

# 「轉出」綠色生活 減省生活開支

## 智惜用電@校園

我們的夢想，是協助社會上的弱勢社群，例如獨居長者、視障人士、低收入家庭等，能夠智惜用電，過一個「綠色生活」。為了實現夢想，我們幾位來自香港聖公會何明華會督中學的同學，參加了由港燈舉辦的「綠色能源夢成真2018」比賽，憑着「轉出」綠色生活這個項目成功入圍，最後更喜獲季軍。

「轉出」綠色生活這名字的由來，本是指透過監察電錶中轉碟的轉速，提供實時數據。使用者可以隨時操作，透過電子形式的「溫馨提示」，即時知道家中電器是否妥善關上。這樣既能夠減省生活的開支，又能保護地球環境。

為了讓整個項目能應用和普及至不同的家居情況，我們做了一些更新和改良。我們設計了幾個劇本，邀請校園電視台的同學協助，拍成短片，講述不同需要的弱勢社群關注家中電源是否關上的實況，把短片嵌入 Google form 中，並廣泛以電郵、手機訊息等通訊平台，傳給同學、家人和朋友，徵求大家對「溫馨提示」的形式建議。此外，我們亦製作了宣傳海報和建立了 facebook 專頁，把關注弱勢社群和節能環保的訊息廣泛傳開。

在建構硬件的過程中，我們應用了鐳射激光把夾板切割，砌成一個房間，內裡裝上模型電風扇、電視機和電燈，並製作小量傢具，模擬家居實境。我們只要使用



■「轉出」綠色生活項目利用遙距探測器監察家中電器是否已關上，協助獨居長者及弱勢社群節能。作者供图

簡單的畫圖軟件，例如 Microsoft Word 的繪畫圖案或小畫家，再轉換為專用的程式後，便能在鐳射切割機上，快而準地把模型零件切割起來，砌合起來後的效果很不錯呢。

我們又應用了 BBC micro:bit 電路板，在電腦上編寫程式，並進行檢測，這部分可說是整個項目的最大挑戰。別少看只是三件電器，我們須寫下七個不同的程式，設計八個不同的電器開關組合，才能模擬各種不同的情況。很感恩，我們其中一位組員曾在課餘的時候，學習過相關的程式編寫，因此就由他跟進這部分的工作。

在製作和測試的過程中，最令我們緊張的，當然是測試結果出錯。我們要像偵

探一般，找出問題的所在，到底是電力不足還是接觸不良？又或是其他原因？再經過重重重複的試驗實證，最後才能成功。

這次「綠色能源夢成真」的旅程，真令我們獲益良多，令我們感慨的是，社會上還有許許多多的人需要幫助。在夢想簡報會上，我們還見識到其他學校優秀的作品，真是大開眼界。我們對這次能夠得到獎項十分高興，也很感恩。我們期望在下次參賽，可以更上一層樓，繼續發一個更宏大、造福社會的夢。

■香港聖公會何明華會督中學  
港燈智「惜」用電計劃  
「綠得開心學校」  
2018「綠色能源夢成真」比賽季軍

■港燈智「惜」用電計劃，致力教導年輕一代及公眾人士培養良好的用電習慣，目前已有四百多間全港中小學校加入「綠得開心」學校網絡。如欲了解詳情，歡迎致電 3143 3727 或登入 [www.hkelectric.com/smartpower](http://www.hkelectric.com/smartpower)。

# 神器之首東皇鐘 不停創造新世界

## 流行歷史

用更有趣的方法接觸中國傳統文化。

《軒轅劍》中，以東皇鐘、軒轅劍、盤古斧、煉妖壺、昊天塔、伏羲琴、神農鼎、崑崙印、昆侖鏡、女媧石為「上古十大神器」，自《軒一》伊始，「十大神器」即在軒轅劍系列中反覆出現，是故事不可或缺的部分。

東皇鐘是十大神器之首，具有毀滅天地和開創世界的力量。它在《軒轅劍三》中首次出現，當中官方介紹為「東皇鐘乃十大神器力量之首，足以毀天滅地、吞噬諸天」。

不過，到目前為止，尚未提及東皇鐘曾毀滅了哪一個世界，反而它創造世界的力量卻是有跡可尋：如在《軒轅劍四》中，壺中仙以東皇鐘創作了「雲中界」，《軒轅劍五》中諸神又以它創造了「山海界」。東皇鐘不停創造新世界，怪不得被稱作「十大神器」之首。

東皇鐘如此厲害，那東皇又是何方神聖？屈原《楚辭》有一篇叫《東皇太一》，是歌頌東皇的。

那什麼是太一？太一是萬物的根源，郭店楚簡名篇《太一生水》開首即云：「太一生水，水反輔太一，是以成天。」其後《禮記正義》又謂「泰(太)一，天帝之別名也」、「泰一，天神之最尊貴者也。」《史記三家索隱》謂「泰皇，當人皇也」，簡而言之，東皇即創造萬物的始祖。

古人以東、南、西、北配以春、夏、秋、冬，謂春生、夏長、秋收、冬藏，東方即有生成萬物之意。因此，《軒四》、《軒五》謂「東皇鐘」創造世界，似乎比《軒三》毀滅世界更為適切。

大宇資訊成立於1988年，曾經推出多款角色扮演遊戲和益智模擬遊戲，當中《軒轅劍》和《仙劍奇俠傳》系列被譽為「大宇雙劍」。

《軒轅劍》多以大時代為背景，與真實歷史相互交錯，帶出一段段史詩式的動人故事；《仙劍》則以武俠為主題，隨着主角的步伐走遍大江南北，感受其可歌可泣的感情世界。

這兩期專欄就以《軒轅劍》的歷史文化作主題，為大家講述中國歷史中較容易被人忽略的一面。

《軒轅劍一》在1990年發行，起初對歷史文化的細節未作太深入的考究，遊戲內容較簡單，可謂是半完成的作品；《軒二》雖為《軒一》的續集，但內容已大幅度改進，並參照《山海經》和《博物經》等古籍製作物品和器具，令遊戲更有中國味道，亦確立了遊戲的風格。

不過，《軒二》及《軒二外傳》考據仍不深入，如遊戲背景為先秦時代，但房間有椅子（漢以前人們仍席地而坐）、大廳有對聯（現時確定最早的對聯為後蜀孟昶所寫）、寺廟有僧人（佛教於東漢時始傳入中國），總是令人有一點「時空錯亂」的感覺。幸而其後的作品陸陸續續作出改善，改善了這種時空錯配的問題。

筆者認為，《軒三》以後，《軒轅劍》可比擬為現代版的《幼學瓊林》，讓年輕一輩

■馮沛賢（新聞系畢業，興趣歷史相關遊戲，香港青毅舍總幹事，現從事社區及青年事務工作）