

致理技術學院

資訊管理系

實務專題報告

ez 史

學生：許嘉芸(69410115)

石光宇(69410117)

陳盛昌(69410122)

謝爵名(69410139)

翁京辰(69410144)

吳珮瑜(29310544)日間部延修生

指導老師：張慧

中華民國 98 年 3 月

致理技術學院

資訊管理系

實務專題報告

ez 史

學生：許嘉芸(69410115)

石光宇(69410117)

陳盛昌(69410122)

謝爵名(69410139)

翁京辰(69410144)

吳珮瑜(29310544)日間部延修生

本成果報告書經審查及口試合格特此證明。

指導老師：_____

中華民國 98 年 3 月



實務專題研究授權書

本授權書所授權之實務專題研究為_____

_____共_____人，

在致理技術學院資訊管理系 _____學年度第_____學期完成資管實務專題。

實務專題名稱：_____

同意 不同意

本組同學共_____人，皆同意著作財產權之論文全文資料，授予教育部指定送繳之圖書館及本人畢業學校圖書館，為學術研究之目的以各種方法重製，或為上述目的再授權他人以各種方法重製，不限地域與時間，惟每人以一份為限。

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未鈎選，該組同學皆同意視同授權。

指導教授姓名：

專題生簽名：

學號：

中華民國 98 年 3 月

致謝

為期一年的專題給了我們一個磨練的機會，透過專題的學習，我們學習到組員如何分工、研究系統功能、實作完成一套符合功能需求的遊戲...等等，並且透過專題的學習，進而提升了程式語言的能力。

本專題計劃最終能圓滿完成，首先我們要感謝我們的指導老師 張慧老師，每當我們迷失在錯誤的研究方向時，老師總會指點最為正確的方向，且於專題遇到困難時，不斷給予鼓勵，使我們能用不變的信心和堅定的意志面對挑戰，在已完成專題計劃的今日，回頭檢視這樣的方向確實是成功的關鍵決定，對我們的幫助甚大。

此外，我們也要感謝所有曾經參與過系展和口試的評審老師，因為有他們寶貴的建議和批評才能讓我們瞭解己身的不足和有待加強之處。

同時也要感謝本組組員 許嘉芸、石光宇、陳盛昌、謝爵名、翁京辰、吳珮瑜，一個龐大的專題系統，沒有組員的分工和互助是很難完成的，我們組員間對專題系統均盡心盡力，在遇上重重困難時，同學間一起努力互相幫助，突破了許多障礙，互相幫助是一大不可或缺的成功要素，由於我們大家配合度極高，而使工作能有效率的運行，進度能順利的往前推動。能完成此系統想必大家都染有一絲成就感吧！

另外，也要感謝夜資四 A 全班同學們，給予我們相當多的寶貴意見

期初審查意見回覆表

出場順序	1	專題主題	運用網頁遊戲輔助青少年學習中國歷史
問題 1	遊戲劇情如何撰寫?		
回答 1	依照中國歷史發展，朝代發生之大事作為主要劇情，會另外虛構劇情來串聯，使其合理化，支線劇情會採用民間傳說或故事為主。		
問題 2	使用對象為何? 遊戲劇情中的古文對話對於年幼的使用者是否較為困難?		
回答 2	在人物對話中，會有大量的白話文來取代過於艱深的古文，但是我們會考慮在專有名詞加入連結，用來詳細解釋。 使用對象在前面所提到的白話文，可以泛用各年齡層使用者，其中出現少許的古文不會太過於難以理解。		
問題 3	歷史朝代範圍太廣泛，是否有考慮縮小範圍?		
回答 3	在原本的投影片中，所訂出的朝代範圍是一開始的預設，不過實際上，會先做到秦漢兩個有連結性的朝代，以方便歷史劇情連貫，所以範圍太廣泛的問題已經有考慮過。		
問題 4	問卷中所提及的題目，大多數在於對於歷史遊戲的感興趣程度，對專題實際上沒有太大的幫助，應該是要針對遊戲劇情做問卷。		
回答 4	謝謝老師指教，我們會對問卷做修改，再做一次問卷調查，並附在期中書面報告中。		
問題 5	在進度表中，看到程式、劇情、美工等工作項目各由一位負責，且都是在七月左右才開始進行，遊戲製作在之前就該開始製作，等到期中發表時，才會有系統出來，也要進行整合、測試，時間上會很急迫。		
回答 5	各項工作的負責人員，以專長、興趣區分，其他組員除了自己負責的工作項目之外，也會支援，實際上程式和劇情，已經有了初步進展，在暑假的時候，會加緊系統、劇情、美工的進度。 在系統方面，已做出使用者資訊、戰鬥的雛型；而劇情方面，則是編寫到秦朝。		
問題 6	在書面資料中，有看到許多參考文獻，但是在內文中沒有看到標示或引用參考文獻的說明。		
回答 6	謝謝老師的指導，我們在之後會針對參考文獻做標示及說明。		

專題指導老師:

摘要

近年來因為大環境的影響下，許多學子在求學的過程中為了畢業後的發展，在選擇課程以及學系時會較為忽略歷史學系的重要。有鑑於普遍學子對於歷史的發展和故事性的不熟悉，本研究藉由遊戲的普及化讓使用者學習到有其意義性的歷史。本研究從電子遊戲的方式、網路資訊的便利性、加上歷史背景的要素，引起學齡中使用者的興趣。本研究在遊戲的方式選擇使用趨近成熟的 Web 技術，以顯示出 Web 遊戲的特性，不受限於「時間、空間」的影響，加強使用者的便利性。在本研究中的歷史故事從戰國末期直到漢朝，因歷史皆有連貫性，在訂定時期的情況下，無法中斷，使得使用者不會遺漏改朝換代中發生的重要故事。在網頁遊戲中把歷史事件轉換成為遊戲中所要執行的主要任務；依據時代背景的發展來設定主要故事任務，而歷史上較為民間流傳或是無法考證的說法設定成為支線任務，讓使用者可以選擇感興趣的歷史故事先行完成任務。

關鍵詞：Web、網頁、網頁遊戲、遊戲、歷史

目錄

實務專題研究授權書	i
致謝	ii
期初審查意見回覆表	iii
摘要	iv
目錄	v
表目錄	vii
圖目錄	viii
第一章 序論	1
第一節 研究背景	1
第二節 研究動機	1
第三節 研究目的	3
第四節 研究範圍	4
第二章 文獻探討	6
第一節 網路遊戲的發展	6
第二節 網路遊戲的分類	8
第三節 網路遊戲影響使用者的行為特質	9
第四節 網路遊戲成癮的探討	10
第五節 網路使用對青少年人際關係之影響	13
第六節 家長與老師的網路遊戲課題	14
第七節 相關研究應用探討	15
第三章 系統研究方法	16
第一節 研究流程	16
第二節 研究方法	17
第三節 SWOT 分析	22
第四節 開發工具	22
一、 Visual Studio	22
二、 Corel DRAW	23
三、 Photoshop	23
第四章 系統研究成果	24
第一節 系統功能&特色	24
第二節 使用對象&環境	24
第三節 系統環境介紹	25
一、 系統執行流程圖	25
二、 遊戲任務流程圖(秦朝)	26
三、 遊戲劇本(秦朝)	27

四、	遊戲角色介紹(秦朝).....	27
五、	遊戲場景介紹(秦朝).....	27
第五章	結論.....	28
第六章	分工執掌和進度表.....	28
第一節	分工執掌	28
第二節	進度表	29
參考文獻	30
附錄 一：	遊戲劇本(秦朝—主線).....	31
附錄 二：	遊戲劇本(秦朝—支線).....	56
附錄 三：	遊戲角色(秦朝—頭像).....	66
附錄 四：	遊戲角色(秦朝—全身).....	68
附錄 五：	遊戲場景(秦朝).....	70
附錄 六：	運用網頁遊戲輔助青少年學習中國歷史之研究問卷.....	78
附錄 七：	ez 史之研究問卷.....	80
附錄 八：	遊戲美工彙整表	82

表目錄

表 1 歷史朝代時間演進表	4
表 2 歷史大事表	4
表 3 過去 MUD 的研究結果	7
表 4 專題分工	28

圖目錄

圖 1 歷年上網人口統計圖	3
圖 2 上網人數比較圖	3
圖 3 歷史大事發生之時間軸圖	5
圖 4 研究流程圖	16
圖 5 問卷結果分析統計圖 1	17
圖 6 問卷結果分析統計圖 2	17
圖 7 問卷結果分析統計圖 3	18
圖 8 問卷結果分析統計圖 4	18
圖 9 問卷結果分析統計圖 5	18
圖 10 問卷結果分析統計圖 6	19
圖 11 問卷結果分析統計圖 7	19
圖 12 問卷結果分析統計圖 8	19
圖 13 問卷結果分析統計圖 9	20
圖 14 問卷結果分析統計圖 10	20
圖 15 問卷結果分析統計圖 11	20
圖 16 問卷結果分析統計圖 12	21
圖 17 問卷結果分析統計圖 13	21
圖 18 問卷結果分析統計圖 14	21
圖 19 問卷結果分析統計圖 15	22
圖 20 SWOT 分析圖	22
圖 21 系統執行流程圖	25
圖 22 任務流程圖	26
圖 23 專題系統開發進度圖	29

第一章 序論

第一節 研究背景

目前市面上的網頁遊戲，故事背景以及遊戲方式有極大的差異性，當然純粹網頁遊戲也有優缺點，不需下載，也不需安裝，只要能連上網路，用瀏覽器開啟就可以使用，甚至手機也可以使用，而由於畫面跟指令相當簡單，所以不需要高階的軟硬體設備，這類的遊戲通常是免付費的，但是因為受限於使用瀏覽器開啟，所以畫面較為簡陋，遊戲性不足，因為這類遊戲通常是重複幾個指令，等待時間過於冗長；以 Web 三國為例，一個指令下達後，從初期的二十到三十分鐘，到後期的動輒十幾個小時，容易使人對遊戲失去興趣。

較廣為人知的有‘Travian’、‘Ogame’、‘Web 三國’、‘BR 大逃殺’、‘吸血鬼與狼人’等等為數眾多的遊戲，大多數取向為策略模擬遊戲和角色扮演，可是多數的通病在於缺少故事性，且通常是娛樂性質取向，沒有教育意義。

第二節 研究動機

希望藉由 Web 的方式，是因為網際網路的普及化和基本的電腦知識，在現今社會中，已經是發展成熟的環境，太過於複雜的遊戲方式，或是過於艱深的電腦知識，會讓普通使用者望之卻步，多虧於網頁技術的快速發展，使得各種平台更趨於成熟，也更加人性化。

根據 2008 年 1 月 4 日行政院研考會的調查，台灣上網人口於 2007 年創下新高，已超過 1 千 3 百萬人，研究顯示 12 歲以上人口有 65.6% 的網際網路使用者，6 歲以上人口有 74.8% 使用網際網路。

根據 TWNIC 九十七年度台灣寬頻網路使用狀況調查顯示，台灣地區上網人數有逐年增加之趨勢，如圖 1 所示；台灣地區 12 歲以下之民眾約有 198 萬人曾使用過網路，12 歲以上之民眾約有 1356 萬人曾使用過網路，總計 0—100 歲之民眾約有 1555 萬人曾使用過網路，如圖 2 所示。

根據經濟部技術處委託資策會 ACI-FIND 進行的「2003 年我國家庭

資訊通信技術應用概況調查」，在受訪的過去一個月中曾經在家上網的網路使用者中，有 35% 曾上網玩線上遊戲。進一步依據性別、年齡、教育程度等變項分析不同族群玩線上遊戲的情形，可發現年齡與教育程度較低者從事線上遊戲的情形越普遍。

從行業別分析，學生網友玩線上遊戲的比率達 48%，其他行業別皆不滿 40%。以教育程度而言，國中以下學歷的網友玩線上遊戲的比率超過 53%，高中職學歷者為 40%、專科為 29%、大學為 23%，研究所以上則為 15%。這顯示年齡層較低、學歷較低的網友玩線上遊戲的比率較高(本文所指的學歷較低者包括尚在接受較基礎教育中的學生)，由此可以發現「青少年是線上遊戲市場的重要族群」。

莊元好(2002)研究發現青少年接觸網際網路的年資約 1—2 年，當中超過半數的使用者，平均每天使用網路一小時以上，而最常上網從事的活動依序為線上遊戲、搜尋資料、瀏覽娛樂及聊天。

由以上調查數據得知，網際網路使用者有絕大多數是正在求學過程中，又以上網玩遊戲為多，但是通常大多數使用者的家長都非常反對孩童上網玩遊戲導致沉迷而荒廢學業。

藉由 Web Game 中所提到的歷史背景故事，透過遊戲遊玩的方式，來加強使用者對於歷史的認知，更加熟悉，而不是普通的書面教材，或是簡單的投影片來生硬的敘述其故事，遊戲是不分年齡以及性別的興趣，希望藉由使用者親身體驗的方式，除了熟記歷史的故事外，更能記取歷史的教訓。

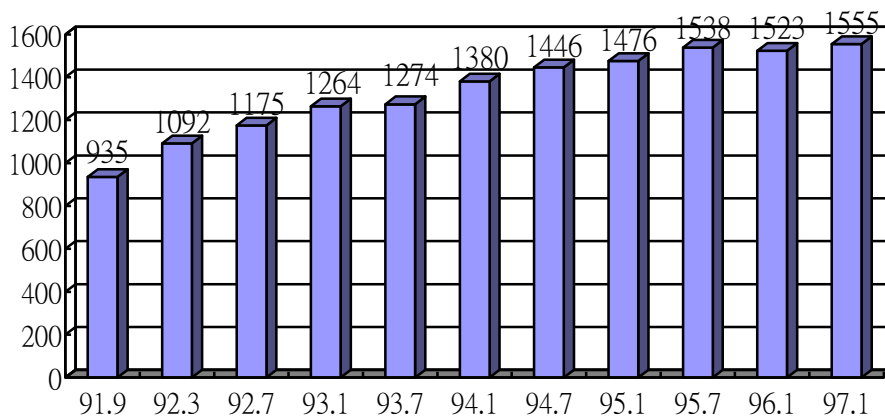


圖 1 歷年上網人口統計圖
(註：單位萬人)

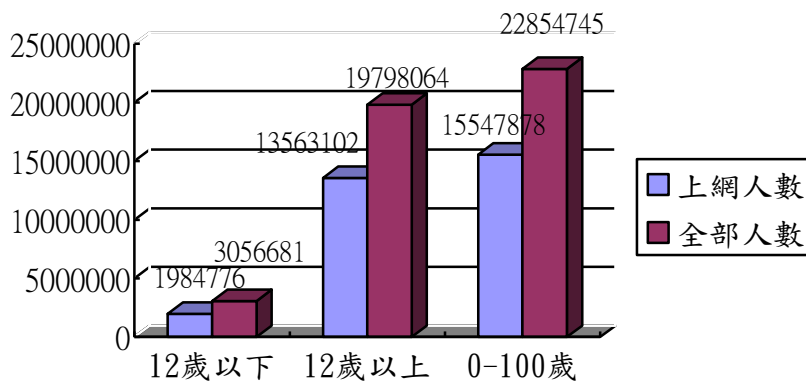


圖 2 上網人數比較圖

第三節 研究目的

區分現有 Web Game 的形式，目前市面上充斥著許多商業行為的營利公司，目的在於增加公司利潤，而且是由使用者付出的費用來達成此目的，實際上富有教育意義的寥寥無幾，有鑑於此，目前網路使用者大多處於學齡的階段，卻因為長時間接觸線上遊戲而沉迷其中，忽略了學業。

以歷史故事為背景的目的，除了在於寓教於樂之外，歷史中有更多值得去學習的事，由古人發展的歷史中，許多待人處事的道理也可以沿用至今，希望能由製作此專題的目標來幫助學齡中的學子，不只是學習歷史故事，也可以了解更多道理。

第四節 研究範圍

在本實證從戰國末期直到漢朝研究範圍中，我們規劃出系統中遊戲背景、遊戲劇情與遊戲角色、場景。運用此三項主題的串連製作出網頁遊戲來輔助青少年學習中國歷史。以下我們將分別說明遊戲背景、遊戲劇情與遊戲角色、場景。

一、 遊戲背景

由戰國末期設定為遊戲初始時空背景，直至秦朝，歷史朝代時間演進，如表 1 所示。

表 1 歷史朝代時間演進表

年代	朝代
BC230 ~BC221	戰國末期
BC221 ~BC206	秦朝

資料來源：本表格經由參考歷史文化學習網研究整理

二、 遊戲劇情

由朝代發生之歷史大事為主要任務，從秦滅六國為遊戲劇情主要起始點，至秦朝，朝代改朝換代的過程及歷史大事，如表 2 所示。

表 2 歷史大事表

朝代	重要歷史大事
戰國末期	秦滅六國。
秦朝	開創大一統局面，厲行中央集權制度。

資料來源：本表格經由參考歷史文化學習網研究整理

三、 遊戲角色、場景

使用者創立角色後，扮演遊戲中的主人翁，穿越時空，回到朝代歷史大事發生之時間點，輔佐帝王之歷史大事的完成，目的在於了解歷史的發展，歷史大事發生之時間點，如圖 3 所示。

