



嶺東科技大學  
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系

# 謎鏡·迷境

指導教授：謝淑玲 教授

組員名單：孫鳳伶 A48B006

葉羿妮 A48B050

張皓筑 A48B052

闕翊庭 A48B057

中華民國一〇八年五月



嶺東科技大學  
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系專題口試委員審定書

## 謎鏡·迷境

指導教授： 謝淑玲 教授

組員名單： 孫鳳伶 A48B006

葉羿妮 A48B050

張皓筑 A48B052

關翊庭 A48B057

指導教授： \_\_\_\_\_

口試委員： \_\_\_\_\_

中華民國      年      月      日

東嶺  
科技大學  
資訊管理系

謎鏡·迷境

中華民國一〇八年五月

## 謝 誌

本專題報告得以順利完成，首先要感謝指導老師謝淑玲教授細心引導我們，耐心的協助我們，給予我們許多寶貴的建議與指導，使本專題得以順利完成。

研究報告口試期間，感謝林甘敏教授、倪克明教授不辭辛勞細心審閱，不僅給予我們指導，並且提供寶貴的建議，使我們的專題內容以更臻完善，在此由衷的感謝。

最後，也感謝組員們的努力不懈，才能完成專題製作，雖然我們還有許多地方需要繼續學習，但還是謝謝專題老師及組員們的努力，於此致上最高謝意。

孫鳳伶、葉羿妮、張皓筑、闕翊庭 謹誌

中華民國 108 年 5 月於嶺東

# 摘 要

時代的進步與科技的發達，使得人們與科技關係密不可分。因此本專題之研究投入在遊戲 APP 的開發，我們將益智解謎及角色扮演做結合，背景為中式古典的虛幻風格，讓玩家扮演遊戲中的角色，透過從劇情對話中的線索及尋找關鍵道具來破解故事謎題。

藉由本專題之研究與開發，以文字解謎遊戲為主題。在美工方面使用 Illustrator 的鋼筆工具來繪製遊戲的背景及遊戲中使用的道具，SAI 搭配繪圖板畫出遊戲裡的角色及遊戲的元件、樣板等，最後使用 Photoshop 做較為細緻的調整或是美化，在製作時能夠讓遊戲的畫面更加好看。

遊戲主體的製作方面，使用 Unity 作為開發軟體，運用 Unity 的免費外掛程式 Fungus 來製作遊戲的流程，將每個章節獨立製作成一個執行檔並結合成一整個遊戲。遊戲內的關卡道具依劇情需要而有不同的變化，玩家需要思考如何運用道具過關。

**關鍵詞：**益智解謎、手機遊戲、文字解謎、角色扮演

# 目 錄

摘 要.....	I
目 錄.....	II
圖目錄.....	III
表目錄.....	V
第一章 緒論.....	1
1.1 研究動機.....	1
1.2 研究目的.....	1
第二章 文獻回顧與探討.....	3
2.1 愛麗絲的精神審判.....	3
2.2 逃脫解謎：古董旅店.....	4
2.3 文字獄.....	5
2.4 開發軟體介紹.....	6
2.4.1 Illustrator 軟體介紹.....	6
2.4.2 Paint Tool SAI 軟體介紹.....	6
2.4.3 Photoshop 軟體介紹.....	6
2.4.4 Unity 介紹.....	7
2.4.5 Unity Fungus 介紹.....	8
2.4.6 C#語言.....	8
2.5 SWOT 分析.....	9
第三章 研究方法.....	10
3.1 研究流程.....	10
3.2 工作分配表.....	11
3.3 甘特圖.....	11
3.4 遊戲流程結構.....	12
第四章 系統實作.....	13
4.1 主遊戲畫面.....	13
4.2 遊戲劇情簡介.....	17
4.2.1 遊戲角色介紹.....	17
4.2.2 章節劇情介紹.....	19
第五章 結論.....	24
參考文獻.....	25

# 圖目錄

圖 2-1 愛麗絲的精神審判.....	3
圖 2-2 逃脫解謎：古董旅店.....	4
圖 2-3 文字獄.....	5
圖 2-4 Illustrator.....	6
圖 2-5 Paint Tool SAI.....	6
圖 2-6 Photoshop.....	6
圖 2-7 Unity.....	7
圖 2-8 淡入淡出.....	8
圖 2-9 背景音樂播放.....	8
圖 2-10 頁面跳轉C#.....	8
圖 3-1 研究步驟.....	10
圖 3-2 甘特圖.....	11
圖 3-3 遊戲流程圖.....	12
圖 4-1 遊戲主畫面.....	13
圖 4-2 粒子效果設定.....	13
圖 4-3 章節畫面.....	14
圖 4-4 選擇章節畫面.....	14
圖 4-5 角色對話.....	15
圖 4-6 獲得道具畫面.....	15
圖 4-7 Fungus設定人物對話.....	16
圖 4-8 章節結束畫面.....	16
圖 4-9 章節結束設定.....	17
圖 4-10 角色：凌文沛.....	17
圖 4-11 角色：楚煬.....	18

