

投稿類別：資訊類

篇名：

消費者對於單機遊戲偏好之研究－以仙劍奇俠傳為例

作者：

李宜軒。私立高英高級工商職業學校。資料處理科三年一班  
陳琬琳。私立高英高級工商職業學校。資料處理科三年一班

指導老師：

黃英宗老師

## 壹●前言

### 一、研究動機

電腦遊戲可分為單機遊戲、線上遊戲（Online game）、網頁遊戲等，單機遊戲中也有分武俠、益智、射擊等種類，雖然目前單機遊戲在市場上的佔有率不高，但有一款延續十七年的經典武俠遊戲－「仙劍奇俠傳」，從第一代推出就受到廣大玩家的注目與喜愛，遊戲劇情讓廣大玩家感動不已，即使過了多年，仍還記得當年的感動。在這個線上及網頁遊戲充斥的時代下，為何單機的仙劍奇俠傳能受到廣大玩家的喜愛，具有何種魅力與特色，將是此次研究極欲了解的地方。

### 二、研究目的

- (一) 了解電腦遊戲種類之不同
- (二) 分析仙劍奇俠傳的演進與特色
- (三) 了解消費者喜愛仙劍奇俠傳之原因

### 三、研究方法

- (一) 文獻分析法：針對主題從報章雜誌、網路等資源蒐集相關文獻。
- (二) 問卷調查法：透過問卷的施測，了解玩家喜愛仙劍奇俠傳之原因。

### 四、研究範圍

本研究因人力、時間有限，故問卷施測的方式，是以網路問卷的方式做調查。受調的民眾以本組成員之同學、朋友為主要範圍，也透過社群網站將問卷分發給網友予以施測。

### 五、研究流程

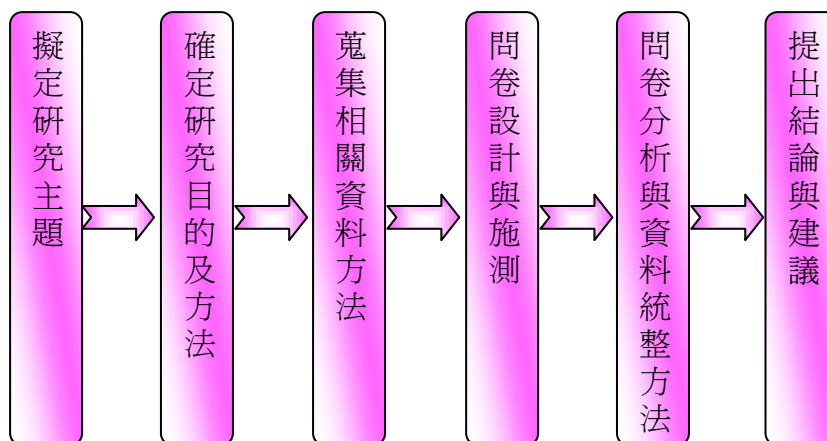


圖 1 研究流程圖

## 貳●正文

### 一、電腦遊戲的種類

#### (一) 單機遊戲

單機遊戲是使用一台電腦，就可以獨立運作的單機遊戲。單機遊戲可在同一主機下進行單人或雙人遊戲。部份單機遊戲擁有網路功能，能讓數台主機參與同個遊戲，早期出現的遊戲種類多為單機遊戲，例如仙劍奇俠傳、軒轅劍等。由於網際網路的普及，逐漸演變成單機與連線兼備的遊戲。[註 1](維基百科，2013)

#### (二) 線上遊戲 (Online Game)

線上遊戲 (Online Game) 也稱為網路遊戲，一般是指多個玩家透過網路互動娛樂的遊戲。有動作遊戲、格鬥遊戲、音樂遊戲、和角色扮演遊戲等多種類型。[註 2](維基百科，2013)目前遊戲的營運方式是讓玩家免費下載、登陸的遊戲。而網路遊戲營運商的盈利方式，是透過遊戲產品線上營運，藉由購買點數卡才能獲得某些道具和一些增值服務來獲利。

