

投稿類別：資訊類

篇名:

多少「英雄」好漢瘋「聯盟」？

作者:

許承恩。台南市私立崑山高級中學。應用外語科三年級 A 班
塗景淳。台南市私立崑山高級中學。應用外語科三年級 A 班

指導老師：

董幸正 老師

吳婷芳 老師

壹●前言

一、研究動機

英雄聯盟(簡稱LOL)是一套由美國Riot Games所研發的大型網路戰略遊戲。這項線上遊戲，除了將Dota的經典玩法從對戰平台延伸到真正的網路遊戲世界外，最重要的是它蘊含兩項重要的教育意義：團隊合作以及慎選人才而戰。娛樂影音功能之外，搭配教育意義以及英雄般不畏艱難的勇氣，風靡了無數青少年！尤其是英雄聯盟在台玩家註冊人數在2013年已經超過300萬人（謝宗翰，2013）。而且英雄聯盟遊戲除了遊戲的知覺性吸引外，也隨時更新資訊含服務品質，維持不少該遊戲的忠誠支持者願意更沉浸在該遊戲中（林庭萱等，2013；吳珮瑄，2012；黃冠文，2013；蔡珮，2013）。我們會進行這項專題研究，除了「英雄聯盟」豐富的遊戲特色，我們也深受到數年前台灣代表隊Taipei Assassins（台北暗殺星）為國爭光拿下了世界冠軍殊榮的鼓舞，決定以「英雄聯盟」線上遊戲為主要研究方向，來仔細研究該遊戲為何能在眾多遊戲環伺之下脫穎而出的魅力何在？

二、研究目的

- （一）介紹英雄聯盟線上遊戲的特色。
- （二）調查現今高中職學生對於英雄聯盟線上遊戲的熟悉度及滿意度。
- （三）了解現今高中職生喜愛英雄聯盟線上遊戲的類別。

三、研究方法

本次專題研究，根據研究目的（一）「介紹英雄聯盟線上遊戲的特色」，將採取「文獻整理法」。我們將根據相關網路以及書面有關英雄聯盟線上遊戲的介紹與特色（李亭儀等，2012），進行重點摘要與整合。接下來，我們將採取「問卷調查法」，來回應本次研究目的（二）「調查現今高中職學生對於英雄聯盟線上遊戲的熟悉度及滿意度」以及研究目的（三）「了解現今高中職生喜愛英雄聯盟線上遊戲的類別」。問卷設計，也將依據兩大研究目的，分為底下類別來進行：（1）對於英雄聯盟線上遊戲的熟悉度及滿意度（問卷題1至題9）。以及（二）對於英雄聯盟英雄聯盟線上遊戲的類別（問卷題10至題13）。

本次問卷受試對象，全部來自於崑山高中二年級（共106位）以及三年級學

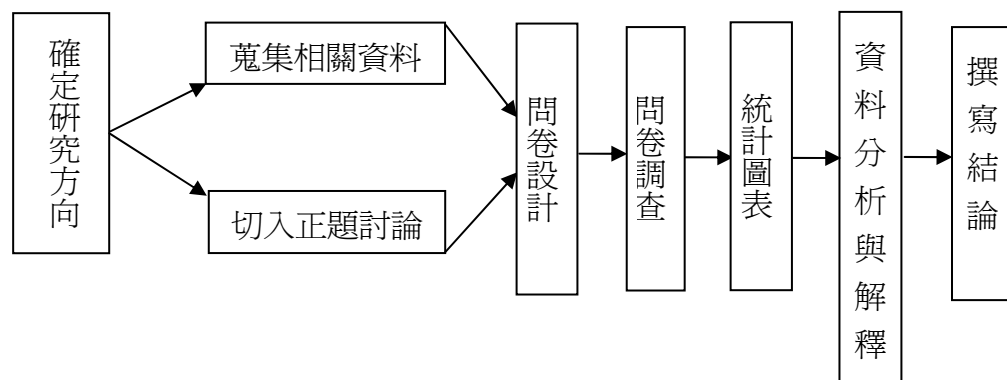
多少「英雄」好漢瘋「聯盟」？

生（共 93 位）（不分科別），總共有 199 位學生參與本次問卷填答。我們根據學生書面問卷回應結果，使用 Excel 2010 版本，進行數據百分比運算以及製圖。如此可便利於我們在問卷調查結果呈現更清晰的呈現。

四、研究限制

本次專題研究最主要的限制來自於受試對象來源。我們這次專題研究，僅邀請自己學校的二年級以及三年級職科學生進行問卷填答。我們未邀請一年級學生進行問卷填答，最主要的原因在於中高年級的學生在英雄聯盟線上遊戲的熟練度以及技巧度，理應比低年級學生來的更好。當然，崑中學生的書面問卷回應結果，不見得也適用於其他學校。畢竟每校學生對英雄聯盟線上遊戲的觀點與接受度不一定全然相同。