圖 4-12 角色：鏡仙—謝蘭亭.....	18
圖 4-13 角色：凌震.....	18
圖 4-14 角色：廖婉婕.....	19
圖 4-15 角色：蕭顏.....	19
圖 4-16 序章劇情畫面.....	19
圖 4-17 第一章劇情畫面.....	20
圖 4-18 第二章劇情畫面.....	20
圖 4-19 第三章劇情畫面.....	21
圖 4-20 第四章劇情畫面.....	21
圖 4-21 第五章劇情畫面.....	22
圖 4-22 第六章劇情畫面.....	22
圖 4-23 第七章劇情畫面.....	23
圖 4-24 最終章劇情畫面.....	23



# 表目錄

表 2-1 SWOT 分析表.....	9
表 3-1 工作分配表.....	11

# 第一章 緒論

## 1.1 研究動機

隨著時代的進步，科技越來越發達，智慧型手機更是人們不可或缺的一部分，尤其是青少年族群對智慧型手機更是依賴，不論何時何地都在使用手機。而不只在智慧型手機的蓬勃發展下，手機遊戲市場也逐漸興起，玩遊戲的人越來越多，遊戲也是現今多數人重要的休閒活動更是紓解壓力和消遣時間的一個選項，而且手機遊戲比起桌上型電腦遊戲在研究開發方面的成本更為低廉且容易上手，使得越來越多人投入手機遊戲的開發產業。手機遊戲也分為許多的種類，如：射擊遊戲、卡牌遊戲、RPG 角色扮演、動作遊戲、益智解謎等。

現代人在龐大的社會壓力容易產生過多的負面情緒和壓力，遊戲除了能夠讓人紓解壓力和消遣時間，透過遊戲的方式來消除或舒緩這些壓力，也能成為和同儕之間討論的話題，生活上更可以有良好的狀態。我們也從眾多的遊戲種類中選擇了較為輕鬆休閒的益智解謎作為本專題的開發主題。

本專題之開發是將益智解謎及角色扮演結合一起，設計出一款輕鬆休閒的文字解謎遊戲，讓玩家不只是普通的遊玩解謎遊戲，而是透過解謎的同時能夠跟著遊戲劇情感到放鬆且舒緩壓力，在遊戲關卡裡尋找關鍵道具解開謎題時也能訓練玩家的思考與反應。

## 1.2 研究目的

本主題主要是以智慧型手機遊戲為研究主軸，設計出一款能夠讓使用者訓練思考與反應的解謎遊戲。市面上有許多與我們創作類型相似的遊戲，而我們選擇解謎遊戲的原因，除了是興趣之外，對於遊戲劇情設計，我們也是抱著原創的精神而試著去創作，而在程式撰寫或是美工設計對我們而言更是一項挑戰，為此也能夠激發我們的創作及能力。

在製作的過程中，我們最主要使用的開發軟體為 Unity。Unity 是一款能夠開發 2D、3D 遊戲的開發引擎，在 2008 年起 Unity 提供了支援行動裝置(Android 與 iOS 系統)，隔年更提供了免費版本提供獨立開發者或個人使

用與開發，腳本程式主要使用 C 語言來撰寫，相較於其他遊戲引擎的腳本語言較容易開發，因此這也是我們選擇此軟體做為主要開發工具的原因。希望藉由使用 Unity 軟體的開發，除了能讓我們了解一套遊戲是如何開發出來的，在 Unity 這套軟體的使用上也更為熟悉。

綜合所述，本專題之研究目的為針對 12 歲以上之青少年開發出一款原創的文字解謎遊戲，以中式古典風格為背景故事，讓玩家扮演遊戲中的腳色，從劇情故事中發現線索及尋找關鍵道具來解開故事裡的謎題，遊玩的同時也訓練思考與反應能力，在遊戲裡舒緩壓力且放鬆，跟隨著劇情有不同的感受與體驗。

## 第二章 文獻回顧與探討

我們選擇了三種相同類型的遊戲進行探討與介紹，從《愛麗絲的精神審判》、《逃脫解謎：古董旅店》及《文字獄》，這三種遊戲中來探討之間的差異及特點，並了解之間的差異。

### 2.1 愛麗絲的精神審判

《愛麗絲的精神審判》是一款以「愛麗絲夢遊仙境」的故事為基礎來設計的解謎遊戲。遊戲的劇情不只是單純的解謎遊戲，還包含了偵探推理解謎的元素，而遊戲的玩法是在每個場景中尋找關鍵物品並且與各種角色對話來獲得提示和線索，而遊戲的行動次數則是以「精神力」來表示，每一次的行動都會減少一點精神力，若是選擇了錯誤的線索，精神力更是會大幅下降，當精神力歸零用盡時，遊戲就會結束並重置。《愛麗絲的精神審判》APP如圖2-1所示。



