

第肆章 研究結果

《回到現實》這款遊戲以關卡為單位，共九關，本章節將會詳細介紹各關卡內容，並且可以參閱我們的 Youtube 頻道和影片來看詳細的介紹。同時，我們也有入班讓資優班高年級的同學體驗，本章最後會分析大家遊玩的滿意度。



《回到現實》官方頻道

《回到現實》介紹影片

《回到現實》連結

第一節 《回到現實》遊戲設計和程式碼解說

第一關：渡河試煉

解謎機制：本關為經典「過河遊戲」的變體。玩家需安排角色搭船至對岸，每次限載一至兩名角色，且必須遵守特定角色間「不可單獨共處」的限制條件。此關卡規則直觀且具高度可玩性，主要目的是作為新手教學，引導玩家熟悉遊戲的基本操作與邏輯思考模式。



圖十五：第一關遊戲畫面（研究者自製）

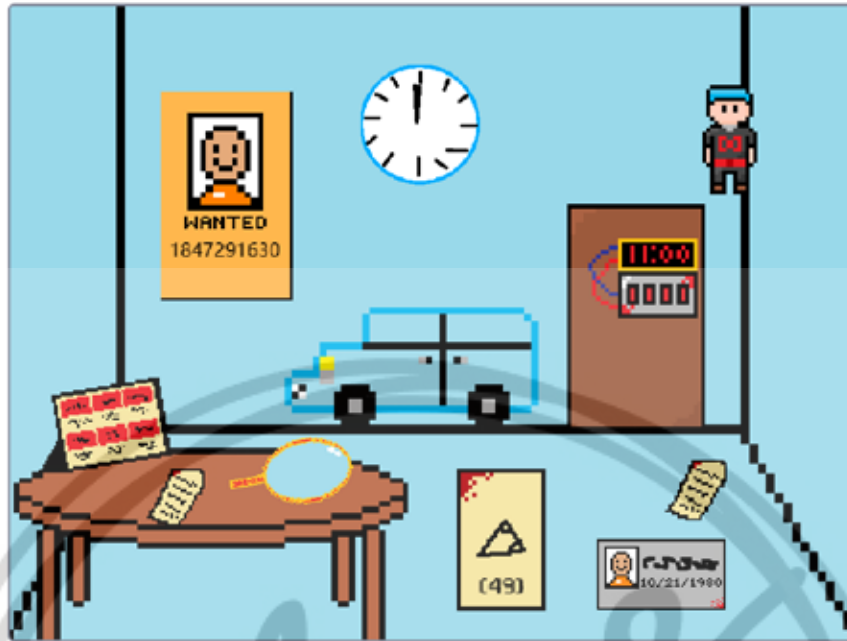
程式實作：系統透過「座標定位」來判定玩家箭頭目前指向的角色，並同步檢查該角色是否處於初始位置。若角色已不在原位，系統會自動跳轉至下一位角色；若在原位，玩家點擊按鈕即可觸發上船動作。



圖十六：第一關重點程式碼（研究者自製）

第二關：邏輯配對與密碼鎖

解謎機制：靈感汲取自《限時解鎖：密室逃脫》，本關高度強調探索與觀察力。玩家必須將場景中的物品進行兩兩分組，比對並邏輯推理出錯誤的數字。取得錯誤數字後，需依據各組開頭數字「由小到大」重新排列，方能解開密碼鎖。



圖十七：第二關遊戲畫面（研究者自製）

程式實作：本關首度引入密碼鎖系統，其底層邏輯相對精簡：系統會設立一個變數來儲存玩家輸入的數值，並持續與正確答案「2479」進行條件比對。若條件相符（即密碼正確），系統便會廣播過關訊息、播放開門音效，並順利推進至下一關。

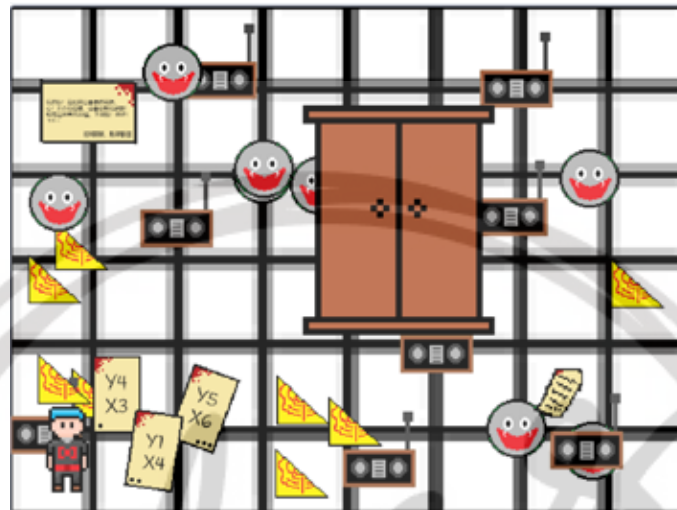


圖十八：第二關重點程式碼（研究者自製）

第三關：空間座標與圖形重構

解謎機制：玩家首先需打破常規，以「正反交錯」的順序閱讀信件文本。

接著，需運用數學的「座標概念」，以房間左下角為原點，觀察紙條上的座標提示，在散落一地的圖形中精準定位出四個正確的密碼圖形，最後依據點位判斷密碼輸入順序。



圖十九：第三關遊戲畫面（研究者自製）

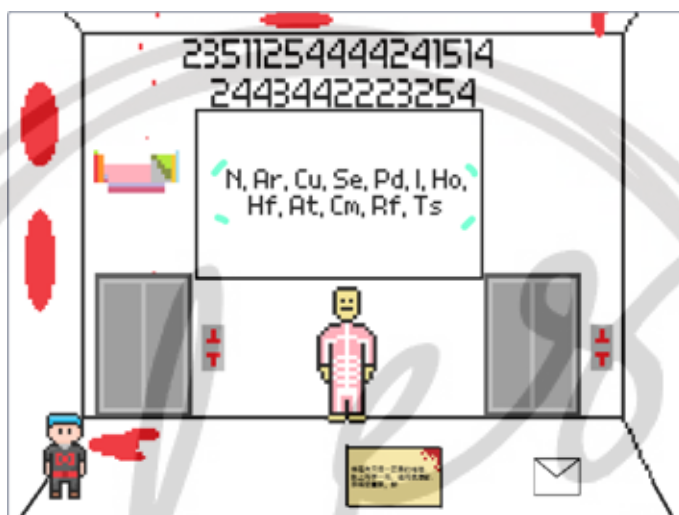
程式實作：為呈現滿地圖形的凌亂感，程式大量運用了「建立分身」的功能。系統會先將前四個分身精準定位於正確的座標上，隨後讓其餘圖形分身以隨機座標分布。此設計在視覺上營造出隨機排列的錯覺，實則暗藏著精確的解答路徑。



圖二十：第三關重點程式碼（研究者自製）

第四關：元素週期與化學解碼

解謎機制：旨在考驗玩家的跨領域知識。玩家需要將牆面數字依據地上信封的對照表轉換為英文字母。接著，依循提示將紙條「圍在人體模型的腳上」以獲得隱藏元素，最後再利用化學元素週期表將元素反向對照為數字，得出最終密碼。