五、研究流程圖



貳●正文

一、「英雄聯盟」線上遊戲創始與理念

「英雄聯盟 LoL」(League of Legends) 是由：(1) DotA Allstars 的原創作者 Steve “Guinsoo” Feak，以及(2)DotA-Allstars.com 的創始人 Steve “Pendragon” Mescon 一起帶領 DotA 團隊，耗費長達五年的時間而開發出來的線上遊戲(陳昱睿等，2012；誰是「英雄聯盟 LoL」的背後功臣？，無日期)。會研發出英雄聯盟 Dota 類型的線上遊戲，源自於魔獸爭霸 3Dota5V5 的遊戲！每位英雄都會有 7 個欄位。這 7 個欄位是給各位英雄所需要的裝備而去搭配的。每個英雄都擁有不同的配裝方法，這與本身英雄所擁有的技能相關。但因為它是 RPG，所以這些技能都要因等級而依序開啓。「英雄聯盟」召喚師們一定會發現他們是多麼地與眾不同，因為每位英雄都有屬於他們自己的特別外型、個性、故事以及技能。我覺得英雄聯盟線上遊戲能這麼特別，在於它的多樣性以及創始人天馬行

多少「英雄」好漢瘋「聯盟」？

空的想像力，才能創造出令人驚嘆的英雄。也因為研發者的熱情，使得每位英雄都有其鮮明特色。當然，玩家們對英雄聯盟的喜愛是研發者後續的創造動力，而玩家們也透過激烈戰鬥遊戲而獲得許多樂趣與視覺滿足。

二、遊戲特色介紹

（一）英雄聯盟遊戲簡介



英雄聯盟是一款一次提供 5 名玩家或 3 名玩家互相競技的遊戲。這款遊戲有分很多種地圖，每一種地圖的玩法都不太一樣。唯一相同的是遊戲一開始每個人都是一等，英雄聯盟滿等是 18 等。而且這個遊戲的路都會有不同的職位，讓玩家有各種的嘗試，讓玩家可以找到自己最會玩的位置！目前很多國家都有自己的英雄伺服器，

而且每個國家都有自己的打法跟風格。當然也可以下載別的國家的伺服器，跟別國玩家們一起遊戲。

（二）遊戲特色介紹

1. 5V5 召喚峽谷圖

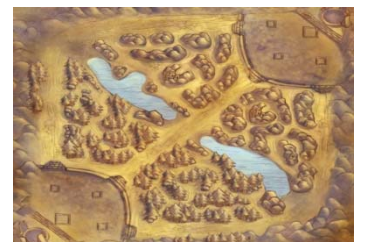


5V5 召喚峽谷：以攻打對方的水晶主堡取得勝利。召喚峽谷分 3 條路，分為上路,中路,下路和野區。每一條路各有 5 至 6 隻兵（除了野區）。野區會有一些怪物外，還會有一些額外的 boss，殺死這些怪物。5V5 召喚峽谷會有少許的金錢或者是 BUFF，上、中、下三條路都會有 3 座防禦塔與 1 座水晶兵營。水晶主堡旁還會有 2 座防禦塔。

2. 3V3 扭曲叢林

3V3 扭曲叢林分為上、下兩條路與野區。野區會有 2 個祭壇，可占領會有 BUFF 一樣，以攻打對方主堡取得勝利。通往扭曲森林的路徑有分成 2 路。而且是 3 打 3，2 路也是都會定期的出兵。雖然跟第一張地圖相比，路變少了。而且有些野怪的位置也變得不太一樣！如果要贏，也是要將對方的主塔拆掉。

3. 單中隨機咆嘯深淵：系統隨機選取英雄進行 5V5 的對抗。一樣是以攻打對方主堡取得勝利。



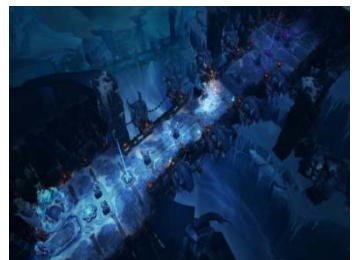
多少「英雄」好漢瘋「聯盟」？

4. 召喚峽谷：最多人玩的地圖當然就是召喚峽谷。這地圖的玩法就是每一場需要 10 個玩家。每個人選一隻英雄，有分成上、中、下三條路，然後每條路都會一直出兵去阻擾英雄。當然這個遊戲最重要的還是要擊破對方主塔才贏得勝利！