圖 2-1 愛麗絲的精神審判[1]

## 2.2 逃脫解謎：古董旅店

《逃脫解謎：古董旅店》是一款整體以密室逃脫為主軸的解謎遊戲，為了讓玩家完全的享受解謎的快感，遊戲在解謎關卡方面的設計非常的獨具匠心。解謎的部分不僅僅只是單純的文字猜謎，還包含了數學、美術、音樂等來設計而成的關卡，非常的考驗玩家的邏輯思考，劇情方面充滿了懸疑詭譎，配上與劇情相合適的音效，在觀看劇情時更充滿了帶入感，美術方面場景以 3D 畫面為主，使得玩家更完全有了「真實密室逃脫」的刺激感[4]。《逃脫解謎：古董旅店》APP 如圖 2-2 所示。



圖 2-2 逃脫解謎：古董旅店[2]

## 2.3 文字獄

《文字獄》是一款以「文字邏輯」為主的密室逃脫解謎遊戲，玩法跟以往的解謎遊戲來說比較特別的，主要以「文字」的組合來進行劇情遊戲，玩家需要從場景當中尋找物品獲得字卡線索，並將字卡以「主詞+動詞+受詞」的方式進行組合，組合成功的句子就會成為劇情的下一步指令。這個遊戲不只考驗玩家們的邏輯也非常考驗記憶，玩家們必須記憶道具的擺放位置或是場景的細節，才有可能順利的觸發遊戲的下一步指令，而在美工的方面，以 2D 密室的場景呈現，遊戲比較注重在劇情解謎，較不注重精美的畫風[5]。《文字獄》APP 如圖 2-3 所示。



圖 2-3 文字獄[3]

## 2.4 開發軟體介紹

### 2.4.1 Illustrator軟體介紹

簡稱「AI」，是一套視覺設計的向量繪圖軟體，可用於繪製插畫、海報、型錄、書籍等各式美工設計，提供使用者強大的繪圖工具[6]，圖2-4為Illustrator的Logo。



圖 2-4 Illustrator

### 2.4.2 Paint Tool SAI 軟體介紹

簡稱「SAI」，是一款可以一邊作畫一邊任意角度翻轉畫布的繪圖軟體，縮放時反鋸齒以及墨線功能。SAI還可設置在繪圖時不讀取滑鼠座標，直接使用數位繪圖板座標進行定位，是許多插畫家或是設計者愛用的繪圖軟體[7]，圖2-5為SAI的Logo。



圖 2-5 SAI

### 2.4.3 Photoshop 軟體介紹

簡稱「PS」，是一款影像處理軟體，可以影像的編修處理、或是繪製合成，除了編修影像外，還能編輯或彩現文字、向量圖型等，還有細分的各種工具及相關的數值設定面板，讓使用者可以更精準的調整及編修[8]，圖2-6為Photoshop的Logo。



圖 2-6 Photoshop

#### 2.4.4 Unity 介紹

Unity 是一款跨平台的遊戲引擎，可用於開發 Windows、MacOS 及 Linux 平台的單機遊戲，PlayStation、XBox、Wii、3DS 和任天堂 Switch 等遊戲主機平台的電動遊戲，或是 iOS、Android 等行動裝置的遊戲。使用的主要程式語言為 C#，在撰寫上也並不複雜，在遊戲製作上的需求非常符合，即使是單人亦或是小團隊，都能快速地製作出遊戲[9]，圖 2-7 為 Unity 的 Logo。



圖 2-7 Unity



## 2.4.5 Unity Fungus介紹

Fungus為Unity中的一個免費外掛軟體，可以在Unity內建的商店裡下載，不需要複雜的程式，Fungus就能夠製作出簡單快速的流程對話系統，可以做出有分支的對話劇情、可點擊的物件也有可拖曳的物件、遊戲紀錄系統，非常容易上手，最適合製作文字類的遊戲[10]。

