

Q1: 我覺得哪一款遊戲呈現了一個很棒或很特別的世界觀？

第五人格是網易的第一款非對等的競技遊戲（圖1）。

遊戲背景是一個受人所託的偵探奧爾菲斯進入一個臭名昭著的莊園調查一起失蹤案件，我亦是被這個懸疑推理的故事劇情吸引著從而開始接觸這遊戲。隨著劇情的推進，偵探進入了一個破舊的房子，發現奇怪的事物，並在調查過程中閱讀日記，從而進入了演繹世界對以前發生在莊園的事進行回顧。



圖1



圖2

Q2: 在這款遊戲中，我所謂的「世界觀」指的是什麼？

遊戲的主軸是在偵探回顧過程中充當演繹者，而玩家可以選擇扮演監管者或求生者（如圖3 & 4）。

求生者在遊戲中要協力把5台發電機修理好，並逃出莊園。

監管者在遊戲中則要阻止求生者把發電機修好，並將求生者留在莊園。



圖3



圖4

Q3: 遊戲設計者主要用哪些手法來表現出這個世界觀？

遊戲設計者用勝負形式來表現出要逃離/留下莊園的世界觀，通過逃離/留下的求生者人數來決定遊戲的勝負，求生者有4人，監管者有1人，1人逃脫為監管方勝，2人逃脫為之平局，3人或以上逃脫則為求生者勝利。如圖4所示，求生者3人逃脫則為求生者勝。

Q4: 這世界觀是否讓這遊戲更好玩？

這個世界觀令玩家可以選擇其所適合的一方來進行遊戲，通過遊戲的規則來取得遊戲的勝利和平手，使遊戲不單單只有勝敗，亦有平手，令玩家可以選擇自己的步調充分享受遊戲中的樂趣。此外，遊戲亦加入「歸宿系統」可以邀請好友來訪你的家，聊天並一同遊玩，使得在召集玩伴的等待時候不會太無聊。



圖5

Q5: 這個世界觀給我帶來什麼樣的衝擊或改變？

這世界觀讓我發現原來某些現實的體驗(例如：被殺手追逐的緊張刺激感和伙伴一起合力取勝的快樂) 是可以通過遊戲感受得到，亦開拓了我對遊戲的看法，其實遊戲就是另一個世界，讓你體驗不一樣的世界。