4. 水晶之痕：這個地圖跟前幾種的玩法不太一樣，而且裝備也跟圖 1 和圖 2 有些不同。也是 5 打 5，然後分成 2 隊。也是會一直出小兵。2 隊一開始都會有 500 分，然後有 5 個水晶塔要去佔領它。只要占領的比對面多對方的分數就會開始到扣，直到對方扣到 0 分，玩家就勝利了。



5. ARAM 地圖：這張地圖跟其他的地圖不太一樣，一開始玩家不能選自己想玩的角色，只能讓電腦隨機選擇。而且裝備也跟其他地圖有一點點的差別，所以也是要有一點點運氣的。這張地圖只有一條路，也是會定期出兵。也是 10 個人分成 2 隊，然後 2 隊的英雄會在中間互相丟招躲招，要勝利也是要拆掉對方的大本營。



雖說這樣看起來很無聊，但是，實際玩起來是很刺激的！這類的遊戲通常都很看重電子工程技術、團隊合作和默契。了解每一隻英雄的技能也很是重要。當然這款遊戲很吃技術，所以想要上手需要一段時間。而且，這個遊戲算是目前全世界最多人在玩的遊戲。這個遊戲已經三年了，而且在台灣還滿重視這個遊戲的比賽，因為台灣有非常多隊打這個遊戲的電競選手，而且也已經舉辦了 3 次世界性的比賽了(比賽時用的地圖都是第一種)。在第二次比賽時台灣贏得了世界冠軍，那時新聞都刊登的很大，也算是另一種台灣之光。

四、問卷內容與分析

(一) 調查現今高中職學生對於英雄聯盟線上遊戲的熟悉度及滿意度

1. 高中職學生接觸過「英雄聯盟」線上遊戲的經驗

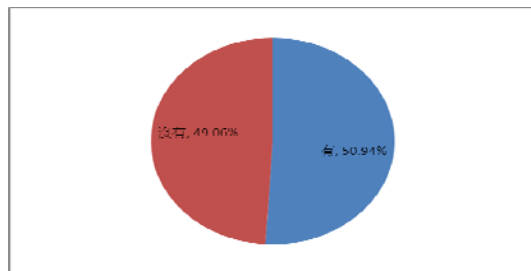


圖 1 高中職二年級學生接觸英雄聯盟遊戲經驗 (題 1)

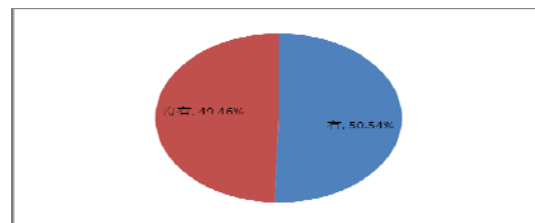


圖 2 高中職三年級學生接觸英雄聯盟遊戲經驗 (題 1)

多少「英雄」好漢瘋「聯盟」？

我們要討論受訪的二三年級高中職學生對於「英雄聯盟」線上遊戲的回應前，必定要先了解他們曾有接觸過該線上遊戲的經驗。根據圖 1 以及圖 2，均有五成的受訪二年級以及三年級學生曾接觸過「英雄聯盟」線上遊戲。這樣的使用比例，與謝宗翰（2013）所提到的英雄聯盟在台玩家註冊人數已至 2013 年超過 300 萬人次的情形有些落差。因此，我們想進一步地了解高中職學生未接觸過「英雄聯盟」線上遊戲的主要原因。圖 3 呈現結果如下：

2. 高中職學生沒接觸過「英雄聯盟」線上遊戲的原因

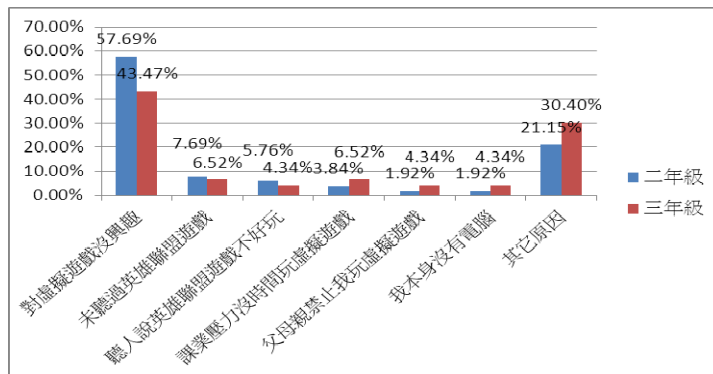


圖 3 調查結果來自於上列圖 1 以及圖 2 未接觸過「英雄聯盟」遊戲學生進一步看法（高二生：49.06%；高三生：49.46%）。根據圖 3 所示，「本身對虛擬遊戲沒有興趣」，是此次未曾接