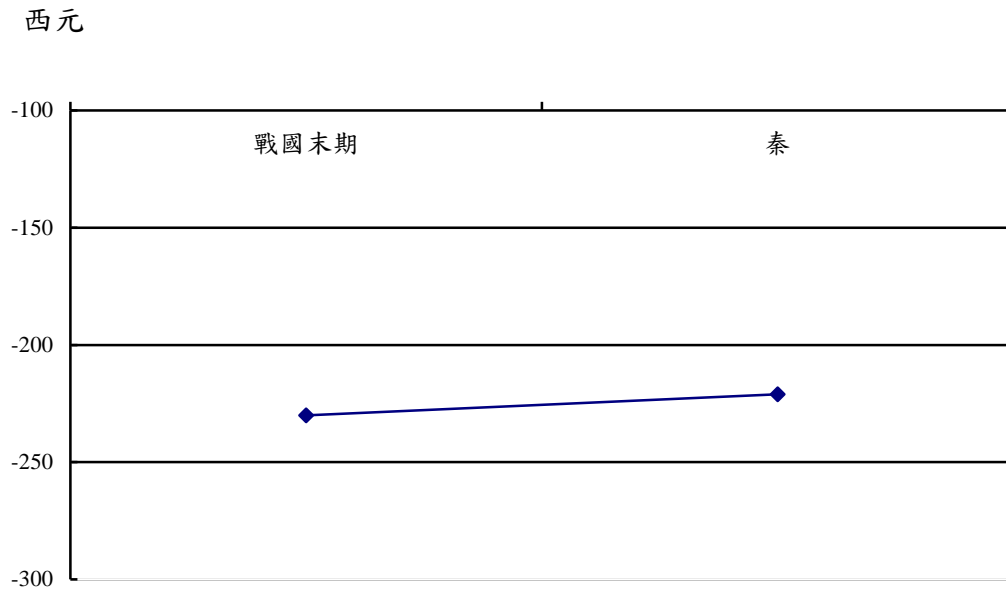


圖 3 歷史大事發生之時間軸圖

第二章 文獻探討

第一節 網路遊戲的發展

網路遊戲起源於 1978 年，由 Roy Trubshaw 和 Richard Bartle 於英國愛塞克斯大學所創造的冒險性遊戲「泥巴」(Multi-User Dungeon Dimension, MUD)，是一種文字化的連線遊戲。MUD 是指「多人地下城堡」(Multi-UserDungeon)、「多人世界」(Multi-User Dimension)或「多人對話」(Multi-UserDialogue)的簡稱，指的是一個存在於網路、多人參與、使用者可擴張的虛擬實境，其介面則以文字為主，這是一個多人連線的冒險遊戲，故事內容是根據著名的遊戲「Dungeon and Dragon」所構成，在遊戲過程，玩家利用殺死怪物及發掘寶藏獲得分數來與他人競爭，遊戲初期的玩家都是一樣的立足條件，經過累積一定的經驗值後，玩家可以被允許提升等級來獲得更多權力及資源，在這種遊戲規則下，產生了社會階級，而遊戲最高的階級便是巫師(Wizard)，他代表著擁有特權及特別的力量。

MUD 是一個電腦的軟體系統，可供多個使用者同時登錄系統去參與，每個玩家可以扮演或控制一個角色，並透過角色在系統中隨意遊走、和其他角色溝通、甚至創造自己喜歡之物件及環境。隨著社交型泥巴(Social MUD)的出現，遊戲更著重於玩家之間的互動與交談。之後，陸續推出以文字描述搭配圖形與物件的遊戲 MOO(MUD Object Oriented)、MUSE(Multiple User Simulated Enviroment)、MUSH(Multi-User Shared Hallucination)等，而每種類型都企圖顯現出多樣的環境狀況及各族群目的，儘管各類型都有某些屬性重疊。MU*這個縮寫則常被用來代表這樣的虛擬環境，

自從 MUD 的迅速興起，引起學者爭相探討 MUD 的起源、遊戲中的符號、遊戲中的故事、甚至進一步地研究 MUD 對社會的改變，相關學者討論 MUD 之文獻如表 3 所示。

國內線上遊戲始自於 1999 年華彩推出的「萬王之王」，然而初期並未形成熱潮，但是 2000 年暑假在華義國際推出的「石器時代」、遊戲橘子推出的「天堂」、

智冠推出的「網路三國」、聖教士推出的「千年」、協倫推出的「黑暗之光」等遊戲的強勢行銷帶動下，一時之間，網路遊戲蔚為風潮，會員人數迅速增加。網路遊戲頗有取代 PC Game 成為國內遊戲市場的主流態勢。

由於線上遊戲在國內算是剛興起的遊戲類型，先期進入的皆是屬於剛成立的新公司，如遊戲橘子、華義國際，反而如大宇資訊、昱泉等公司反而呈觀望態度，而在目睹線上遊戲這塊市場的驚人爆發力與獲利能力後，這些公司才決定利用其本身在 PC Game 所累積的經驗與知名度，來爭取市場。

楊糧綱(2006)研究發現我國的遊戲產業發展的歷程乃是由 TV Game 移轉至 PC Game 至目前的線上遊戲。但隨著技術的進步，具備上網功能的電視遊戲器亦成為不可擋的趨勢，表示無論 PC 或 TV 電視遊戲機皆不敢忽視網路遊戲的商機。

表 3 過去 MUD 的研究結果

作者	年代	研究內容描述
Bruckman	1990	著重於 MUD 的探索性及描述性的研究
Bruckman	1993	MUD 中的語言符號研究
Bruckman	1993	現實生活中與遊戲中男女的角色互換的心理層面分析
Reid	1994	MUD 之文化研究
Bruckman	1994	運用 MUD 在教學上
Bartle	1997	MUD 的分類
James J. Sempsey	1997	MUD 的社會及心理角度初探
James J. Sempsey	1997	利用 MUD 當作網路心理治療的可能性
Bartle	1997	MUD 玩家的角色分類之分析

資料來源：陳偉睿(2001)，「網際網路之流暢經驗初探性研究」，國立中山大學資訊管理學系碩士論文。

第二節 網路遊戲的分類

目前的網路遊戲大致可分為三類：

一、 線上遊戲(Online Game)：

要體驗這類遊戲，玩家必須先行購買遊戲光碟進行安裝，並加入會員，才能藉由會員收費制度，連上遊戲伺服器與其他玩家進行互動，國內目前知名遊戲，其實都應該算是學術網路上相當風行的 MUD 多媒體版，又可稱為「多人線上角色扮演遊戲」(Massive Multiperson Online Role Playing Game, MMORPG)。

這類遊戲可以容納千名以上玩家同時上網，即時互動與交談，在這類遊戲中，玩家們如同真實人生，進行交友、發展培養遊戲角色，每個玩家必須選擇特定的性別、職業、種族以及能力，在遊戲過程中也必須以完成指定任務，或是消滅怪物等方式來提昇角色的能力。而等級提昇所帶來的成就感，以及不同玩家之間的角色互動，是這類遊戲最吸引人的地方。

玩家們可以同盟或組成國家，由於社群的歸屬感與真實的互動，加上線上交談的功能，許多玩家沉迷於其中。此類 遊戲例如：「天堂」、「石器時代」、「網路三國」、「金庸群俠傳 Online」、「神之領域」、「魔力寶貝」、「戀愛盒子」等等。

二、 網路遊戲(Network Game)：

這類遊戲通常是藉由區域網路來進行，不過玩家們也可以選擇連上其它的伺服器，只是這種伺服器擔任的是「中介」的工作，使用者在找到其他玩家後，就可以離開伺服器進行連線遊戲。在網咖中相當流行的多人對戰遊戲，這類遊戲有特定人數限制，4 人至 8 人為主，進行回合或即時戰略遊戲，玩家可以選擇彼此合作，攻擊特定的敵人，或是彼此互相對打，也可選擇單獨與電腦對戰，此類遊戲攻擊目標明確，有時間限制，世界電玩高手選拔賽的遊戲，均屬此類。此類遊戲有：「世紀帝國」、「星海爭霸」、「紅色警戒」、「二次世界大戰」等等。

三、 網頁遊戲(Web Game)：

這類遊戲是利用網站架設的方式，呈現的大眾化遊戲，例如微軟的網際網路

遊樂場，透過網路連線，玩家們可以和世界上任何地區的同好，一同進行跨國性的競賽，特色是使用方便，不受時空限制，玩家閒暇時，可以在虛擬世界中進行下棋、打牌等等。

在這三類網路遊戲中，以前兩類為青少年的最愛，由於線上遊戲講求的是角色扮演，玩家必須投入時間提昇人物屬性，因此往往必須與其他玩家合作，著重的是人際互動與培養角色的樂趣。網路遊戲則著重於戰役式的對戰，不需要長時間的角色屬性提昇，因此主要提供的是刺激的聲光享受與宣洩效果。

相較於過去單機版的電腦遊戲或是電視遊樂器，網路遊戲裡的角色是由所有參與遊戲的真實玩家所操縱，劇情並非既定的線性發展，也沒有特定的結局，不管是對話、情節、還是劇情，在線上玩家錯綜複雜的網絡互動下，都能夠有千變萬化的展現方式。

第三節 網路遊戲影響使用者的行為特質

網路遊戲，當初只是個消遣娛樂的遊戲，然而在遊戲的變質，更帶起了史上第一次以虛擬貨幣轉換現金，而且因為虛擬的東西有了價值，所有的犯罪行為也開始在遊戲中出現，這些行為也因此讓虛擬的東西在法律上有了實質的價值，也就因為這樣使得許多偏差的人性，有了不勞而獲的想法，也因此因為這些事情，也使得人心互相猜忌，而少了許許多多的互動，在生活中也有許多事情也因為網路遊戲的產生，而漸漸走入歧途，像是因為網路遊戲而漸漸多起的網咖，使得許多學生長年流連網咖而放棄學業，相信這些都只是表面的，也因為每一間網路遊戲的代理商互相爭鬥，也辦許多活動，然而也沒考慮到大眾正確作息，有許多人為了得到虛擬寶物，而日以繼夜拼命，導致作息不正常而暴斃，網路遊戲所帶來的影響也不只有這樣，還有許許多多的事情，像是網路遊戲的盛行造成許多怪異文字的產生像火星文、注音文。

網路遊戲，所帶來的影響深深的刻印在未來每個人心中，因為網路遊戲所帶來的影響不僅僅是思考上的問題，也帶來了語言上的問題，因為網路並沒有所謂

語言禁止，因此現在許多的小孩都因為接觸網路的關係而使得口出穢言。

但網路遊戲並不是都那麼糟糕的，有許多的網路遊戲真的是可以使人得到好處，消除煩惱，網路遊戲也是一個練習交友選擇朋友的好地方，雖然不懂語言背後的那個人生活是否是網路上所敘述的一樣，但是這是一種信任與誠信，當然以現在網路遊戲許許多多的例子來看，大多數人都隱藏了自己真正的身分，這也是一種影響，人們心中不再互相信任，但是網路遊戲確實拉近了大部分人的身分，不再分年齡而是真正的拉近了你我的距離。

其實那都是因為部份年輕人把遊戲看的太重，對遊戲太過沉迷，玩到走火入魔，甚至把玩遊戲當做飯吃，才會導致一些悲劇。

網路遊戲或多或少都會對人有影響(因為遊戲能反映出現實社會的狀況)，但真正主因不在於遊戲，在於個人對遊戲的心態，今天如果玩家不沉迷，只是玩來打發時間或其它之類的話，是不會有什麼影響的。

第四節 網路遊戲成癮的探討

一、 網路成癮的定義：

長時間投入電腦、網路遊戲，以致無法正常過生活，影響學業、人際、親情或工作等等，自己或旁人深受其苦，自己想戒除也不易戒掉。

二、 發展沿革與研究：

網路開通以來即有此問題，網路發展之前沒有。民國 86 年網路遊戲天堂一之後造成情況日益嚴重。網路還造成網路犯罪、網路色情、網路情愛徵候群(一夜情、援交、異質化.....)、網路退回、網路孤立、網路弱勢、網路外遇、網路謠言、網路賭博、網路購物狂、網路教唆等等問題。網路世界複雜，前所未有，對教育界來說，是一大衝擊，必須面對。眾多網路問題研究中，以網路成癮為最大宗。

三、 網路成癮的成因：

(一)心理動力學與人格因素(Psychological factors)

1. 補償作用(Compensation)：

經由強調所想要的特質來掩飾自己的弱點，或是再另一個領域求得滿足，以補償在這個領域，以補償在這個領域所遇到的挫折。如：打球不厲害、功課、人緣等等不佳。

2. 替代作用(displacement)：

個體當被引起一些有敵意的情緒時，不敢對受挫來源表示不滿，把情緒轉而發洩到較不會危險的對象上面。如對父母管教的不滿。

3. 幻想作用(fantasy)：

一個人在現實生活中碰到無法處理的問題時，藉由在虛幻的、想像的世界中來得到滿足。如在天堂中取得天幣，覺得自己厲害，逃避現實生活中的挫折。

4. 認同作用(identification)：

個人在現實生活中無法獲得成功與滿足時，將自己比擬成幻想中之成功者，分享他人成功之果而使自己獲得安慰。如把會打電玩、會賭等不良影響，反而忽略現實生活的成就。如同迷影歌星，就會模仿其打扮、行為，瘦身到生病等等，反而忽略生活常態。早期會借用網路去找人逛逛街、踏青，後來貪圖方便應用這些資源，反而不成熟誤用這些資源。青少年因為資源也不多，故後來因過度使用而造成種種問題。若父母支持度多、人緣也不錯、功課也有一定水準、有多元興趣活動，則較不會有成癮的問題。

(二)成癮的心理因素：

1. 生活問題的避難所

(1)、現實生活缺乏自尊、社會支持或感情的寄託，轉進網路當避風港。但往往惡性循環，更無法解決現實問題。

(2)、生活感覺無聊，即使不是真正無聊。因為聲光音響的刺激，讓身體分泌多巴胺，視覺特別敏感，但使一般反應卻變遲緩。於是別人講的笑話感覺不好笑，正常活動也提不起勁。

(3)、人際間衝突，轉向虛擬情境，尋求接納。

2. 滿足成就感、掌控感、歸屬感與虛擬名聲。
3. 其他的心理問題
 - a. 同步空間的立即回饋
 - b. 連續增強與間歇增強
 - c. 匿名化身的挫折與喜悅
 - d. 網路的色情與暴力誘因

四、 網路成癮的不良影響：

(一)核心症狀：

1. 強迫症狀。
2. 戒斷症狀。
3. 耐受性。

(二)網路成癮的問題：

1. 人際問題：

雖然網路上交遊廣闊，但現實生活更受限。譬如某高談闊論的版主，竟然是一位寂寞、不擅與人言談的高中小男生。

2. 健康問題：

探討網路上癮，令人較擔心的是身體的變化。因為前腦管紀律(自律)，所以前腦受損或產生變化，較無法管自己，以致於有脫序的行為產生。如：任天堂尿遁、腕隧道症候群、腎衰竭(不吃不喝不睡三天以上)、視力模糊減退、便秘、呼吸道問題、溴化二苯醚中毒(整天關在密閉室內打電腦，而後出現肝腫大、掉髮等現象)、體能太差等等。

3. 時間管理問題：時間管理失去控制。

(三)網路沉迷者的行為現象：

1. 可能有情緒上的滿足，但實質上的收穫不多。
2. 沉浸在「感覺」，但工作、生活上的效率，反而未因其投入網路而變好、變有效。
3. 犧牲應有的睡眠、休息、學習、運動和人際互動，投入虛幻世界。但現實生活變得更糟。

第五節 網路使用對青少年人際關係之影響

一、 提供青少年便捷快速的溝通管道

網際網路上的人際溝通特點是以文字為主要的傳播方式，其種類有以(E-mail)、Talk(MSN、YAHOO 即時通、ICQ、Chat Room)、Usermet(BBS、Newsgroup、Blog、網路論壇)等。陳增穎(2000)研究發現由於網路的主動性與雙向性，有越來多人喜愛甚至習慣於這種人際關係模式，不需直接面對面，就可以按照自己興趣和意願來建立人際關係的範圍。而網路的出現，也打破了時間與空間的距離，成為一個新的拓展人際關係的溝通管道。

二、 減少獲取真實的社交經驗和演練機會

網路上的人際溝通以文字為主要的媒介，可以打破時空限制，與世界上各角落的人互相聯絡，即時傳資訊，交換意見。劉玉玲(2000)研究發現網路上人與人的接觸，只是局部人格與局部感官的關係，造成相互全盤瞭解的阻礙，甚至成為有心人士欺騙大眾的途徑。

個人電腦在使用時，只能提供個人單獨使用，因此，有些學者擔心使用電腦會減少青少年與人接觸、發展人際關係互動的機會，進而導致其忽略吸取真實的社交。而且，當青少年把時間花在電腦上時，相對地，他們就較少有時間去發展他們的社交技巧。僅透過螢幕交流，而非真實的團體活動參與，無法獲得全面性的接觸機會。劉玉玲(2000)研究發現網路的使用提供了青少年在人際關係發展上另一個選擇的空間，但是也讓入際交往最真誠的、最可貴的情感交流無法呈現，因此如何幫助青少年從中獲去利處而捨害處，建立正確的交往方式，是今後要努力的方向

三、 容易建立不正確的兩性觀念

在台灣家庭或學校皆不鼓勵青少年交往異性朋友，因此許多青少年將此種渴求反映在網路的交友層次中，希望藉著網路的便利，增加更多認識異性朋友的機會。根據調查，台灣地區每天約有六十萬人次光臨色情網站，其中約有七成是學

生。劉玉玲(2000)研究發現而青少年從這些網站得到不正確的性知識，以致產生偏差的性觀念，將嚴重影響青少年身心正常發展，甚至跳入網路色情的陷阱之中，而無法自拔。

青少年時期的人際關係興趣，由同性轉向異性形成一種友誼擴充的現象。基本上，兩性在交往的過程中，需要學習對待異性應有的態度與行動，學習扮演獨立的男性或女性角色，經由有效的溝通、折衷或協調，及個人的自律作用，以達成良好的相處方式，以建立正確的兩性觀念。劉玉玲(2000)研究發現如何杜絕網路色情的氾濫，建立一套網路應有的秩序，良好的機制設置實在是政府當局應迅速著手的。

第六節 家長與老師的網路遊戲課題

教師網路素養與認知網站提出對家長或是學校老師而言，青少年玩線上遊戲或電視遊樂器最需提防的，就是嚴重成癮的問題。時常可以從報章雜誌上看到，許多學生翹課、翹家上網咖，就是因為沉迷於連線遊戲的世界，無法自拔，輕微者影響學校功課，嚴重者甚至會影響生理與精神狀況。事實上，這不單是青少年的問題，而是值得關注的社會現象。

要避免這樣的問題，家長及老師就必須特別注意，孩子在從事連線遊戲時的種種情形。以下的幾個面向，或許可以提供大家一個參考的依據：

一、 行為層面：

瞭解青少年大多是在什麼場所(網咖或家裡)、什麼時間玩連線遊戲，參與的是哪一種型態的遊戲(益智?打鬥?)，又是以什麼樣的心態或動機在玩?除了這些行為面的觀察，父母和老師也應仔細觀察孩子，會不會從此對日常生活的其他事物都不再感到興趣、作息時間是否產生變化、或者言行舉止有無出現反常的現象。

二、 情感層面：

這個層面主要在關心連線遊戲是否會對青少年產生情緒上的影響。例如，有沒有變得比較暴躁而缺乏耐心?會不會明明已經覺得很無聊了還繼續沈迷，無法

自拔?對於異性或者是長輩的態度有沒有出現變化?是否產生排斥或逃避上課、學習、以及其他休閒活動的心態?