圖二十一：第四關遊戲畫面（研究者自製）

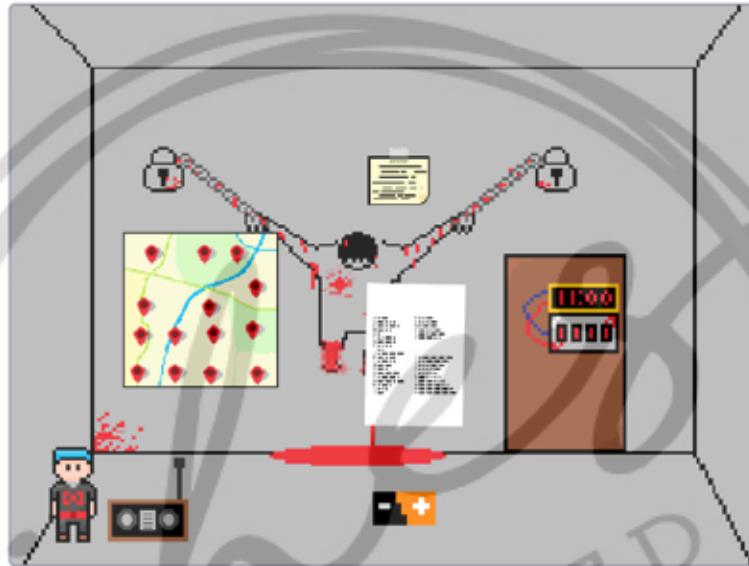
程式實作：本關大幅提升了互動性，導入了「拖曳偵測」的程式設計。系統利用變數來監控物件狀態，人體模型會啟動持續偵測機制，判斷是否與特定變數（變數值為 1 的紙條）發生碰撞。若碰撞條件成立，模型便會立刻切換至「圍腳」的特殊造型。



圖二十二：第四關重點程式碼（研究者自製）

第五關：摩斯密碼與地理連線

解謎機制：本關完美結合了聽覺與視覺解謎。玩家需尋找電池並安裝至收音機，啟動後會播放一段摩斯密碼音效。玩家需將其解碼為英文，推導出需將牆上注音轉換為「國字地點」，最終在地圖上將這些地點連線，繪製出解關密碼。



圖二十三：第五關遊戲畫面（研究者自製）

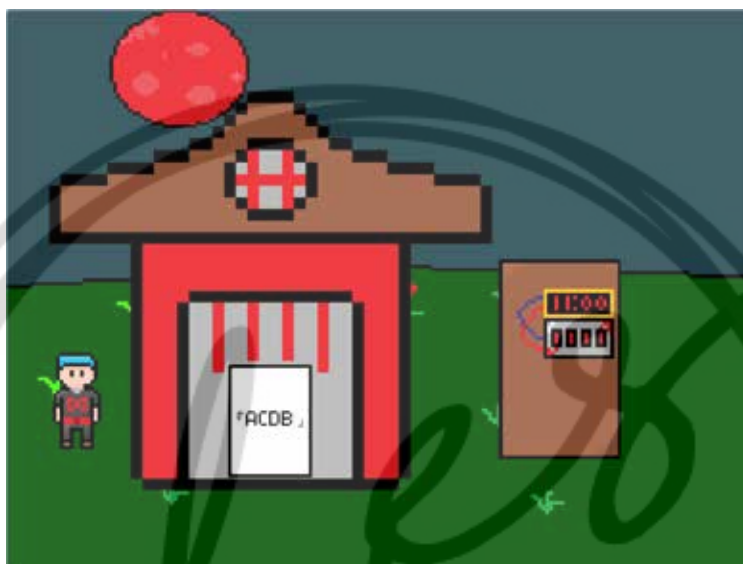
程式實作：延續了拖曳與碰撞偵測的技術，系統允許玩家透過滑鼠自由拖曳電池物件。同時，後台程式會開啟無限迴圈，持續偵測電池是否觸碰到收音機物件；一旦條件觸發，即啟動裝置並播放關鍵的摩斯密碼音效。



圖二十四：第五關重點程式碼（研究者自製）

第六關：字串排序與邏輯推理

解謎機制：玩家需對紙條上的字母依序（由左至右）進行編號，接著重新排列成正確的英文字母順序。隨後，將對應的數字一併重新排序並「反轉」，得出最終密碼。此關卡透過繁複的步驟轉換，深度訓練玩家的邏輯性與耐心。



圖二十五：第六關遊戲畫面（研究者自製）

程式實作（對話系統）：遊戲核心的「劇情對話系統」在此關卡有深刻體現。程式會先讀取「對話內容」清單中的文本，利用變數設定，讓文字配合音效「逐字」印出在畫面上，營造出 RPG 遊戲般的沉浸感。同時考量到玩家體驗，系統也加入了「按下 B 鍵即可跳過對話」的偵測中斷機制。



圖二十五：第六關重點程式碼（研究者自製）

第七關：NPC 證詞與真偽邏輯

解謎機制：經典的邏輯推理題型。玩家需詢問房間內的三位 NPC，並將其證詞進行交叉比對。已知條件為「一人完全說真話、一人部分說真話」。玩家必須先假設某方證詞為真，進而檢驗是否與他人說法產生矛盾，利用刪去法逐步找出唯一正解。



圖二十七：第七關遊戲畫面（研究者自製）

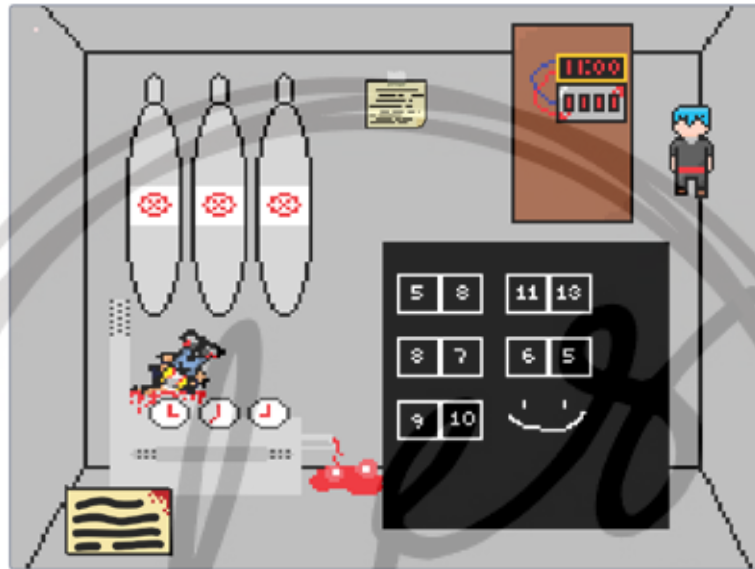
程式實作：門的開關機制揚棄了傳統的點擊互動，改採「距離感測」運作。系統會持續計算玩家角色與門之間的座標距離，只要玩家走入設定的感應範圍內，系統即判定觸發開門事件，並根據結果播放成功或失敗的廣播訊息。



