

學「遊」所成——使用 RPG MAKER 製作臺灣歷史學習遊戲

研究者：王悅瑄

指導老師：林逸儂 老師

第一章 緒論

第一節 研究動機

遊戲化學習（Gamification）的概念在近年來備受關注，以往的社會總有過度沉迷於遊戲可能導致學業成績下降的這種觀念，但根據相關研究透過將遊戲元素融入學習情境，可有效提升學習動機與參與度，因此現在遊戲化的教學也被廣泛地運用到了學習之中。

在眾多學科當中社會科的學習，尤其是歷史，往往被學生視為枯燥乏味的科目。以我的生活經驗來說，大部分同學社會拿高分並不容易，根據文獻我發現可能原因是社會科內容較需要死記硬背，且沒有課外閱讀習慣的人不易瞭解事件的來龍去脈，更無法身歷其境地去體驗歷史。

我在小學四年級資優班的課程中有使用 RPG Maker 製作科學遊戲的經驗，深感遊戲化學習對於提升學習興趣上的潛力。因此，本研究希望以 RPG Maker 製作一款結合臺灣史第一人稱角色扮演遊戲，希望透過遊戲的方式，將抽象的歷史知識轉化為具體可感的互動體驗，讓同學在遊戲中主動探索、思考，並建構對臺灣歷史的深入理解。

第二節 研究目的

- 1、 認識 RPG maker 及使用方式。
- 2、 探討遊戲化學習對學生學習臺灣史的態度、動機的影響。
- 3、 使用 RPG maker 製作臺灣歷史冒險遊戲。
- 4、 分析遊戲化學習對學生歷史知識掌握程度的提升效果。

第三節 研究問題

- 1、 目前市面常見的遊戲類型有哪些？
- 2、 如何使用 RPG maker 進行遊戲設計？
- 3、 如何製作符合遊戲內容時代背景的场景？
- 4、 如何將臺灣相關歷史內容融入遊戲之中？
- 5、 使用遊戲方式學習臺灣歷史是否有學習成效？

第二章 文獻探討

第一節 遊戲類型介紹

遊戲的類型繁多，以下為目前市面上常見電玩遊戲的類別：

★ RPG 角色扮演遊戲

該類遊戲建立了一個類似於虛擬社會的環境和相應的規則，每個遊戲參與者都在其中扮演一個角色，彼此互動。

它提供玩者一個可供冒險的世界，這世界包含了各種角色、建築、商店、迷宮及各種險峻的地形。玩者所扮演的主角便在這世界中通過旅行、交談、交易、打鬥、成長、探險及解謎來揭開一系列的故事情節線索，進而發展劇情。

☆ ACT 動作遊戲

這類遊戲通常要求玩者所控制的主角（人或物）根據周遭情況變化做出一定的動作，如移動、跳躍、攻擊、躲避、防守等，來達到遊戲所要求的目標。

★ PUZ 益智解謎遊戲

這類遊戲提供一個訓練邏輯思考或解謎的環境，並且有一定的規則及邏輯。風格以休閒風格為主。

☆ SLG 策略遊戲

這類遊戲提供玩者一個可以做策略、戰略運用的環境，且讓玩者有自由支配、管理或統禦遊戲中的人、事或物的權力，並通過這種權力及謀略的運用達成遊戲所要求的目標。

★ AVG 冒險類遊戲

這類遊戲在固定的劇情或故事下，提供玩者一個可解謎的環境及場景，玩者必須隨著故事的安排進行解謎。遊戲的目的是藉遊戲主角在冒險中積累的經驗來解開遊戲的謎題或疑點。

☆ STG 射擊遊戲

射擊遊戲包括所有以模擬射擊和槍戰為主的電子遊戲，有分平面射擊類與三維射擊類。

★ TBS 回合制戰略遊戲

參加戰鬥的陣營，依一定順序分別部署戰略。一次部署便稱作一個回合。

☆ RTS 即時戰略遊戲

此戰略遊戲，一切都是即時發生，要求玩者俱備較好的敏捷與宏觀指揮能力。

★ FTG 格鬥遊戲

從動作類遊戲分支出來，就是指兩個角色一對一決鬥的遊戲形式。現在此類遊戲又分化出 2D 格鬥類遊戲與 3D 格鬥類遊戲。

☆ RAC 賽車競速遊戲

在電腦上模擬各類賽車運動競速的遊戲，沒有什麼劇情，但非常講究圖像音效技術。

★ TD 塔防遊戲

指一類通過在地圖上建造炮塔或類似建築物，以阻止遊戲中敵人抵達堡壘的即時戰略遊戲。當敵人被消滅時，玩家可獲得獎金或積分，用於購買炮塔

或升級炮塔。隨著玩家提升炮塔能力，怪物的數量、能力也會提升。此類遊戲的目標是盡可能生存下去。

在以上眾多遊戲種類之中，我想讓學習者能具有身歷其境的效果，因此本研究將使用 RPG 角色扮演遊戲，作為遊戲設計的類型並 RPG Maker MV 進行遊戲的設計製作。

第二節 RPG Maker MV 操作介面介紹

RPG Maker MV 是一款功能強大且易於使用的遊戲開發軟體，專門用於製作角色扮演遊戲（RPG）。它提供了一套完整的工具和資源，讓使用者即使沒有程式設計背景，也能輕鬆地創造出屬於自己的遊戲世界。以下將針對其操作介面及操作方式進行介紹：