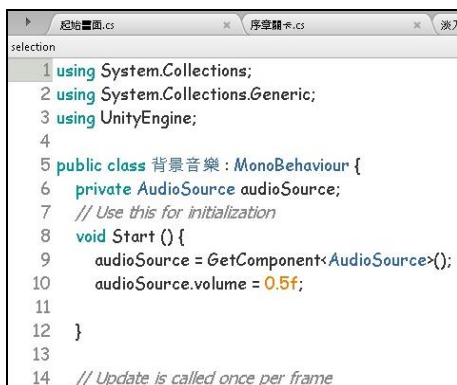
## 2.4.6 C#語言

C#是微軟推出一套基於NET框架、物件導向的程式語言，C#以.NET框架類別庫做為基礎，有類似Visual Basic的開發能力。本專題主要利用C#語言來控制物件在Unity上的行為，如：物件的淡入淡出、背景音樂播放、頁面跳轉等。如圖2-8、圖2-9及圖2-10所示。



```
41 Update ()
42 void Update () {
43     if(FadeInIsStart){
44         if (a > 0) {
45             a -= Time.deltaTime / FadeInTime;
46             t2d.SetPixel (0, 0, new Color (FadeInColor.r, FadeInColor.g, FadeInColor.b, a));
47             t2d.Apply ();
48         }else{
49             FadeInIsStart = false;
50             FadeInIsDone = true;
51         }
52     }
53 }
```

圖 2-8 淡入淡出



```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class 背景音樂 : MonoBehaviour {
6     private AudioSource audioSource;
7     // Use this for initialization
8     void Start () {
9         audioSource = GetComponent<AudioSource>();
10        audioSource.volume = 0.5f;
11    }
12 }
13
14 // Update is called once per frame
```

圖 2-9 背景音樂播放



```
12 }
13 public GameObject 黑底;
14 public GameObject menu畫面;
15 public GameObject 回首頁;
16 public GameObject x;
17
18 public void clickmenu(){
19     黑底.SetActive(true);
20     menu畫面.SetActive(true);
21     回首頁.SetActive(true);
22     x.SetActive(true);
23 }
24 public void click回首頁(){
25     Application.LoadLevel (0);
26 }
```

圖 2-10 頁面跳轉C#

## 2.5 SWOT分析

SWOT分析[11]，又稱優劣分析法，是學者Albert Humphrey在1960~1970年代斯坦福所開發研究的一個項目，用於制定發展策略前對自身的全面分析及競爭優勢的定位。SWOT是由優勢(Strength)、劣勢(Weakness)、機會(Opportunity)、威脅(Threat)，四項要素所組成。

本專題利用SWOT來分析文字解謎遊戲之優缺點，並從中了解此遊戲類型的市場狀況。

表 2-1 SWOT 分析表

<b>優勢 Strength</b> 注重情節與人物塑造，畫面顯示較為精緻，以遊戲形式訓練玩家的腦力與眼力，增強玩家的邏輯分析能力和思維敏捷性[12]。	<b>劣勢 Weakness</b> 此類遊戲都是短期且一次性的小眾遊戲，收益也較一般大型遊戲少[13]。
<b>機會 Opportunity</b> 不會消耗玩家大量時間和金錢，能吸引較多需要消遣或休閒遊戲的玩家。	<b>威脅 Threat</b> 此類遊戲開發方式較為容易因此同類型遊戲相對的多，競爭也較為激烈。

# 第三章 研究方法

## 3.1 研究流程

本專題首先確立了研究主題、研究動機與目的，接著收集相關的文獻探討，研究與了解其他相似遊戲的劇情故事與特點，規劃腳本故事、腳色設計、背景設計、道具設計等，製作本專題謎鏡•迷境文字解謎遊戲的實作系統，最後依據研究的過程紀錄並整理成研究報告。本組專題之研究步驟如圖3-1所示。



圖 3-1 研究步驟

### 3.2 工作分配表

表3-1 工作分配表

	孫鳳伶	葉羿妮	張皓筑	闕翊庭
資料蒐集	S	S	P	
腳本設計			P	
背景設計	P	S		
版面設計		P		
人物設計		P		
道具設計	P	S		
程式開發		S	S	P
音效/音樂			P	
書面資料	P	S	S	