圖二十八：第七關重點程式碼（研究者自製）

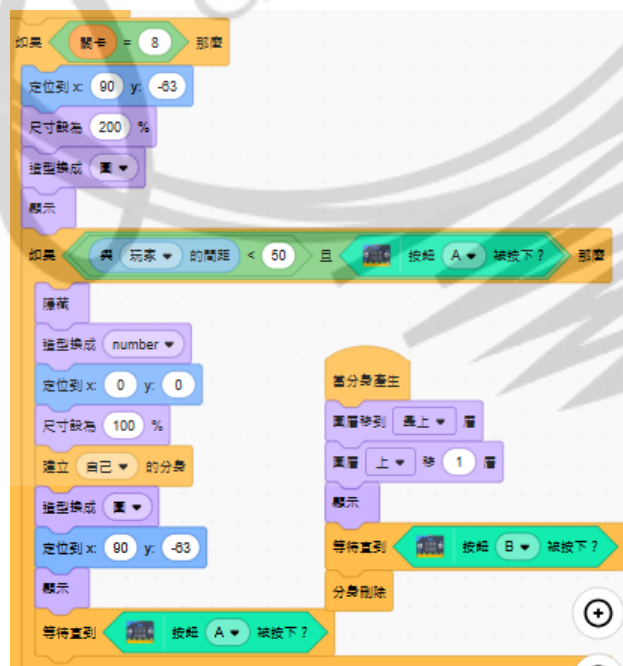
第八關：質數篩選（過渡關卡）

解謎機制：作為最終關卡的前置任務，玩家需要在一張布滿數字的圖片中，精準找出一組「兩個數字皆為質數」的組合，並將其輸入密碼鎖。取得的質數將是下一關解謎的關鍵鑰匙。



圖二十九：第八關遊戲畫面（研究者自製）

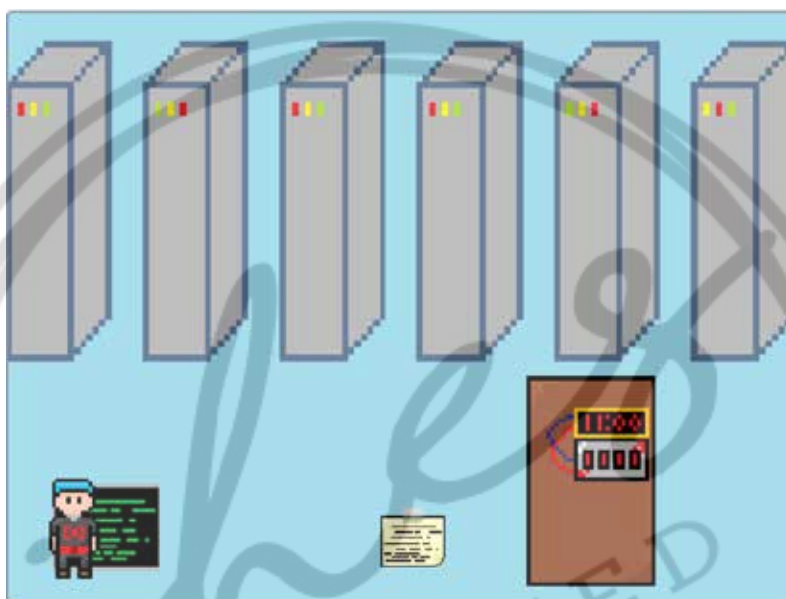
程式實作：為了確保背景圖片不受玩家誤觸干擾，程式採用了分身技巧。系統會複製一個相同的圖片角色，並將其尺寸放大至涵蓋全螢幕，藉此覆蓋底層物件，避免原本的角色被意外移動而影響後續的程式運作。



圖三十：第八關重點程式碼（研究者自製）

第九關：藏頭詩與公式解碼

解謎機制：本關為集大成的關卡，玩家需將第八關取得的質數帶入線索，解開第一道鎖。成功後會獲得一張印有「藏頭詩」的紙條，玩家需分析字句，並套用提示的數學公式，計算出最終破關密碼。此關卡大幅強化了謎題之間的關聯性，並補充了語文涵養的測試面向。



圖三十一：第九關遊戲畫面（研究者自製）

程式實作：由於本關涉及多個密碼鎖的連續解題，系統的狀態管理尤為重要。程式設計在每次廣播成功訊息後，皆會強制將輸入變數「歸零重置」，以防止數值殘留導致重複觸發或判定錯誤，確保遊戲流程的穩定性。



圖三十二：第九關重點程式碼（研究者自製）

第二節 《回到現實》遊戲發布



圖三十三：遊戲發布會簡報（研究者自製）

為了讓外部玩家完整體驗《回到現實》，我們特別規劃了一場實體的遊戲發布活動。本次展演採分組競賽的形式進行，玩家必須尋找隊友組成三人小組，並至前方完成登記。活動的最終目標是破解各個房間的無數機關與謎題，而第一組成功逃出並「回到現實」的隊伍即為獲勝者。為了提升解謎效率，團隊也在規則中貼心建議玩家，可以先開啟一個 Google 文件來記錄繁雜的線索與資料。