#### (三) 網頁遊戲

網頁遊戲又稱為 Web 遊戲，是透過瀏覽器開啓的遊戲，一般不需下載客戶端，任一能上網的電腦就可進行遊戲。與其他大型遊戲相較之下，具有佔用空間小、硬體要求低等特點。[註 3](維基百科，2013)

#### (四) 不同種類遊戲之比較

依據文獻的蒐集，本組依照各類型遊戲之特點，匯整出不同種類遊戲間之比較如下。

表 1 單機遊戲、線上遊戲、網頁遊戲之比較

比較項目 \ 遊戲類型	單機遊戲	線上遊戲	網頁遊戲
連線方式	離線	連線	連線
遊戲人數	單人居多	多人	多人
互動方式	沒有互動	可連線對戰、互動聊天	可連線對戰、互動聊天
付費因素	購買遊戲光碟	大部份免費，但會透過遊戲線上產品營利	免費，透過儲值購買虛擬寶物
戰鬥方式	回合制或半即時制	即時戰鬥	回合制
會不會 Lag	不會	機率大	很少

佔電腦容量與資源	介於網頁遊戲與線上遊戲之間	大	小
----------	---------------	---	---

資料來源：由本組研究彙整

## 二、仙劍奇俠傳的演進與特點

### (一) 何謂武俠遊戲

武俠文化是現今特有的一種流行文化，而武俠類作品會影響到小說、漫畫、影視、電子遊戲和音樂等各種娛樂性質。武俠遊戲是以武俠為題材，並將自身設定為俠客，透過角色扮演體驗武術招式的修成、武術對打等情境的一種遊戲。[註 4] (維基百科, 2013)

### (二) 仙劍奇俠傳之演進

狂徒創作群於 1995 年發表本系列第一部作品《仙劍奇俠傳》，是大宇資訊另一款中文武俠角色扮演遊戲。由於劇情凄美，感動無數的玩家，影響盛大。也是本系列唯一有移植到家用主機上的單機遊戲作品，在此時由於部分狂徒成員的離職，所以《仙二》的後續製作是由狂徒剩餘成員和 DOMO 小組聯合完成的，隨著《仙二》的上市，仙劍的狂徒時代也就此結束。2007 年，上海軟星順利發行《仙四》，同時上軟團隊旗下大部分成員集體離職，上海軟星併入到北京軟星。2009 年，仙劍單機續作的研發工作由北京軟星接手，《仙五》的研發開始。同一時間，由台北研發部研發的本系列作品唯一一部網路遊戲《仙劍 Online》也先後在台灣、中國大陸以及新加坡等地推出。2011 年 7 月，《仙五》開發完成，於台灣、中國大陸同步上市。[註 5] (維基百科, 2013)

### (三) 仙劍奇俠傳歷代版本之整理

針對仙劍奇俠傳歷年來的作品，依據其發售日期及版本上的差異，本組匯整如下。

表 2 仙劍奇俠傳歷代版本之比較

發售時間	遊戲名稱	遊戲圖案	版本	發售時間	遊戲名稱	遊戲圖案	版本
1995 年 7 月	仙劍奇俠傳		單機	2001 年 7 月	新仙劍奇俠傳		單機
2003 年 1 月	仙劍奇俠傳二		單機	2003 年 7 月	仙劍奇俠傳三		單機

2004年 8月	仙劍奇俠傳 三外傳·問情篇		單機	2007年 8月	仙劍奇俠傳 四		單機
2009年 4月	仙劍 Online		網路	2011年 7月	仙劍奇俠傳 五		單機
2012年 11月	新仙劍奇俠傳 Online		網路	2013年 1月	仙劍奇俠傳 五前傳		單機

資料來源：由本組研究彙整

#### (四) 仙劍奇俠傳的特點

仙劍奇俠傳從 1993 年開始製作，最初定位是一款歷史武俠題材，以安史之亂為背景。改動數次後，去掉了歷史背景，轉而以人性為主題，而遊戲對情感的有力刻畫，也是角色扮演遊戲中極為罕見的。本組將仙劍奇俠傳依以下三個方向探討其特點。