圖 3 高中職生未接觸「英雄聯盟」遊戲原因（題 2） 觸過英雄聯盟遊戲的主因（高二生：57.69%；高三生：43.47%）。未曾聽過或是認為英雄聯盟遊戲無趣的學生僅占一成左右（高二生：13.45%；高三生：10.86%）。而選「其他原因」的學生多半是對於其它線上遊戲已心有所屬（高二生：21.15%；高三生：30.40%），再加上課業以外的閒暇時間有限，所以無過多時間接觸英雄聯盟遊戲。至於雙親的壓力，或是受試學生本身的課業重擔，都不是他們未接觸過「英雄聯盟」線上遊戲的主因。而這些未接觸過英雄聯盟遊戲的學生，若有機會了解，它們會願意嘗試嗎？圖 4 呈現結果如下：

3. 沒接觸過英雄聯盟遊戲的高中職學生對於親友推薦此遊戲的態度

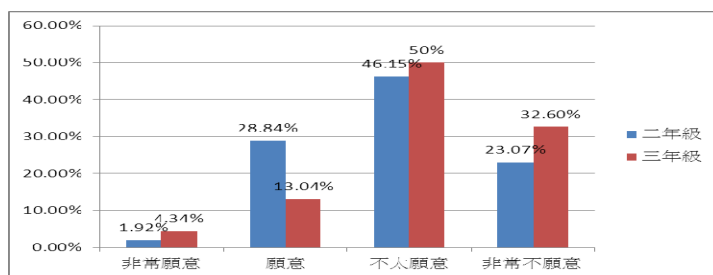
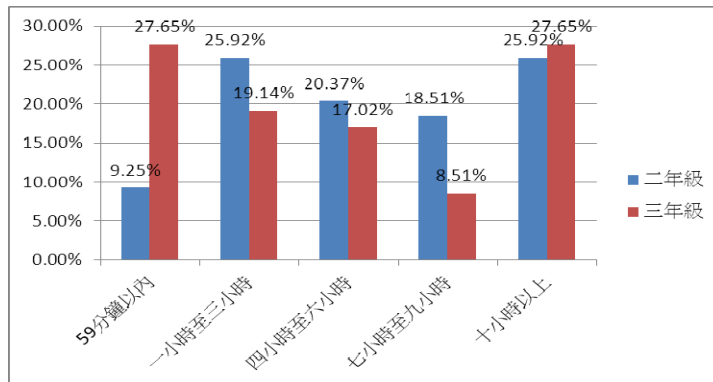


圖 4 主要的目的，是了解圖 1 以及圖 2 未接觸過英雄聯盟線上遊戲的學生對於該線上遊戲的排斥強度？從圖 4 結果得知，多數未接觸過英雄聯盟線上遊戲的學生，本

圖 4 對親友推薦英雄聯盟遊戲態度（題 3） 身無意願多了解該遊戲（「不太願意」+「非常不願意」：高二生：69.22%；高三生：82.60%）。如前所述，「本身對虛擬遊戲沒有興趣」再加上這些學生心有所屬其它線上遊戲，造成他們已無過多意願了解英雄聯盟線上遊戲。

多少「英雄」好漢瘋「聯盟」？

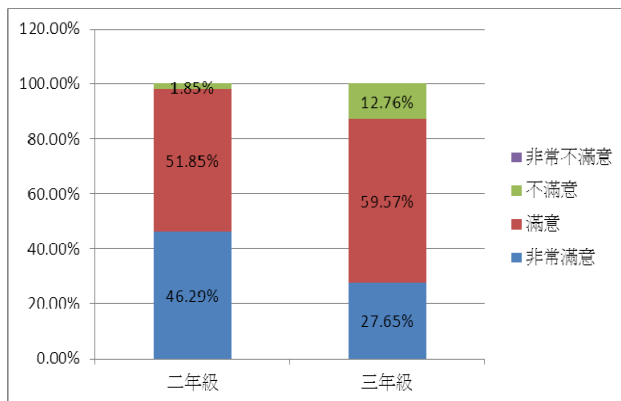
4. 高中職學生投注英雄聯盟線上遊戲的時間



接下來的圖 5 結果，來自於上列圖 1 和圖 2 半數曾有接觸過英雄聯盟遊戲的學生進一步的書面意見（高二生：50.94%；高三生：50.54%）。通常一場英雄聯盟遊戲所耗費的時間