圖三十四：實際授課情形（研究者自行拍攝）

在玩家正式遊玩前，團隊透過簡報進行了極具沉浸感的故事導入：玩家將

扮演被刺鼻血腥味驚醒的主角，身處危機重重的世界中，必須面臨困難離奇的謎題，努力成為逃出來的那位，否則將「變成地獄的養料」。



圖三十五：故事氣氛營造（研究者自製）

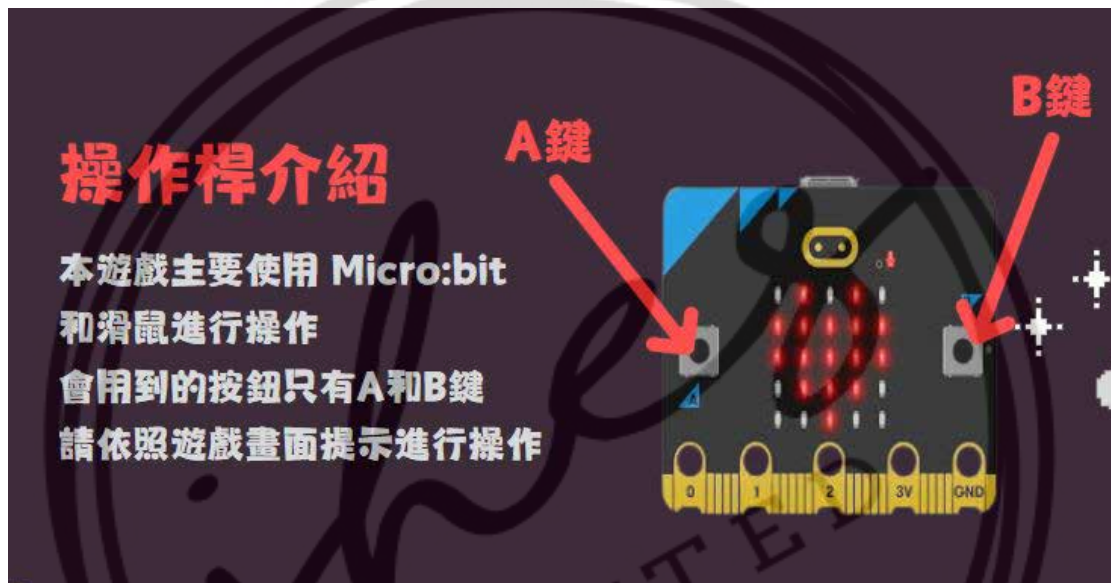


圖三十六：遊戲成功目標（研究者自製）

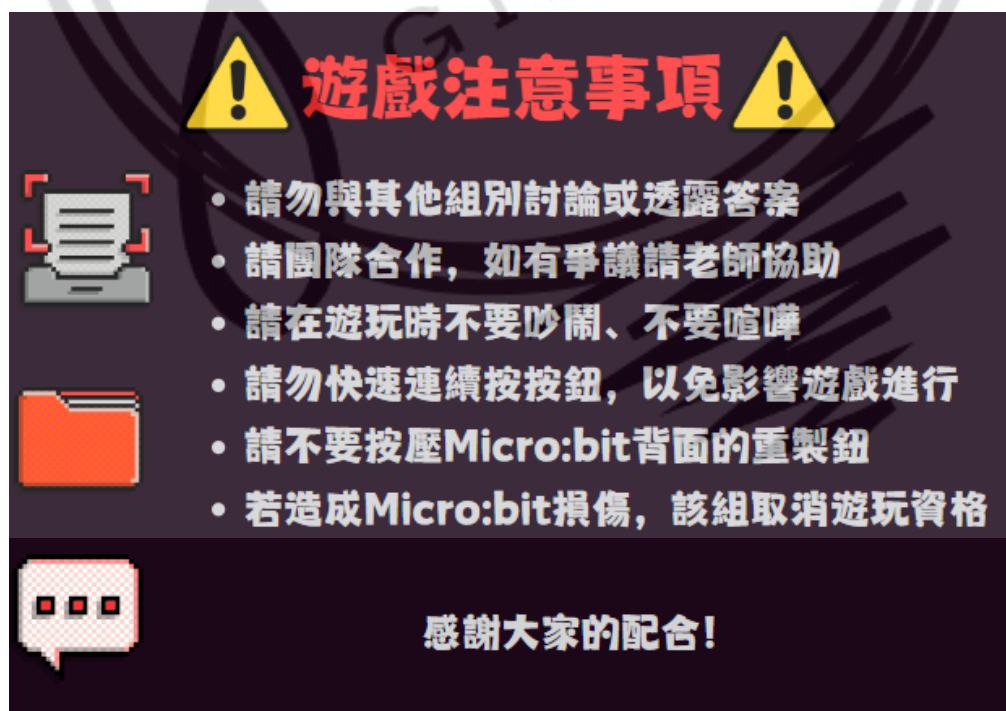


圖三十七：遊戲規則（研究者自製）

本遊戲在操作上的一大亮點是結合了電腦滑鼠與外部微型電腦「Micro:bit」。玩家需要依照遊戲畫面的提示，操作 Micro:bit 上的 A 鍵與 B 鍵來進行互動。為了確保活動順利與保護器材，團隊訂定了嚴格的設備規範：要求組員輪流操作不可搶奪、嚴禁快速連續按壓按鈕以免影響遊戲程式進行，並特別警告玩家絕對不可按壓 Micro:bit 背面的重置鈕，若造成硬體損傷將直接取消該組的遊玩資格。

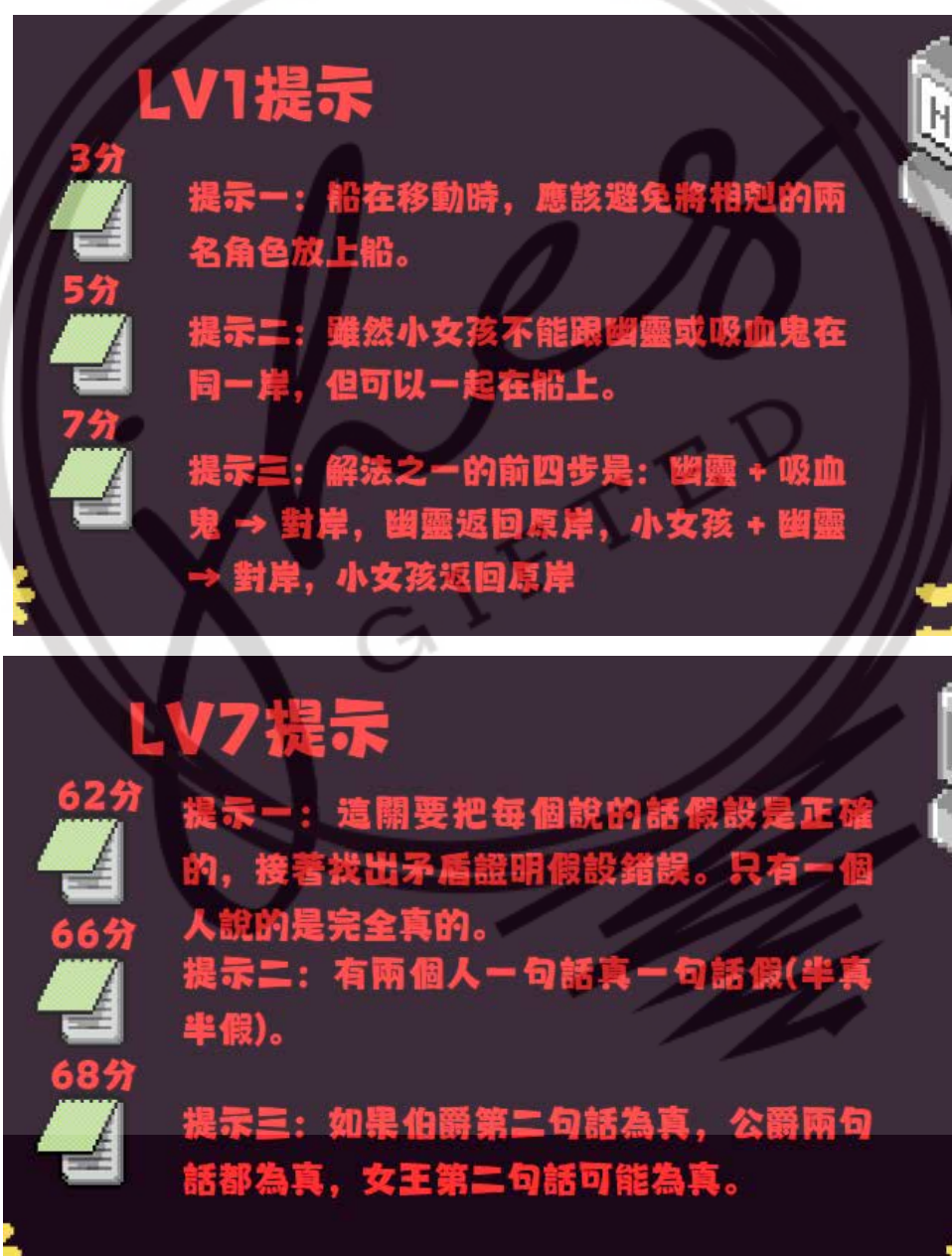


圖三十八：操作桿介紹（研究者自製）



圖三十九：遊戲注意事項（研究者自製）

為了平衡各組的解謎進度並增加現場的緊張感，團隊設計了一套獨特的「動態時間提示系統」。遊戲的提示並未直接內建於遊戲畫面中，而是需要玩家在開始遊戲時自行使用碼表計時，並隨時注意現場的簡報大螢幕。簡報會依照時間推進，分段給予各關卡的提示。例如，第一關的提示會分別在遊戲進行至 3 分鐘、5 分鐘與 7 分鐘時逐一出現；而難度極高的第九關，提示則落在 76 分鐘、78 分鐘與 80 分鐘。這種設計讓各小組可以自行討論並決定是否要轉頭觀看提示，巧妙地將「求救機制」融入了時間管理的策略之中。



