《迷失的機器人 — 力克》

就在熱辣辣的 8 月底，樂言社的動畫團隊成功獲得香港娛樂數碼協會舉辦的第 8 屆動畫支援計劃支持，將香港藝術家李浩迅（Orson LI）所創作的一個生命勵志故事 — 《迷失的機器人 — 力克》寓言繪本，以動畫形式重新演譯於觀眾眼前，希望為每位正經歷困局的人帶來正能量！故事講述一具古老機械人力克，遇上從未來穿越到現代的老婦人，被她帶到來未世界，面對生活的各樣衝擊，尋找真正屬於自己的人生。

動畫版預計於下年 3 月推出，如果想觀看並了解當中更多細節，便請大家多多留意動畫支援計劃的主辦單位香港娛樂數碼協會及樂言社青年動畫學堂的最新動態，支持一班本地動畫師啦！

動畫是如何煉成的？免費網上入門班 11 月正式啟市

如果對動畫製作感興趣，就一定要密切留意樂言社最新的動向了！今年 11 月，樂言社正式開辦了第一期的免費網上動畫教室（入門課程），當中內容涵蓋動畫的基本概念和基本的 3D 動畫技術。完成課程後，學員便能夠設計出基本的 3D 角色並構建簡單的 3D 動畫序列，創作出簡單的個人動畫作品。

第一輪課程反應熱烈，開放登記首星期已經有多於 300 位申請，可惜名額有限，未能全部成功參與。未能參與第一輪網上課程的同學不必傷心，因為新一輪課程報名又開始了！現在，逢每月中旬，樂言社都會開辦免費網上動畫教室，感興趣的朋友可「追蹤及讚好」（follow and like）樂言社青年動畫學堂 - Actplus 臉書專頁，留意有關免費網上視頻報名時間在官方網站登記簡單資料，便可在家中參與共 8 課的免費動畫課程。如欲獲發課程證書，學員必須達到 100% 出席率，並且在完成課程後兩周內提交專題設計即可。有興趣的朋友仔，要把握機會上網報名啦！



專業電腦動畫師課程招生

樂言社的專業電腦動畫師培育計劃（夜班課程）已推行超過十二年，有超過二百名學員透過參與此培育計劃，成功在本港入職成為專業動畫師或多媒體美術工作者。此培育計劃專為有志成為創意專業人才的朋友而設計，專業包括電腦動畫師、數碼插畫師 / 設計師、數碼遊戲動畫師及美術工作者、圖像合成師、動態圖像設計師、電影數碼特效動畫師等等。如你也希望投身於這些專業，歡迎報讀這專業進修課程。

報讀資格：完成樂言社各項入門課程、完成本港大專動畫及多媒體課程或本身從事相關類型行業的朋友均可報讀。有關報名及課程詳情內容可參閱官方網頁 <https://www.actplusedu.hk> 或致電 37047782 查詢。

課程及活動報告（7-12月）

贊助項目

青年動畫師培育計劃（大灣區共同家園青年公益基金贊助）

9-10月	創意入門訓練課程（不同主題）	（兩班）	25人	（基層青年）
7-12月	專業動畫師課程	（兩班）	30人	（基層青年）

數碼遊戲追夢者計劃（利銘澤基金贊助）

7月	數碼遊戲導師課程	（兩班）	30人	（教師及青年工作者）
9-12月	數碼遊戲專業班	（兩班）	20人	（基層青年）

樂言社項目

11月	創意入門網上公開課程（免費）		320人	
9-12月	動畫、數碼繪圖、遊戲入門班	（五班）	47人	
9-12月	動畫專業班（不同主題）	（兩班）	23人	

閒談，突然班中一位溫文爾雅的女高材生走近我們，自慚形穢的我自然向後隱退；但這位「女神」竟然半帶抱怨的對我說：「魏樹昭，為何每次我走近你的時候，你都會走開？」這突如其來的質問，令我措手不及；在不知如何面對的困境中，我竟然一言不發的走開了！

讀書不成、形象低落的我，往後怎樣成長呢？這一切在我中學四年級時出現了戲劇性的發展。當年學校規定所有中四學生必須出席畢業典禮；在典禮上我看見不少師兄師姊取得滿意的成績，內心十分羨慕。我當時自覺一無是處，父母及師長對我亦不存厚望，我不甘心這樣跌墮下去！當晚我下定決心，不再自憐自艾，要努力讀書，為自己建立美好的明天！兩年後，父母出席了我的畢業典禮，我甚至獲得一個小小的獎學金。父母守得雲開，笑逐顏開！一年後我考進了香港中文大學物理系。

我常常以自身的經歷勉勵我的學生，特別是那些好像我當初一般的，對自己不敢再抱有絲毫期望的失落青少年，只要不放棄，願意為自己的前途去努力打拚，明天仍是值得去期盼及憧憬的！**A**

文 魏樹昭校長

樂言社教育基金有限公司董事、香港神託會培基書院校董及基督教宣道會廣恩堂執事。魏校長從事中學教育工作三十八年，對香港的教育制度及中學生的學習需要有深度的認識，退休前任職中華傳道會安柱中學校長。教育崗位以外，魏校長亦一直在教會及社區的不同場景，以基督信仰與青少年同行。



2021

電腦動畫師培育計劃

入門及專業訓練課程

現正招生

報名及查詢: 3704 7782

有關課程詳細資料，請瀏覽 www.actplusedu.hk 網上報名!



f 樂言社青年動畫學堂

荃灣培訓中心 荃灣海盛路3號TML廣場26樓B1室 (荃灣西鐵站B出口)
荃灣海盛路3號TML廣場19樓B1室 (荃灣西鐵站B出口)
錦田培訓中心 錦田公路131號 錦田青年中心 1樓 (錦田匯動文化館樓上)



樂言社教育基金
Act Plus Education Foundation