壹、操作介面

一、地圖編輯：透過拖曳和放置的方式，輕鬆地設計遊戲地圖，包括地形、物件、事件等。

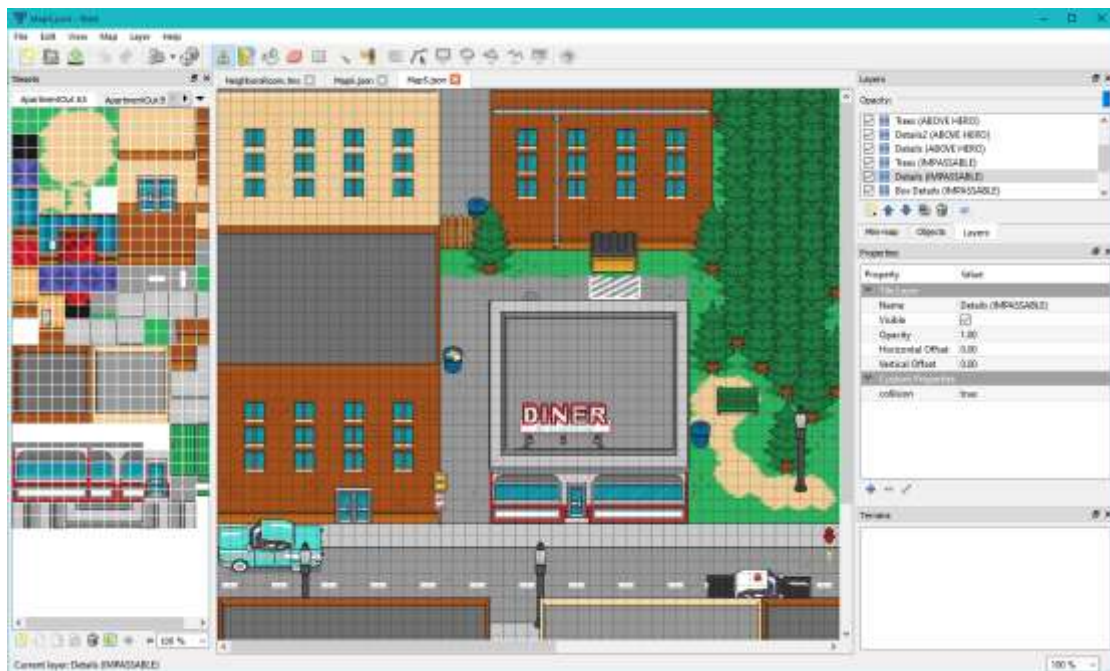


圖 2-1 RPG Maker MV 地圖功能

二、 角色編輯：創建個性鮮明的角色，設定外觀、動作、對話等。



圖 2-2 RPG Maker MV 角色編輯功能

三、 戰鬥系統：內建多種戰鬥系統，包括回合制、即時制等，可根據遊戲需求進行自訂。



圖 2-3 RPG Maker MV 戰鬥場景設定功能

四、 外掛程式系統：透過外掛程式擴展遊戲的功能，例如增加新的戰鬥系統、特效、或互動方式。

五、 事件編輯：設計遊戲中的事件，觸發劇情、對話、戰鬥等。



圖 2-4 RPG Maker MV 事件編輯功能

貳、操作方式

一、地圖編輯模式

現在介紹 RPG Maker MV 的基礎操作方式。首先要來編輯地圖，在這之前，要先確定編輯模式已調整為地圖編輯模式。在介面左方有一個圖塊區域，點選想要的圖塊即可在地圖上作畫。比較常用的地圖編輯方法：

- 鉛筆：自由作畫模式。可以隨意的自由繪製，不受到形狀的限制。
- 長方形：矩形模式。繪圖時可以畫出一塊矩形平面。
- 圓形：圓形模式。繪圖時畫出來的形狀像是一個圓形。

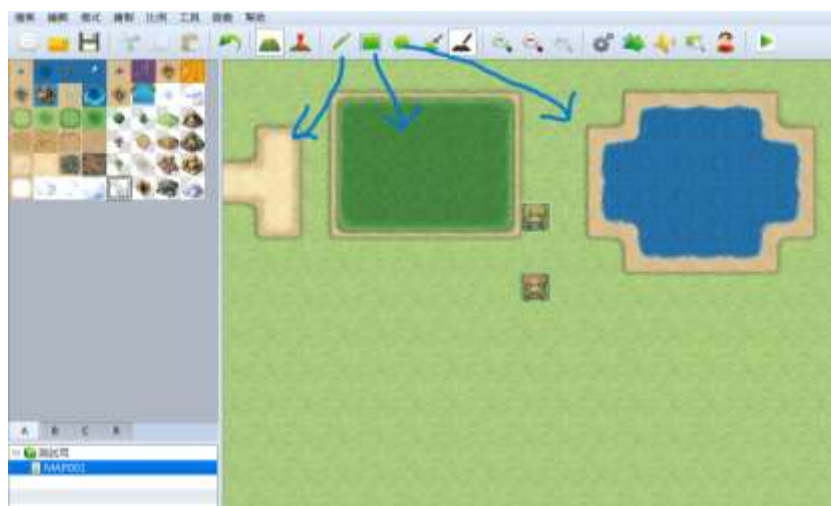


圖 2-5 RPG Maker MV 繪圖方式呈現樣式

這裡還有有另一個較為進階的製作方法：填充顏色如圖 2-6 所示，可以填滿封閉地域。

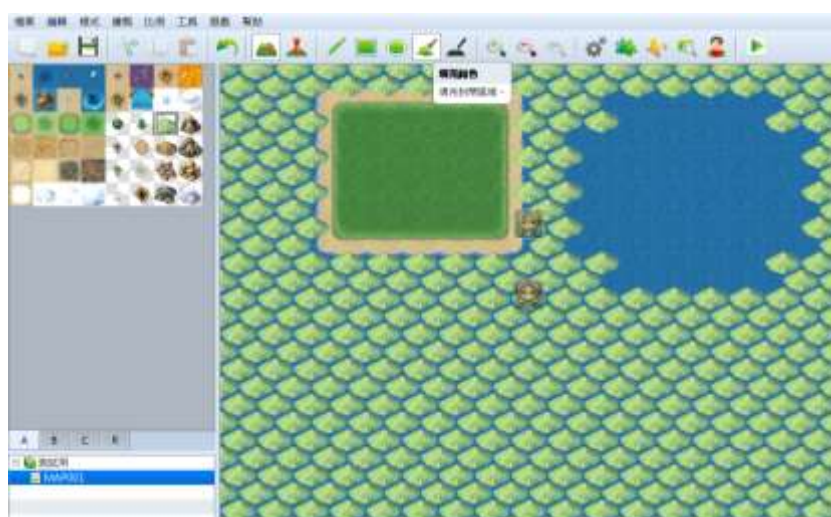


圖 2-6 RPG Maker MV 填充顏色效果

二、劇情編輯模式

接著進入劇情編輯模式，我們把地圖編輯模式換成一個很像紅色棋子的按鍵，此時會看到地圖上有網格狀線條，即表示成功設定。

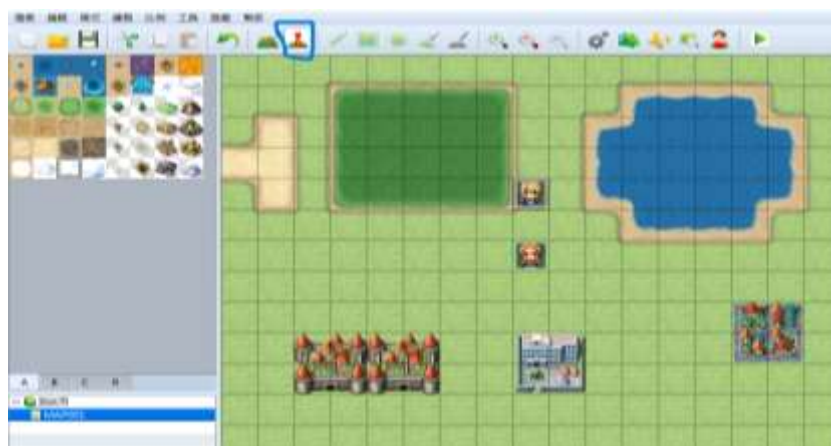


圖 2-7 RPG Maker MV 劇情編輯模式

首先先點兩下網格，會跑出一個劇情編輯畫面，點選右方的空白處可以選擇你想要的劇情命令，劇情命令有很多種，本研究以「顯示文字」為範例說明。

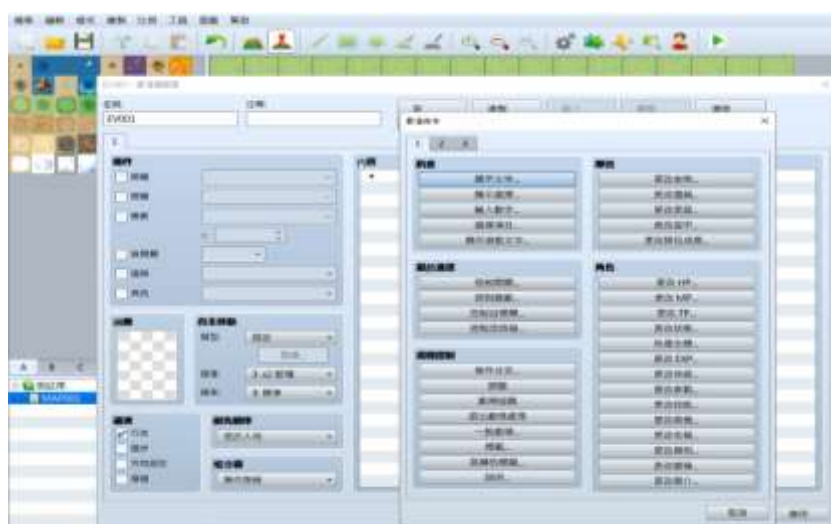


圖 2-8 RPG Maker MV 劇情編輯器

點擊顯示文字後，輸入你想要顯示的文字，即完成最簡單的設定。也可以選個頭像讓對話更生動。完成輸入後點選 OK，再選擇顯示圖像，先按應用在按 OK 就可完成劇情設定。