圖 5 高中職學生投注英雄聯盟線上遊戲時間（題 4）就超過半小時，所以有三至四成學生每日花三小時玩該遊戲是極為稀鬆平常之事（「59 分鐘以內」+「一小時至三小時」：高二生：32.17%；高三生：46.79%）。其中，高三生因面臨統測準備壓力，有接近半數的高三生（46.79%）一天的確僅能投入至多三小時玩英雄聯盟線上遊戲。但對於高二生來說，投入七小時以上於該遊戲是可以預期之事（44.43%）。整體來說，多數的高二和高三生會投入四小時以上接觸英雄聯盟線上遊戲。但高三生因課業壓力，投入該遊戲的時間量比起高二生少。而這些學生對於英雄聯盟線上遊戲滿意嗎？圖 6 呈現結果如下：

5. 接觸過英雄聯盟線上遊戲的學生對該遊戲的滿意度



根據上列圖 5，多數高二以及高三學生單日投入至少四小時以上玩英雄聯盟遊戲。既然他們投入如此多的時間量，想必應該滿意該線上遊戲！的確，從左列圖 6 可以得知，有將近百分百的高二生（98.14%）以及近八成九的高三生（87.22%）相當滿意英雄聯盟線上遊戲。這也證實一項結論，就是學生投入的時間量越高，就越滿意英雄聯盟遊戲！不過，還是有極為少數的高二（1.85%）以及高三學生（12.76%）不滿意英雄聯盟線上遊戲。是遊戲本身的問題，還是有那些負面因素促使學生不滿意？圖 7 將呈現調查結果如下：

圖 6 學生對英雄聯盟遊戲的滿意度（題 5）

不過，還是有極為少數的高二（1.85%）以及高三學生（12.76%）不滿意英雄聯盟線上遊戲。是遊戲本身的問題，還是有那些負面因素促使學生不滿意？圖 7 將呈現調查結果如下：

6. 高中職學生不滿意英雄聯盟遊戲的主要原因

下圖 7 的結果來自於上圖 6 少數不滿意英雄聯盟遊戲的學生後續看法（高二生：1.85%；高三生：12.76%）。我們發現，這些少數不滿意英雄聯盟線上遊戲的學生，主要的原因並非該遊戲耗時而「玩物喪志」！「遊戲本身的趣味性缺乏」

多少「英雄」好漢瘋「聯盟」？

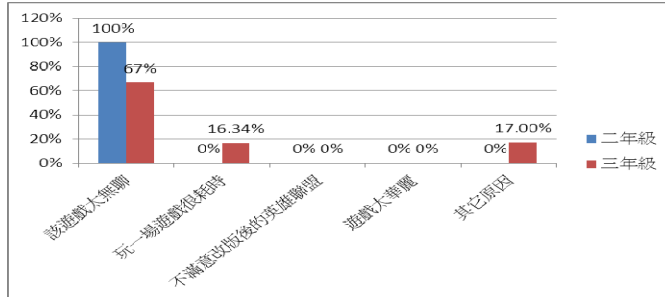


圖 7 學生不滿意英雄聯盟遊戲主因 (題 6)

成為這些少數的學生不滿意英雄聯盟的首要因素。而高三學生的不滿意看法較為多元。除了無聊、耗時外，遊戲本身也讓許多高三生沉迷。導致他們的課業及大考的成績表現不理想。

7. 學生對於英雄聯盟遊戲中喜愛的造型須付費的態度

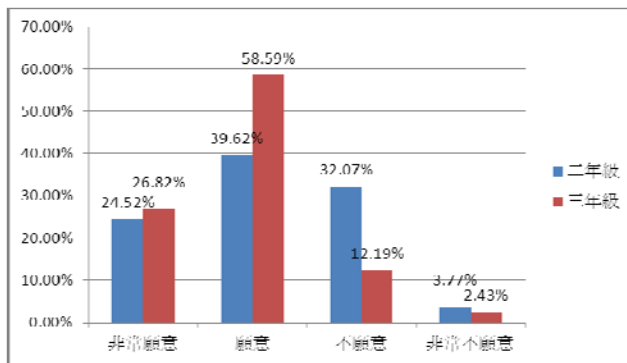


圖 8 學生對喜愛造型須付費的態度 (題 7)

圖 8 受訪結果來自於圖 6 滿意於英雄聯盟線上遊戲的學生進一步看法 (高二生：98.14%；高三生：87.22%)。很明顯地，通常滿意該線上遊戲的學生，也願意掏出腰包投資他們喜愛的造型)「非常願意」+「願意」：高二生：64.14%；高三生：85.41%)。但滿意遊戲與投資購買喜愛的造型並非呈現高度相關。就像高二生

