

投稿類別：資訊類

篇名：

最受高中生歡迎的智慧型手機遊戲

作者：

余明俊。國立玉里高級中學。三年孝班

指導老師：

何金燕老師

壹●前言

一、研究動機

現今智慧型手機普遍下，智慧型手機相關的軟、硬體發展多樣化，使我們的生活密不可分。不管走到那都會用到手機裡的「APP」^註，於是我開始思考，尤其是在智慧型手機問世之後，「APP」的種類及功能也更為多樣化，其中的奧秘真的十分值得我們去探討。

二、研究目的

這幾年資訊科技發展快速，在智慧型手機問世之後，其應用更加廣泛，不單單只拿來打電話使用，增加了更多的功能，「APP」這個程式，使我們的智慧型手機有更強大的武器，使我們的未來發展帶來更大的空間。

三、研究方法

藉由網際網路和查閱書籍、發放問卷來探討

- (一)、 遊戲「APP」起源
- (二)、 遊戲「APP」種類
- (三)、 遊戲「APP」功能
- (四)、 為何會有免付費的遊戲「APP」？其目的為何？
- (五)、 遊戲「APP」趨勢

四、研究流程



貳●正文

一、遊戲「APP」起源

在舊型手機時期，每個人拿的手機都是按鍵式手機，裡面的遊戲大多是「貪食蛇」或是「推方塊」，這些大多是用VB^註撰寫。在Apple推出iPhone手機之後，裡面的軟體大多使用「APP」，這些程式是用Java^註撰寫的，這是時代的變遷，也是我們人的需求，才有今日的遊戲「APP」，製表如下：

^註 是指設計給智慧型手機、平板電腦和其他行動裝置上運行的應用程式。

^註 是指一種方便讓程式設計師使用VB提供的元件快速建立一個應用程式

^註 是一種電腦程式設計語言，擁有跨平台、泛型程式設計的特性，廣泛使用在行動應用開發

表一 古今遊戲「APP」比較表

品 質 \ 類 別	舊型手機	智慧型手機
遊戲畫質	差	細緻
耐玩度	短	長
操作介面	簡單	繁雜
輕鬆休閒	中	中
重視思考	有	有

(資料來源：研究者自行整理)

二、遊戲「APP」種類

大多遊戲「APP」都是以休閒類、經營養成類、角色扮演類、推理益智類遊戲類為主，目前以休閒類和經營養成類、角色扮演類為大宗，若以大宗詳細比較，製表如下：

表二 遊戲「APP」種類說明表

	說明
角色扮演類	以創立角色人物及與遊戲中的 NPC ^註 對話為主的遊戲，如：神女控
推理益智類	以場景及圖示來展現出謎題為主的遊戲，如：神魔之塔
策略模擬類	以一種戰爭模式為主的遊戲，如：真三國
經營養成類	以商業經營為主的遊戲，如：I LOVE Coffee

(資料來源：研究者自行整理)

三、遊戲「APP」功能

遊戲「APP」的功能中給人們帶來的效果有多方面的層次，至於有什麼效果存在呢？製表如下：

表三 遊戲「APP」功能比較表

	愉樂效果	休閒效果	放鬆效果	舒壓效果	競爭效果
角色扮演類	有	有	有	較少	有
推理益智類	有	有	較少	較少	少
策略模擬類	有	有	有	有	有
經營養成類	較少	有	較少	較少	較少

(資料來源：研究者自行整理)

^註 是指角色扮演遊戲中非玩家控制的角色

四、為何會有免付費的遊戲「APP」？其目的為何？

近年來廠商推出免付費的遊戲「APP」，其目的可能是為了打出知名度和遊戲「APP」的知名度，但廠商若一直用這種方式推新的遊戲「APP」，但又不做後台管理或管理不善，會造成廠商的名譽下降，經由網路資訊的散播，使用者都會知道這個廠商的產品不好，反而會漸漸不使用這些廠商出的遊戲「APP」，轉而去玩品質好及有口碑的遊戲「APP」。

五、遊戲「APP」趨勢

目前各個廠商還沒有一個統一的大廠來領導台灣目前的遊戲「APP」，加上廠商間的利害關係，導致各個廠商分裂，若要統一起來，必定要有個大廠來領導小廠商，招收各個研發遊戲「APP」的人員，使廠商更為強大，這樣不僅僅是遊戲「APP」，以後也是一門新的專業工作，成為台灣未來可發展的專業技術。