圖四十：各關的提示卡/呈現部分（研究者自製）

在活動紀律方面，團隊明文規定玩家在遊玩時不得吵鬧喧嘩，且遊戲過程中除了信任自己的隊友外，絕對禁止與其他組別討論或透露解答。若團隊間發生爭議，則須尋求現場老師的協助。在活動的最後，團隊不僅提供了遊戲的 Scratch 原始連結供玩家課後體驗，也附上了回饋表單的連結，藉此收集外部玩家的真實數據與遊玩心得，作為後續研究分析與優化的重要依據。



圖四十一：回饋問卷（研究者自製）

在設計發表簡報時，不僅考量了現場展演的需求，也兼顧了遠端遊玩的「線上玩家」體驗。由於線上玩家沒有現場主持人的引導，簡報中央特別用醒目的文字強調了遊玩規範：「後面幾頁的提示包含答案，請先用全螢幕檢視」。同時，明確指示玩家「開始遊戲後請自行用碼表計時，才能在特定的時間獲得提示」。這項設計巧妙地將實體展演的「動態時間提示系統」移植到線上環境，讓線上玩家也能體驗到隨著時間推移、逐步解鎖提示的緊迫感與解謎節奏。



圖四十二：線上遊玩說明（研究者自製）



圖四十三：現場破解畫面（研究者自行拍攝）



圖四十四：現場參考提示（研究者自行拍攝）

第三節 玩家的遊玩回饋

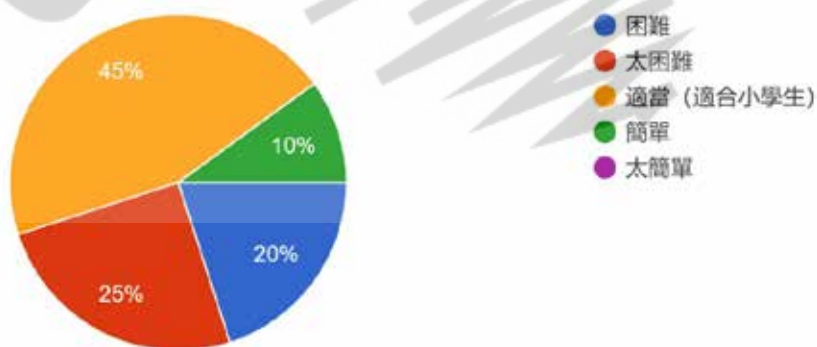
本研究透過 Google 表單收集外部玩家的試玩回饋，涵蓋五大核心指標（劇情、美術、音效、謎題、遊戲整體），並輔以開放式問答。本次參與封閉測試的玩家共計 20 名，皆為國小高年級學生。由同儕進行測試的優點在於，受測者的邏輯思考能力、先備知識與幽默感皆與開發團隊相近，能提供詳細的回應。將五大核心指標的「整體滿意度」平均數攤開來看，可以發現本遊戲具有極端的「偏科」現象：

- 美術表現：4.90 分（近乎完美，玩家最愛）
- 劇情文本：4.90 分（極具吸引力，幽默感十足）
- 遊戲整體：4.80 分（總體遊玩體驗佳）
- 謎題設計：4.65 分（具挑戰性，獲高度認可）
- 音效體驗：3.20 分（表現最弱，急需搶修）

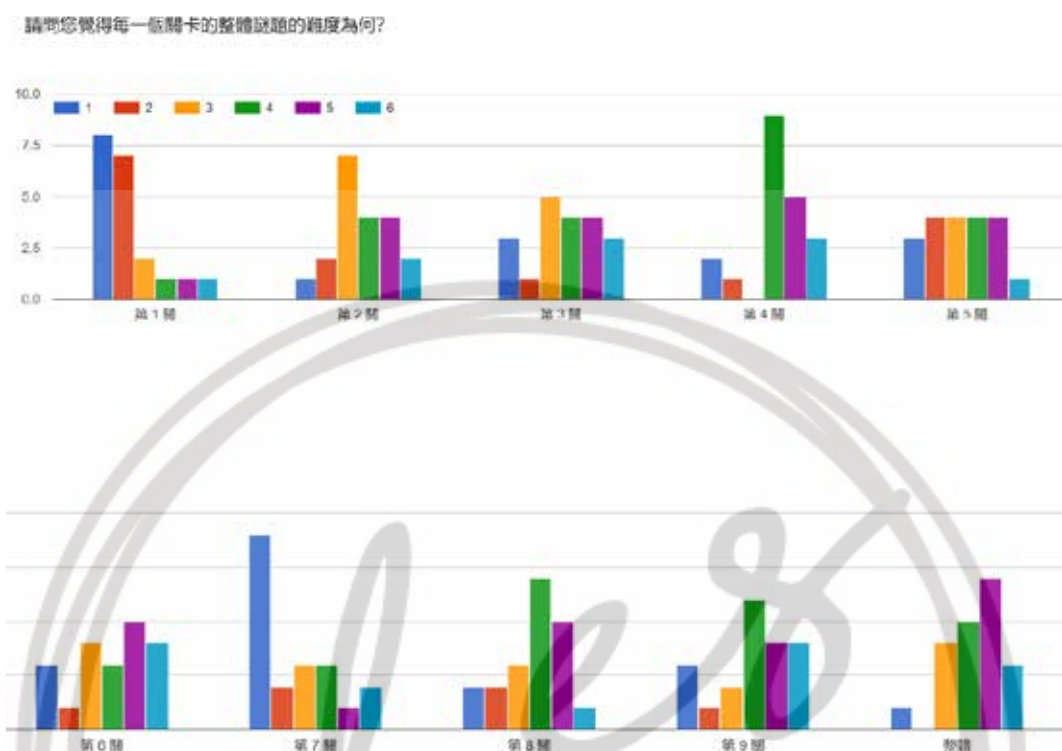
一、謎題難度與喜好度分析

根據問卷調查（難度分為一至六級，六為最難），遊戲整體謎題難度平均為 4.30 分（中等偏難）。在難易度適當性調查中，高達 45% 的玩家認為難度適中，但亦有 45% 的玩家覺得困難或太困難（20%認為困難，25%認為太困難），僅 10%認為簡單。

請問您覺得謎題是否過於困難？
20 則回應



圖四十五：整體謎題難度統計同(由 Google 表單自動生成)



圖四十六：各題謎題難度統計同(由 Google 表單自動生成)

為進一步檢視，我們將九個關卡拆解為三個難度階段進行分析：

第一階段：適應期（第 1 關、第 7 關）

- 難度數據：落在 2.15 ~ 2.55 分，屬相對容易。
- 玩家回饋與漏洞：玩家反映第 1 關的 UI 介面較為繁瑣，頻繁切換畫面易導致耐心下降；此外，前期的防呆機制不夠嚴謹，例如宴會題可利用暴力破解輕易過關，密碼題只需解出前三碼即可猜出最後一碼。玩家質性回饋精準指出「密碼只要解出前三位，最後可以用猜的」以及「宴會題可以用暴力方式輕易破解」，這顯示前期的防爆破機制不足，讓玩家快速通關。