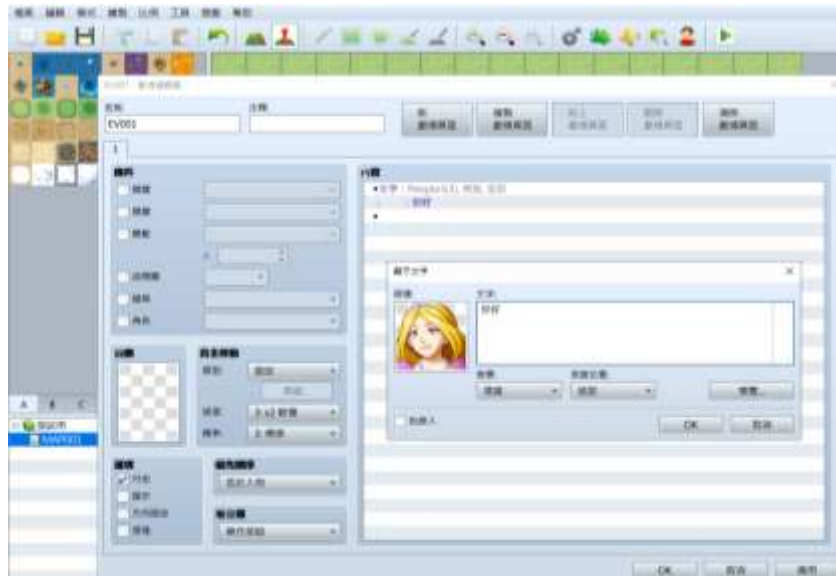


圖 2-9 顯示文字

接下來說明如何製作新地圖。首先在圖塊區下方的地圖區域點滑鼠右鍵，就會跑出地圖設定介面。在這裡調整完地圖的名稱、寬度、高度等，即可完成另一張地圖。注意!所有地圖的地圖編輯模式或劇情編輯模式使用方法都相同。

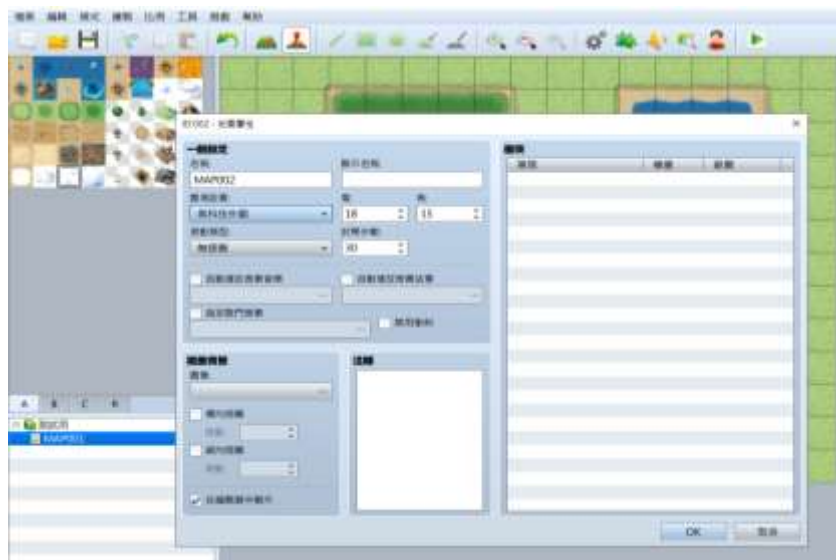


圖 2-10 在 RPG Maker MV 新建地圖

三、細部設定

現在介紹其他功能。首先遊戲設定可以更改遊戲中的細部設定，像是調整角色、敵人、技能、道具等，可以讓遊戲變得更有趣。



圖 2-11 RPG Maker MV 設定調整介面

製作完後進行遊戲測試，確認遊戲中劇情是否與你編輯的相同。最後點按左上角「檔案-保存專案」即可存檔。



圖 2-12 遊戲測試

第三節 臺灣歷史

本研究將歷史內容做成遊戲，以下是臺灣歷史時期的大概略內容：

一、 荷西時期

這一時期是西方大航海時代，由荷蘭人佔領臺灣南部，西班牙人佔領北部。目的都是為了作為貿易中心的樞紐。這兩政權也進行著傳教、教育事業，此時期至 1662 年鄭氏軍隊攻打後結束歷時 38 年的統治。

二、 明鄭時期

由 1661 年至 1683 年間由明鄭政權統治臺灣的歷史時期。其統治期間一直奉南明為正朔，前後歷經鄭成功、鄭經及鄭克塽三世統治共二十一年。明鄭統治臺灣的時間雖然不長，但卻是臺灣歷史上首個漢族政權，對臺灣政治認同發展有重要意涵。

三、 清領時期

1684 年，清朝正式將臺灣納入版圖，最初劃為福建省的一部分，1874 年發生牡丹社事件後，臺灣重要性升高，自此開始增設府縣、經濟現代化等積極建設，並於 1885 年在台建立福建臺灣省。由於甲午戰爭的失敗，清朝在 1895 年與日本簽訂《馬關條約》，將臺灣永久割讓給日本。

四、 日治時期

指日本統治臺灣期間，自清廷將臺灣割讓予日本到二戰結束。為日本殖民時期第一個殖民地，由於日本境內資源稀缺，故臺灣便成為補充日本的海外資源、勞力提供地區。通常這段時間被劃分成三個時期：武官總督時期（西元 1895 ~ 1919 年）、文官總督時期（內地延長主義時期，西元 1919 ~ 1937 年）、以及皇民化運動時期（1937 ~ 1945 年）

五、 戰後時期

由 1945 年後中華民國接收臺灣後至今的時期。其中戒嚴時期為 1949 年到 1987 年，在此時期人民的行動和自由受到限制，又稱白色恐怖。1987 年解嚴，人民的自由終於被保障，並邁向民主的未來。

臺灣的歷史大致分為這些時期，而在這些臺灣的歷史朝代中，我最感興趣的是日治時期，所以我會利用日治時期的歷史背景去製作一款角色扮演並能藉次學習到臺灣日治時期歷史的 RPG 遊戲。

第三章 研究方法

第一節 研究架構圖

本研究是製作一款以臺灣日治時期歷史為主題的 RPG 角色扮演遊戲，首先，透過文獻認識 RPG Maker 這套軟體的使用介紹，接著蒐集臺灣歷史相關史實找出遊戲故事的歷史時代背景資訊並製作遊戲，最後讓玩家進行遊戲的體驗測試並填寫回饋問卷，作為探討修正的依據，修正後遊戲即完成。