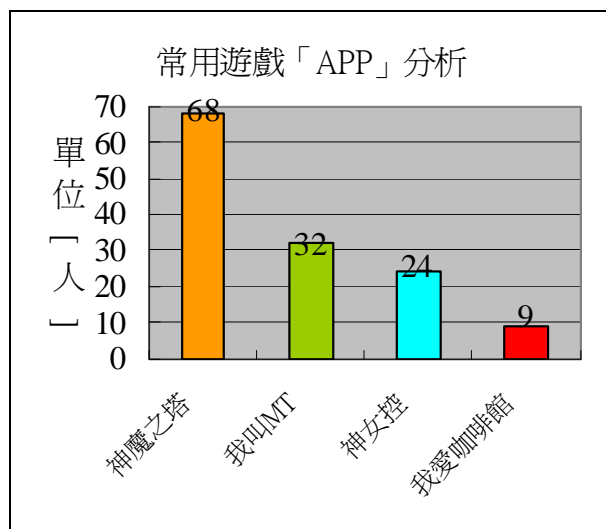
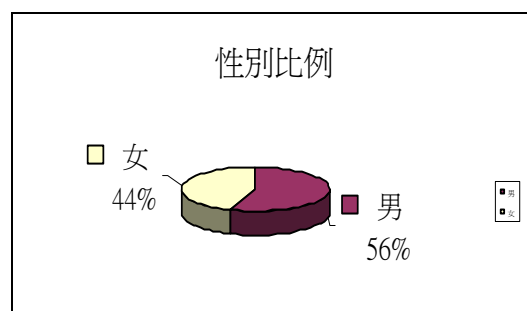
一、問卷調查與結果分析

本研究問卷調查對象為網路上臉書社群的網友，共發送 200 份，回收 137 份，回收率 68.5%，有效問卷 133 份，無效問卷 4 份。分析結果如下

二、問卷分析

(一)、性別比例分析

由右圖看出，此次調查的學生中，使用智慧型手機男女的性別比率為男生 56%，女生則是 44%。可見男生使用智慧型手機玩遊戲比女生普遍，推測男生對智慧型手機遊戲較喜愛，有較高的關注。

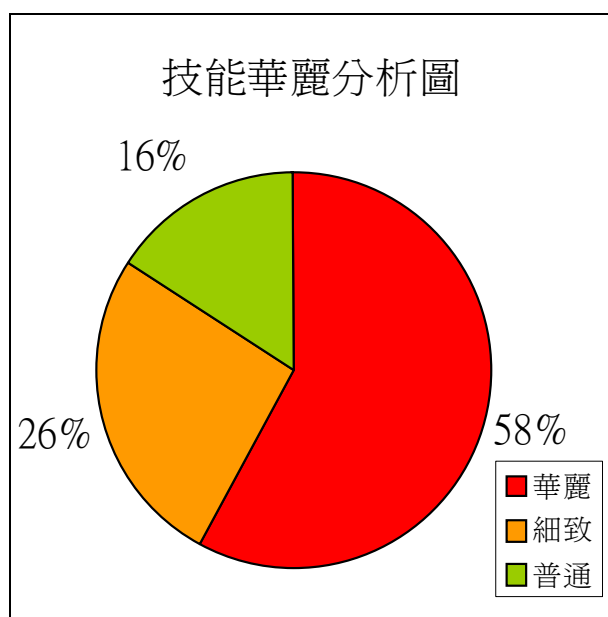
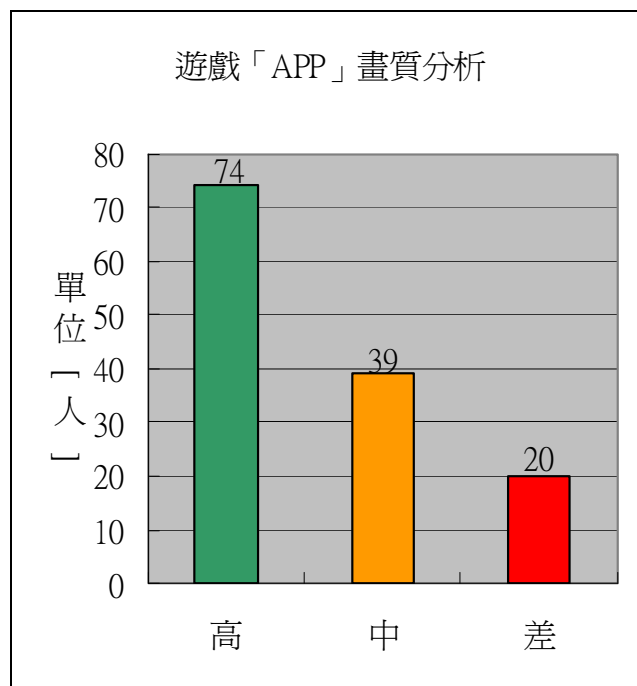


(二)、常用遊戲「APP」分析

由左圖看出，玩神魔之塔的人數有 68 位，我叫 MT 的人數有 32 位，神女控的人數有 24 位，我愛咖啡館的人數有 9 位，共計 133 位，由此可見，神魔之塔有一定的吸引力在，我叫 MT 當中的 32 位玩家認為，神魔之塔與我叫 MT 較為相近只是其玩法不同，有較多的相同點，如：屬性怪、屬性副本等，在實際玩時，屬性玩法是一樣的，推測可能是屬性玩法一樣的關係，才會有我叫 MT 的遊戲。