三、 健康層面：

長時間坐在螢幕前面，保持同一姿勢不變，對於身體健康會產生極嚴重的不良影響。因此，父母與老師必須注意觀察青少年是否出現精神萎靡、恍惚的情形，因為這有可能是熬夜上網奮戰的後果。此外，也要觀察孩子會不會因為玩遊戲而飲食不正常，而產生營養不均衡的情況。當然，眼睛、肌肉、脊椎等生理部位，也常是久坐久看後會發生問題的器官，故特別需要提防與注意。

以上種種，皆是沈迷電玩可能對身心造成的影響。家長或老師在觀察學生時，可以針對前述原則做參考或評比的標準。如何能夠讓青少年既能體驗網路遊戲的樂趣，又不荒廢課業與健康，實在是為人師、為人父母最重要的課題。

第七節 相關研究應用探討

市面上關於歷史的遊戲大多數是套上其名稱，而歷史故事背景要素較為薄弱，遊戲的進行方式或特色定為重點，故事的進行和歷史有所出入，多數是採用演義的故事為主軸，遊戲中對某些事件或人物會過度宣染，缺乏歷史中重要的客觀角度，廣為人知的三國志系列遊戲，便是以小說三國演義為主要劇情。

少數的歷史遊戲是按照史實進行，幾乎都是用 FLASH 的方式進行，使用者對其較少參與感，對歷史的敘述著重在單一事件，(例如唐朝的鼎盛時期對外來文化交流的影響)，缺少歷史主要的事件流程。

而本專題採用主線劇情貫通秦漢兩個朝代的故事，選出影響歷史的事件，讓使用者按照歷史進行遊戲，了解朝代的重大事件以及朝代交替的重要事件，藉以熟悉歷史之外，也可以用更加客觀的角度去體會歷史中各種角度的意義。

第三章 系統研究方法

第一節 研究流程

本研究之資料由網路、文獻、論文等彙整而成，之後並製作成相關問卷，利用調查結果，統計分析之數據來設定遊戲劇情及內容，使用 ASP.NET、Visual Studio 撰寫主要程式、利用 Corel DRAW、Photoshop 繪製遊戲中所有物件之圖，研究流程圖如圖 4 所示。

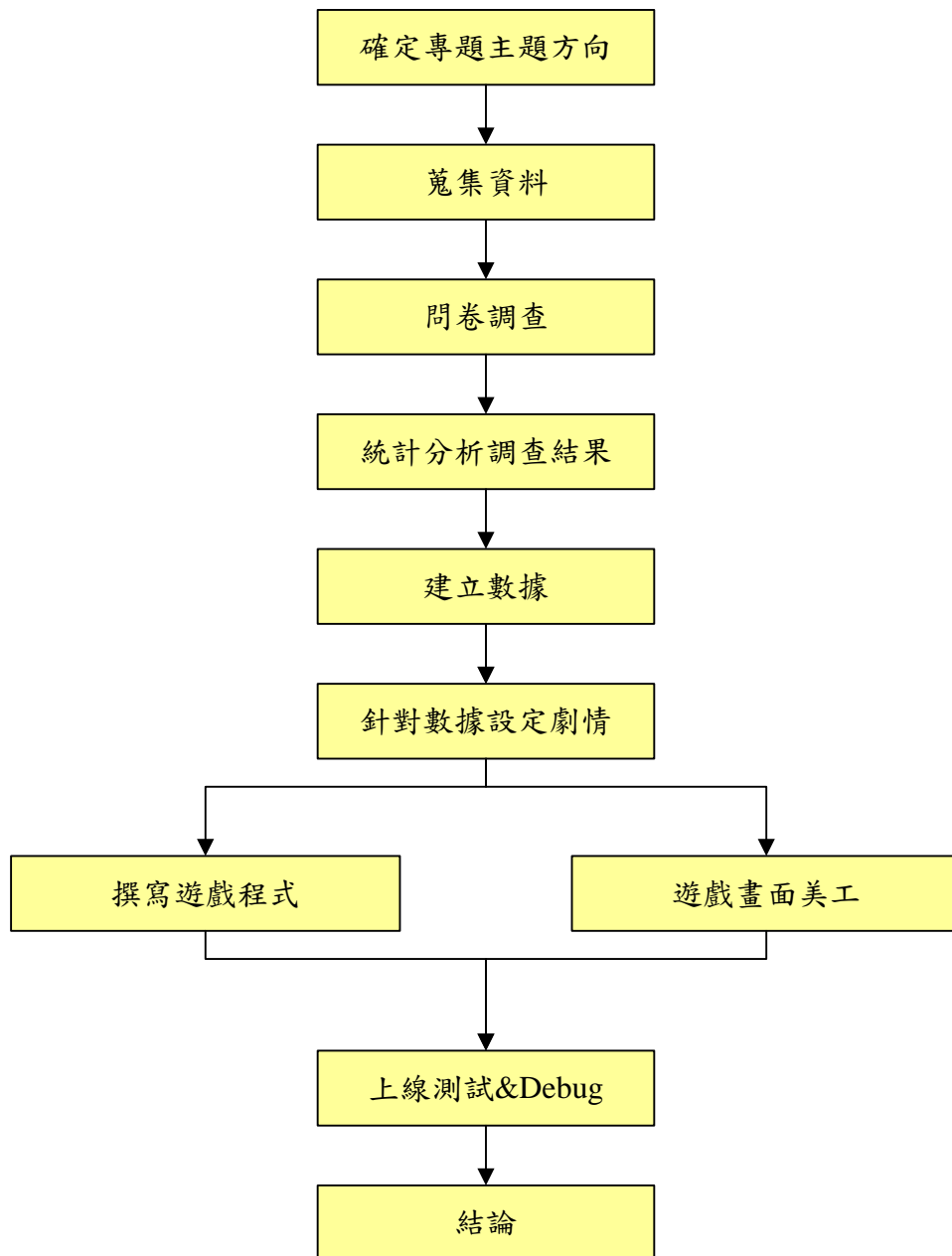


圖 4 研究流程圖

第二節 研究方法

本文研究以發放網路問卷為研究方法，針對網路問卷調查結果，加以統計分析，以獲得相關資料數據有利於系統遊戲開發。

專題的概念是希望藉由網路遊戲的普及性，帶入到歷史故事中，隨著遊戲的進行，讓使用者可以了解到歷史的發展以及背後的故事和影響。

附錄 六問卷，目的在於統計出對於在遊戲中加入歷史教材感興趣的程度，或是各種歷史相關想法。以下是由網路問卷中抽樣 200 位受訪者之調查結果，並由問卷裡抽樣以四大項目統計分析出相關資料數據。

一、了解現代人對於遊戲的需求

Q7 我認為能夠隨時上網使用的遊戲才是便利的。

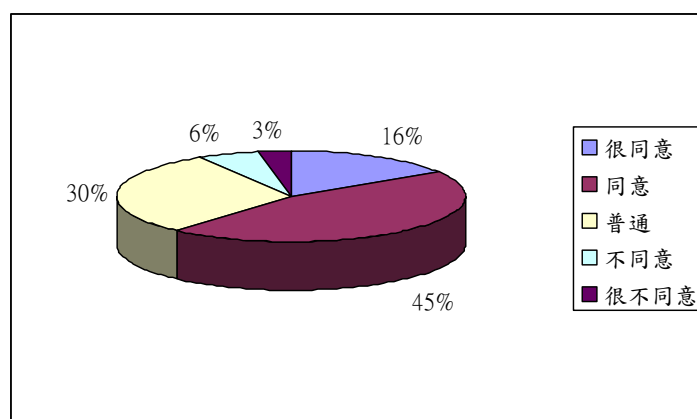


圖 5 問卷結果分析統計圖 1

Q9 我認為在歷史遊戲中包含了必須執行任務的劇情會讓我有參與感。

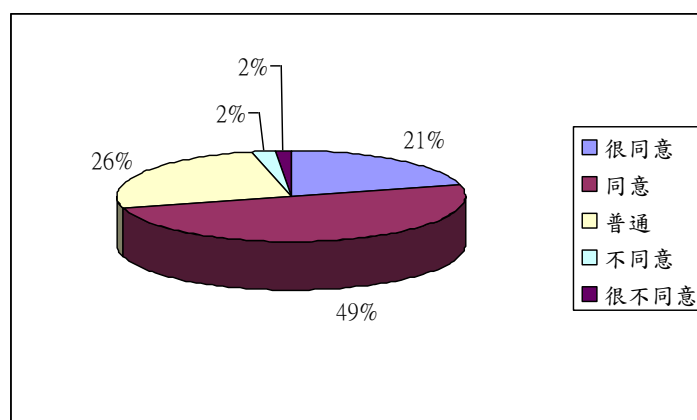


圖 6 問卷結果分析統計圖 2

二、 了解遊戲對於現代人所造成的影響程度

Q10 我認為遊戲會影響我的工作或學業。

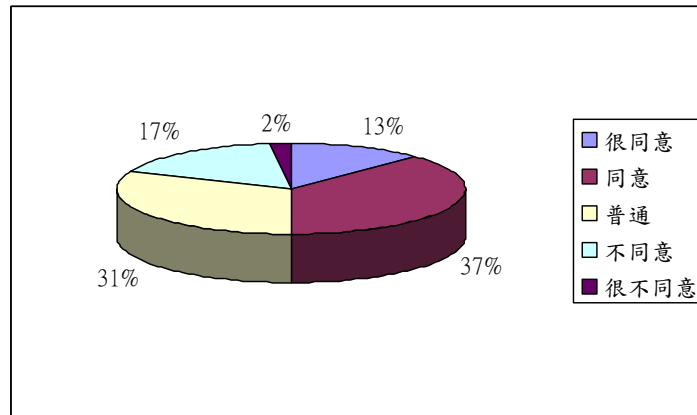


圖 7 問卷結果分析統計圖 3

三、 了解現代人對於學習歷史的觀念與想法

Q13 我認為學習歷史對於現代人的生活是有幫助的。

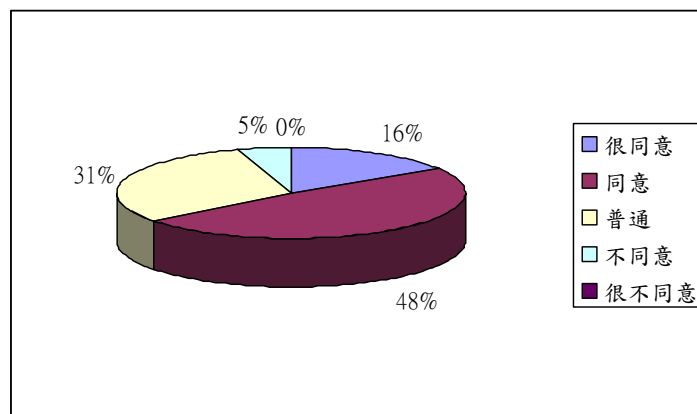


圖 8 問卷結果分析統計圖 4

Q15 我認為歷史書面教材使人感到乏味。

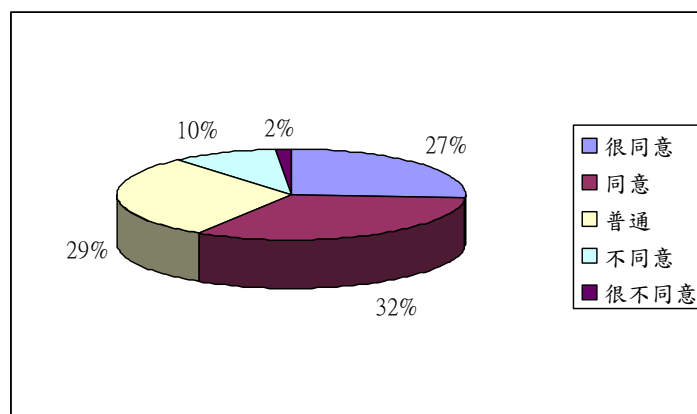


圖 9 問卷結果分析統計圖 5

Q19 我認為運用網頁遊戲特質設計歷史教學課程，可以讓學子在繁重課業環境輕鬆學習。

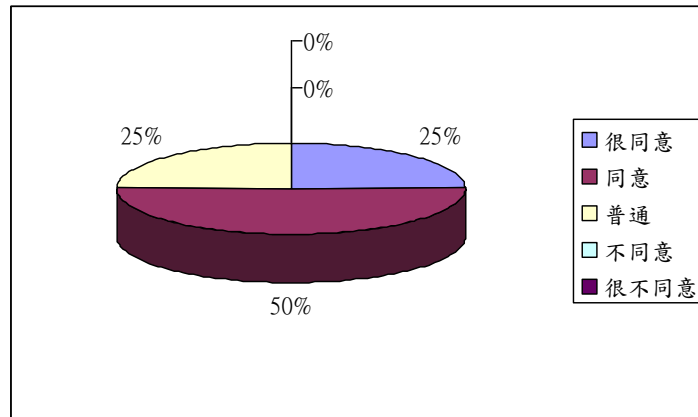


圖 10 問卷結果分析統計圖 6

四、 了解現代人對於遊戲中加入歷史教材的感興趣程度

Q22 我認為在遊戲中加入歷史背景，會成為吸引我的因素。

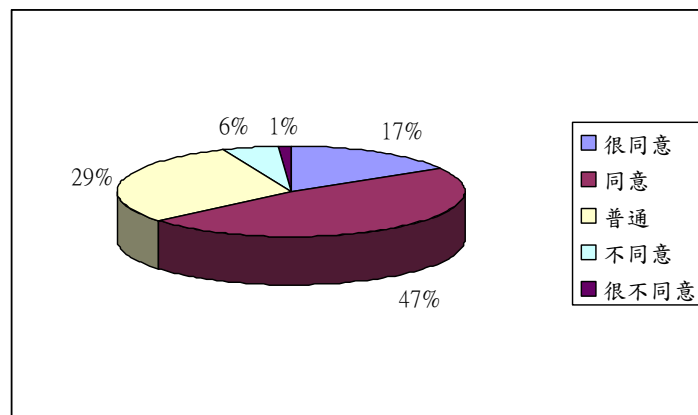


圖 11 問卷結果分析統計圖 7

Q23 我認為經由遊戲學習歷史，是較淺顯易懂且印象深刻的。

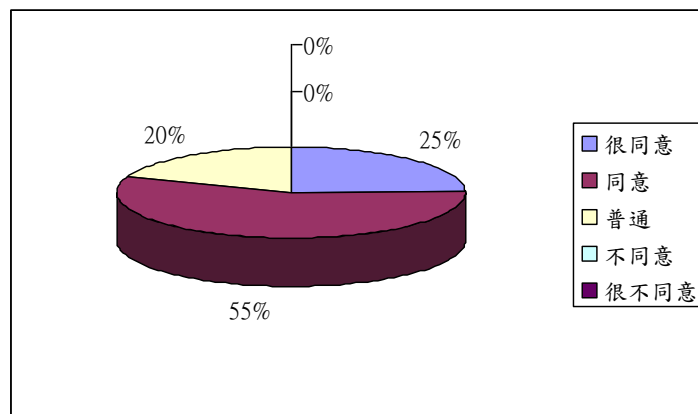


圖 12 問卷結果分析統計圖 8

附錄 七問卷，目的在於針對遊戲主題做出的核心問題，以了解使用者實際上對於遊戲中劇情的要求或需求為何，或是各種歷史相關想法。以下是由網路問卷中抽樣 250 位受訪者之調查結果，並由問卷裡抽樣以統計分析出相關資料數據。

Q4 遊戲年齡(從接觸遊戲開始算起的時間)