近乎百分百的遊戲滿意度 (98.14%) 也並未完全轉移到付費購買喜愛的造型 (64.14%)。因此，這項重要邊際效益 (付費購買造型) 與投資在英雄聯盟遊戲的時間量和滿意度，並非有其高度相關性。至於本次有學生不願意付費購買心愛造型的原因為何 (高二生：35.84%；高三生：14.62%)？圖 9 呈現結果如下。

8. 不願意付費購買英雄聯盟遊戲喜愛的造型的主要原因

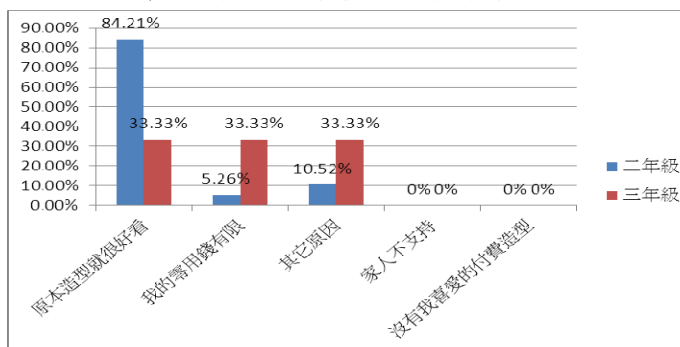


圖 9 學生不願意付費購買造型主因 (題 8)

圖 9 結果來自於上圖 8 不願意付費購買心愛造型的學生進一步書面意見 (高二生：35.84%；高三生：14.62%)。我們發現，多數學生對於英雄聯盟線上遊戲的造型已經很滿意 (高二生：84.21%；高三生：33.33%)，因此他們也無更大的意願購

買造型。此外，本次關於「高中職學生經濟尚未獨立」的因素，不是成為學生無意願購買付費造型的主因。只要時英雄聯盟線上遊戲的軟實力 (也就是造型設計) 令學生滿意，他們就會有意願購買造型。

多少「英雄」好漢瘋「聯盟」？

9. 學生願意投資在英雄聯盟遊戲的付費造型金額

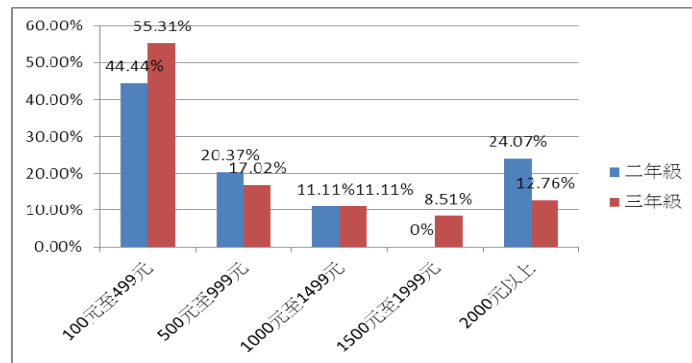


圖 10 學生投資英雄聯盟遊戲造型金額 (題 9)

圖 10 的受訪結果來自於圖 8 願意付費購買喜愛的英雄聯盟造型學生進一步看法 (高二生：64.14%；高三生：85.41%)。根據圖 10，高二生投資小額 (100 至 499 元) 的人數百分比與投資巨額 (也就是 500 元以上) 的人數百分比接近五五波狀態。也間接證實上列

圖 8 的滿意度效度結果。簡單地說，滿意該遊戲且投入較高時間量於該遊戲的高二生，也願意透資較高的金額於喜愛的造型。相對地，高三生因投入該遊戲的時間量比高二生少 (圖 5)，因此挹注重金 (超過 500 元以上) 於英雄聯盟線上遊戲的人次比也較少 (僅四成五左右)。

(二) 現今高中職生喜愛對於英雄聯盟線上遊戲的類別

1. 學生最常玩的英雄聯盟遊戲職位

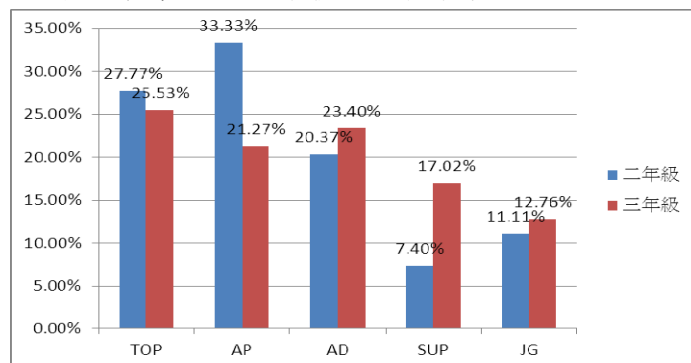


圖 11 學生最常玩的英雄聯盟遊戲職位 (題 10)