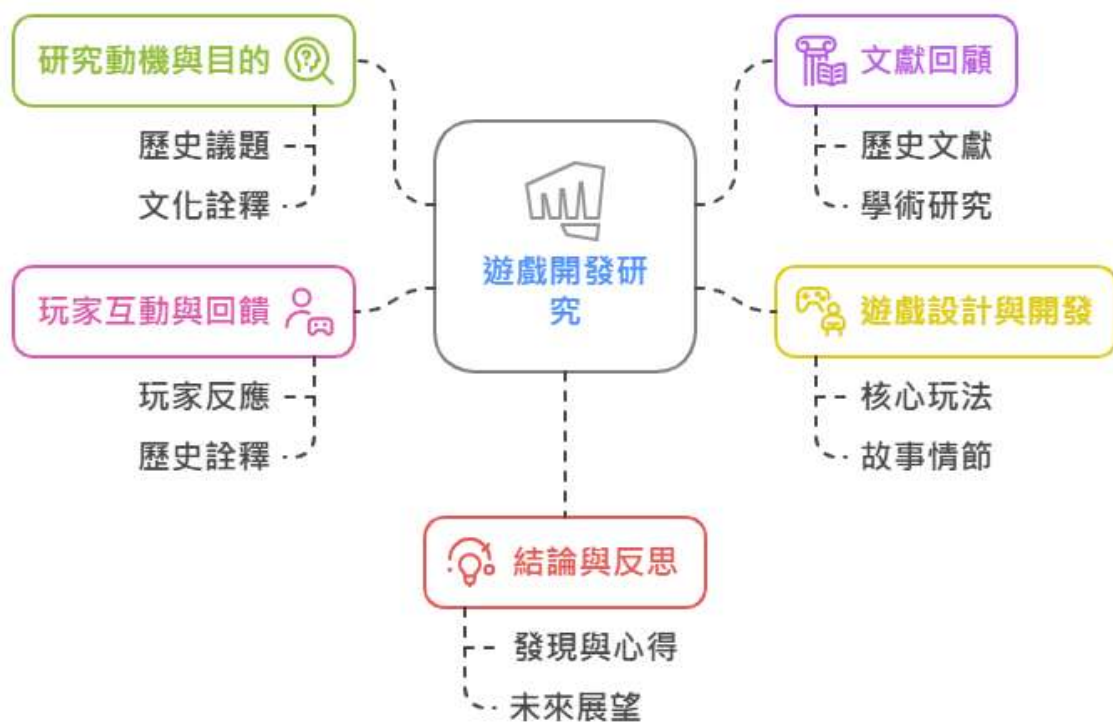


圖 3-1 研究架構圖

第二節 研究對象

由於五年級的課程內容有提到台灣歷史，並且大部分學生是初次接觸台灣史的，所以本研究想要挑選五年級的學生。

第三節 研究流程

一、進行文獻探討，搜集相關資料

二、進行遊戲製作：

- 1、構思遊戲：確定遊戲的主題、劇情、角色和世界觀。
- 2、資源準備：準備遊戲所需的圖像、音樂、音效等素材。
- 3、地圖製作：利用地圖編輯器製作遊戲場景。
- 4、角色設計：設計遊戲角色的外觀和動作。
- 5、事件編寫：編寫遊戲劇情和對話。
- 6、關卡設定：設定關卡規則擊破關方式。

三、遊戲測試，並根據測試結果進行調整。

四、請試玩者進行問卷填寫，在進行問卷分析。

五、研究結果撰寫。

第四節 研究工具

根據實驗內容，我使用 STEAM 中的 RPG Maker MV 遊戲軟體製作台灣歷史遊戲。所使用到的工具如下：

(一)電腦軟體

1、STEAM — RPG Maker MV

2、Windows 10

(二)問卷

第四章 結果與分析

第一節 遊戲故事背景

一、故事起源

在現代的台灣，主角寧希和寧程是一對愛好歷史的雙胞胎。他們的生活充滿了對過去時代的熱愛與探索，經常前往各種歷史遺跡與廢棄建築，尋找能夠揭開過去神秘面紗的線索。

某日，兩人在一座廢棄的老工廠中進行探索。這座工廠曾是日治時代的重要產業基地，早已荒廢多年。當他們深入探索時，意外觸發了某個古老的機關，一道耀眼的光芒將他們包圍。在瞬間，他們發現自己不再是置身於現代，而是站在了 1985 年——一個與他們所知完全不同的時代。

當他們發現自己穿越到了日治時代的台灣時，驚訝與恐懼交織在心頭。台灣的街道上，到處可見當時的日本軍人、官員與居民，四周的建築、車輛也完全與現代迥異。而最令人震驚的是，他們發現這一切並非偶然——他們的穿越與一個古老的時空門有關，而這些門的碎片散落在全台各地，必須找到它們，才能返回現代。

二、故事發展：

為了回到自己原本的時間，寧希與寧程決定開始一場橫跨全台的歷史之旅，尋找散落在各地的六片時空門碎片。然而，這不僅僅是一次普通的冒險。每一片時空門碎片都隱藏著不同的歷史謎團與挑戰，從台北的總督府、台中的日治時代車站，到台南的古老商會，甚至穿越到高雄的港口。他們必須利用對歷史的知識，解開謎題，並面對當時政治與社會環境帶來的種種危機。

在這段旅程中，寧希與寧程將與各種人物相遇，包括堅強的台灣民眾、忠誠的日本軍人、甚至一些隱藏在歷史背後の間諜和叛徒。每次收集到一片時空門碎片，他們不僅更接近回家的目標，也漸漸了解這段歷史背後被遺忘的真相。

第二節 遊戲關卡設計

本節我將根據我所製作的遊戲進行關卡解說及呈現：

- 1、 遊戲一開始，主角站在一個廢棄建築的門外，要進去建築內部探險。來到亮光處後，他們就會被吸入1895 年的時空。



- 2、 在那裡他們會發現台灣地圖，為了回家，主角要收集6片時空門碎片。我選擇台灣的6個區域(台北、台中、雲林、山區、台南、高雄)讓玩家們在這些時空背景中尋找時空門碎片。



- 3、 在台北，玩家可以認識當地古蹟，去學校打怪，並找精靈問答。如果全部答對，就可以獲得一片時空門碎片。



- 4、 在台中，玩家認識台灣的鐵路運輸、當地設施，也可以在學校上課。如果成功答對老師的問題，就可獲得一片時空門碎片。



- 5、 在山區，玩家了解了原住民在日治時代面臨的困境，可以玩攻打日軍，順便獲得時空門碎片。



- 6、 在雲林，玩家能體認台灣當時的農業生產狀況，可以幫農民除害蟲，也可以去參觀糖廠。在糖廠玩家也會發現時空門碎片。



- 7、 在台南，玩家可以發現開通了運河，有許多現代化設施，能逛林百貨公司，如果幫忙店家趕走奧客，店家就會給玩家時空門碎片。



- 8、 在高雄，玩家可以認識高雄的港口、盛產等。玩家可以幫助小男孩找球，找到球後，男孩會給主角一片時空門碎片。



- 9、 如果收集到 6 片時空門碎片，就可以回到原本的世界。這樣，這款遊戲就通關了。



第三節 問卷分析

因為我所設計的是五年級社會課本中的內容，所以我邀請了鷺江國小資優班五年級學生：男生 14 人、女生 4 人，共 18 人進行遊戲試玩，試玩後的問卷回饋結果如下：

1、你喜歡玩電動遊戲嗎?