(三)、遊戲「APP」畫質分析

由右圖看出，有 74 位認為畫質高，有 39 位認為畫質中等，有 20 位認為畫質差，74 位認為畫質高的原因有三種，其一、當中他們所擁有的智慧型手機中大多較為高階的手機，其二、本身畫素較為高階，其三、網路速度快。另外 39 位認為畫質中等的原因可能有兩種，其一、在 39 位當中拿的是較中階級的手機或是發展期的手機，其二、本身畫質認為普通。最後 20 位認為畫質差的原因可能有下列幾種，其一、本身手機較差，其二、最早發展期間的手機，其三、手機無較高處理器，以上述分析來看，在 133 位當中有 113 位的玩家拿的是較中、高階的手機，剩下的 20 位拿的是等級較低的手機，才會形成差異較大的分析表。



(四)、技能華麗分析

由左圖看出，有 58% 的玩家認為華麗，26% 的玩家認為細緻，16% 的玩家認為普通，在技能方面上招式大多是固定的，過半的玩家認為技能華麗並不重要反而注重裝備、攻擊能力與防禦能力等，使玩家忽略華麗性的招式反而更注重實用的技能，在 26% 的玩家中認為只要華麗但也要實用性

(五)、最後你認為遊戲是你生活中的什麼

有大多數人認為是為了交際，而才去玩智慧型手機遊戲，才能拉近人與人的距離感，也有少數人認為是單純興趣去玩智慧型手機遊戲，在這兩者之間也有人認為是為了交際和興趣來玩智慧型手機遊戲，為什麼會這樣？因為他們一開始是為了人際關係之後就慢慢的對智慧型手機遊戲感到興趣最後他們就對智慧型手機遊戲產生了交際和興趣來與網路上的人互通有無了。

(資料來源：研究者自行整理)

參●結論

在問卷中的分析，玩家認為在智慧型手機中最常碰到的遊戲分類是角色扮演類和推理益智類，這兩類當中若以華麗來比較下是角色扮演類獲勝，因為光以人物角色來分析，角色具有多樣的服飾和多樣的武器，在推理益智類中只有介面和技能好看而已，在策略模擬類、經營養成類、冒險類中，有所謂的等級限制和遊戲場景，在這方面則廠商會以加強畫風和臨場感。

在眾多的分析當中，將以上例子，加以總整理取得以下結果，臉書社群的網友認為：

- 一、角色扮演類具有華麗的介面和華麗的人物角色等，能使玩家更能在遊戲中找到自己應有的姿態。
- 二、推理益智類能適時補充小知識等。
- 三、策略模擬類能給他們一些處事的道理，以及人際應對的觀念。
- 四、經營養成類能帶給玩家較高的成就感，也使其他人的心態有被比較的感覺，使較多人更想在這類遊戲上，投入更多的成本與時間。
- 五、冒險類能給你短暫的刺激感和競爭感，但一過了這種暫時性的快感，興趣則大為下降，使部份人紛紛離開此遊戲。

製表如下

表四 智慧型手機遊戲介面比較表

	角色扮演類	推理益智類	策略模擬類	經營養成類	冒險類
等級限制	有	無	有	有	有
副本任務	有，繁雜	無	無	有，普通	有，普通
遊戲技能	有，華麗	有，普通	有，華麗	無	有，普通
遊戲場景	有，繁雜	有	有	有	有
人物屬性	有，繁雜	無	無	無	有，少
怪物屬性	有，繁雜	無	無	無	有，少
場景屬性	有，華麗	有，簡單	有，華麗	有，中等	有，中等

(資料來源：研究者自行整理)

大多數人擁有智慧型手機，是為了拉人與人的距離，才會造就今天的智慧型手機遊戲，也有些少部份的玩家是單純為了興趣去玩智慧型手機遊戲，因為智慧型手機遊戲才會來拉近人與人的關係，像是拿較高階的智慧型手機，大多是競爭性的性格，像是拿中階級的智慧型手機，大多是愛好平穩的生活，所以在智慧型手機也能看出人與人利害關係，像是在網路上玩家較愛好與競爭的人相處因為能得到安穩和成就感，所以在網路上我們才能互通有無，因為他們一開始是為了人際關係之後就慢慢的對智慧型手機遊戲感到興趣最後他們就對智慧型手機遊戲產生了交際和興趣，最後我認為智慧型手機遊戲能讓人拉近距離感和競爭感。

肆●引註資料

康育萍。(2013)。商業周刊 1324 期。商周集團。臺北市中山區民生東路二段 141 號十二樓

Karen。(2013)。APP Guru。商周集團。臺北市中山區民生東路二段 141 號十二樓

顏瓊玉。(2014)。商業周刊 1369 期。商周集團。臺北市中山區民生東路二段 141 號十二樓

(註一) 非玩家角色。2014 年。取自

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9D%9E%E7%8E%A9%E5%AE%B6%E8%A7%92%E8%89%B2>

(註二) 行動應用程式。2014 年。取自 <http://zh.wikipedia.org/wiki/APP>

(註三) Visual Basic。2014 年。取自 http://zh.wikipedia.org/wiki/Visual_Basic

(註四) JAVA。2014 年。取自 <http://zh.wikipedia.org/wiki/JAVA>