P：主要負責人

S：次要負責人

### 3.3 甘特圖

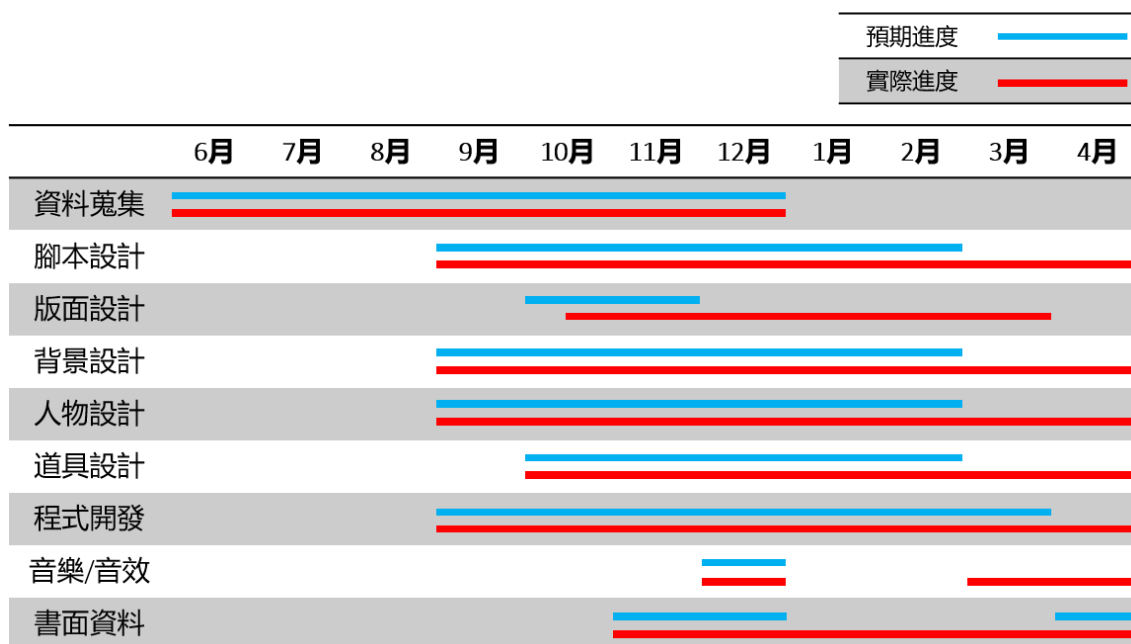


圖 3-2 甘特圖

### 3.4 遊戲流程結構

從主畫面進入後有新遊戲、選擇章節、讀取檔案及離開，四個選項供選擇，選擇新遊戲會由序章劇情開始遊戲，當劇情到達一個段落後會進入解謎關卡，通關後則可選擇接著進入下一關劇情或是返回主畫面，選擇讀取檔案則可從上次紀錄的關卡進度開始，接續之前的遊戲進度，選擇章節可以選擇重複閱讀已經通關的劇情故事，離開則直接離開並關閉遊戲。如圖3-3所示，為本專題解謎遊戲的流程。