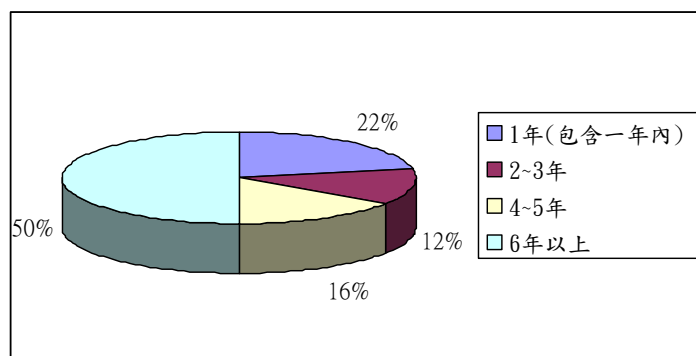


圖 13 問卷結果分析統計圖 9

Q7 遊戲中使用大量白話文，是否會讓你覺得遊戲的專業性和深度不足，較像似給年齡小的學子遊玩？

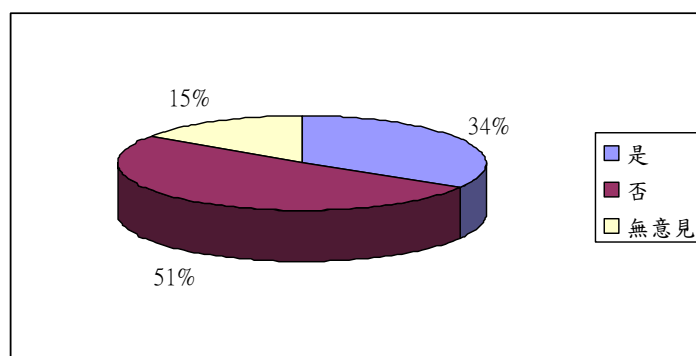


圖 14 問卷結果分析統計圖 10

Q11 我們在遊戲中，對於人物作出連結 (Wiki) 以詳細介紹，你認為好嗎？

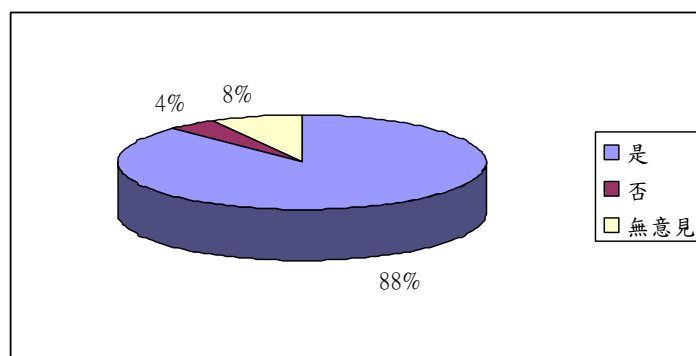


圖 15 問卷結果分析統計圖 11

Q12 承上題，在遊戲進行中，你願意點選連結去了解此人物的介紹嗎？

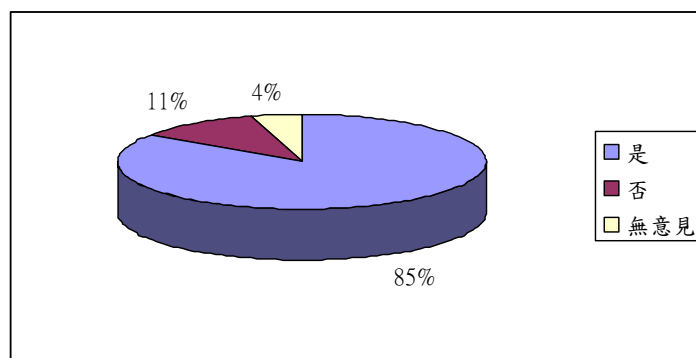


圖 16 問卷結果分析統計圖 12

Q13 我們在遊戲的二個朝代各別結束時，會加入歷史相關問題，相關答案在遊戲中都有提到，你認為對加深記憶有幫助嗎？

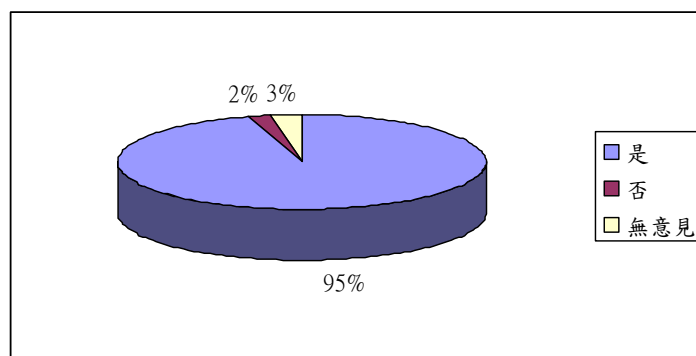


圖 17 問卷結果分析統計圖 13

Q14 承上題，假設五個問題會依照你答對的題目數，在下個朝代中給予獎勵，是否會讓你認真作答？

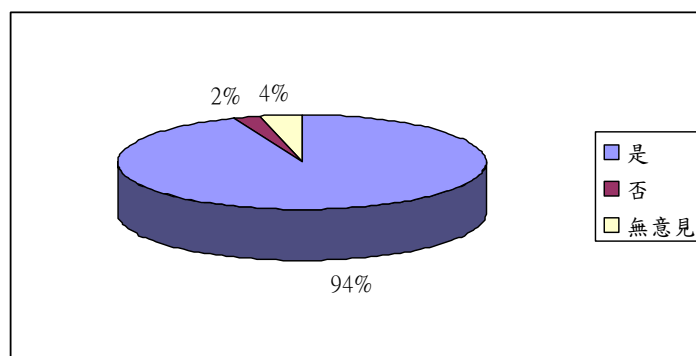


圖 18 問卷結果分析統計圖 14

Q19 遊戲中除了主要任務，我們考慮加上可選擇性的支線任務，其中加入民間故事、軼聞、野史、成語故事、寓言故事...等等之類，是否會吸引你在進行遊戲時，花點時間去選取支線任務？

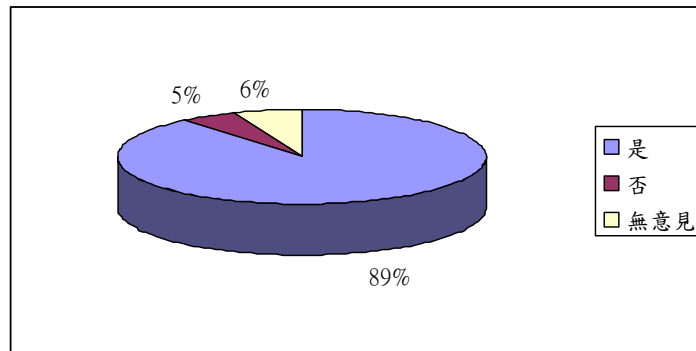


圖 19 問卷結果分析統計圖 15

第三節 SWOT 分析

SWOT 分析如圖 20 所示

優勢	劣勢
富有教育意義 不需額外安裝 IE 遊戲操作簡單明瞭 歷史故事較為人所知	技術畫面未達專業水準 劇情架構製式化 年長者不易接受
機會	威脅
遊戲人口逐年增加 可推廣至學齡層較小的學子 加強空間大 未來技術發展趨勢之一	同性質的遊戲 電子書的崛起

圖 20 SWOT 分析圖

第四節 開發工具

一、 Visual Studio

系統開發平台，主要用來開發 ASP.NET。

Visual Studio 是用來建置 ASP.NET Web 應用程式、XML Web Services、桌面應用程式及行動應用程式的一套完整開發工具。Visual Basic、Visual C#和 Visual C++都使用相同的整合式開發環境(IDE)，如此一來便可以共用工具，並且可以簡化混合語言方案的建立程序。此外，這些語言可使用 .NET Framework 強大的功能，簡化 ASP Web 應用程式與 XML Web Services 開發的工作。

二、 Corel DRAW

系統主要的美工軟體，其作用為繪畫遊戲中的場景、角色、物品圖形、首頁畫面、框架等許多遊戲畫面，主要是畫出構圖。

全新的智慧型設計工具，讓設計流程更簡便，可輕易並快速地建立精確的形狀與物件，讓 Windows 擁有一套更強而有力的繪圖軟體。符合業界標準的檔案格式與支援 Unicode 的功能，讓工作流程順暢不受阻礙，並且運用節省時間的新功能增加工作效率。在與向量繪圖、頁面版面、數位影像，以及動態圖像應用軟體整合之後，Corel DRAW Graphics Suite 12 可增加產能、提供更大效能，以及絕無僅有的價值。

三、 Photoshop

系統輔助的美工軟體，其作用為輔助 Corel DRAW 程式，利用 Corel DRAW 畫出的構圖進行效果化，特殊濾鏡的方式來加強畫面風格。

Photoshop 主要處理以像素(Pixels)所構成的數位影像。利用其廣泛的編修與繪圖工具，可以更有效的進行圖片編輯工作。獨特的歷史紀錄浮動視窗和可編輯的圖層效果功能使用戶可以方便的測試效果。對各種濾鏡的支援更使用戶能夠輕鬆創造出各種奇幻的效果。目前，Photoshop 也正在被更多的用於處理網路圖片。Photoshop 的幾個後續版本中捆綁了一個獨立的軟體 ImageReady，加強了 Photoshop 對網路影像(主要是 GIF 影像檔案)的支援功能。而在 CS3 中 ImageReady 被 Fireworks 所代替。Photoshop CS3 允許用戶更容易升級到最新的硬體平臺，支援蘋果的 Intel 為核心的系統。

第四章 系統研究成果

第一節 系統功能&特色

運用目前的網頁技術融合遊戲的性質，只需要作業系統中內建的瀏覽器即可進行遊戲，和市面上的線上多人連線遊戲相比操作更為容易，多數的遊戲表現是用數字呈現，雖然看起來較為簡陋，但也因為遊戲中許多數據因玩家的選擇而明顯的改變，使玩家對遊戲進行更有參與感和動力，這類型的遊戲稱為 Web Game。

特色方面保留 Web Game 的優點不用安裝程式、流暢度高、多人或單人連線皆可，而 Web Game 常見的缺點便是遊戲沒有付予玩家最終目標，劇情方面較為貧乏，因此加入歷史的要素讓玩家有了解歷史的選擇，劇情也會按照歷史走向，但對於歷史人物的評價不會單一的下定論，而是讓玩家自己思考。

第二節 使用對象&環境

對象範圍定在學齡中的學子、陪同子女遊玩的家長、對歷史不甚了解的族群，也可以拿來當作年齡層較小的學子為簡單的歷史教材。

使用環境使用 Windows 作業系統、MAC 系統、LINUX 系統、UNIX 系統，皆可使用，主要是使用瀏覽器進行所以作業系統只是個人使用習慣，瀏覽器的選擇目前主要支援 IE 瀏覽器以及 Fire fox 二種。

第三節 系統環境介紹

系統主要作業在 WINDOWS，使用其中內建的 IE 瀏覽器就可以執行遊戲，遊戲中所有相關進行，只需要使用到 IE 瀏覽器的視窗，不用安裝任何物件。

一、系統執行流程圖

系統執行流程圖如圖 21 所示。

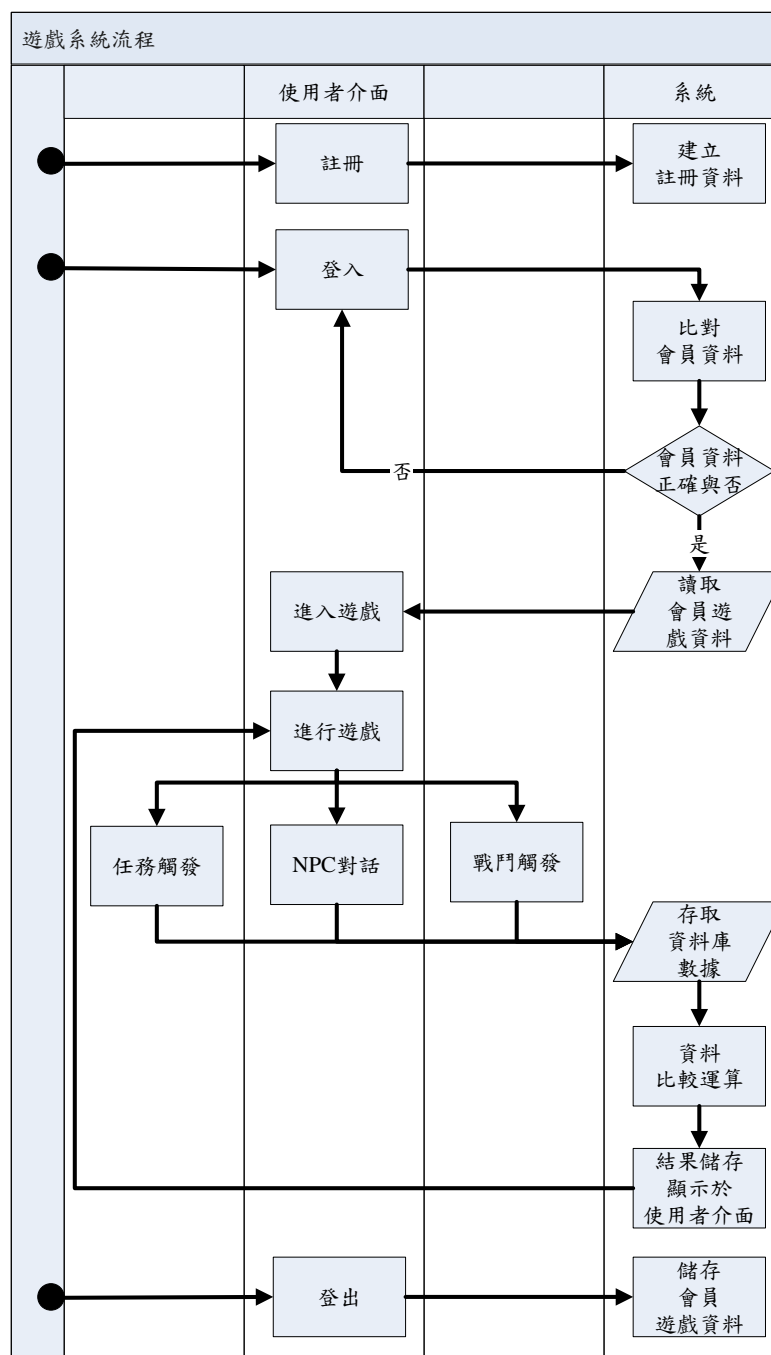


圖 21 系統執行流程圖

二、遊戲任務流程圖(秦朝)

任務流程圖如圖 22 所示。

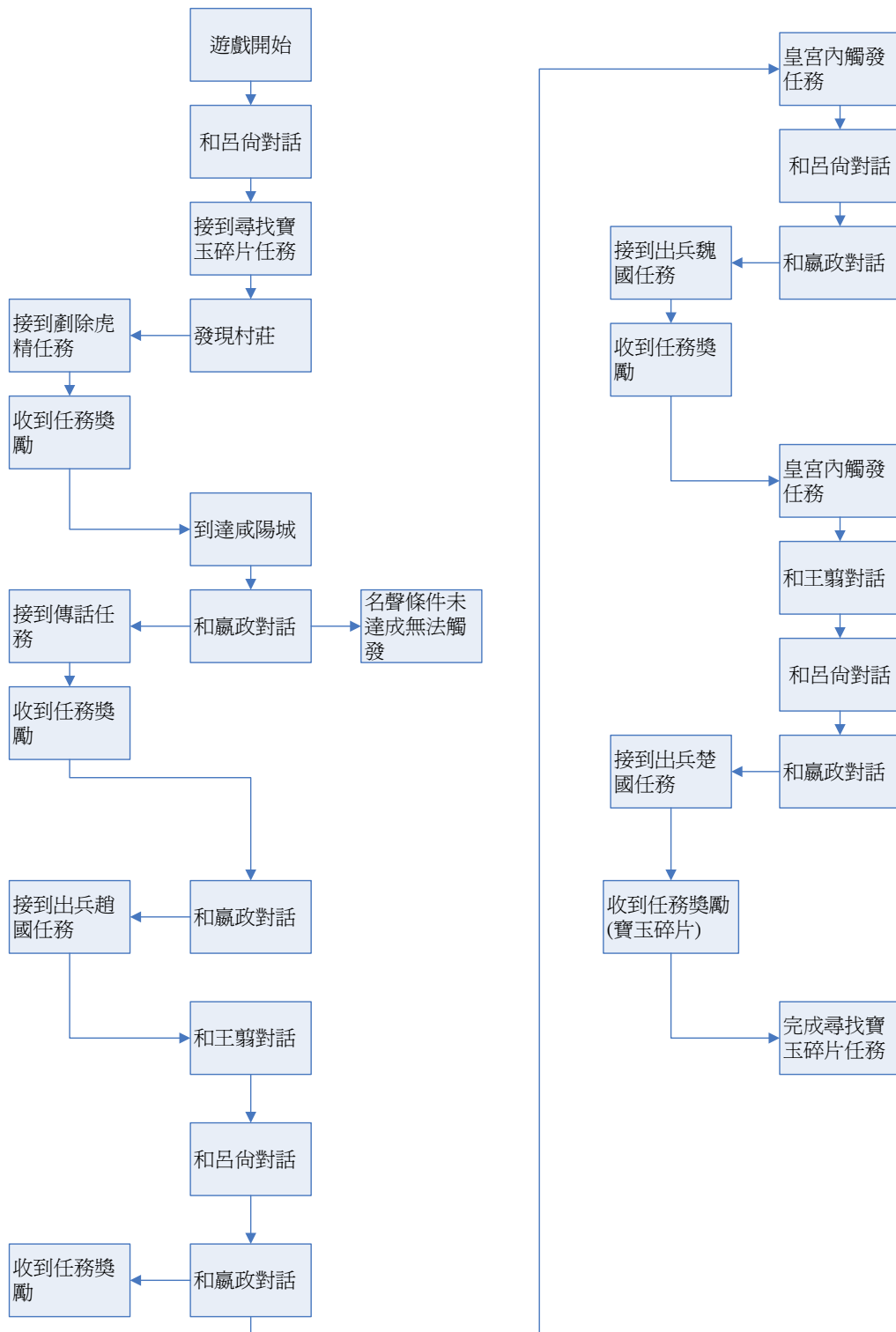


圖 22 任務流程圖

三、遊戲劇本(秦朝)

劇本的一開始是主角從現代莫名的回到古代，遇到一名老人自稱姜子牙，老人使喚法術把主角傳送過來，是為了戰國紛亂的現象，希望出現一名智勇雙全的人來解救亂世，而想回到現代去的方法，便是在各地找尋散落的寶石，為了這目的，主角必須踏入戰國時期。