根據問卷結果，有 94.4% 的人喜歡這款遊戲，只有 5.6% 的人不喜歡，如下圖 4-1 所示：

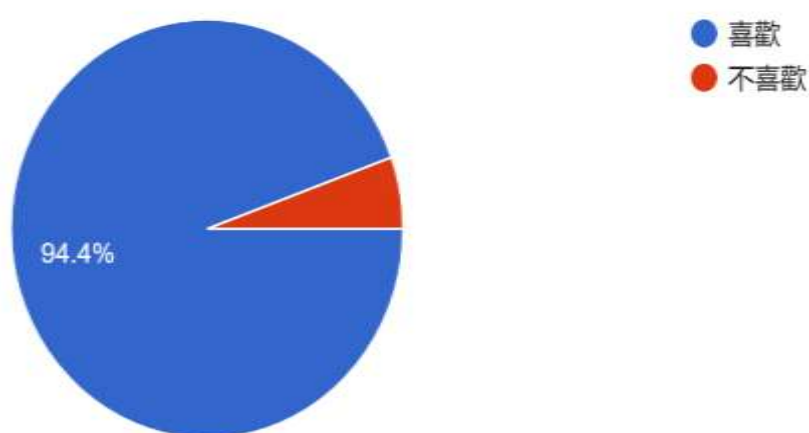


圖 4-1 喜歡玩電動遊戲

問卷顯示，高達 94.4% 的玩家喜愛這款遊戲，這表示遊戲的核心設計很可能成功吸引了目標受眾。然而，仍有 5.6% 的玩家表示不喜歡，他們的意見可能指出遊戲中需要改進的地方，例如機制、Bug、難度或劇情。建議研究者進一步分析這些負面反饋，以提升遊戲品質。

2、請問你認為五年級社會課(歷史部分)的內容難易度?

根據問卷結果，50%的同學認為內容難易度普通，27.8%的同學認為內容難易度困難，22.2%的同學認為容易，如下圖 4-2 所示：

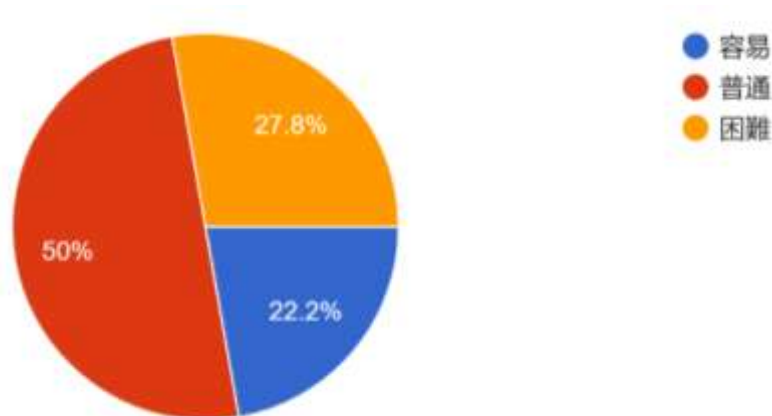


圖 4-2 課本裡歷史的難易度

關於課程的難度，學生們的感覺不太一樣。一半的同學覺得這個課程的難度剛剛好，不會太難也不會太簡單。但有將近三成的同學覺得課程有點難，學起來比較吃力。另外，也有兩成多的同學覺得課程太簡單了，沒什麼挑戰性。總的來說，雖然大多數同學覺得難度還可以，但還是有一部分人覺得太難了，也有一部分人覺得太簡單了。

3、你認為不容易的原因?

根據問卷結果，認為內容太複雜，不了解來龍去脈的有 53.3%，因為太多歷史事件，很難把事件記起來的有 53.3%，沒有親自體驗過，不容易了解內容在說什麼的有 40%，感覺內容枯燥乏味的有 33.3%，資優班把社會當掉很難補的有 6.7%，如下圖 4-3 所示：

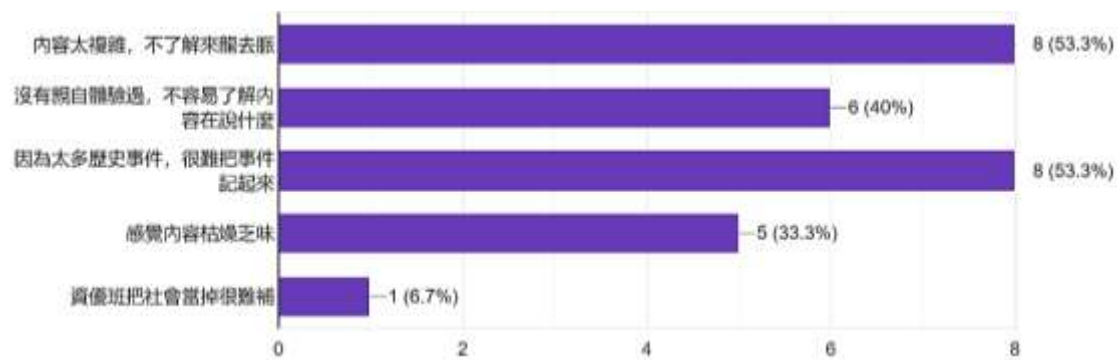


圖 4-3 覺得歷史困難的原因

根據問卷結果，學生們的意見反映出目前的歷史課程在設計和教學方法上可能未能貼合學生的學習需求。具體來說，課程內容的組織和呈現方式可能不夠清晰，資訊量過大造成學生的學習負擔，內容的抽象性也讓學生難以產生共鳴。同時，課程的趣味性不足，難以激發學生的學習動機，且對於不同學習背景的學生，例如資優班學生，也缺乏足夠的彈性和支持。

4、這款遊戲中呈現的歷史事件、人物、服飾、建築等是否符合史實？

根據問卷結果，有 11.1% 學生認為比較沒有，44.4% 認為普通，22.2% 認為比較有，22.2% 認為非常有，如下圖 4-4 所示：

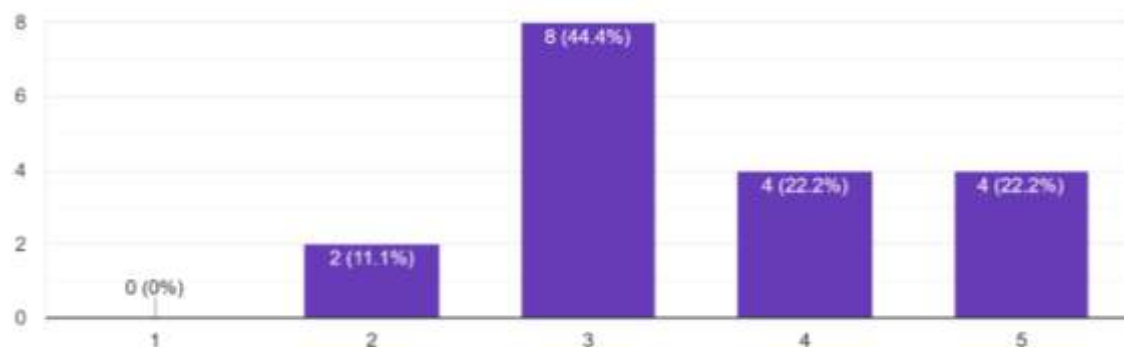


圖 4-4 遊戲設定符合史實

根據問卷結果，學生們對於遊戲中歷史元素的真實性持有不同看法。有人覺得遊戲的歷史呈現不夠準確，有人覺得還可以，也有一部分人認為遊戲在還原歷史方面做得不錯，甚至非常好，這種差異主要是因為遊戲設計時可能會更注重娛樂性而非完全的史實考證，有時為了遊戲的趣味性和流暢性會對歷史