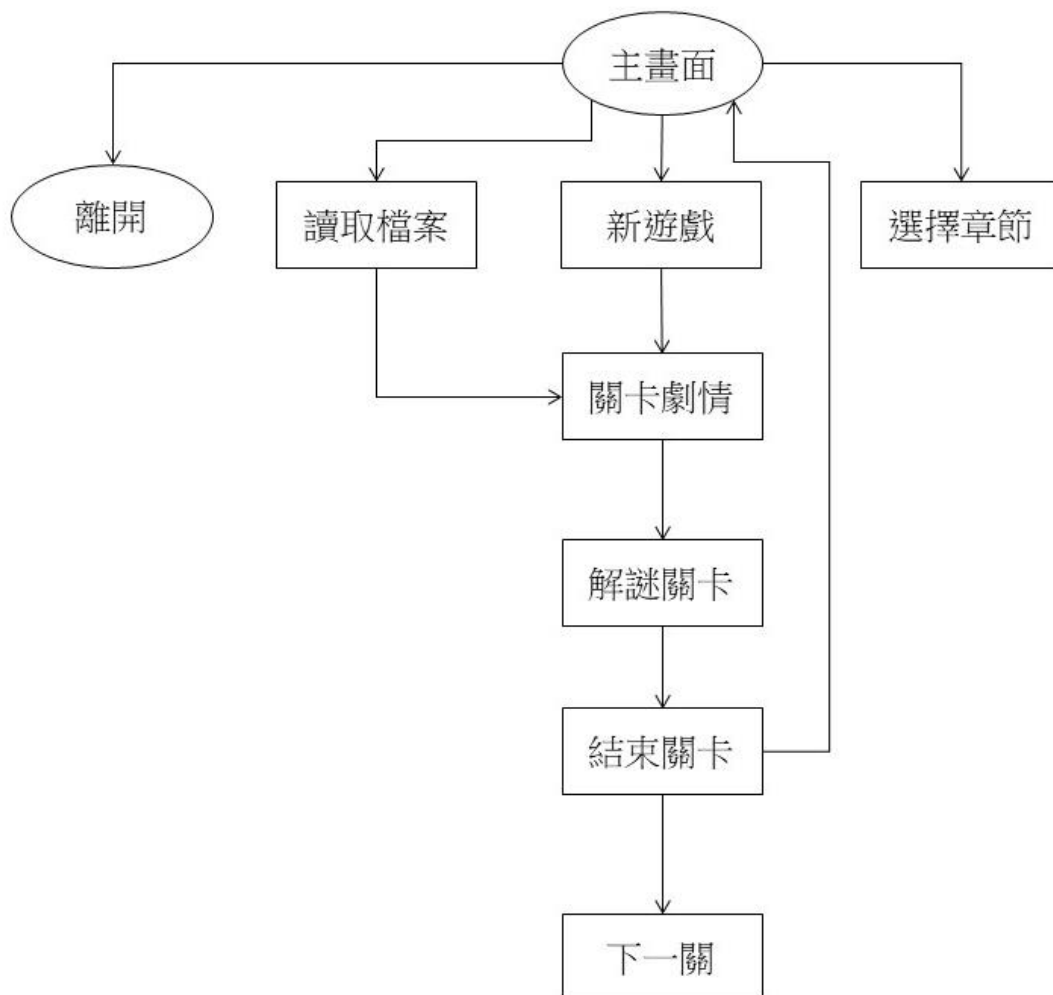


圖 3-3 遊戲流程圖

# 第四章 系統實作

## 4.1 主遊戲畫面

遊戲由每章相關故事連結所構成，遊戲的類型為文字解謎，遊戲的玩法是由劇情對話中尋找提示，並由提示中的線索中從場景裡尋找關鍵提示或是道具，解開線索即可完成此章節，並前往下一章節。