1、故事方面：遊戲情節在男主角與三位女主角的離別與相聚之間展開。這也是這個遊戲最吸引玩家的地方之一。悲劇性的結局令許多玩家如痴如醉，讓仙劍奇俠傳在遊戲史上佔據了重要地位。

2、主系統方面及輔助系統方面：仙劍奇俠傳是中文武俠角色扮演遊戲中，畫面具有濃重的中國畫風格之一，構圖精美，在同類遊戲中極其出色。全動態回合戰鬥是仙劍奇俠傳的一大特點。輔助系統類似於偷竊、投擲、合擊、收妖煉丹、變身及武器屬性等。

3、音樂、音效方面及迷宮設計方面：出類拔萃的古典樂風，讓玩家在遊玩的過程，能有另一番音樂的嚮宴。在迷宮方面在中文遊戲中屬於當時最繁雜的一種，也是仙劍奇俠傳另一特點，迷宮的設計能讓玩家在遊戲的過程能有不一樣的體驗。

#### (五) 仙劍奇俠傳與其他武俠遊戲之比較

在單機遊戲盛行的年代，「軒轅劍系列」與「仙劍奇俠傳系列」並稱為「大宇雙劍」，被公認為華人兩大經典角色扮演遊戲。另外，取材三國背景的遊戲當時也蔚為風潮，所以本組以下將針對仙劍奇俠傳、軒轅劍、幻想三國誌等三套遊戲，比較其差異性及特點。

表 3 武俠遊戲之比較

遊戲名稱	仙劍奇俠傳	軒轅劍	幻想三國誌
發售公司	大宇資訊	大宇資訊	宇峻科技
發售時間	1995 年 7 月	1990 年 10 月	2003 年 6 月
貫穿遊戲主軸為	恩怨情仇	著重歷史背景	三國時代
對戰方式	回合制	隨機步數遇敵的設定	可自由設定為回合制或半即時制
畫面風格	濃厚的中國畫風格	水墨畫風格	使用卡通與山水畫相結合的美術風格
音樂風格	古典音樂風格	主要以管絃樂等西方樂器作出中國味道為主	中國樂風風格
迷宮設計與難度	有迷宮，難度高	有迷宮，難度低	無迷宮設計
遊戲特點	糾葛感人的故事背景	全國首套中文古典中國風遊戲	戰場 NPC 互動、陣型系統

資料來源：由本組研究彙整

#### (六) 仙劍奇俠傳 SWOT 分析

SWOT 為策略管理上常用的分析工具，分別代表的意義是指：優勢（Strength），指內部的優勢及強項；劣勢（Weakness），指內部的缺點和弱項；機會（Opportunity），指外部的機會及機遇；威脅（Threat），指外部的威脅及競爭。[註 6] 林淑芬（2011）

表 4 仙劍奇俠傳 SWOT 分析

優勢（Strength）	劣勢（Weakness）
<ul style="list-style-type: none"> <li>●動人的劇情故事</li> <li>●具有難度的迷宮遊戲設計</li> <li>●優美的背景音樂與音效</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●遊戲行銷能力處於相對弱勢</li> <li>●制式化的戰鬥模式</li> </ul>
機會（Opportunity）	威脅（Threat）
<ul style="list-style-type: none"> <li>●已建立品牌形象，有固定死忠的遊戲迷</li> <li>●順應潮流，開發網頁遊戲、線上遊戲</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●單機遊戲市場嚴重萎縮，導致產品銷售不佳</li> <li>●缺乏遊戲間玩家的互動</li> </ul>