詳細遊戲劇情請參閱附錄 一、附錄 二

四、遊戲角色介紹(秦朝)

主角：使用者創造的角色。

姜子牙：指導主角如何在亂世中找到生存及回去的方法。

許多任務相關的問題也要詢問他才會變的清楚。

嬴政：戰國時期一統天下的霸王，秦始皇，遊戲中須要玩家協助其完成霸業。

遊戲角色介紹請參閱附錄 三、附錄 四

五、遊戲場景介紹(秦朝)

山中自宅：主角一開始出現的地方，也是之後找尋姜子牙的地點。

白河村：位於自宅山下的小村莊，村民有困擾或任務都需要主角來幫助村民進行完成。

咸陽城：秦國的主要城鎮，在城中會遇到許多流名千古的人物，包括嬴政、王翦、趙高、郭開...等。

遊戲場景介紹請參閱附錄 五

第五章 結論

本文探討發現目前市面上許多的網路遊戲的使用者以在學中的學子佔據大多數，為了讓學子們在遊玩網路遊戲能夠獲得實質上的收穫，而非僅僅進行戰鬥、攻擊，或者其他無法增長知識的遊戲類型，更不願此些沉溺於網路遊戲的學子不會因遊玩網路遊戲而導致荒廢學業。

本研究以網頁遊戲為基礎，在遊戲背景、遊戲劇情與遊戲角色加入了中國古代歷史資料，讓使用者不僅在遊玩網頁遊戲中得到壓力紓解，同時使用者也可以從本研究的網頁遊戲中獲得中國歷史相關之學識。

第六章 分工執掌和進度表

第一節 分工執掌

本網頁遊戲之開發，一致由全體組員分工合作，每大項工作項目由各別同學主要負責，如表 4 所示，其餘組員仍可發表其意見，已達至遊戲整合。

表 4 專題分工

職稱	姓名	主要工作項目	工作內容概述
導演	石光宇	主導專題方向	整合遊戲主體
副導	許嘉芸	美工	遊戲畫面美工
編劇	陳盛昌	遊戲內容	編寫遊戲劇情
製片	謝爵名	程式設計	撰寫遊戲程式
後製	翁京辰	蒐集資料	蒐集相關資料
監製	吳珮瑜	整理資料	整理資料

參考文獻

中文文獻

- [1] 莊元好(2002)，「台北市國小高年級兒童電腦遊戲行為與創造力、寂寞感之相關研究」，中華文化大學碩士論文。
- [2] 楊糧綱(2006)，「線上遊戲問題之成癮模式研究」，中華大學碩士論文。
- [3] 陳偉睿(2001)，「網際網路之流暢經驗初探性研究」，國立中山大學資訊管理學系碩士論文。
- [4] 陳增穎(2000)，「開啟或封閉？網際網路對青少年人際關係的影響」，《師友》，392，27-30。
- [5] 劉玉玲(2000)，「青少年心理學」，台北，揚智。
- [6] 鄭淳憶、沈怡慧(2006)，「從網路成癮症談青少年網路人際關係」，《網路社會學通訊期刊》，第53期，國立雲林科技大學技術及職業教育研究所。
- [7] 吳信德，「網路成癮的問題與預防」，www.wufai.edu.tw/counsel/2-6/網路成癮的問題與預防.doc。
- [8] 陳怡安(2003)，「線上遊戲的魅力以重度玩家為例」，南華大學社會學研究所。
- [9] 李逢堅（2000），《中學生網際網路使用行為之研究》，國立政治大學教育學系博士論文。
- [10] 李曉君(2006)，「網路成癮之相關研究」，網路社會學通訊期刊，第54期，台南女子技術學院生活應用科學研究所。

網頁資訊

- [1] 行政院研考會 <http://www.rdec.gov.tw>
- [2] TWNIC 財團法人台灣網路資訊中心 <http://www.twnic.net.tw>
- [3] 資策會 RFID 網站 <http://www.find.org.tw>
- [4] 歷史文化學習網 <http://culture.edu.tw>
- [5] 教師網路素養與認知 <http://eteacher.edu.tw>

附錄 一：遊戲劇本(秦朝—主線)

場景：主角自宅

對話

主角：啊(哈欠)睡的好飽，歷史課應該下課了吧。

呂尚：怪了！怪了！難道是哪個地方出了錯？

主角：欸？！老頭，你是誰？咦？！這裡是哪裡？

呂尚：沒禮貌的小鬼，竟然叫我老頭！

主角：我不會是還在作夢吧，我現在應該在學校上課啊。老頭，快回答我。

呂尚：小鬼，你真是不懂敬老尊賢，我可是輔佐周文王、周武王建立周朝的大功臣，太公望，姜子牙。

主角：周朝？周文王？周武王？太公望？姜子牙？我只知道周杰倫啊。

呂尚：看你一臉疑惑，我來告訴你發生了什麼事吧。周朝建立以後，天下太平，百姓安居樂業。我便退隱山林去追求昇仙之道。

主角：老……老先生，你藥吃了嗎？

呂尚：別打斷我的話，小鬼！我原本應該不問世事，專心修道。但看到周朝以後諸侯國各自壯大，周天子有名無實，從春秋到現在戰國。各諸侯互相爭戰，百姓生靈塗炭。我實在於心不忍。

主角：我的天啊！你說的內容讓我感覺好像在上歷史課，我都快睡著了。

呂尚：讓我把話說完！於是我開壇作法，想要從未來的世界，請一位智勇雙全的人，來幫助百姓。誰知道來的竟然是你這個乳臭未乾的小毛頭！

主角：喔！老頭你說到重點了！既然是誤會一場，那麻煩你送我回去。我今天還約了線上遊戲的朋友要推王呢。

呂尚：壞就壞在這，我施法用的那塊”上古寶玉”在成功把你招喚過來的時候在空中碎成了三塊。其中一塊，我看到它往咸陽城的方向飛去，另外兩塊，直接在空中消失了。我猜想應該是飛到另一個時空去了。如果沒有

完整的上古寶玉，我是沒辦法施法把你送回去的。

主角：什麼！你這半吊子的江湖術士！

呂尚：先別急，我想只要你能找到那塊飛往咸陽城的寶玉碎片，就應該會有其他碎片的線索！

主角：你是說要我自己去把碎片找回來？那你呢？

呂尚：唉……也罷，也許這是天意。小鬼，我只能告訴你從這下山以後，往咸陽去吧，剩下的，就看你的造化了。床上那套衣服記得換上去，否則你會太引人注意。(呂尚說完話以後，就化作一陣清煙消失了)

主角：欸！欸！這不是真的吧？那老頭也真不負責任，說完話就跑了。他剛剛說現在是戰國，戰國是什麼時代啊？可惡！我就最討厭歷史了。事到如今，也只能走一步算一步了。

(離開山中主角自宅，請在山中自宅及咸陽城間，設定一個村莊)

場景：遠觀地圖

對話

主角：剛剛看到山下有個村莊，先到那看看好了。

場景：白河村

“()內表示主角回答”

NPC	所在地	對話
村長	甲房屋內	喔，好久沒看到外地人了？你從哪來的啊？ (呃……這說來話長，聽村民說，村裡鬧乾旱啊？) 是啊，村裡的人都活不下去了，大家離開村子了。 (沒有什麼解決的辦法嗎？) 村裡沒人敢去西邊的山上，大家都束手無策。我們

		只是普通人，怎麼鬥得過妖怪呢。年輕人，你還是快點離開吧。
村民甲	街道	沒看過你，你是從哪來的啊？
村民乙	街道	唉，老天爺到底何時才要下雨啊？ (噢？村裡鬧旱災嗎？) 是啊，三年前不知道什麼時候，西邊山上樹木不知道什麼原因突然全部枯死，之後就再也沒下雨了。 村民們都議論紛紛的說，一定是山上的妖孽作怪，可是誰也沒那勇氣去瞧個究竟。
村民丙	街道	你是誰啊，外地人快走開。誰知道你是不是妖怪。 (妖怪！?)
村民丁	街道	唉．．．不下雨，我的田都荒蕪了三年了
道具舖老闆	道具舖	來看看喔，這裡應有盡有。

(以下對話是主角與所有 NPC 對話完以後的自言自語)

主角：好可憐的村子，真的有妖怪嗎？如果真的有妖怪，我又能幫上什麼忙
勒？．．．．．啊！去看看那個半吊子的老頭有沒有辦法。

場景：主角自宅

對話

主角：欸！老頭！姜子牙！還是什麼太公望的，你在不在啊？

呂尚：你怎還在這裡，快去做你該做的事！

主角：別鬧了，外面有妖怪啊！

呂尚：妖怪？你是說西邊山上那隻虎精嗎？

主角：什麼！真的有妖怪？而且你連它是虎精都知道！

呂尚：你在說啥？我可是修道有成的仙人，西邊山上妖氣沖天，我怎會不知道。

主角：你知道為什麼不去收服它？還是你道行不夠？

呂尚：什麼！就憑那隻低等的小貓，我會收服不了！？

主角：那你為什麼不去幫助白河村的村民？

呂尚：唉．．．也就因我是修道之人，人間的事，自有天數，我沒有辦法介入。

主角：那你忍心眼睜睜的看著人民受苦？你不也是因為想要拯救百姓才會不小心把我找來的嗎？

呂尚：對！你說的對！那白河村的村民，就交給你去拯救了？

主角：我！？我只是普通人，我哪打得過妖怪啊！？

呂尚：這樣啊，好吧，我給你個法寶，你看到它的時候，就朝它丟過去。這樣它就會妖力大減，你就可以輕鬆打敗它了。(主角獲得細仙索)

主角：有這好東西，早點拿出來嘛。咦！不對啊，這樣你不是就算是介入了嗎？

呂尚：只要我不幫你收妖，我就不算介入啦。哈哈哈哈哈(呂尚在它自己的笑聲中又消失了)

主角：．．．．果然是個半吊子的老頭！

呂尚：你說什麼？

主角：哇！你不是走了嗎？

呂尚：我突然想到，我該教你一點防身的法術，這咒語記好，我只教一次。

(主角習得三昧真火)

主角：這真的有效嗎？

呂尚：這就要靠你去嘗試啦。(呂尚消失)

(此時大地圖上才會出現虎精的位置)

(打完虎精，獲得虎皮)

場景：白河村

“()內表示主角回答”

NPC	所在地	對話
村長	甲房屋內	年經人，又是你啊，妖怪被收服了，村子有救了 (嗯，我知道，妖怪是我收服的。) 什麼！是你收服的？ (是啊，是隻虎精呢，這是牠留下來的虎皮) 哇！果然英雄出少年，您的大恩大德，我們白河村的村民永生難忘。 (哈哈！這沒什麼啦) (主角獲得 XXX 聲望 XXX 金錢)
村民甲	街道	哇！下雨了！老天爺終於肯下雨了！
村民乙	街道	下雨了，西邊山上的瘴氣似乎也消失了，難道是妖怪被收服了？ (沒錯！就是我收服的！) 你這小鬼！年紀輕輕不學好，怎那麼會說謊？你怎麼可能收伏得了妖怪？ (.....)
村民丙	街道	下雨了！你看，哈哈！真的下雨了！
村民丁	街道	我的田有救了，別妨礙我，我要去整理我的田地。
道具鋪老闆	道具鋪	來看看喔，這裡應有盡有。

(出白河村主角自言自語)

主角：前面就是咸陽城了，老頭說寶玉的碎片掉在那裡。但是城裡那麼大，我該從何找起呢？回去看看老頭在不在好了。

場景：主角自宅

對話

呂尚：喔！看來你現在算白河村村民的英雄了。

主角：當然，我可是花多大力氣才打敗牠呢！

呂尚：小鬼，如果你只因為打敗一隻小妖怪就驕傲自滿，那我如何能期待你拯救天下的百姓。

主角：呃……對不起，但是老頭，你總該告訴我怎麼做吧？

呂尚：我只能給你指引，卻不能告訴你怎麼做，一切都要靠你自己。

主角：那你至少讓我了解一下現在的局勢到底是如何？你之前說的什麼春夏秋冬國，說的不清不楚，我怎麼知道我該怎麼做。

呂尚：好吧，你聽清楚。太早以前的事情我就不說了，以免你記不住。現在秦、齊、楚、燕、韓、趙、魏七國並存及互相兼併，這七國各時期各有強弱但秦國在商鞅變法以後，秦國蛻變成七國中實力最強的國家。

主角：這麼厲害，商鞅是誰？變法又是變了哪些法？

呂尚：這對目前的你不重要，但是你有興趣可以去查。你現在了解到這就夠了，之後的我慢慢再告訴你。現在，往咸陽去吧。

主角：喔。

場景：咸陽城

“()內表示主角回答”

NPC	所在地	對話
店小二	客棧	客官，看您不像是本地人，要用膳還是住房。
客人甲	客棧	趙國會如此強大，皆是因為先有廉頗、藺相如，現有李牧、司馬尚、龐煖。

客人乙	客棧	趙王遷如此昏庸，若是能去掉李牧、司馬尚，趙國根本不足為懼。
路人甲	街道	聽說大王最近興兵伐趙，都是鍛羽而歸。
路人乙	街道	大王滅掉韓國以後，接下來就是趙國了吧。
路人丙	街道	你是誰？不要隨便跟我說話。
守衛	皇宮前	(聲望未達解 1 號任務標準) 閒雜人等不要在此逗留，快點離開。
守衛	皇宮前	(聲望達解 1 號任務標準) 大王在裡面等你了，快點進去。
鐵匠	打鐵舖	客官，我這都是上好手工打造的武器跟防具喔。
道具店老闆	道具店	來看看喔，這裡應有盡有。

場景：皇宮

對話

嬴政：你就是幫助白河村解除旱災的人嗎？

主角：嗯，是的。(他是誰？說話很沒禮貌，但是卻讓人不寒而慄。)

嬴政：看不出來你年紀輕輕竟有如此本事。

主角：我只是運氣好了點，其實我什麼都不會。

嬴政：哈哈！謙虛！寡人欣賞你！你替寡人辦一件事，事成之後自有獎勵。

主角：呃...我不是謙虛，我是真的什麼都不會，我怕幫不上大王的忙。

嬴政：寡人是命令你，不是問你肯不肯，你懂嗎？

主角：是！我懂！大王請說。(再不答應可能連這扇門都走不出去。)

嬴政：寡人派大將內史騰率兵滅掉韓國後，屢次興兵伐趙，都無功而返。

主角：大王不會是要我帶兵打仗吧，這我可完全不會啊。

嬴政：戰爭之事豈可兒戲，你還沒取得我信任之前，我怎麼可能給你兵符。

主角：那就好，那大王要吩咐的事情是什麼？

嬴政：城裡的客棧，有個叫郭開的人，你去找他。跟他說，只要他肯照做，
事成之後，寡人絕對重重有賞。

主角：是！

場景：咸陽城內客棧(接完任務後，客棧出現郭開)

對話

主角：你是郭開嗎？

郭開：你是誰？我不認識你，走開！

主角：欸！是大王叫我來傳話給你的。

郭開：什麼？！哪個大王？

主角：蛤？就這裡的大王啊，難道還有別的大王？

郭開：呼．．．嚇死我了，如果是趙王，我就命在旦夕了。(不過這秦王怎會找他這傻蛋來傳話。)

主角：你在那嘀咕什麼，是要不要聽啊。

郭開：當然，你快點說，我在這裡很危險的。

主角：大王要我轉告你，只要你肯照做，事成以後，大王絕對重重有賞。

郭開：好，那我先走了。(郭開人物消失)

場景：皇宮內

對話

嬴政：寡人交代你的事，你辦得不錯。這是給你的獎賞
(得到金錢 xxx 聲望 xxx)

主角：多謝大王。

嬴政：你先下去休息，等那昏庸的趙王遷處死李牧及司馬尚，寡人還有工作要給

你，退下吧。

主角：(什麼，我只是傳個話而已，就有人會被處死！那我豈不是害死人了？)

嬴政：你還有什麼事嗎？難道是嫌寡人給的獎賞太少？

主角：不．．．不是。

嬴政：沒事就快退下。

主角：是。

(以下為主角與嬴政對話完以後，出了皇宮外的自言自語)

主角：原來我的任務雖然只是傳話，但是卻有可能奪走別人的性命，我因為怕不答應自己會有危險，就害了別人，我這樣是不是做錯了。我到底該怎麼辦？．．．．．對了！去問問那老頭！

場景：主角山中自宅(呂尚出現主角自宅)

對話

主角：咦？你在這裡多久了？

呂尚：就在你進門前不久。

主角：你知道我會來找你嗎？

呂尚：也許吧，也可能只是我剛好想來也說不定。

主角：你說話一定要這麼不乾脆嗎？我現在沒心情跟你鬥嘴。

呂尚：就因為你傳了那些話，就因為那些話，會讓某些人失去生命？

主角：你知道我做了什麼？

呂尚：小鬼，每件事情要達成，都有很多個環節。而你，只是其中一小個環節而已。

主角：我不懂你說什麼？

呂尚：你有沒有傳那些話，並不會影響事情的發展，你以為嬴政除了你，沒有人可以找了嗎？

主角：所以呢？你到底想說啥？

呂尚：他們會死，是因為嬴政用了離間計，是因為趙王寵信奸臣郭開，也是因為他們兩人功高震主，而且你卻以為你的傳話讓他們失去生命而內疚。小鬼你太看得起自己了。

主角：什麼？

呂尚：我開始覺得一開始的錯誤，不是很大的錯誤了，哈哈哈哈。(呂尚消失)

主角：這……唉呀！不管了，好累，先睡再說。

場景：咸陽城

“()內表示主角回答”