第二階段：中度挑戰期（第 2、3、5、8 關）

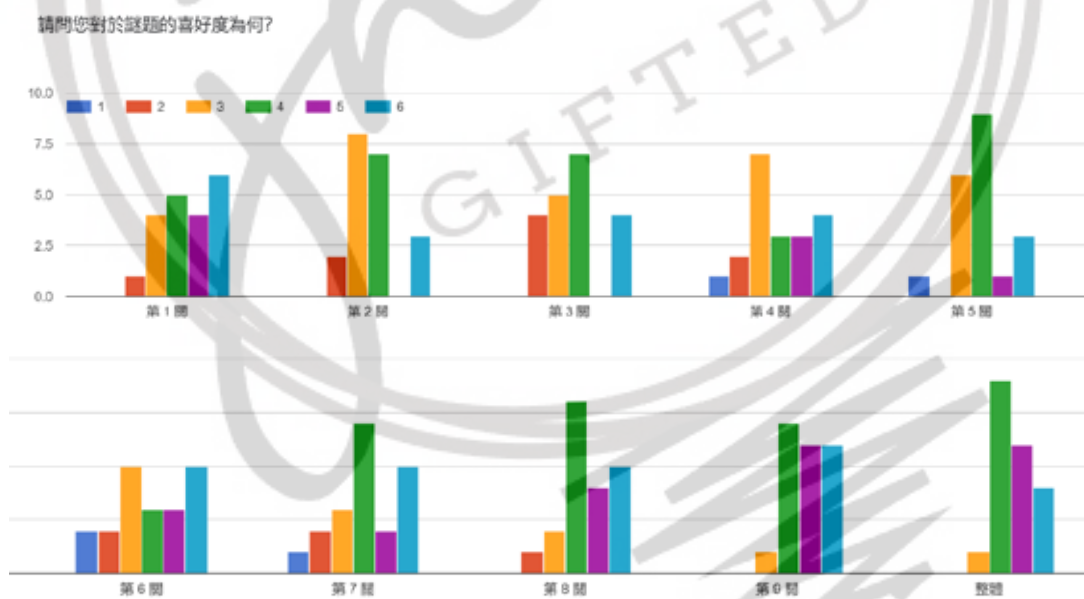
- 難度數據：平均落在 3.25 ~ 3.70 分，難易適中。
- 提示系統優化：玩家對此階段的提示系統提出最多建言，反映出「提示過於直接給答案」或「提示無用」的兩極化意見。建議未

來導入「多層次提示」，首次點擊給予思考方向，再次點擊才提供具體線索，以保留玩家解謎的成就感。

第三階段：極限燒腦期（第 4、6、9 關）

- 難度數據：平均落在 3.90 ~ 4.15 分，屬於魔王級別。
- 玩家回饋：雖有玩家表示後期題目會讓人感到疲累與卡關，建議刪減不必要的干擾元素，但其中「質數謎題」卻意外獲得高度好評。玩家表示：「質數那一關雖然會混亂，但解出來蠻有趣的。」這顯示高難度並非缺點，只要邏輯嚴密，玩家依然能享受破關的極致快感。

謎題喜好度方面，整體平均高達 4.65 分。其中以第九關（4.85 分）、第一關（4.50 分）與第八關（4.50 分）最受玩家喜愛；而第二關（3.70 分）、第三關（3.75 分）與第四關（3.85 分）則相對較不受青睞。整體而言，玩家較偏好具備趣味性且直觀的解謎設計。

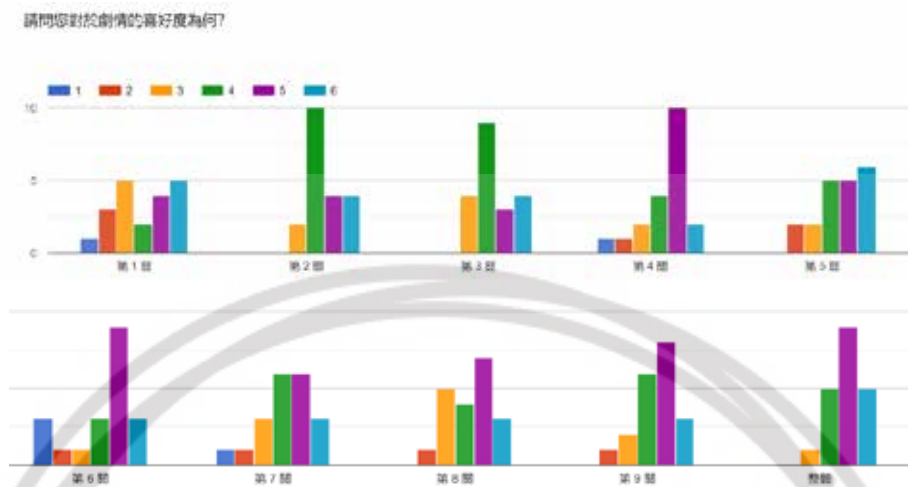


圖四十七：各題喜好度統計圖(由 Google 表單自動生成)

二、 劇情體驗深度分析

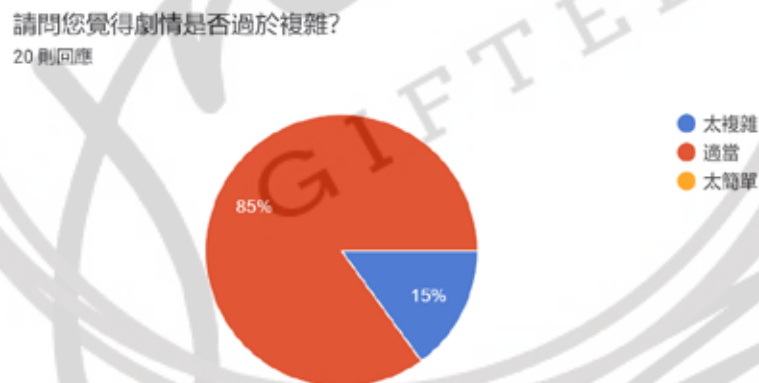
數據顯示，玩家對於劇情的整體滿意度高達 4.95 分。在個別關卡中，以第二關（4.57 分）與第九關（4.57 分）的劇情最受肯定，這顯示玩家對於「密

室探索」與「最終結局真相大白」的敘事安排有極高的接受度。



圖四十八：各題劇情喜好統計圖(由 Google 表單自動生成)

高達 85.7% 的玩家認為劇情複雜度適中。這證明了本研究在設定「碎片化敘事」時，成功平衡了謎題深度與故事理解。然而，仍有 14.3% 的玩家感到劇情「過於複雜」，這部分玩家主要反映在後期關卡的邏輯跳躍感。



圖四十八：各題劇情複雜感受度統計(由 Google 表單自動生成)

本遊戲採用了「說話程式系統」，讓對話文字配合音效逐字顯示，並提供「B 鍵跳過」功能，以兼顧敘事節奏與玩家體驗。

- 開場與氛圍營造：玩家質性回饋指出：「劇情蠻好玩的，進到遊戲是一個很有趣的發展」。透過「被刺鼻血味驚醒」的文字導引，成功建立了極佳的沉浸感。
- 故事情節的關連性：部分玩家給予高度評價，認為「在遊玩期間能實