根據圖 11，高二生 (33.33%) 最喜歡的為 AP 英雄。AP 英雄是目前最夯的職位，也就是以魔法輸出為主要攻擊傷害的英雄。其次才是 TOP 主打上路 (高三生的最愛，達 25.53%)！通常 TOP 職位為坦克 (在會戰時) 擔任防禦 肉盾的角色)。接下來，

以物理輸出為主要攻擊傷害的 AD 英雄獲得季軍歡迎。此以物理傷害的英雄遊戲職位也獲得至少 20% 的支持度 (高二生：20.37%；高三生：23.40%)，甚至成為高三生喜愛的亞軍英雄職位！

2. 學生最喜歡的英雄聯盟地圖

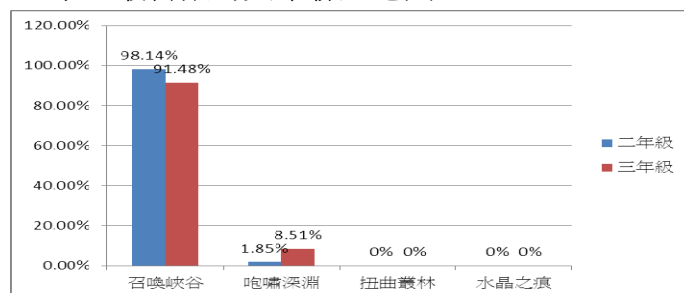


圖 12 學生最喜歡的英雄聯盟地圖 (題 11)

根據圖 12，我們發現，近乎全部的受訪學生對於用來比賽的「召喚峽谷」最有共鳴 (高二生：98.14%；高三生：91.48%)。而「咆嘯深淵」地圖僅獲得少數支持，因為它是一種打起來比較不耗時的地圖。

多少「英雄」好漢瘋「聯盟」？

3. 有接觸過英雄聯盟學生對遊戲中的角色與地圖畫風滿意度

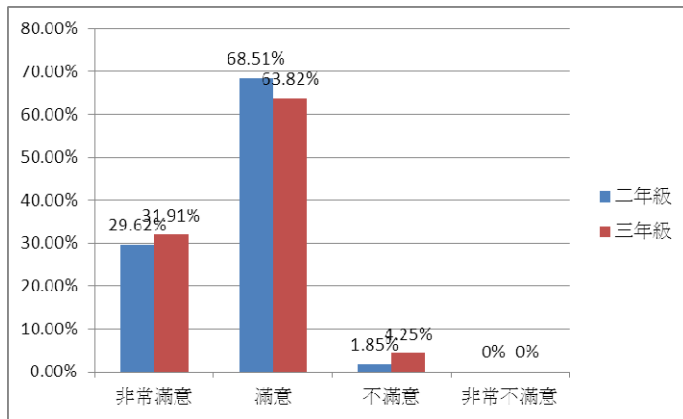


圖 13 學生對角色與地圖畫風滿意度 (題 12)

根據圖 13，目前高二以及高三學生都對於英雄聯盟的角色與畫風感到滿意（「非常滿意」+「滿意」：高二生：98.13%；高三生：95.73%）。這也呼應了圖 9 學生不願意投資金額逾喜愛的造型。因為地圖畫的很精美，人物也栩栩如生。學生就無意願投入更多金額於喜愛的造型。

4. 高中職學生喜歡玩的英雄角色 (近戰或遠攻)

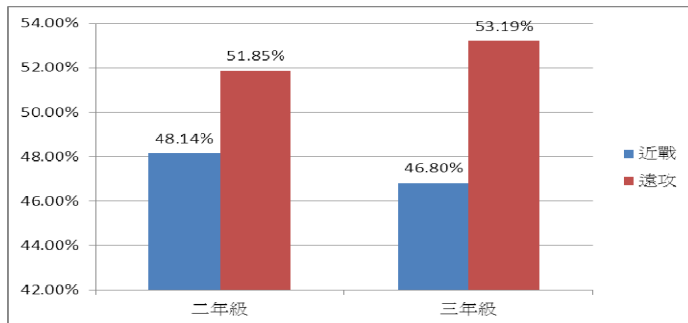


圖 14 高中職學生喜歡玩的英雄角色 (題 13)

遠攻英雄大略可分為輔助、輸出、以及法師等三類。) 遠攻英雄的受歡迎程度，勝過於近戰英雄 (高二生：51.85%；高三生：53.19%)。因為遠攻英雄可以遠距離偷偷攻擊敵人，可以在大男的保護下造成巨大的傷害。而近戰英雄

