

2D 像素動作融入多元種族與平等觀念之遊戲設計探究

王曉璿¹，許翊睿²，范誠祐³，張翊禾⁴，施仲禹⁵

國立臺中教育大學 數位內容科技學系

¹hswang@mail.ntcu.edu.tw

²adt110102@gm.ntcu.edu.tw

³adt110110@gm.ntcu.edu.tw

⁴adt110117@gm.ntcu.edu.tw

⁵adt110121@gm.ntcu.edu.tw

【摘要】本研究以 2D 像素動作遊戲《龍の曙光》為載體，將平等與反戰議題融入沉浸式探索解謎，透過市場分析與玩家體驗研究，開發具情感共鳴的敘事框架。遊戲以多元角色、分支敘事與直覺操作機制，引導玩家反思當代社會議題，驗證遊戲作為議題傳播媒介的潛力。

【關鍵字】 2D 像素動作遊戲；敘事設計；社會議題；種族平等；反戰

Abstract: This study integrates anti-war and racial equality themes into the 2D pixel action game Dragon's Dawn through immersive exploration and puzzle-solving. By combining player experience research and market analysis, the game employs branching narratives, diverse characters, and intuitive mechanics to provoke reflection on societal issues, demonstrating the potential of games as tools for social discourse.

Keywords: 2D pixel action game, narrative design, social issues, racial equality, anti-war

1. 前言

《龍の曙光》是我們開發的 2D 像素風格動作遊戲，結合娛樂與教育，探討平等與戰爭議題，靈感來自全球社會事件，反映種族歧視與戰爭的影響。透過沉浸式敘事與互動機制，玩家在探索與解謎中理解核心價值，並以更包容的視角看待多元文化與國際局勢。遊戲設計融入多重結局與選擇機制，讓玩家感受決策影響，進而反思自身價值觀。我們希望本研究能為遊戲開發者提供參考，推動教育與娛樂結合，讓遊戲成為傳遞社會議題的創新載體。

2. 文獻探討





遊戲作為互動媒介，可透過平衡挑戰性與玩家技能，引導人進入「心流」狀態，提升創造力與學習效率。關鍵設計要素包括即時反饋、漸進難度及明確目標，並藉由故事、角色與視覺設計強化沉浸感。這不僅提升娛樂性，也能應用於教育與心理治療，促進積極行為與問題解決。戰爭造成傷亡、經濟崩潰與心理創傷，應對需國際合作推動和平、加強人權教育，並提供心理重建與社會支援。

3. 研究方法

本研究探討一款解謎探索型橫向卷軸遊戲的設計。遊戲採開放式架構，玩家可自由選擇事件推進劇情，解開隱藏陰謀與主角琉璃的身世之謎。故事透過對話、互動物件與戰鬥推進，結局受玩家選擇影響。遊戲採復古像素風，場景涵蓋辦公室、地下室等，增強沉浸感。主角琉璃是龍族菁英，故事設定於多種族共存的幻想世界，隨著任務進行，逐步揭開真相並經歷成長。

表 1 遊戲整體設計呈現

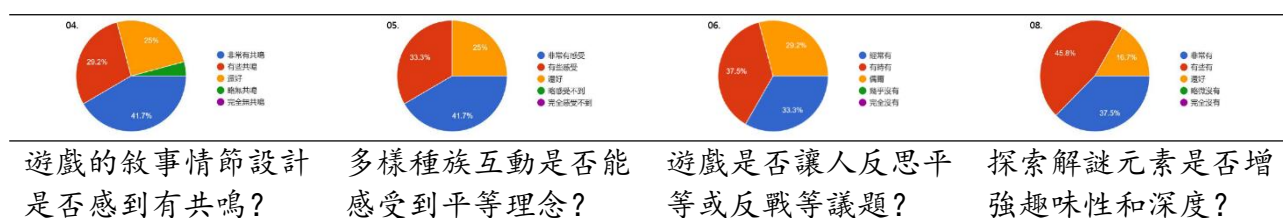
類型	道具欄	隱藏房間	互動物件	劇情對話
----	-----	------	------	------

畫面 示意圖				
設計 說明	撿物品後顯示於 道具欄，並使用道 具推進劇情。	探索隱藏空間，與 NPC 互動、世界觀 物品或關鍵道具。	地圖中設有木桶， 打碎有機率掉落 補血道具。	推進遊戲後觸發劇 情對話，透過選擇 影響遊戲結局。

4.研究結果與討論

在開發過程中，團隊透過多次內部測試與 2 次公開展示，根據試玩者反饋優化操作介面與敘事設計，提升遊戲體驗。最終階段收集約 30 位觀眾對操作性、互動性及議題影響力的意見，結果顯示多數受試者認為遊戲的互動敘事引發情感共鳴，並激發平等與反戰反思。多重結局設計強化互動性與教育價值，並促進價值觀反思。大部分受試者表示遊戲提升了他們對社會議題的關注，並願意推薦他人。

表 2 互動型敘事體驗成效問卷調查



5.結論與建議

基於調查結果，未來遊戲設計可深化敘事內容，增強情感張力；提升角色與背景多樣性，促進文化共鳴；優化互動機制，豐富解謎與探索元素；擴展不同年齡與文化背景的玩家群體。《龍の曙光》展示了遊戲在傳遞社會價值觀方面的潛力，為未來開發者提供了有價值的設計參考，推動遊戲產業的多元發展與教育潛力。

6.參考文獻

- 謝政廷(2019).遊戲心流應用於手機遊戲關卡設計-以益智解謎遊戲開發與研究.取自
<https://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gs32/gswweb.cgi/login?o=dnclcdr&s=id=%22107STUT0641002%22.&searchmode=basic>
- CT、Jennifer(2015).揭密！希特勒殺猶太民族的真正原因- 歷史.取自
<https://www.chinatimes.com/hottopic/20151130004210-260812?chdtv>
- Amie Thurber, M. Brielle Harbin, and Joe Bandy (2019). Teaching Race: Pedagogy and Practice. Retrieve from <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/teaching-race/>