際體驗到真實的感覺」，甚至稱讚「劇情很棒，很好笑，背景和人物畫得很棒」。這顯示出本遊戲將劇情與美術風格（像素恐怖）成功結合，產生了「專業遊戲」的既視感。

三、 美術與音效表現

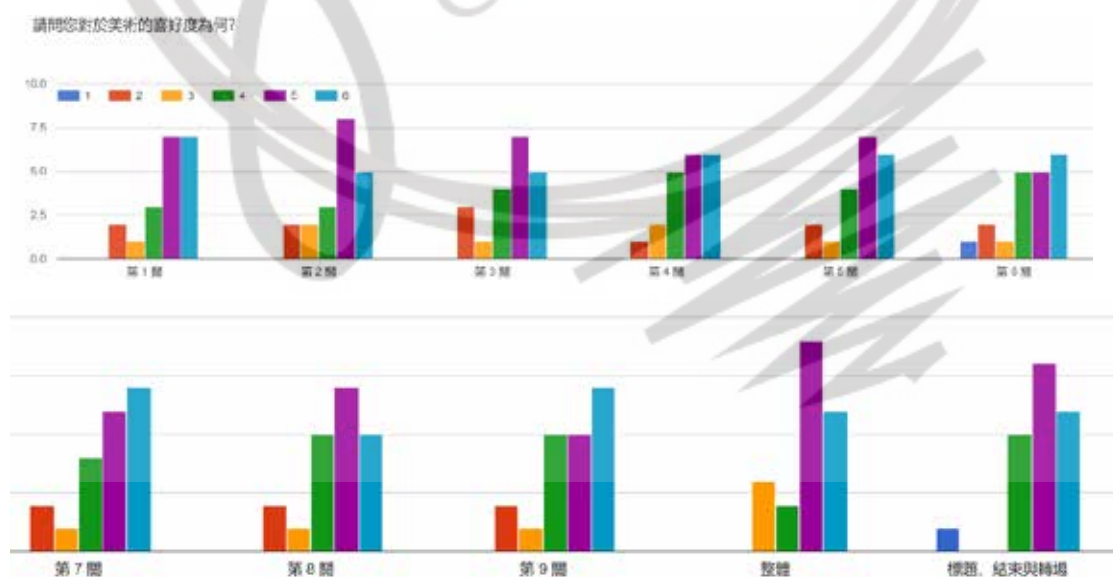
根據問卷數據顯示，本作在視聽表現上呈現了極大的反差：美術設計成功塑造了恐怖氛圍，而音效設計則因缺乏優化，導致了玩家的感官疲勞。以下將分為「美術表現」與「音效衝擊」兩部分進行分析：

（一） 美術表現：像素風格與沉浸式氛圍的成功塑造

本遊戲在視覺呈現上獲得了壓倒性的正面評價，是支撐玩家持續遊玩的重要動力。

視覺接受度：

美術整體的平均喜好度高達 4.95 分（滿分 6 分），且有 90.5% 的玩家認為美術設計「適當」，無人認為太平淡。在性別交叉分析中，男性玩家給予了極高的 5.33 分，女性玩家亦有 4.67 分的高評價，顯示此視覺風格能廣泛跨越性別受眾。



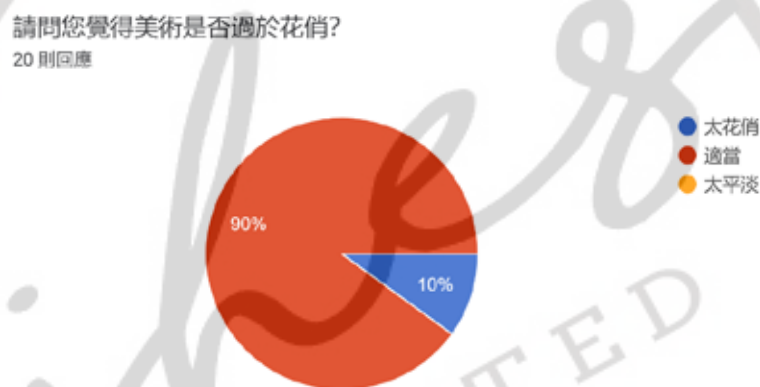
圖四十九：美術滿意度的統計(由 Google 表單自動生成)

像素風格的設計：

玩家在簡答中多次提及：「像素風格更營造出恐怖的感覺」、「設計得當，效果和精緻都別出心裁，讓人感覺就像真實的」。這證明了研究團隊採用「像素風」是一個極為正確的決策。像素藝術雖然在畫質上不追求擬真，但其特有的「模糊邊界」反而能激發玩家的想像力，與恐怖解謎的氛圍完美契合。

視覺刺激的探討：

儘管整體評價優異，但仍有少數玩家（約 9.5%）認為畫面「太花俏」，並具體指出「太多血了，有點反胃」、「可以把馬賽克（血腥畫面）拿掉」。這顯示在追求恐怖氛圍的同時，過度的血腥視覺呈現可能會引起部分玩家（尤其是年齡層較小的國小玩家）的生理不適。



圖五十：美術的花俏與否的統計(由 Google 表單自動生成)

(二)音效：聽覺的挑戰

相對於美術的成功，音效設計是本遊戲目前面臨的最大困境，甚至在某種程度上干擾了正常的解謎體驗。

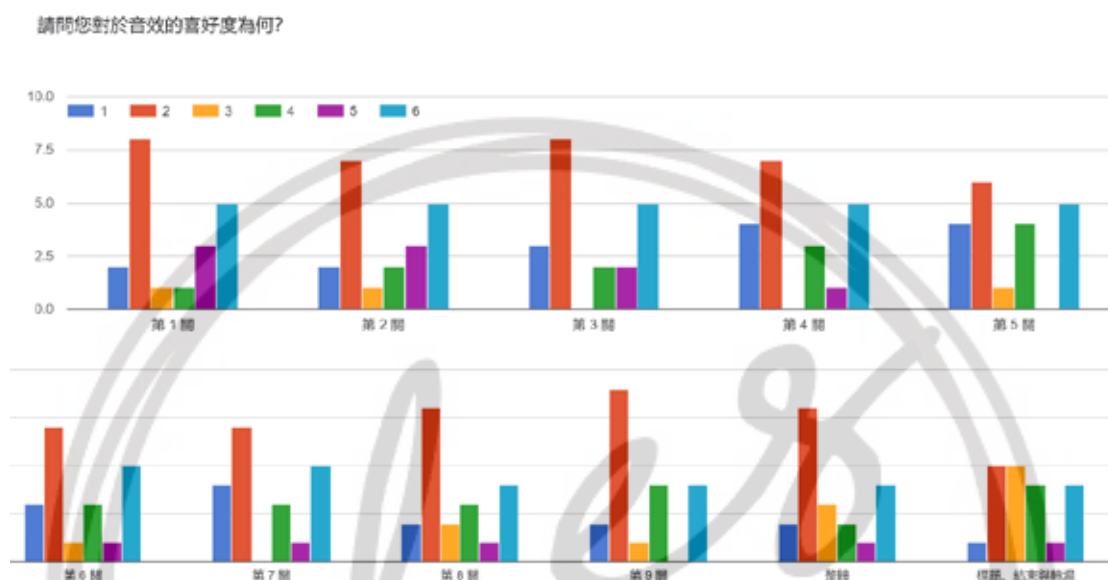
聽覺體驗的困境：

音效喜好度為全量表最低，整體平均僅 3.10 分。在音量適當性調查中，高達 52.4% 的玩家明確表示「太大聲」。尤其在第七關（2.25 分）與第九關（3.05 分）等需要高度專注解謎的關卡，低落的音效體驗直接影響了玩家的情緒。