### 一、遊戲主畫面

啟動遊戲後就會先看到遊戲的主畫面，有遊戲的名稱和其他選項，主畫面設定的飄散淡色粒子效果讓畫面的呈現更有迷幻的感覺，如圖4-1、圖4-2所示。



圖4-1 遊戲主畫面

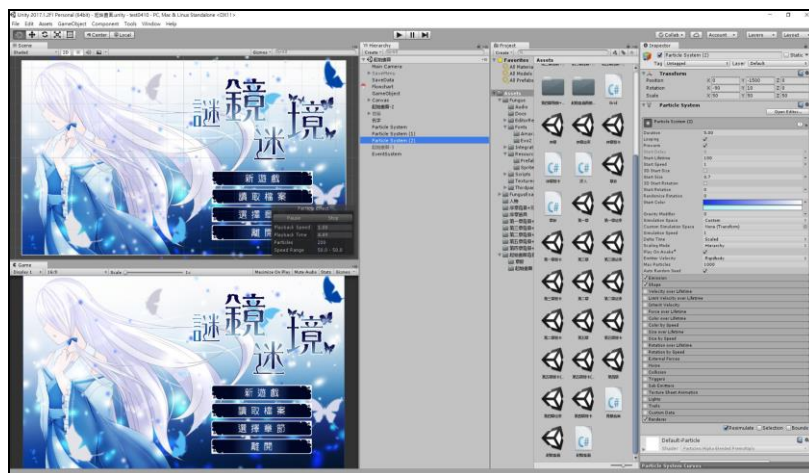


圖 4-2 粒子效果設定

## 二、章節畫面

點選遊戲開始後會跳轉到章節的畫面，如果已經遊玩過的章節劇情想要重新觀看，可以點選選擇章節，重新閱讀通關過的章節劇情。章節畫面如圖 4-3 及圖 4-4 所示。

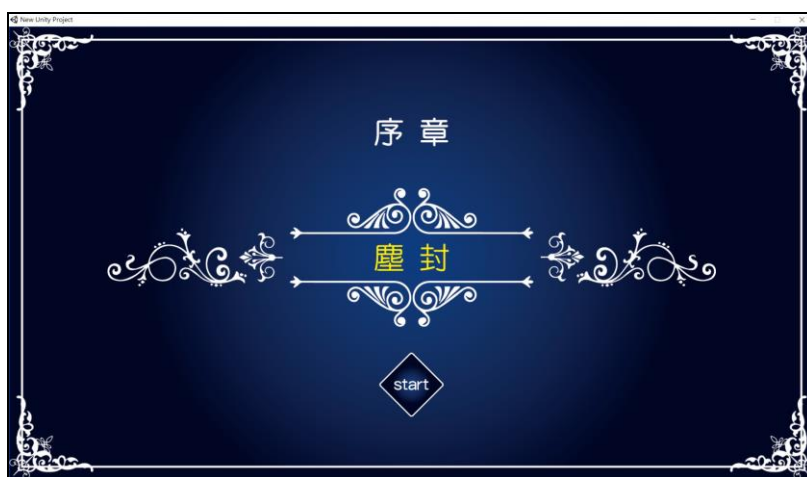


圖4-3 章節畫面



圖 4-4 選擇章節畫面

### 三、劇情遊戲畫面

進入劇情後，即出現角色開始對話，由角色的對話中獲得提示，或是從場景中尋找關鍵道具，角色對話如圖 4-5 所示，獲得道具如圖 4-6 所示。

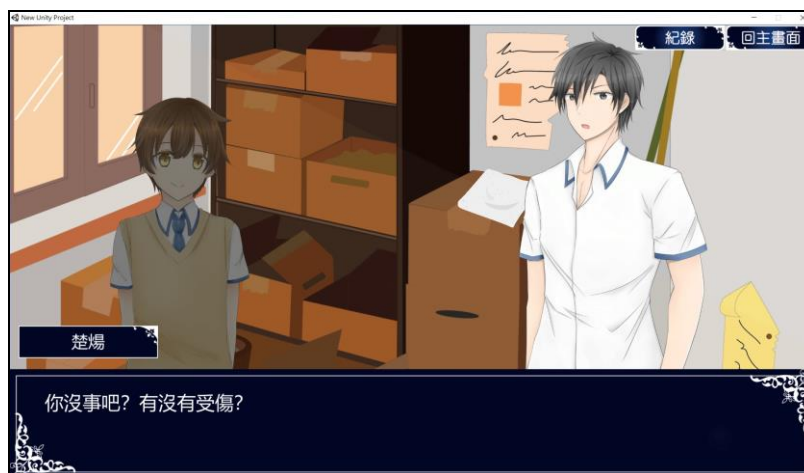


圖 4-5 角色對話



圖 4-6 獲得道具畫面



#### 四、遊戲各功能設定

本遊戲除了使用 Unity 做設計外，也使用了免費的外掛程式來設計遊戲的功能，而程式撰寫的部分則是使用簡單的 C#來撰寫，如跳轉頁面。人物的對話設定及取得道具方面的設定都是使用免費的外掛軟體-Fungus 所設計，如圖 4-7 所示。遊戲章節結束畫面及設定如圖 4-8、圖 4-9 所示。

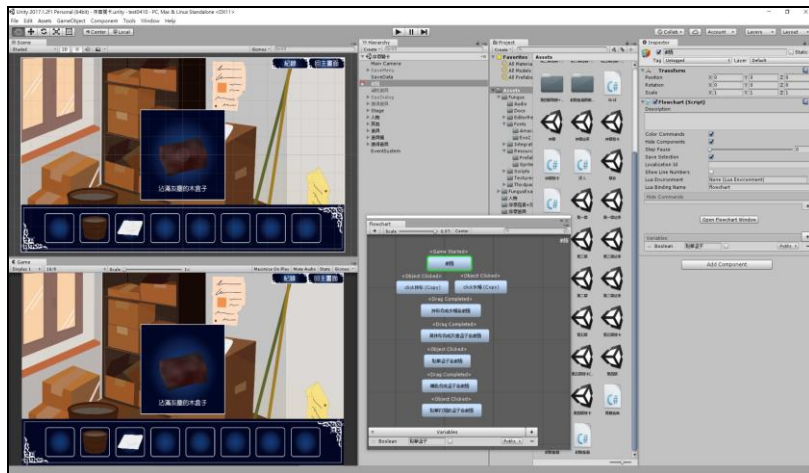


圖 4-7 Fungus 設定人物對話



圖 4-8 章節結束畫面

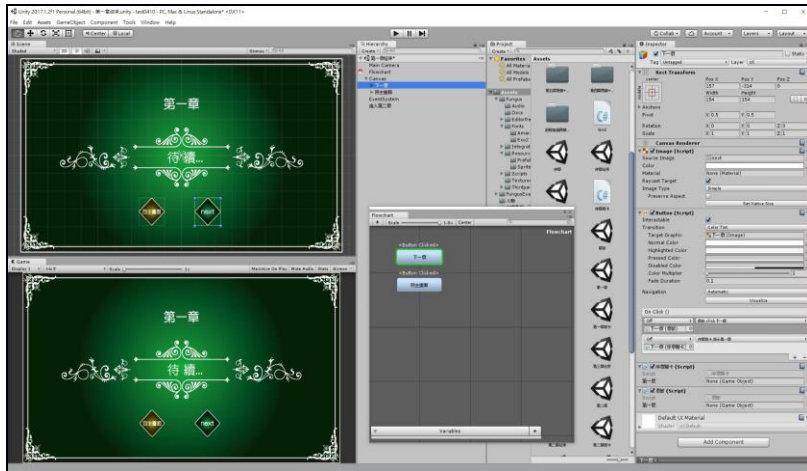


圖 4-9 章節結束設定

## 4.2 遊戲劇情簡介

在一個炎熱的午後，凌文沛跟他從小一起長大的好友楚煬正在整理倉庫，無意間翻出一個盒子，裡面裝著封印鏡仙的鏡子，正當他們好奇的把玩時卻不慎摔破了鏡子，碎片四散進當時參與封印鏡仙的幾位上仙的記憶裡，但上仙們全都轉世為人，所以必需找到上仙們的轉世並且進入上仙的記憶尋找碎片，在尋找碎片的過程中也漸漸發現鏡仙的身份其實不單純。