NPC	所在地	對話
店小二	客棧	客官，看您不像是本地人，要用膳還是住房。
客人甲	客棧	你聽到消息沒有，趙王竟然處死李牧及司馬尚，這根本是自尋死路。
客人乙	客棧	聽說是秦王買通了趙王身邊的人，散播李牧及司馬尚要謀反的謠言。
路人甲	街道	趙國失去了李牧和司馬尚，根本就是大王的囊中物了。
路人乙	街道	真可惜！兩位忠臣，最後還是死在昏庸的趙王手上，相信亡國後的趙王，一定會後悔不已吧。
路人丙	街道	又是你！你到底想幹嘛？
守衛	皇宮前	你終於來了！大王要你趕快進去。

鐵匠	打鐵舖	客倌，我這都是上好手工打造的武器跟防具喔。
道具店老闆	道具店	來看看喔，這裡應有盡有。

場景：皇宮

對話

嬴政：相信你已經聽說了吧，寡人的計謀成功了。

主角：嗯．．．是的。

嬴政：寡人自從滅了韓國以後，幾次興兵伐趙都無功而返，不得已才出此下策。

如今李牧及司馬尚一死，寡人出兵趙國也沒有什麼好顧忌的。你聽著，寡人任命你為王翦副將，輔佐王翦攻打趙國，此戰許勝不許敗。

主角：什麼？要叫我去打仗？你是說幾千幾萬人在互相廝殺？

嬴政：男子漢大丈夫，聽到打仗嚇成這樣，成何體統。

主角：我．．．．

嬴政：這是命令！！

主角：是。

(主角出皇宮自言自語)

主角：沒搞錯吧，竟然要我跟著去打仗？還說命令勒！這年代的人，都不管別人的感受嗎？王翦是誰啊？跟著他去打仗會不會有問題啊，如果說我真的回到過去的歷史，那這場戰爭是哪邊贏啊？可惡！早知道我會發生這種怪事，我上歷史課的時候就應該專心點的！

(自言自語結束，王翦出現)

場景：城內地圖(但是是王翦人物出現)

對話

王翦：你就是 XXX(主角名)

主角：咦？你認識我？你又是誰？

王翦：我不懂大王怎會派你這毛頭小子跟我去打仗，簡直就是一種負擔！

主角：原來你就是王翦，我可不是什麼毛頭小子！

王翦：哈哈哈哈哈，你不是？剛看你自言自語的樣子，根本就是不敢打仗！

主角：誰說我不敢！我只是沒有經驗。

王翦：你別太輕忽趙國，若不是趙王昏庸，我們跟趙國還有得打！

主角：我不太明白。

王翦：當年我軍大將白起進攻韓國的上黨郡，郡守投降趙國。趙國派了著名大將廉頗鎮守長平。與秦軍相持三年，不分勝負。後來是丞相范雎派人到趙國行施「反間計」，散佈廉頗壞話。趙王改派只會紙上談兵的趙括代替廉頗。使得趙軍大敗，白起將俘虜的四十萬趙軍，全部坑殺，從此趙國元氣大傷。

主角：四十萬人！全部坑殺！這太殘忍了，他們已經投降了！

王翦：小鬼，這事莫再提起，三日後隨我出兵趙國，我命你為先鋒，負責擊敗邯鄲城外的駐兵，此戰若敗，你也不用回來了。(王翦離開)

主角：．．．．．我該怎麼辦？看來，我還是要去找老頭幫忙了。

場景：主角自宅

對話

主角：咦，你怎麼又在？

呂尚：怪了，這是我的地方，我為什麼不能在。

主角：哎呀，先別說那麼多，我被王翦命令三日後要帶兵打仗了啦。

呂尚：喔。

主角：什麼喔！你怎麼一點都不緊張？

呂尚：你帶兵打仗我為什麼要緊張？

主角：哇勒！喂，你這老頭太不負責任了，你把我弄來這裡，把我搞成這樣
現在竟然一副置身事外的樣子！

呂尚：你這小鬼，好像永遠不懂禮貌似的？不過你說的也有道理。

主角：那你趕快想想辦法啊。三日後，我不是死在戰場，就是被王翦處死啊！
那白起，隨隨便便就活埋了四十萬人，想到就頭皮發麻。

呂尚：好吧，這本書你拿去，這是我畢生心血的著作，我現在也用不到了。對
你應該幫助很大。(主角獲得”太公兵法”)

主角：這本書，怎麼只有前面一頁有文字，其他都是空白的？

呂尚：我是仙人欸！我的書當然也是仙書！你資質愚鈍，當然看不到。

主角：那我要這本書幹嘛？

呂尚：你先別急，你現在的狀況，第一頁就很夠用了，當你慢慢成長，你自然
會看到後面的內容了。你專心研讀，我先走了。(呂尚消失)

主角：什麼啊？給本破書就想打發我！不過看來也只能試試看了。
(主角習得”火計”)

場景：城內地圖(但是是王翦人物出現)

對話

王翦：準備好了嗎？

主角：嗯……

王翦：我給你兵力一萬，軍馬三千。限你兩日內剷除邯鄲城外駐兵！

主角：是……

(此時大地圖出現趙國首都”邯鄲”)

場景：皇宮

對話

嬴政：你做的很好，沒有讓寡人失望，這是給你的獎賞。

主角：謝謝大王！

場景：咸陽城

“()內表示主角回答”

副 NPC	所在地	對話
店小二	客棧	大爺！您要用膳還是住房。
客人甲	客棧	趙國少了李牧跟司馬尚，果然擋不住秦國大軍啊。
客人乙	客棧	趙王昏庸，滅國是早晚的事。
路人甲	街道	聽說燕國太子丹曾為質於秦，一直想復仇，但因國小勢衰，力不敵秦，未能實現。
路人乙	街道	燕國太子丹派了使者荊軻攜帶燕國督亢的地圖和秦國逃將樊於期的人頭，作為覲見禮，去見秦王了。 (荊軻？這名子有點熟欸)
路人丙	街道	大爺！你有什麼事嗎？ (態度差真多)
守衛	皇宮前	燕國派使者來了，大王要你趕快進去。
鐵匠	打鐵舖	客官，我這都是上好手工打造的武器跟防具喔。
道具店老闆	道具店	來看看喔，這裡應有盡有。

場景：皇宮

人物：嬴政、荊軻、主角、趙高、文武百官

對話

荊軻：大王，我家主公命我來獻上樊於期的人頭及督亢的地圖給大王。

嬴政：喔，快把地圖拿上來給我看。

荊軻：是的！大王！

(此時荊軻便拿地圖走向前去，將地圖一點一點慢慢展開給秦王看。)

主角：(荊軻．．．荊軻．．．啊！我想起來了！)大王小心此人！

(此時荊軻拿起藏在圖中的匕首，就朝秦王胸口刺去。秦王大驚，站起來一直向後躲閃，碰倒了屏風，想拔出劍，劍太長，一緊張，拔不出。於是秦王政繞著大廳的柱子跑，荊軻拿著匕首在後追趕。而秦法律規定，大廳上不准帶武器，因此不能救秦王。秦王的一個醫生情急之下，用藥袋打荊軻。)

趙高：大王！快把劍推到背後再拔！

(果然，劍一下就拔出了，秦王政馬上就砍斷了荊軻的大腿，荊軻不能動：跌在地上，就把匕首擲向秦王，秦王一閃，匕首擦過耳邊，插入銅柱。)

荊軻：罷了！罷了！這也許是天意！但你的國家也維持不長的。

趙高：侍衛快殺死他！

(侍衛們紛紛向前，亂刀殺死了荊軻。)

主角：(這．．．這就是荊軻刺秦王．．．我雖然不懂歷史，但是我聽過過這段，難道是因為我的提醒，才讓這次刺殺失敗嗎？)

嬴政：XXX(主角名)，還好有你提醒寡人，否則寡人這次凶多吉少了。

趙高：是啊，多虧了XXX(主角名)大人的提醒。

嬴政：可惡的太子丹，竟然想刺殺我，我絕對要你付出代價。趙高！吩咐下去，明日出兵燕國首都薊，我要滅掉燕國！

趙高：遵命

(出皇宮主角的自言自語)

主角：(我是因為聽過荊軻刺秦王的故事，才知道他剛剛要刺殺大王，但是如果我剛剛沒有出聲提醒，刺殺行動還會失敗嗎？可是我知道這本來就是失敗的，這到底是怎麼回事？好複雜，來去問問老頭。)

場景：主角自宅

對話

主角：哈哈！我就知道你會在這裡。

呂尚：哼，這有什麼好驕傲的？

主角：我想問你，到底我現在在你所謂的”戰國時代”扮演什麼角色？

呂尚：你怎麼會問這個問題，你事實上根本不應該存在在這時代，更別說什麼角色了。

主角：太子丹是怎樣的人？怎會派人刺殺秦王呢？

呂尚：太子丹曾在秦國當人質，後來又逃回燕國。至於為什麼要刺殺秦王，那再明白不過了，以燕國的兵力，根本抵擋不了秦國大軍。唯一阻止那群駐守在易水旁秦軍的方法，就是刺殺秦王了。不過這次行動失敗，不只荊軻我看太子丹也命不久矣了。

主角：我感到疑惑，荊軻想刺殺秦王，在我看來，如果我那時候沒有出聲提醒，他是有機會成功的。但以我所知，他是失敗的沒錯，難道是我改變了歷史？

呂尚：這我可不知道了，但是我知道的是，你在一次又一次經驗的獲得成長。

主角：什麼意思啊？感覺你根本不打算回答我的問題。

呂尚：意思就是你該把書拿出來讀了，相信不久你會用到的。(呂尚消失)

主角：咦？第二頁出現了！

(主角習得”水計”)

場景：咸陽城

“()內表示主角回答”

NPC	所在地	對話
店小二	客棧	大爺！您要用膳還是住房。
客人甲	客棧	燕國又被大王滅了，大王萬歲！
客人乙	客棧	刺殺行動失敗，也就宣告燕國的滅亡了。
路人甲	街道	相信大王下一個目標會是早已奄奄一息的魏國了。
路人乙	街道	魏國根本不是我們秦國的對手！
路人丙	街道	大爺！你有什麼事嗎？
守衛	皇宮前	大王找你很久了，請進。
鐵匠	打鐵舖	客官，我這都是上好手工打造的武器跟防具喔。
道具店老闆	道具店	來看看喔，這裡應有盡有。

場景：皇宮

對話

嬴政：寡人已經滅掉燕國了，燕王喜以為送上太子丹的人頭，寡人就會放過燕國嗎？

主角：(果然被老頭說中了，只是沒想到太子丹竟是被燕王喜所殺。)

嬴政：接下來，寡人要出兵魏國了！

主角：大王的意思是？

嬴政：寡人要派你隨王貴攻打魏國，希望不要讓寡人失望。

主角：是的大王！

(主角出皇宮王貴出現)

王貴：聽爹說，你能力不錯。

主角：你是誰？你爹又是誰？

王貴：哈哈，我都忘了自我介紹，我是王貴，就是這次跟你一起出兵魏國的主帥，我爹是和你一起攻打趙國的王翦。

主角：失敬失敬，久仰久仰。(古代人應該是這樣說的吧。)

王貴：好說，攻打魏國，我們還要互相幫助才行。

主角：不過將軍，你能讓我了解一下魏國這國家嗎？

王貴：喔！魏國可精采了！最早的時候，魏文侯任用李悝實行變法，使得魏國變成獨占中原的強國。後來的魏惠王派大將龐涓率兵進攻趙國，直逼趙都邯鄲。趙國趕緊向齊國求救，於是齊威王派田忌為主將，孫臏為軍帥，出兵救趙。田忌接受了孫臏的策略，領兵殺向魏國都城大梁。龐涓聽說大梁吃緊，領兵回救，星夜趕路。孫臏、田忌將齊軍埋伏著，靜等魏軍前來決戰。魏軍長途行軍，疲於奔命，人困馬乏。雙方一經交戰，魏軍全線崩潰，齊軍獲得全勝。呃……我好像說太多了，不過關於龐涓和孫臏之爭還不止於此呢！

主角：聽將軍說的精采，我恨不得趕緊大顯身手呢！

王貴：哈哈！你的機會來了。攻打魏國，我需要你去破壞黃河堤，來個水淹大梁。

主角：是！

(此時地圖出現黃河堤及大梁。若主角沒破壞黃河堤，將無法進攻大梁。若破壞後，主角可在戰鬥中使用”水計”)

場景：咸陽城

“()內表示主角回答”

NPC	所在地	對話
店小二	客棧	大爺！您要用膳還是住房。
客人甲	客棧	大家都希望天下趕快統一，能有和平的日子。
客人乙	客棧	楚國位處江南，實力不弱，不可輕視。
路人甲	街道	誰統一天下都好，我只希望能夠趕快結束戰亂的日子。
路人乙	街道	大王統一天下的日子，指日可待啊！
路人丙	街道	大爺！你有什麼事嗎？
守衛	皇宮前	大王招集文武百官開會，你快進去。
鐵匠	打鐵舖	客官，我這都是上好手工打造的武器跟防具喔。
道具店老闆	道具店	來看看喔，這裡應有盡有。

場景：皇宮

對話

嬴政：寡人決定要攻打楚國，但楚國地域廣闊，實力不弱。

李信：大王多慮了，我們秦國人強馬壯，只要給我二十萬大軍，必定掃平楚國。

嬴政：王翦將軍怎說？

王翦：臣認為，攻打楚國必須要六十萬大軍才能攻破。

嬴政：哈哈哈哈！王翦將軍老矣，連膽子都變小了。

主角：(王翦將軍的勇猛我很清楚，會不會是李信太輕敵了?)

嬴政：李信聽令！寡人命你領二十萬大軍攻打楚國！

李信：遵命！

嬴政：大家可以退下了。

(皇宮外主角與王翦對話)

主角：將軍且慢！(咦？我說話愈來愈像古代人了。)

王翦：有什麼事嗎？

主角：我雖然不懂楚國是啥？但是我相信將軍的想法。

王翦：當初魏國名將吳起投奔楚國，楚悼王任用吳起為相，吳起開始在楚國進行改革，勵行法令，令楚國國力大振。可惜吳起的改革得罪了不少楚國權貴，改革只進行了六年，支持改革的楚悼王就病故了。那些權貴就聯合起來殺掉吳起，而繼位的楚肅王則將殺害吳起的貴族處死。雖然改革只有短短的六年，卻為楚國定下穩定的根基。也幸好如此，否則現在的楚國絕對會嚴重的威脅我秦國。

主角：這麼厲害啊，看來吳起是個不簡單的人物！將軍，您果然不愧是秦國的支柱。

王翦：小兄弟，謝謝你，可是大王已經嫌我老了，看來我也該告老還鄉了。

場景：主角自宅

對話

主角：我很困擾！

呂尚：我知道，所以我才會在這裡。

主角：秦王看來有機會統一天下，但是我不知道他是不是個好人。

呂尚：統一天下跟是不是好人有什麼關係？

主角：怎麼會沒關係？好人才會為天下百姓帶來安逸的生活啊。

呂尚：哈哈哈哈！你會這樣想很好，代表你又成長了。可是對現在的百姓來說

能夠結束連年征戰的日子，才是最重要的。而且我相信如果天意如此，那必定有祂的道理。孩子，我相信我沒有選錯人，快把書拿出來看吧。(呂尚消失)

主角：嗯。

(主角習得”鼓舞” 一定時間內增加我方的攻擊力)

場景：咸陽城

“()內表示主角回答”

NPC	所在地	對話
店小二	客棧	大爺！您要用膳還是住房。
客人甲	客棧	李信被楚國打敗了，看來他太自負了。
客人乙	客棧	我就說楚國不可輕視嘛，怎不是王翦將軍領兵呢？
路人甲	街道	聽說王翦將軍已經以生病為由，告老還鄉了。
路人乙	街道	看來王翦將軍才是秦國的支柱。
路人丙	街道	大爺！你有什麼事嗎？
守衛	皇宮前	大王找你，快進去。
鐵匠	打鐵舖	客官，我這都是上好手工打造的武器跟防具喔。
道具店老闆	道具店	來看看喔，這裡應有盡有。

場景：皇宮

對話

嬴政：可惡的李信，竟然吃了敗仗！

主角：大王，是不是該請王翦將軍出征。

嬴政：可是王翦他已經告老還鄉了，看來是氣寡人當初的那席話。

主角：大王，王翦將軍一生忠於秦國，此時秦國有難，相信老將軍不會坐視不管的。

嬴政：好吧，你快隨我到王翦家，請他回來。

主角：是。

場景：王翦家

對話

嬴政：老將軍身體可好。

王翦：多謝大王關心，老臣身體無礙。

嬴政：那就好，相信將軍已經聽說李信敗給楚國的事了吧。

王翦：當初老臣已經告訴大王，出兵楚國，必須要六十萬大軍才行，大王卻寧願聽信李信的話。

嬴政：寡人不聽將軍之計，果然兵敗。現在楚軍日益西進，將軍雖然有病，能忍心丟下寡人不管嗎？

王翦：臣年老糊塗，大王還是另擇良將吧！

嬴政：算了，將軍不必再說，此戰非你不可。

王翦：大王一定要用臣，非要六十萬兵不可。

嬴政：好，就給將軍六十萬大軍。XXX(主角名)你隨王翦將軍一起出兵。

主角：是！

(王翦率六十萬大軍出咸陽，秦王政親自橋餞行。在大地圖上對話)

對話

王翦：大王，臣這次出兵楚國，希望大王能賞賜臣良田美宅園池。

嬴政：將軍都要出兵楚國了，還擔心寡人會虧待將軍嗎？

王翦：臣在大王手下為將，立下很多戰功卻不予封侯，所以希望大王能賜這些作為兒孫的產業。

嬴政：哈哈！好，寡人答應將軍的要求。(嬴政離開)