高頻噪音與性別耐受度差異：

玩家的負面回饋高度集中於聲音的「頻率」與「音量」。諸如「摩斯密碼很吵」、「太吵，聽起來讓人感覺不舒服」、「音效太尖了！！很吵！！」等

評論反覆出現。得注意的是，聽覺感受存在極大的性別差異：高達 75% 的女性玩家認為音效太大聲（喜好度僅 2.25 分），而男性玩家僅有 22.2% 覺得太大聲（喜好度 4.22 分）。這顯示遊戲中大量使用的高頻、尖銳音效（如電子嗶嗶聲、摩斯密碼），對女性玩家造成了強烈的壓迫感與負擔。



圖五十一：音效的喜好度統計(由 Google 表單自動生成)

硬體適配與細節缺失：

有玩家敏銳地指出：「轉場和結局都沒聽到，因為耳機只有一個（單聲道/雙聲道輸出問題）」。這反映出在遊戲開發後期，缺乏在不同硬體設備（如單耳機、擴音喇叭）上的音軌測試。不過，部分細微的互動音效仍獲得肯定，例如「踩到排泄物的聲音很不錯」，顯示玩家依然會注意到並欣賞團隊在小細節上的用心。

四、性別差異深度分析

透過對 20 問卷進行性別交叉比對（女 11 人、男 9 人），發現兩群體在遊戲體驗上有顯著分歧：

- （一）難度認知差異：女性玩家普遍認為整體難度較高（平均 4.58 分），且高達 58.3% 感到「困難」或「太困難」。相較之下，男性玩家評分為 4.00 分，且有超過兩成認為難度簡單。這顯示男性玩家在面對本作的邏輯結構時上手速度較快。

(二)音效敏感度差異：女性玩家對音效滿意度極低（平均僅 2.25 分），且高達 75%的女性反映音量太大。男性玩家則較能接受（平均 4.22 分），反映出兩性對於高頻尖銳音效的容忍度存在明顯差距。

(三)劇情複雜度接受度：100%的男性玩家都認為劇情複雜度適當，而有 25% 的女性玩家感到劇情太過複雜。這說明敘事策略（如藏頭詩、間接線索）對男性受眾更具吸引力，女性則可能更傾向於直觀的故事情節。



第伍章 結論與建議

第一節 結論

綜合本研究之各項分析結果，最終得到的結論是：《回到現實》是一款非常成功的自製解謎遊戲。

從問卷數據來看，本作在「美術表現」（平均 4.95 分）與「劇情體驗」（平均 4.95 分）上取得了極大的成功，成功運用像素風格營造出懸疑、恐怖的沉浸式氛圍。在質性回饋中，玩家留下了許多諸如「程式寫得很強」、「有外面遊戲的專業感」、「感受到你們的用心」等高度讚賞，這些都充分證明了團隊在邏輯設計與視覺呈現上的努力獲得了玩家的認可。

然而，透過交叉分析與難度探討，本研究也確立了未來遊戲迭代的核心理念。要讓本遊戲從「優秀」邁向「完美」，只需完成「降音量、補漏洞、改提示」三大關鍵任務：

- 降音量：解決過半數玩家（尤其是女性玩家）反映音效過大、摩斯密碼過於刺耳的問題，減輕聽覺疲勞。
- 補漏洞：修補前期關卡（如宴會題）可被暴力破解的系統防呆漏洞，提升解謎嚴謹度。
- 改提示：優化提示系統，以「多層次提示」取代直接給予答案，平衡男女玩家間對難度感知的顯著差異。

第二節 研究限制

在開發與測試《回到現實》的過程中，本研究受限於以下客觀條件與資源限制，未能達到盡善盡美：

借課時長限制：

本次實體發表與測試僅能借用兩節課的時間進行。在扣除規則講解後，玩家沒有足夠充裕的時間從容解題與填寫問卷，導致遊戲後期的節奏過於急促，部分

小組無法完整體驗結局的設計。

玩家知識水平與背景差異：

面對全班不同特質的試玩者，團隊難以設計出讓「所有人」都認為難度適中的關卡。問卷數據也證實，男女玩家對謎題難度的感受存在顯著落差（女性多感困難，男性多感適中），在單一難度設定下，無法完全滿足所有知識水平的玩家。

遊戲設計時長壓縮：

由於專題製作的時間有限，在龐大的九個關卡與劇情文本壓力下，犧牲了部分遊戲精細度的打磨（如文字誤植、錯別字未能全數校對）。

遊戲系統 Bug：

因測試時間不足，遊戲中仍潛藏了許多未被發現的 Bug（如密碼判定機制不全），這不僅讓部分玩家能用猜測的方式過關，有時甚至導致程式卡死、需要重開遊戲，一定程度上中斷了玩家的沉浸感。

第三節 未來建議

若未來欲進行類似的遊戲開發研究，建議在實施測試時，應預留至少 15 分鐘的遊戲說明，並確保有 10 分鐘以上的問卷填寫時間。在系統設計上，強烈建議導入「多層次提示系統」，點擊第一次僅給予思考方向，點擊第二次才給予具體線索；此外，需在密碼鎖環節全面加入「送出確認」按鈕。視聽體驗方面，應實裝「音量控制」，並適度修飾尖銳音頻，以照顧不同感官敏銳度的玩家。

第四節 研究心得

世楨：

願此研究可啟發後人，並做出更加精良之作品！有朝一日，若能維持探索之熱情與堅持不懈之恆心，定能製出無懈可擊、最優良的遊戲！

懷諄：

本研究起於對遊戲的熱愛。因為我一直在玩別人的遊戲，所以我希望自己

也有製作遊戲的能力，可以帶給人快樂（順便惡整別人）。現在，我終於做出我理想中的作品，也成功讓別人遊玩並獲得反饋，我感到十分開心與滿足。

以樂：

一開始我覺得做這個研究很簡單，因為我們團隊有很多人。但是後來發現實作充滿難度，過程中甚至出現了團隊爭吵或組員進度落後的現象。但這次的研究讓我學會了更寶貴的軟實力，例如與組員溝通、協調與分配工作。這次經驗讓我收穫豐富，如果未來還有機會，我會希望能將這款遊戲打磨得更完整、更好玩！



參考資料

1. 總覽一瞭解更多關於您的 BBC Micro:bit 的功能的資訊
<https://pse.is/84e515>
2. 什麼是 Micro:bit
<https://reurl.cc/QaGDKM>
3. 關於 Scratch
<https://reurl.cc/ax8zW9>
4. 關於 Scratch 3
<https://reurl.cc/ZNqznV>
5. 21 個適合團隊的創意密室逃脫主題
<https://reurl.cc/3MpmV1>
6. 如何撰寫「密室逃脫」劇本？
<https://reurl.cc/pYMMY4>
7. 【懸疑燒腦】該如何設計故三事中的謎團？
<https://reurl.cc/QabE95>
8. 23 Types of Escape Room Puzzles
<https://reurl.cc/z5RYje>
9. 解謎遊戲設計：從基本概念到解謎題目設計 | 好物謎
<https://reurl.cc/0W3Zpk>