類型，大略可分為大男、殺手、牽制 3 種類型。獲得的共鳴度僅把遠攻英雄少一點 (高二生：48.14%；高三生：46.80%)。與遠攻英雄相較，近戰英雄在會戰時，最主要的工作就是製造穩定的傷害輸出，並且在坦克或大男的掩護下殺敵。不過，較多數的高中職學生還是喜歡可以遠距離攻擊敵人的遠攻英雄。

叁●結論

經過一連串的調查，我們發現英雄聯盟有各種吸引人的手段，包含首勝、造型、多種地圖。最重要的是該線上遊戲會不斷地更新，增加玩家們的滿意度而繼續玩這款遊戲。Riot公司也會針對玩家們的反應來改善遊戲品質。這是值得我們學習的地方，也是英雄聯盟最成功的點。最後，我們也將此次相關研究調查結果，再次整理分點如下：

1. 本次有半數受訪的高中職二三年級學生接觸過英雄聯盟線上遊戲(圖 1 和圖 2)。他們多數每日會投入四小時以上玩英雄聯盟線上遊戲(通常一場英雄聯盟遊戲所耗費的時間就超過半小時)，不過高三生因為課業升學壓力，能投入該遊戲的時間量比高二生少(圖 5)。整體來說，學生投入該遊戲的時間量越高，滿意該遊戲的程度也越高(圖 6)。而不滿意英雄聯盟遊戲的少數學生，主要的原因為該遊戲無聊(圖 7)。

多少「英雄」好漢瘋「聯盟」？

2. 學生滿意英雄聯盟線上遊戲，與他們願意掏腰包購買喜愛的英雄造型，呈現中度相關性(圖 8 和圖 9)。不過，學生願意掏腰包購買喜愛的英雄造型，與他們單日投入於英雄聯盟的時間量，就有其高度相關性(圖 10)。
3. 本次有接近半數的受訪高中職二年級學生未曾接觸過英雄聯盟線上遊戲(圖 1 和圖 2)。這些學生當中，有多數對虛擬遊戲沒有興趣。再加上也有學生心有所屬其它線上遊戲，造成這近半數高中職二年級學生已無過多意願了解英雄聯盟線上遊戲(圖 3 和圖 4)。
4. 本次受訪的高中職學生，較為喜愛的英雄職位分別為：(1)以魔法傷害的 AP 英雄、(2)擔任防禦肉盾角色的 TOP 英雄、以及(3)以物理傷害的 AD 英雄(圖 11)。而他們喜愛的英雄角色，多數選遠攻英雄(圖 14)。
5. 本次幾乎所有的高中職學生，最喜歡的英雄聯盟地圖為用來比賽的「召喚峽谷」(圖 12)。而本次多數高中職學生，也對於英雄聯盟精美的地圖畫風以及栩栩如生的人物描繪表示高度肯定(圖 13)。

肆●引註資料

- 李亭儀、林庭宇、林濬瑜(2012)。線上遊戲全球化-英雄聯盟 League of Legends。2013 年 11 月 17 日，取自：<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2012/11/2012111313331323.pdf>
- 林庭萱、林新芸、陳曉瑩(2013)。悠「遊」自裁—青少年玩英雄聯盟對同儕關係。2014 年 3 月 2 日，取自：<http://120.101.173.14/生科小論文>
- 吳珮瑄(2012)。影響 DotA 遊戲玩家忠誠度與滿意度之因素研究。國立交通大學教育研究所，未出版，新竹縣。
- 陳柏豪、俞佳豪、楊雅凱(2013)。全球矚目的職業電競—英雄聯盟 League of Legends 之探討。2014 年 3 月 2 日，取自：<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2013/03/2013032611115970.pdf>
- 陳昱睿、黃智偉、林士軒(2012)。探討台灣電競產業的發展與未來。2013 年 11 月 17 日，取自：<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2012/11/2012111611124603.pdf>
- 黃冠文(2013)。線上遊戲玩家忠誠度之影響因素探討—以英雄聯盟為例。國立東華大學企業管理學系碩士論文，未出版，花蓮縣。
- 蔡珮(2013)。從線上遊戲【英雄聯盟】看閱聽人愉悅的產生及身份展演—以大學生族群為例。世新廣電研究所影展(2013 年 3 月 16 日舉辦)。
- 謝宗翰(2013)。生理默契應用於塔防遊戲討論團隊表現—以英雄聯盟為例。國立成功大學工業設計學系碩士論文，未出版，台南市。
- 誰是「英雄聯盟 LoL」的背後功臣？(無日期)。2013 年 11 月 17 日，取自：<http://lol.garena.tw/learn/dota-and-lol.php>