進行改編。同時，學生自身的歷史知識水平和對歷史遊戲的期望也不同，有些人對細節比較敏感，有些人則更看重遊戲的整體體驗。

5、這款遊戲是否能幫助你正確理解歷史的背景與脈絡？

根據問卷結果，有 11.1% 的學生認為非常沒有，5.6% 的學生認為比較沒有，33.3% 的學生認為普通，27.8% 的學生認為比較有，22.2% 的學生認為非常有，如下圖 4-5 所示：

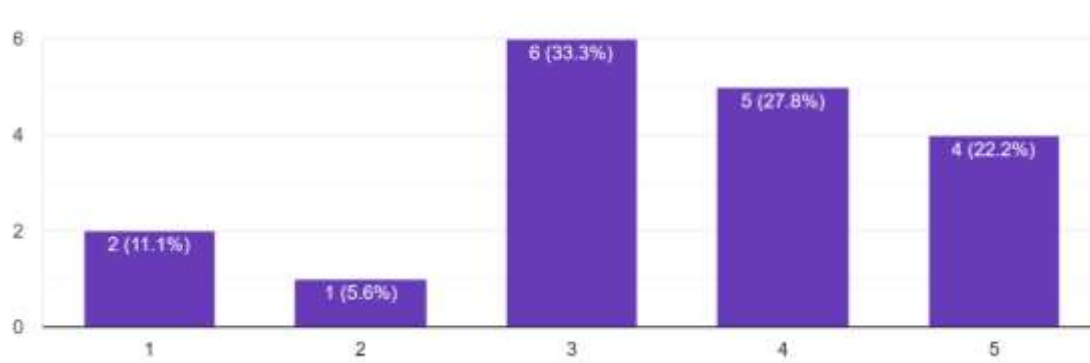


圖 4-5 遊戲能幫助理解歷史的背景與脈絡

問卷顯示，學生對於遊戲是否有助於理解歷史背景與脈絡的看法不一。約一成多認為「非常沒有」幫助，近一成認為「比較沒有」。三分之一覺得「普通」，而認為「比較有」和「非常有」幫助的學生則分別佔約三成和兩成。整體來看，肯定遊戲有助於歷史學習的學生略多於持否定或中立態度的學生。

6、這款遊戲是否有良好的引導和教學，幫助玩家快速上手？

根據問卷結果，16.7% 的學生認為非常沒有，44.4% 的學生認為比較沒有，16.7% 的學生認為普通，11.1% 的學生認為比較有，11.1% 的學生認為非常有，如下圖 4-6 所示：

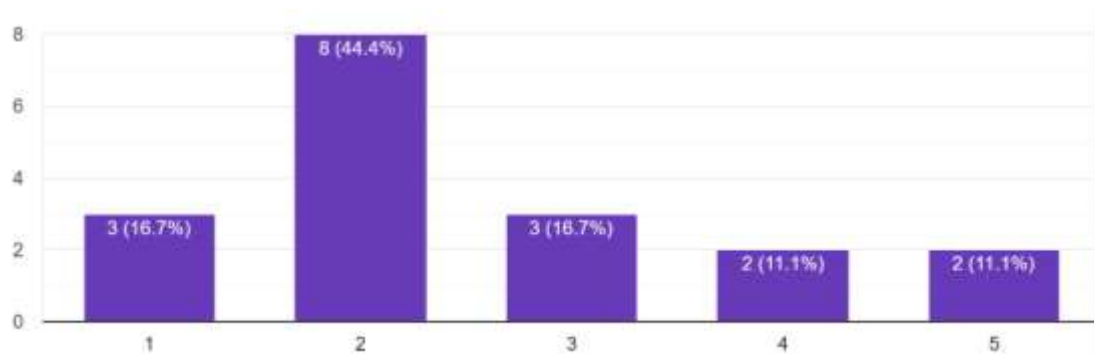


圖 4-6 遊戲有良好的引導

根據問卷結果，學生們普遍覺得這個遊戲在引導和教大家怎麼玩這方面做得不太好。很多人都覺得遊戲幾乎沒有提供什麼幫助，讓他們一開始玩的時候很困惑。有一部分人覺得只有一點點引導，但還是不太夠。只有少部分人覺得遊戲的引導還可以，或者非常好，讓他們很快就能上手。總的來說，大多數學生都覺得遊戲的引導不夠清楚，

7、這款遊戲是否提供多樣化的互動方式，如角色扮演、策略選擇、解謎等？

根據問卷結果，有 5.6% 的學生認為非常沒有，11.1% 的學生認為比較沒有，16.7% 的學生認為普通，22.2% 的學生認為比較有，44.4% 的學生認為非常有。如下圖 4-7 所示：

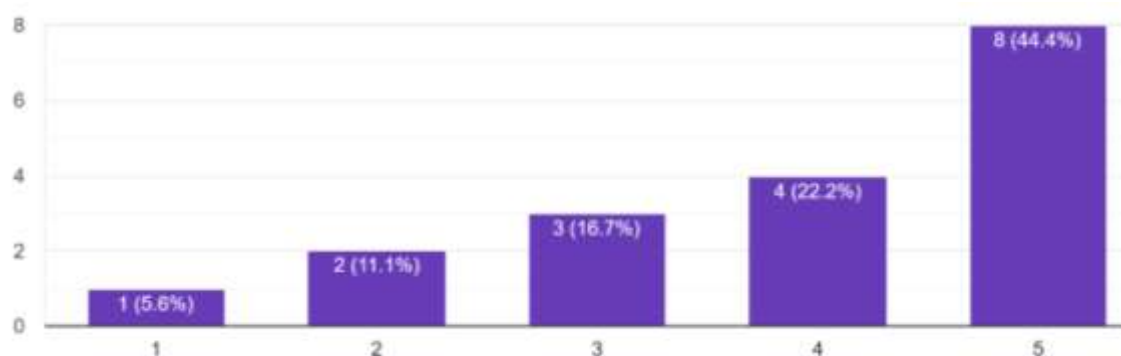


圖 4-7 遊戲提供多樣化的互動方式

根據問卷結果，學生們普遍覺得這個遊戲提供了很多不同的互動方式，讓他們在遊戲裡可以扮演不同的角色、做出策略性的選擇、還可以解謎等等，玩起來很有趣。大多數同學都覺得遊戲在這方面做得非常好，提供了很多種不

同的玩法。也有一部分同學覺得還不錯，互動方式蠻多的。只有少部分同學覺得遊戲的互動方式比較普通，或者覺得遊戲在這方面做得不夠好，希望可以有更多不同的互動方式。

8、這款遊戲的介面是否清晰易懂，操作是否流暢？

根據問卷結果，有 27.8% 的學生認為非常沒有，16.7% 的學生認為比較沒有，27.8% 的學生認為普通，16.7% 的學生認為比較有，11.1% 的學生認為非常有，如下圖 4-8 所示：