主角：將軍，我認為將軍不是貪圖富貴之人，怎會在此刻跟大王要求這些獎賞呢？

王翦：小兄弟，你有所不知，大王驕矜，而不相信人。如今將全國的甲兵都交給我指揮，我如果不多多地要求田宅讓他認為我胸無大志，豈不是讓他懷疑我嗎？

主角：將軍果然非一般人，連這都考慮到了。

(對話結束，大地圖出現” 蕪南”)

場景：皇宮

對話

嬴政：哈哈！楚國滅亡，王賁與李信也平定齊國，整個天下歸我所有了。

主角：恭喜大王！

嬴政：XXX(主角名)，寡人能平定天下，你的功勞不小，你想要什麼賞賜？

主角：大王，我並不想要什麼賞賜，我只想回家。

嬴政：嘖！大丈夫竟然胸無大志！寡人統一天下後，你竟然不想要個一官半職？

主角：是的大王，我真的不想。

嬴政：這樣吧，之前天空落下一塊寶玉，價值連城，寡人就把它賞賜給你。

主角：(天空落下的寶玉！難道就是老頭說的碎片。)

嬴政：怎麼，難道這你也不想要？

主角：要！我要！多謝大王！

場所：主角自宅

對話

主角：老頭你快來看看，這是不是你說的寶玉碎片？

呂尚：沒錯，就是這塊。你怎麼找到它的？

主角：沒想到這塊寶玉在嬴政手裡，我對他建國有功，他就賞賜給我了。

呂尚：好，我這就利用碎片的法力輔助我施法，送你到另一個碎片的地方。

主角：等等！你施法送我過去，那你呢？你還會幫助我嗎？

呂尚：你需要我的時候，我可有讓你找不著過？

主角：這倒是。好，來吧！

呂尚念了一段咒語以後，寶玉發出強烈的光芒，然後就跟著主角一起消失了。

在一片虛空中，XXX(主角名)彷彿聽到有人在喊他的名字。

主角：誰在叫我？

寶玉：是我，你手上握著的碎片。

主角：不是吧，我怎麼還沒醒啊！又出現幻覺了。

寶玉：什麼幻不幻覺！你聽好，我是九天之外的靈石，呂尚利用我身上的
法力來施展這種違背天意的法術，害我碎成三片。

主角：但他的出發點是為了天下蒼生啊。

寶玉：這我當然知道，否則你們也不會活到現在。

主角：那就沒事了吧，快送我去下個時代。

寶玉：我可沒說沒事喔，我現在給你一些測驗。讓我可以肯定你在戰國時代
的貢獻。如果通過了，我就送你去下個時代。

主角：那如果我失敗了呢？

寶玉：哈哈！那就證明你在那個時代白活了，我就讓你永遠的留在這時空

相連間的虛空之中。

主角：你太狠了吧！

寶玉：廢話少說！準備好了沒？

Q1：「春秋五霸、戰國七雄」當中，戰國七雄指的是那七個國家？

- (A)秦、齊、楚、燕、韓、趙、魏 (B)燕、韓、趙、魏、漢、蜀、吳
(C)俄、德、法、美、日、義、英 (D)漢、唐、宋、元、明、清、民

A：(A)

Q2：「風蕭蕭兮易水寒，壯士一去兮不復還。探虎穴兮入蛟宮，仰天噓氣兮成白虹」這段悲壯的歌詞是在形容誰？

- (A)王翦 (B)嬴政 (C)荊軻 (D)呂尚

A：(C)

Q3：秦孝公任用誰變法，推行新政，使得秦國一舉躍升為戰國七雄中的霸主？

- (A)吳起 (B)白起 (C)廉頗 (D)商鞅

A：(D)

Q4：「負荊請罪」這句成語的出處是指哪位著名的大將軍，發現自己錯怪他人，於是赤身背負了一條荊鞭，向對方請罪？

- (A)李信 (B)廉頗 (C)李牧 (D)王翦

A：(B)

Q5：秦王嬴政用了什麼計策，使趙王殺死李牧及司馬尚？

- (A)美人計 (B)離間計 (C)空城計 (D)苦肉計

A：(B)

附錄 二：遊戲劇本(秦朝一支線)

任務：尋回失物

接任務場景：白河村

謝名--白河村街道

山賊--山賊寨場景

謝名：小兄弟請留步。

主角：這位大哥有什麼事嗎？

謝名：看你似乎很有本事的，我想請你幫我個忙

主角：好吧！什麼事情說來聽聽？

謝名：我昨天到咸陽城作生意，一整天下來收入，都放在我的包袱裡。
沒想到回村的路上，被一群土匪搶走了，那可是我養家活口的錢啊！

主角：什麼？！竟然如此囂張，這位大哥您放心，我這就幫你拿回來

謝名：麻煩您了，請小心，他們也不是好惹的！

(接到任務後，在大地圖上多個”山賊寨”的選項)

主角：你們這群危害鄉里的土匪，快快束手就擒！

山賊：你這小毛頭好大的口氣，納命來！

(任務完成)

謝名：多謝你，你的大恩大德，在我忘記之前我是絕對不會忘記的！

主角：(怎麼聽起來怪怪的?)小事一樁，不足掛齒。

獲得XXXXXXXXXXXXXXXX

任務：收服惡鬼

接任務地點：咸陽城

鄭純--咸陽城街道

惡鬼--破廟場景

鄭純：這位壯士請幫幫我啊！

主角：這位大嬸，你先別急，慢慢說。

鄭純：我兒子昨天傍晚去山上的破廟玩，一直到深夜都沒回家，後來我在破廟前找到他的時候，他對任何事物都沒有反應了。

主角：怎麼會這樣呢？

鄭純：大夫說是受到極大驚嚇，但是也沒有辦法。村裡的道士說，破廟裡的惡鬼把我兒子的三魂七魄給收走了。

主角：竟然有這種妖魔鬼怪？好吧大嬸，你留在這別著急，我去那破廟幫你看看。

(接到任務後，在大地圖上多個”破廟”的選項)

惡鬼：又有新鮮的靈魂可以吃了！

(進入戰鬥)

鄭純：謝謝你，我兒子昨晚就恢復正常了。

主角：那就好，很高興我能幫上忙。

獲得XXXXXXXXXXXXXXXX

任務：幫助小童

接任務地點：咸陽城

石宇--咸陽城街道

樵夫--白河村道具鋪

石宇：嗚嗚嗚嗚嗚……

主角：小弟弟，你怎麼在哭呢？

石宇：我爹他……他三天前得了風寒以後，就昏迷到現在了。從小我就沒有娘了，現在連爹都聽不到我說話了。嗚嗚嗚嗚嗚……

主角：小弟弟，你先別哭了，你沒去請大夫嗎？

石宇：有啊，可是大夫說，我爹爹的病，非常難治，所用的藥必須要用天山雪蓮當作藥引才行。大夫說，這藥他學醫四十年來也從來沒看過，更別說要拿來給我爹爹治病了。

主角：那大夫有說，哪邊才找得到天山雪蓮嗎？

石宇：大夫說，他曾聽說過，城外白河村裡有位樵夫上山砍材時曾經看過，但是那也只是聽說。而且就算是事實，我跟他非親非故的，如此珍貴的藥，他怎麼可能會給我。

主角：白河村啊……小弟弟你先別著急，這事我或許可以幫上忙，你等我消息。

樵夫：少俠近來可好？

主角：這位大哥，我就有話直說了，我是聽說您有天山雪蓮這藥材，才過來找您的。

樵夫：我是有這藥材沒錯，不知少俠為何提起？

主角：那就太好了！我想請您將這藥材讓給我，有位男童的爹，急需天山雪蓮救命。

樵夫：這個嘛……

(如果主角解過前面兩個任務，或是名聲到達標準)

樵夫：少俠您曾經幫過我們整個村莊，近來行俠仗義的事跡我也經常耳聞，既然您是為了救人，那我又為何不能割愛呢，您就拿去吧。

主角：多謝。

(如果未達標準)

樵夫：少俠您這要求有點強人所難，雖然您對我們有恩，但這天山雪蓮百年難得一見，我也只有這麼一朵，實在是沒有辦法讓給您啊。

主角：小弟弟，我幫你把天山雪蓮拿來了，你快拿去給大夫，請他給你爹爹開藥吧。

石宇：大哥哥謝謝你！嗚嗚嗚嗚嗚嗚……

主角：好了，別哭了，快去吧。

石宇：嗯！

獲得XXXXXXXXXX

任務：傳遞情書

接任務地點：咸陽城

翁辰--咸陽城打鐵鋪

許芸--白河村村長家

翁辰：這位小兄弟，我看你好像一副熱心助人的樣子？

主角：熱心助人也看得出來？

翁辰：總之，請你幫我一個忙。

主角：什麼忙？

翁辰：白河村有位小姑娘叫許芸，與我真心相愛，無奈我們家世背景相差太多家父不肯我與她來往，可是既使如此，也無法拆散我們。我這有書信一封，請你幫我轉交給她。事成之後，我會給你報酬的。

主角：嗯……做做善事還能賺外快也不錯，好吧！

(獲得書信)

主角：姑娘，請問這附近有位叫許芸的人嗎？

許芸：我就是許芸，請問有何事？

主角：咸陽城內有位叫翁辰的人，托我轉交一封信給你。

許芸：是他！原來他還不肯放棄！這位公子請你也幫我轉交一封信給他。

主角：嗯，好的。

(獲得書信)

翁辰：太好了，她答應要跟我一起放棄這裏的一切，到遠方重新開始我們的生活

主角：那還真是恭喜啊！

翁辰：差點忘了，這是給你的報酬。

獲得XXXXXXXXXXXXXXXXXX

任務：猜謎大會

接任務地點：咸陽城

陳昌--皇宮大門場景

猜謎場景

陳昌：哎呀，這位小兄弟，您看起來真是一副聰明的樣子！

主角：喔！真的嗎？我也這樣認為欸！

陳昌：那你絕對不能錯過這場猜謎大會！

主角：什麼猜謎大會？

陳昌：您只需要繳交XXXX兩的報名費，只要我出的題目您全答對，就可以獲得XXXXX兩的獎金喔！

主角：好！我來試試看！

(失去 XXXX 兩)

陳昌：我要出題了，請接招！

一、節氣中的“立冬”指的是什麼？

(A)：冬季的開始 (B)：冬季最冷的日子 (C)日照時間最短的日子

二、在天文中，北斗七星的七顆星，除了天樞、天璣、天璇和天權以外，剩下三顆星的名字分別為？

(A)：破軍、貪狼、七殺 (B)：天魁、天罡、天威 (C)：玉衡、開陽、搖光

三、戰國時期的秦國蜀郡太守李冰，興建有名的水利工程為何？

(A)：鄭國渠 (B)：都江堰 (C)：大運河

四、春秋戰國，百家爭鳴。其中儒家思想主張人性本善，那與其相反，主張人性本惡的思想是？

(A)：法家 (B)：道家 (C)墨家

五、周朝自稱為“中國”稱四周的其他部族為何？

(A)：東邪、西毒、南帝、北丐 (B)：東夷、西戎、南蠻、北狄
(C)東妖、西魔、南鬼、北怪

(全部正確)

陳昌：恭喜你，果然是聰明人呢！這是你的獎金。

獲得 XXXXX 兩

(答錯任何一題)

陳昌：真可惜，下次多看點書再來吧！報名費我就收下啦！

任務：比武大會

接任務地點：咸陽城

劉晶--皇宮大門場景

新的比武場景 X5

劉晶：小兄弟，看你的步伐就知道你身手不錯。有沒有興趣來比武啊？

主角：怎麼比？

劉晶：先繳 XXXX 兩的報名費，第一場贏了就有 XXXX 兩，第二場贏了就有 XXX 兩，以此類推。如果連勝五場，獎金可是超乎你想像喔！

主角：那如果輸了呢？

劉晶：第一場就輸，報名費就是我的了，第二場輸，退你一半，第三場輸，全退給你，第四場輸，賠你一倍半的報名費。第五場才輸，也有兩倍的報名費。怎樣？很划的來吧？

主角：好，我參加！

劉晶：真爽快，第一場開始嚕

(贏)

劉晶：第二場開始。

(贏)

劉晶：第三場開始。

(贏)

劉晶：第四場開始。

(贏)

劉晶：能撐到這真不容易，加油吧！第五場開始！

劉晶：小兄弟真厲害，這是你的獎金。

獲得 XXXXXX

任務：塞翁失馬

接任務地點：咸陽城客棧

酒鬼--咸陽城客棧

酒鬼：小兄弟快來陪我喝一杯！

主角：我不喝酒欸！

酒鬼：沒關係，你坐著陪我聊天就好！

主角：好吧，反正現在沒什麼事。

酒鬼：小兄弟，你相信我是地方上有名望的人嗎？

主角：呃……相信！（千萬別跟喝醉酒的過不去）

酒鬼：我告訴你，我年輕的時候雖然不是什麼大將軍，但我可是參加過不少的戰爭啊！

主角：喔，這樣啊！

酒鬼：什麼千人斬，我呸！我手刃過的敵人可是超過這數字十倍！百倍啊！

主角：喔喔。（我的天啊，他還要說多久）

酒鬼：小兄弟，看我們這麼投緣，這頓的酒菜錢，你就幫我出了吧！

主角：什麼！？你這傢伙！

酒鬼：怎麼？你肯是不肯？

（若選付錢，主角身上 1/3 的錢消失，但往後在徵兵所徵兵花費將少 10%）

主角：好吧。就當做做善事。

酒鬼：哈哈，你會好心有好報的！

（不付不會對遊戲有任何影響）

主角：當然不肯，我的錢可是辛苦賺來的！

任務：重鑄斷劍

接任務地點：咸陽城皇宮入口

守衛--皇宮大門場景

鐵匠--咸陽城打鐵鋪

守衛：小兄弟幫我個忙啊！

主角：喔？守衛大哥您怎麼了？

守衛：我把皇宮發下來的配劍弄斷了，要是讓上面的知道，我肯定人頭不保啊。

主角：再去買一把不就好了？

守衛：你有所不知啊，皇宮的配劍可是有特別的樣式，外面根本找不到。

主角：那該怎麼辦？

守衛：城裡有位鐵匠，手藝高超，你幫我拿這斷劍請他幫我重鑄。

主角：這麼簡單的事，你自己去不就好了？

守衛：別說我身負守護皇宮安全的重責不能離開，要是讓人看到我跑去重鑄斷劍
那不是大家都知道了嗎？

主角：好吧，我就幫你這忙吧

(獲得斷劍)

主角：師傅，能不能幫我把這斷劍重鑄？

鐵匠：喔，這小事一樁。咦！！這不是皇宮的配劍嗎？

主角：師傅您眼光真準，不過這是要請您別張揚出去啊！

鐵匠：好吧，你等我兩個時辰。

鐵匠：看吧！跟新的一樣。

(獲得皇宮配劍)

主角：手藝真高超啊，師傅！

主角：守衛大哥，我幫您把劍修好了！

守衛：噓！！小聲點！真的修好了嗎？

主角：嗯，你看！跟新的一樣！

守衛：真是太感謝了，你是我的救命恩人！

主角：這麼說太誇張了！

守衛：我是說真的，一定要給你一點報酬來表達我的謝意。

(獲得 XXXXXXXXXXX)

附錄 三：遊戲角色(秦朝—頭像)



主角

呂尚

嬴政

王翦

王賁



李信

趙高

郭開

荊軻

文武百官

守衛



村長

道具舖老闆

村民甲

村民乙

村民丙

村民丁



店小二

客人甲

客人乙

鐵匠

道具店老闆

路人甲



路人乙

路人丙

寶玉

劉晶

比武人 1

比武人 2



比武人 3



比武人 4



比武人 5



惡鬼



鄭純



陳昌



山賊



謝名



許芸



翁辰



酒鬼



石宇



樵夫

附錄 四：遊戲角色(秦朝—全身)



主角

呂尚

嬴政

王翦



王貴

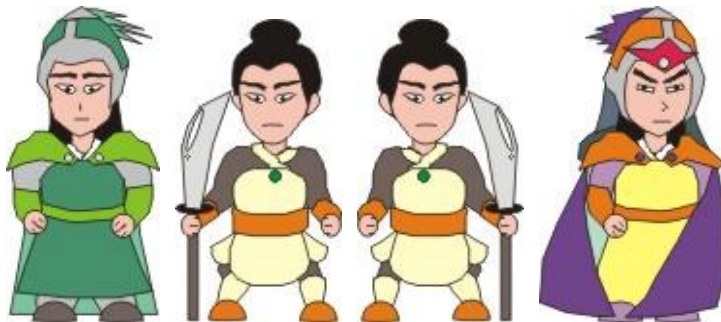
李信

趙高

郭開

荊軻

文官



武官

守衛

營長



村長

道具鋪老闆

村民甲

村民乙

村民丙

村民丁



店小二 客人甲 客人乙 鐵匠 道具店老闆 路人甲



路人乙 路人丙 劉晶 比武人1 比武人2 比武人3



比武人4 比武人5 惡鬼 鄭純 陳昌 謝名

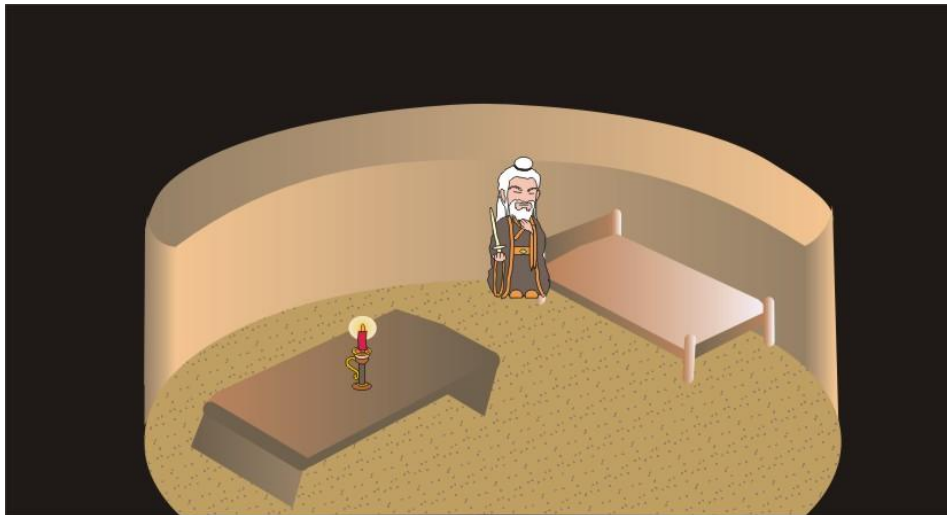


山賊 許芸 翁辰 酒鬼 樵夫 石宇

附錄 五：遊戲場景(秦朝)