資料來源：由本組研究彙整

### 三、問卷分析與說明

此次問卷施測一共回收問卷 102 份，有效問卷 100 份，以下是此次問卷調查結果之分析與說明。

(一) 性別？

由圖 2 得知，在此次問卷施測的對象中，男性佔 51%，女性佔 49%。



圖 2 性別

(二) 年齡？

由圖 3 得知，在此次問卷施測的對象中，以 16-25 歲佔 70% 為最多，其次是 26-35 歲佔 21%。

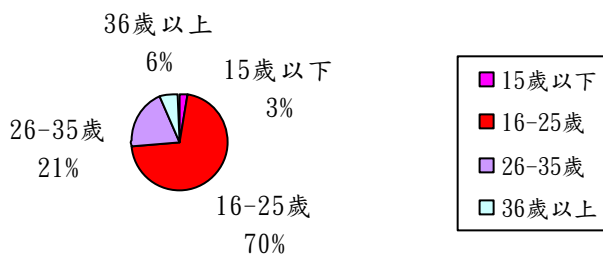


圖 3 年齡

(三) 職業？

由圖 4 得知，在此次問卷施測的對象中，以學生佔 58% 為最多，其次是服務業佔 24%。

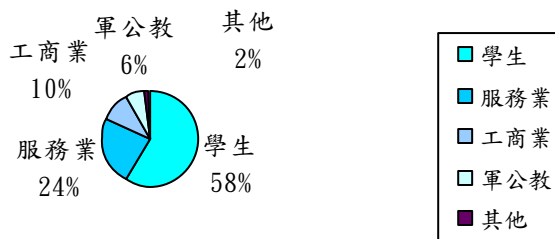


圖 4 職業

(四) 您覺得單機版仙劍奇俠傳遊戲吸引您的原因為何？(可複選)