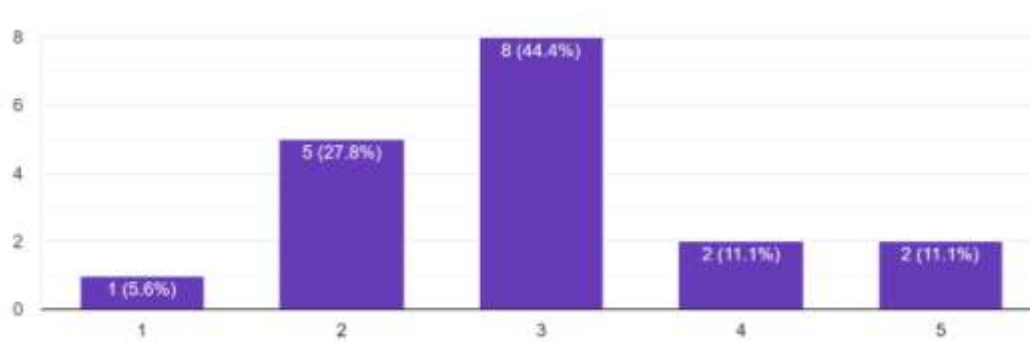


圖 4-8 遊戲的介面清晰易懂操作流暢

根據問卷結果，大家普遍覺得這個遊戲的介面不太好懂，而且操作起來也不太順暢。很多人都覺得遊戲的介面設計得很混亂，不知道按鈕在哪裡，或是找不到想要的功能。同時，也有不少人覺得玩起來卡卡的，操作反應很慢，讓人覺得很不舒服。只有一部分人覺得遊戲的介面還算清楚，操作也蠻順的。總的來說，大部分學生都覺得遊戲的介面和操作體驗需要改進。

9、請問這款遊戲有讓你身歷其境的經歷了歷史的感覺嗎？

根據問卷結果顯示，5.6% 的學生認為非常沒有，27.8% 的學生認為比較沒有，44.4% 的學生認為普通，11.1% 的學生認為比較有，11.1% 的學生認為非常有。如下圖 4-9 所示：

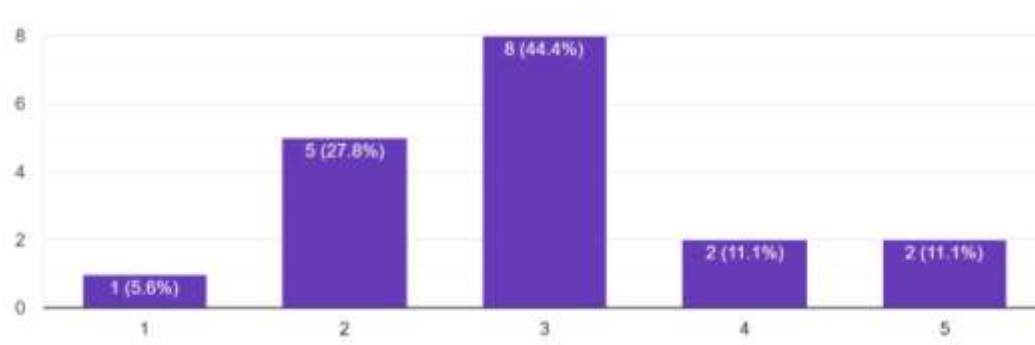


圖 4-9 有身歷其境的感覺

根據問卷結果，學生們對於玩這個遊戲能不能讓他們感覺真的回到過去、親身體驗歷史，意見不太一樣。有些人覺得完全沒有這種感覺，也有些人覺得只有一點點。最多人覺得就普普通通，沒有特別強烈的感覺。只有少部分人覺得遊戲還蠻能讓他們感受到歷史的氛圍，甚至覺得非常有身歷其境的感覺。總的來說，大部分學生覺得遊戲在這方面表現一般，

10、玩完這款遊戲後，你有覺得學歷史變得比較有趣了嗎？

根據問卷結果，22.2%的學生認為非常沒有，16.7%的學生認為比較沒有，38.9%的學生認為普通，5.6%的學生認為比較有，16.7%的學生認為非常有，如下圖 4-11 所示：

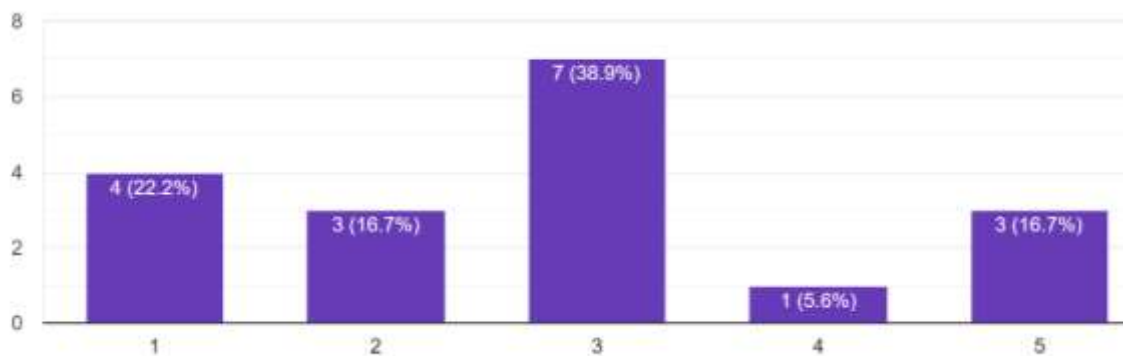


圖 4-10 用遊戲學歷史有趣度

問卷結果顯示，大家對於玩這個遊戲有沒有讓學歷史變得比較有趣，感覺不太一樣。最多人覺得就普通，沒什麼特別的感覺。覺得完全沒有或不太有這種感覺的學生加起來也蠻多的。只有一小部分人覺得遊戲讓學歷史變得有

趣，甚至覺得非常有趣。總的來說，大多數學生覺得遊戲在這方面表現一般，真正覺得學歷史因此變得更有興趣的並不多。

11、如果學校使用遊戲學習需要背誦的科目，會提高你想學習的意願嗎？

根據問卷結果，有 22.2% 的學生認為非常沒意願，11.1% 的學生認為比較沒意願，16.7% 的學生認為普通，22.2% 的學生認為比較有意願，27.8% 的學生認為非常有意願，如下圖 4-12 所示：

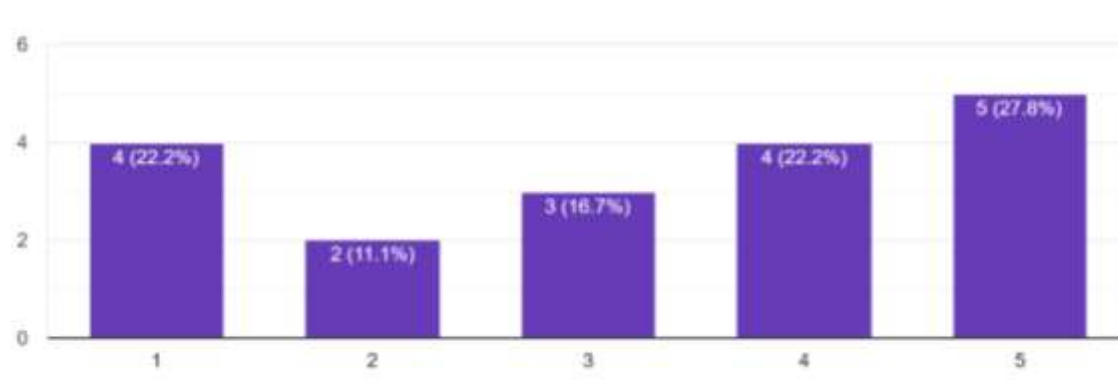


圖 4-11 遊戲學習意願度

問卷結果顯示，對於學校用遊戲來教歷史這些需要背的科目，大家的想法不太一樣。大概有三分之一的同學不太想用這種方式學習。有一部分同學覺得用遊戲學習也還好，沒特別喜歡也沒特別討厭。但有將近一半的同學覺得用遊戲來學這些東西還不錯，甚至非常願意嘗試，覺得這樣學習可能會更有趣。總的來說，願意用遊戲學習的同學比不願意的同學稍微多一點。