初章



自宅



遠觀地圖



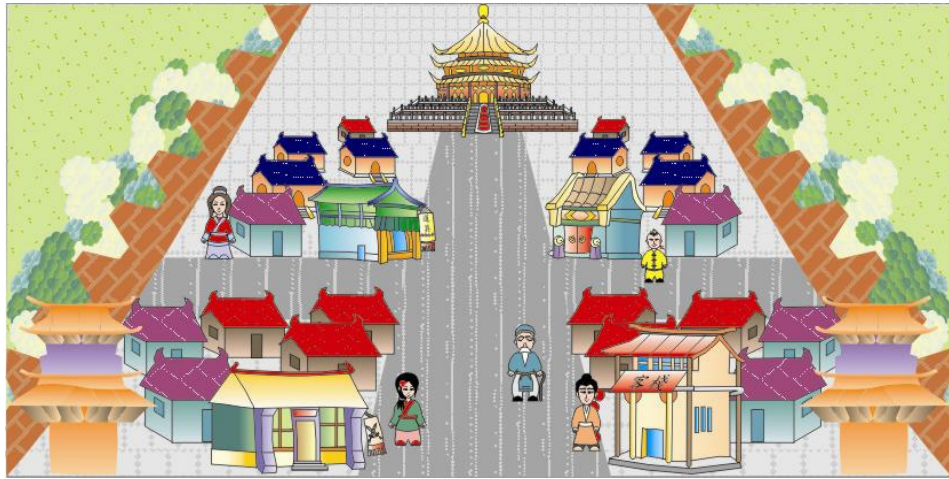
白河村



白河村村長家



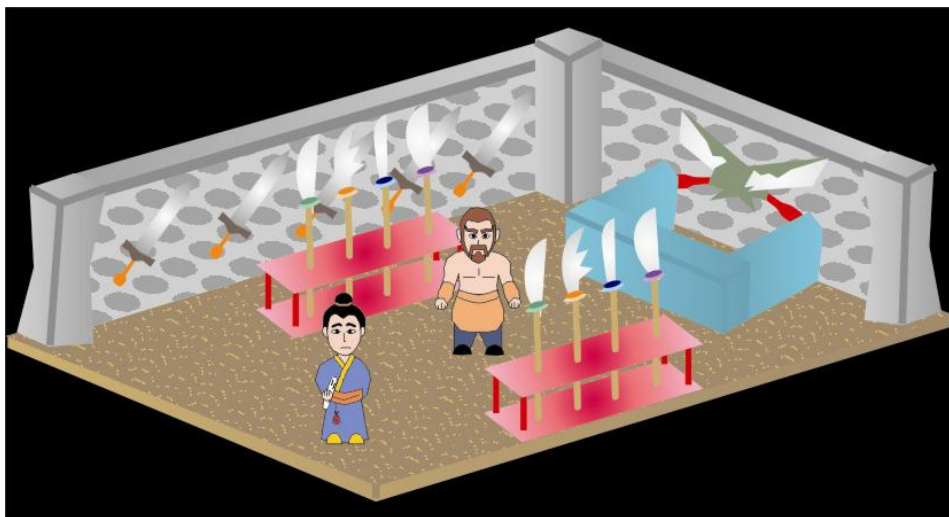
白河村道具舗



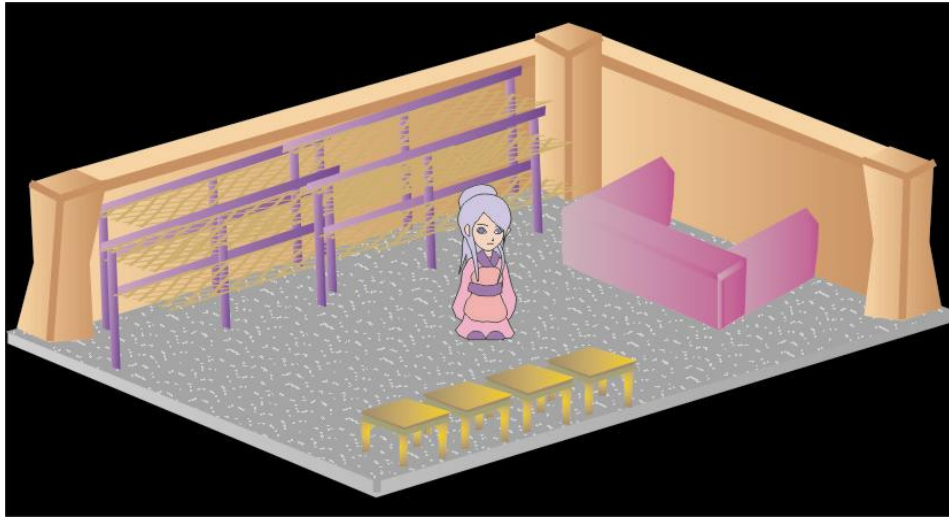
咸陽城



咸陽城客棧



咸陽城打鐵舖



咸陽城道具店



皇宮大門



咸陽城王翦家



皇宮



兵營



山賊寨戰鬥畫面



山賊寨戰鬥畫面



破廟



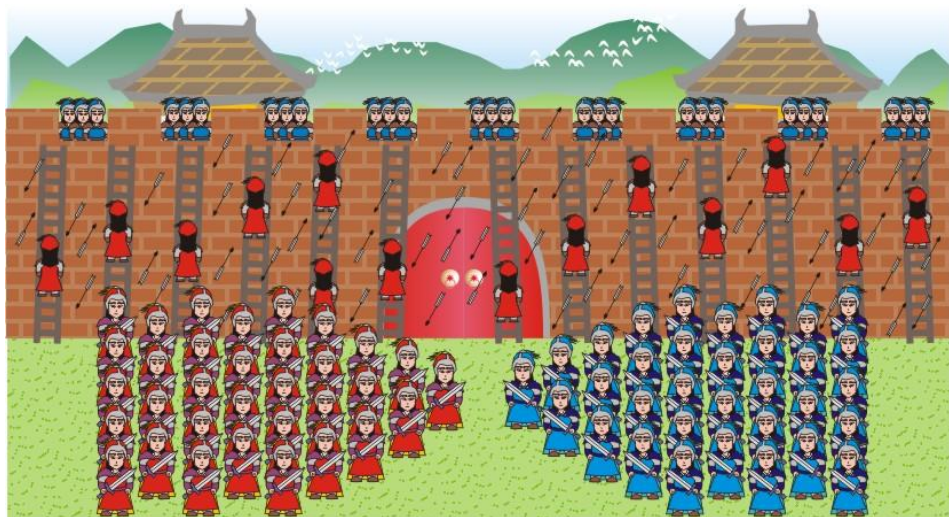
比武場景



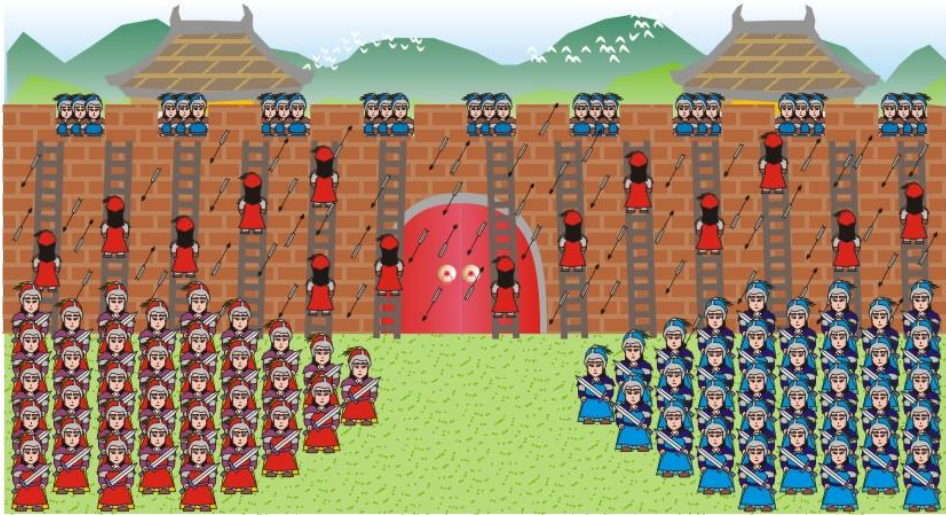
老虎戰鬥場景



中國地圖



戰鬥畫面



戰鬥畫面



終章

附錄 六：運用網頁遊戲輔助青少年學習中國歷史之研究問卷

運用網頁遊戲輔助青少年學習中國歷史之研究

親愛的受訪者您好：

這是一份學術性的研究問卷，目的在於統計出對於在遊戲中加入歷史教材感興趣的程度，或是各種歷史相關想法，專題的概念是希望藉由網路遊戲的普及性，帶入到歷史故事中，隨著遊戲的進行，讓使用者可以了解到歷史的發展以及背後的故事和影響。

懇請您依題號順序填答，並仔細閱讀問題與情境，本問卷採無記名方式，資料僅供學術研究使用且不對外公佈，敬請安心做答。

非常感謝您的協助

致理技術學院 資訊管理系

研究生：許嘉芸、石光宇、陳盛昌、謝爵名、翁京辰 敬啟

Q1 性別為 男 女

Q2 年齡為 13~18 歲 19~24 歲 25~30 歲 31~40 歲 41 歲以上

Q3 學歷為 高中職以下 大學(專) 研究所以上

Q4 職業為 學生 上班族 軍公教人員 待業中 其他

Q5 我每天使用網路的平均時間為 2 小時以下 2 小時至 4 小時

4 小時至 6 小時 6 小時以上

很 同 普 不 很
同 意 通 同 不
意 意 同
意

Q6 我認為遊戲是生活中必要的休閒娛樂。

Q7 我認為能夠隨時上網使用的遊戲才是便利的。

- Q8 我認為遊戲劇情比起遊戲畫面更為重要。
- Q9 我認為在歷史遊戲中包含了必須執行任務的劇情會
讓我有參與感。
- Q10 我認為遊戲會影響我的工作或學業。
- Q11 我認為遊戲會影響我的個性與生活態度。
- Q12 我認為在現今社會中，不論是學子或是社會人士，
對於歷史的了解普遍不足。
- Q13 我認為學習歷史對於現代人的生活是有幫助的。
- Q14 我認為學習歷史是需要有基本的語文能力。
- Q15 我認為歷史書面教材使人感到乏味。
- Q16 我認為學習歷史純粹是為了升學考試。
- Q17 我認為歷史的演進對現今社會沒有影響。
- Q18 我對於歷史中某些朝代故事缺乏興趣。
- Q19 我認為運用網頁遊戲特質設計歷史教學課程，可以
讓學子在繁重課業環境輕鬆學習。
- Q20 我認為在遊戲中加入其他要素(如歷史劇情、武俠風
格)會更吸引人。
- Q21 我認為在遊戲中加入歷史要素，是具有學習效果的。
- Q22 我認為在遊戲中加入歷史背景，會成為吸引我的因
素。
- Q23 我認為經由遊戲學習歷史，是較淺顯易懂且印象深
刻的。
- Q24 我認為具有教育特性的遊戲會降低遊戲趣味性。
- Q25 我認為遊戲教材只適合青少年的學子。

附錄 七：ez 史之研究問卷

ez 史

親愛的受訪者您好：

首先感謝您參與這份問卷調查，我們是四年級的學生，這份問卷是為了我們專題〔ez 史〕所做出的，這份問卷不只是做分析調查，更會讓我們去認真考慮使用者的喜好，為了怕您填寫過多的問題造成注意力無法集中，我們選擇了 20 題問題，希望您花費幾分鐘的時間，給我們小組寶貴的意見。

再次感謝您的作答，本問卷採無記名方式，資料僅供學術研究使用且不對外公佈，敬請安心作答。

致理技術學院 資訊管理系

研究生：許嘉芸、石光宇、陳盛昌、謝爵名、翁京辰 敬啟

Q1 性別為 男 女

Q2 年齡為 13~18 歲 19~24 歲 25~30 歲 31~40 歲 41 歲以上

Q3 學歷為 高中職以下 大學(專) 研究所以上

Q4 遊戲年齡(從接觸遊戲開始算起的时间)

1 年(包含一年內) 2~3 年 4~5 年 6 年以上

是 否 無
意
見

Q5 對於不熟悉的歷史，使用遊戲進行，是否能讓你記住歷史？

Q6 使用 Web game 方式，是否會讓你注重遊戲中的對話？

Q7 遊戲中使用大量白話文，是否會讓你覺得遊戲的專業性和深度不足，較像似給年齡小的學子遊玩？

Q8 遊戲目前歷史範圍設定在秦漢，對你來說是否太少？

Q9 承上題，你對這二個朝代歷史熟悉嗎？

Q10 承上題，關於三國題材，你認為需要加入其中嗎？

Q11 我們在遊戲中，對於人物作出連結（Wiki）以詳細介紹，你認為好嗎？

Q12 承上題，在遊戲進行中，你願意點選連結去了解此人物的介紹嗎？

Q13 我們在遊戲的二個朝代各別結束時，會加入歷史相關問題，相關答案在遊戲中都有提到，你認為對加深記憶有幫助嗎？

Q14 承上題，假設五個問題會依照你答對的題目數，在下個朝代中給予獎勵，是否會讓你認真作答？

Q15 我們把 RPG 遊戲方式帶入 Web game，而非市面上的策略養成，你認為如何？

很好 不錯 普通 還好 不適合

Q16 遊戲中戰鬥用兵力呈現，而非主角個體進行戰鬥，是否會讓你覺得缺少扮演主角的要素？

Q17 承上題，戰鬥中，我們加入陣型的要素，各陣型皆有不同能力，是否會讓你覺得戰鬥的策略性較高？

Q18 承上題，在歷史中，各陣型皆有其相關資料、歷史、故事，我們按照歷史人物作法(Q7)放上介紹，是否會讓你進行閱讀？

Q19 遊戲中除了主要任務，我們考慮加上可選擇性的支線任務，其中加入民間故事、軼聞、野史、成語故事、寓言故事...等等之類，是否會吸引你在進行遊戲時，花點時間去選取支線任務？

Q20 請你從民間故事、軼聞、野史、成語故事、寓言故事，五種當中，選擇你有興趣的故事，我們會參考你的選擇，用來決定遊戲任務比重。

民間故事 軼聞 野史 成語故事 寓言故事

附錄 八：遊戲美工彙整表

狀態 icon	攻擊	防禦	錢	聲望	暱稱
兵力 icon	步兵	弓兵	騎兵	槍兵	戰車兵
兵力 Gif icon*1.5	步兵	弓兵	騎兵	槍兵	戰車兵

主線

場景(1)	建築物(Gif)	場景(2)	建築物(Gif)	場景(3)	建築物(Gif)	場景(4)	建築物(Gif)	場景(5)	人物
中國地圖									王翦
									嬴政
	邯鄲(趙國)	戰鬥畫面							
	黃河堤(魏國)								
	大梁(魏國)	戰鬥畫面							
	蘄南(楚國)	戰鬥畫面							
	temp 秦朝	山水地圖	自宅	自宅					主角
									呂尚
			虎精	老虎戰鬥場景					虎精
			白河村	白河村	村長家	村長家			村長
						街道			村民甲
									村民乙
									村民丙

場景(1)	建築物(Gif)	場景(2)	建築物(Gif)	場景(3)	建築物(Gif)	場景(4)	建築物(Gif)	場景(5)	人物
									村民丁
					道具舖	道具舖			道具舖老闆
			咸陽城	咸陽城	客棧	客棧			店小二
									客人甲
									客人乙
									郭開
						街道			路人甲
									路人乙
									路人丙
					打鐵舖	打鐵舖			鐵匠
					道具店	道具店			道具店老闆
					皇宮	皇宮大門			守衛
									王翦
									王貴
							大門	皇宮	嬴政
									荊軻
									趙高
									文武百官
									李信
									王翦

場景(1)	建築物(Gif)	場景(2)	建築物(Gif)	場景(3)	建築物(Gif)	場景(4)	建築物(Gif)	場景(5)	人物
					王翦家	王翦家			王翦
									嬴政
			兵營	兵營					營長

支線

任務名	場景(1)	建築物(Gif)	場景(2)	人物	場景(3)	人物
1.尋回失物			白河村街道	謝名		
	山水地圖	山賊寨	山賊寨(遠近)	山賊		
2.收服惡鬼			咸陽城街道	鄭純		
	山水地圖	破廟	破廟	惡鬼 符咒 香爐		
3.幫助小童			咸陽城街道	石宇		
			白河村道具舖	樵夫		
4.傳遞情書			咸陽城打鐵舖	翁辰		
			白河村村長家	許芸		
5.猜謎大會			咸陽城皇宮大門	陳昌	猜謎場景	
6.比武大會			咸陽城皇宮大門	劉晶	比武場景*5	比武人*5
7.塞翁失馬			咸陽城客棧	酒鬼		
8.重鑄斷劍			皇宮大門場景	守衛		
			咸陽城打鐵舖	鐵匠		