由圖 5 得知，仙劍奇俠傳的劇情故事凄美動人，最

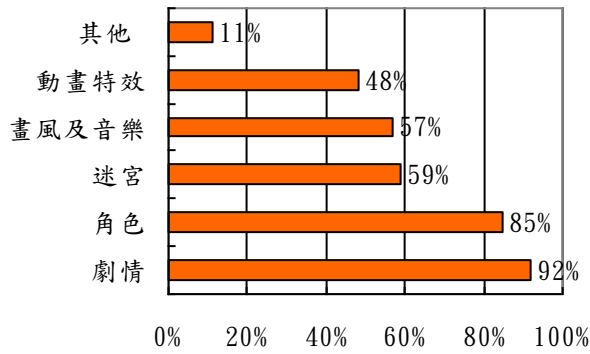


圖 5 仙劍奇俠傳吸引人的原因

(五) 您覺得單機版仙劍奇俠傳跟其他單機版武俠遊戲的最大的差異為何？

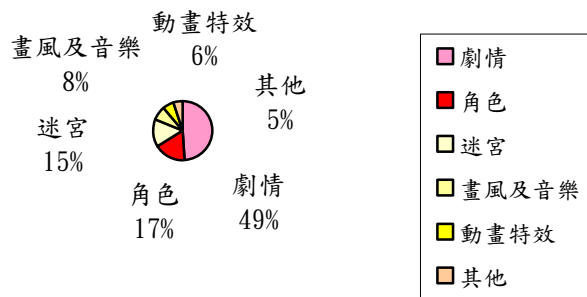


圖 6 仙劍與其他遊戲最大差異

(六) 最吸引您的仙劍奇俠傳遊戲版本為何？

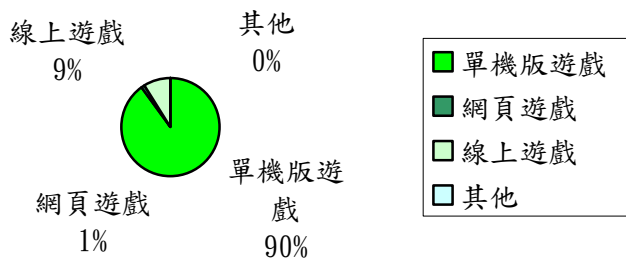


圖 7 最吸引人的仙劍奇俠傳版本

(七) 未來若有再出單機版的仙劍奇俠傳遊戲，您還願意去玩嗎？

能吸引玩家的目光，其次是遊戲角色個性鮮明。

由圖 6 得知，在此次問卷施測的對象中，表示仙劍奇俠傳與其他武俠遊戲最大的差異，在於糾葛感人的故事背景佔最多數，其次是遊戲角色個性鮮明。

由圖 7 得知，在此次問卷施測的對象中，絕大多數玩家都覺得單機版的仙劍奇俠傳最吸引人

由圖 8 得知，在此次問卷施測的對象中，願意再玩單機版仙劍奇俠傳的玩家佔大多數。



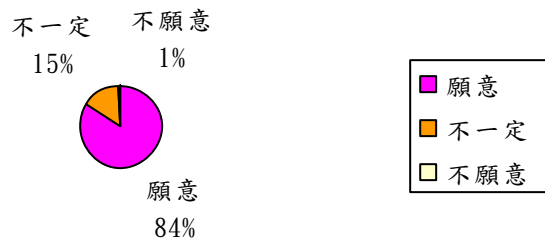


圖 8 再玩仙劍新版本遊戲的意願

(八) 對於單機版仙劍奇俠傳遊戲的「劇情故事」滿意度為何？

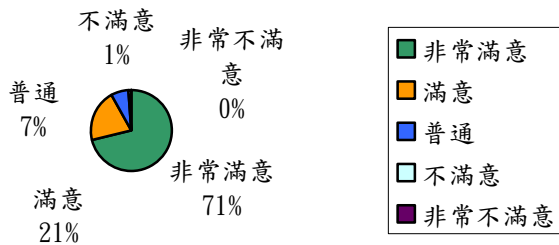


圖 9 劇情故事滿意度

(九) 對於單機版仙劍奇俠傳遊戲的「音樂音效」滿意度為何？

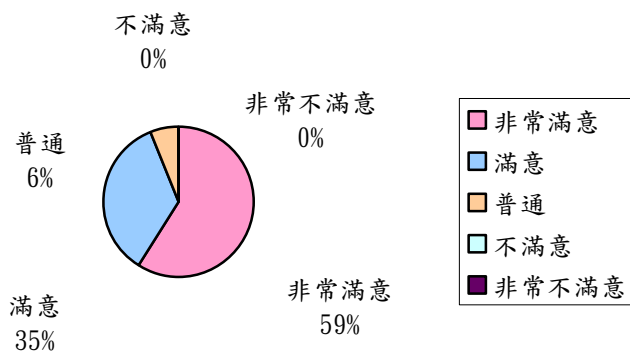


圖 10 音樂音效滿意度

(十) 對於單機版仙劍奇俠傳遊戲的「題材創意」滿意度為何？

由圖 9 得知，在此次問卷施測的對象中，對於仙劍奇俠傳「劇情故事」表示滿意的比例超過九成，由此可知，仙劍奇俠傳的劇情故事相當吸引玩家的喜愛。

由圖 10 得知，在此次問卷施測的對象中，對於仙劍奇俠傳「音樂音效」表示滿意的比例超過九成，由此可知，仙劍奇俠傳的音樂音效相當吸引玩家的喜愛。

由圖 11 得知，在此次問卷施測的對象中，對於仙劍奇俠傳「題材創意」表示滿意的比例有九成，由此可知，仙劍奇俠傳的題材

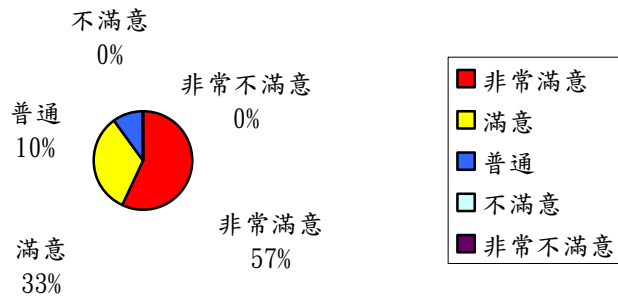


圖 11 題材創意滿意度

(十一) 對於單機版仙劍奇俠傳遊戲的「角色設定」滿意度為何？

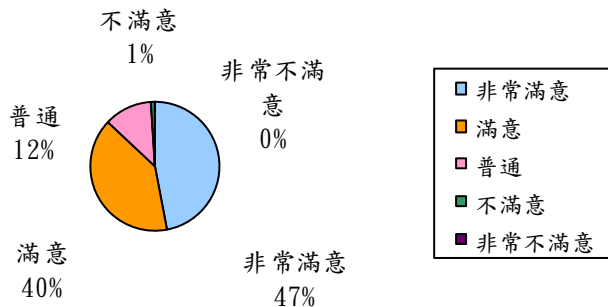


圖 12 角色設定滿意度

(十二) 對於單機版仙劍奇俠傳遊戲的「整體評價」為何？

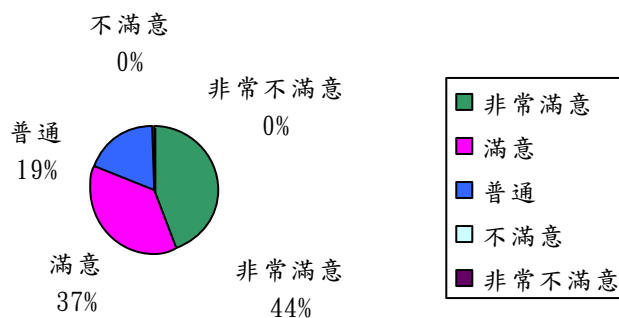


圖 13 整體評價滿意度

## 參●結論

依據蒐集的文獻及問卷施測的結果，本組提出以下結論與建議。

創意相當吸引玩家的喜愛。

由圖 12 得知，在此次問卷施測的對象中，對於仙劍奇俠傳「角色設定」表示滿意的比例將近九成，由此可知，仙劍奇俠傳的角色設定相當吸引玩家的喜愛。

