

Digital Image Processing - Homework #4

資工三 陳盈如 B05902118

11月26日 星期一

參觀「台北數位藝術節」，兩個展場給人的感覺很不一樣，一個展場透露著藝術的氣息，另一個則是充斥著機器人、電腦與電玩。

這是我覺得玩起來最有趣的一款遊戲，遊戲破關條件是讓玩家拿到書本，遊戲介面總共有三圈，最內圈是拿到書之後必須抵達的地方，第二圈和最外圈是玩家可移動的範圍和書本會出現的區域，只有在相同高度的平台之間才能移動，有些平台會隨著最外圈和第二圈轉動到的位置而提升高度或降低高度。越後面的關卡還會出現地板破洞只能經過一次的情況，或是不能被在路上行駛的火車撞到。

我覺得可以繼續改善的方向有以下幾點：

1. 玩家可以透過滑鼠拉動旋轉整個畫面視角
2. 關卡提醒可以再清楚一些，像是地板破洞幾乎毫無解釋

除了兩個射擊遊戲因為一直有人在玩，玩不到之外，其他電腦遊戲都有去體驗，分別是 Unarus、Octokiller，認為這兩款遊戲較不有趣、也不吸引我最主要的原因就是無法理解遊戲主軸在幹嘛。Unarus 只有一台飛行船在太空中繞啊繞的，知道可以採收能量，但是卻不清楚採收完應該要幹麻、需要採收到何時才算結束，因此便會覺得遊戲很無趣。至於 Octokiller 雖然有很讚的音效，但是也有相同的原因。而且個人會覺得按鍵所提供的攻擊和跳躍等.....有點過於混雜。

至於在另一個展場裡，我看到一個影片正在介紹一個應用在醫療上的儀器，透過儀器施予電磁波在病患的前額葉，使病患的症狀



減緩，在影片中病患會不自主地發出各種聲音，也無法控制自身的四肢，時不時會有抽搐、痙攣的症狀。雖然說發明這項儀器是在幫助病患減緩症狀，但我認為換個角度思考，這些試驗又是如何判斷是否有真正幫助到病患，亦或是使病患更加痛苦，表面上看似是有改善症狀的，但是是否有獲得改善應該需要包括病人的親身感受。

此次參觀很可惜的就是沒辦法體驗到 VR，因為說是等等有記者會，所有設備正在重新設定，設定完之後會等到記者會結束才有可能再提供參觀者體驗。但也多虧這次參觀的經驗讓我更加體會到自身對遊戲、遊戲介面設計的愛好，而最近另一門課的作業剛好在利用 Unity 3D 實作出坦克大戰的遊戲，有了這次的體驗我因此下定決心在這門課的期末報告設計、並且實作出一款「警察抓小偷」的遊戲。