12、你會想推薦這款遊戲給其他想學習歷史的同學嗎？

根據問卷結果，有 0% 的學生認為非常沒意願，21.1% 的學生認為比較沒意願，21.1% 的學生認為普通，10.5% 的學生認為比較有意願，27.8% 的學生認為非常有意願，如下圖 4-13 所示：

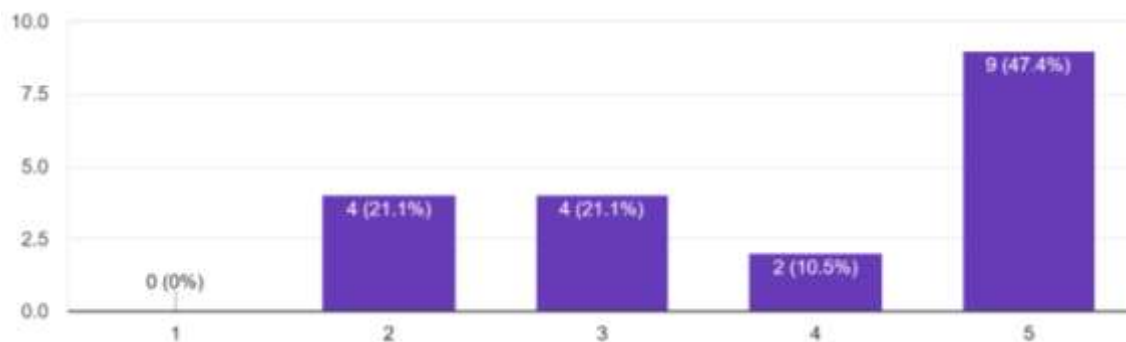


圖 4-12 願意推薦給同學

問卷結果顯示，關於會不會想推薦這款遊戲給其他同學，這次調查發現沒有人非常不想推薦。大概兩成的同學不太想推薦，也有兩成的同學覺得還好，說不上推不推薦。想推薦的同學加起來大概有將近四成，其中有一部分是非常想推薦的。總的來說，雖然有些人不太積極，但願意推薦的同學比不願意的多一點，而且沒有人完全不想推薦。

13、綜合以上各項，您對這款遊戲的整體體驗如何？

根據問卷結果，有 11.1% 的學生認為比較不好，50% 的學生認為普通，22.2% 的學生認為比較好，16.7% 的學生認為非常好。如下圖 4-10 所示：

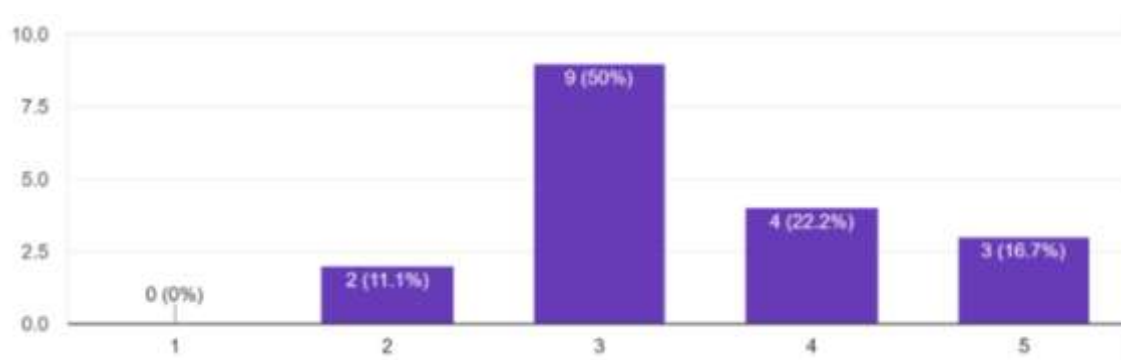


圖 4-13 整體體驗感受

問卷結果顯示，大家對這款遊戲的整體感覺不太一樣。最多人覺得這遊戲就一般般，說不上特別好，但也沒什麼太大的問題。覺得這遊戲還不錯的學生比覺得不太好的學生多一些。只有一小部分人覺得這遊戲超級棒。總的來說，雖然有些人蠻喜歡這遊戲，但大多數人只是覺得還行，還有進步的空間。

第五章 結論與建議

第一節 結論

- 1、市面上有許多類型的遊戲，例如 RPG 角色扮演遊戲、ACT 動作遊戲、PUZ 益智解謎遊戲、SLG 策略遊戲、AVG 冒險類遊戲、STG 射擊遊戲、RTS 即時戰略遊戲、RAC 賽車競速遊戲、TD 塔防遊戲等。而本研究所製作的遊戲類型為 RPG 角色扮演遊戲。
- 2、RPG Maker 有地圖編輯功能、事件編輯功能、戰鬥場景設定等編輯功能。可以透過螢幕左側的圖塊進行地圖編輯、點兩下網格使用事件編輯。總而言之是一款好上手的遊戲編輯工具。
- 3、要製作符合時代的場景，可以透過使用圖塊並參考文獻，拼湊出符合時代場景的地圖。但是 RPG Maker 的圖塊有限，且無法自訂或匯入圖塊，所以有時只能用相似的元素圖塊去做地圖拼湊。
- 4、將臺灣相關歷史內容融入遊戲之中可以讓學生在遊戲中潛移默化的學習，首先要閱讀文獻，並找出當時的事件，在使用事件編輯功能設定對話、故事情節等。
- 5、根據問卷結果，大家對於學歷史的感受在於課程內容難懂、事件過多難以記憶，且缺乏實際體驗和趣味性，導致學習動機不高，而且對於歷史的先備經驗每個人有差異，導致課程內容無法滿足差異性。
- 6、在遊戲體驗部分，大多數學生至少不排斥使用遊戲學習，且有相當一部分學生願意推薦並認為遊戲能提升學習樂趣。
- 7、雖然部分學生認為遊戲有趣且有助於理解歷史，但仍有相當比例的學生持中立或否定態度，原因可能在於 RPG MAKER 軟體的素材庫資料不夠完整，無法完整呈現史實，再來是遊戲引導不清晰、操作不流暢，這會嚴重影響初期體驗和學習效率。
- 8、學生對遊戲提供的互動方式總體評價較高，但希望未來能有更豐富和深入的互動體驗，可見遊戲這種多樣化的互動的學習方式是得到正向肯定的，但仍有進步的空間。

第二節 建議

- 1、因 RPG Maker 的圖塊有限，且無法自訂或匯入圖塊，所以場景部分有些就無法很符合史實。建議未來想嘗試進行製作場景精緻的遊戲的研究者，可以選擇場景可以自訂或匯入圖片的軟體製作遊戲。
- 2、有些玩家反應在高雄地區的船艇有 bug，雖然在我自己測試的電腦沒問題，但可能是在其他電腦上程式跑掉了，導致玩家的遊戲體驗不佳。我建議未來研究者最好在每台電腦上都測試一遍遊戲的進行，才能確保沒有 bug 或是其他問題。
- 3、有許多玩家認為這款遊戲的新手引導不充分，導致他們用了很久的時間才比較會玩這遊戲。我希望往後的研究者如要製作遊戲，需要在新手引導的部分做更詳細的介紹，玩家才會更容易上手。

參考資料

一、書面資料

- 1、黃尹樂(2020)。RPG 數世界—使用 RPG Maker 自創數學角色扮演遊戲。汐止國小資優班第六屆獨立研究。

二、網站

- 1、五星精選電玩—電玩分類 <https://reurl.cc/RYL5xz>
- 2、113 台灣歷史簡介 <https://reurl.cc/zqp3xk>
- 3、陳奕凡。日治時期的台灣 <https://reurl.cc/2K61X4>