由圖 13 得知，在此次問卷施測的對象中，對於仙劍奇俠傳「整體評價」，有超過八成的玩家是予以正面肯定的。

## 一、結論

從此次問卷施測的結果中得知，玩家絕大多數都覺得，仙劍奇俠傳是他們心目中最好玩的武俠遊戲，雖然從第一代到現在，仙劍奇俠傳已經出過不少版本，但是單機的版本仍是玩家心目中的最愛。玩家普遍反應，仙劍奇俠傳的劇情故事淒美動人，是最吸引人的地方，也是與其他武俠遊戲最大差異的地方，若未來仙劍奇俠傳再推出新的版本，玩家普遍表示都願意再玩。在滿意度方面，不論是劇情故事、音樂音效、題材創意，都有超過九成的玩家表示滿意，而在角色設定的滿意度上，也有將近九成的滿意度，這些數據都能清楚反應出，仙劍奇俠傳是深受玩家好評的。

## 二、建議

（一）網路的盛行後，侵蝕了單機遊戲的市場，遊戲公司若能憑藉著玩家喜愛遊戲劇情的特點，再以開發網路遊戲或線上遊戲等版本，讓動人的劇本故事能在別的遊戲版本上延續下去，相信必能為公司及玩家創造一個雙贏的局面。

（二）現在線上遊戲、網頁遊戲林立，也深受玩家的好評，其中一項最大的原因就是玩家彼此間可以互動，不論是組隊一起完成任務或聊天，讓玩家在玩遊戲時比較不易覺得枯燥乏味，建議該遊戲公司可以將仙劍奇俠傳原本的戰鬥回合制，改為戰鬥即時制，並加入能和玩家互動的因子。

## 肆●引註資料

[1] 維基百科-單機遊戲。2013年1月15日。取自

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8D%95%E6%9C%BA%E6%B8%B8%E6%88%8F>

[2] 維基百科-網路遊戲。2013年1月15日，取自

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B7%9A%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2>

[3] 維基百科-網頁遊戲。2013年1月15日，取自

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B6%B2%E9%A0%81%E9%81%8A%E6%88%B2>

[4] 維基百科-武俠文化。(2013年1月15日)。取自

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%AD%A6%E4%BE%A0%E6%96%87%E5%8C%96>

[5]仙劍奇俠傳系列維基百科。(2013)。取自

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BB%99%E5%8A%8D%E5%A5%87%E4%BF%A0%E5%82%B3%E7%B3%BB%E5%88%97>

[6] 林淑芬(2011)。專題製作最佳秘笈。台科大圖書有限股份公司。