### 4.2.1 遊戲角色介紹

1. 姓名：凌文沛

性別：男性

介紹：活潑；陽光，好奇心非常重，有喜歡亂撿東西的癖好，常常惹了麻煩第一件事就是去找楚煬。

如圖 4-10 所示，角色：凌文沛。



圖 4-10 角色：凌文沛

2. 姓名：楚煬

性別：男性

介紹：溫和、非常會照顧人，老是吐糟劇情跟作者，每次凌文沛惹上麻煩時，雖然之後總會抱怨，但是還是會默默的幫忙解決。



圖 4-11 角色：楚煬

如圖 4-11 所示，角色：楚煬。

3. 姓名：鏡仙-謝蘭亭(蘭亭上仙)

性別：女性

介紹：外表看起來清冷，但其實有點天真，因為被封印太久而遺忘了以前記憶。



圖 4-12 角色：鏡仙-謝蘭亭

如圖 4-12 所示，角色：鏡仙-謝蘭亭。

4. 姓名：凌震

性別：男性

介紹：凌文沛的爺爺，脾氣暴躁但還是很寵愛孫子的一個老頭子。

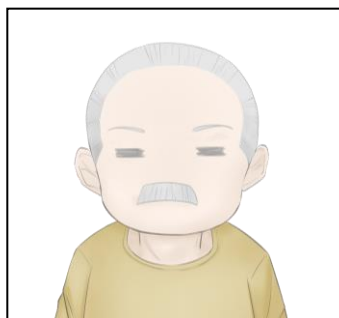


圖 4-13 角色：凌震

如圖 4-13 所示，角色：凌震。

5. 姓名：廖婉婕

性別：女性

介紹：凌文沛的導師，對教學很有熱忱，不過有時候很脫線。

如圖 4-14 所示，角色：廖婉婕。



圖 4-14 角色：廖婉婕

6. 姓名：蕭顏

性別：女性

介紹：凌文沛班上新來的轉學生，性格內向害羞所以通常沒有表情，是個學霸。

如圖 4-15 所示，角色：蕭顏。



圖 4-15 角色：蕭顏

## 4.2.2 章節劇情介紹

### 1. 序章 - 塵封

凌文沛跟楚煬在整理倉庫時發現一個木盒子，並在木盒子底部找到木盒子的鑰匙，開啟木盒子之後，獲得鏡子。

如圖 4-16 所示，序章劇情畫面。

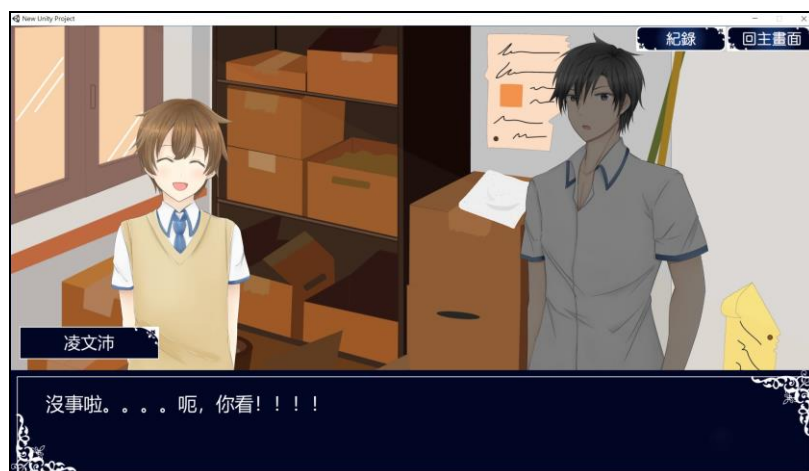


圖 4-16 序章劇情畫面

## 2. 第一章 - 破鏡

兩人開始研究鏡子，在研究的過程中不慎將鏡子摔落，不但鏡子破碎，碎片也消失。

如圖 4-17 所示，第一章劇情畫面。



圖 4-17 第一章劇情畫面

## 3. 第二章 - 鏡仙

正當兩人討論破鏡一事時，一名自稱鏡仙的古裝女子突然現身，經過一番討論後決定去找凌文沛的爺爺商量。

如圖 4-18 所示，第二章劇情畫面。



圖 4-18 第二章劇情畫面

#### 4.第三章 - 挨罵

兩人將事發經過告訴凌爺爺，爺爺將兩人罵了一頓後，發現一旁鏡仙，一眼認出鏡仙其實是上仙，最後爺爺要求兩人尋回全部碎片。

如圖 4-19 所示，第三章劇情畫面。



圖 4-19 第三章劇情畫面

#### 5.第四章 - 導師

兩人在學校討論尋找碎片一事，鏡仙突然在兩人班導身上感受到碎片氣息，兩人說好利用導師會議時間潛入導師室尋找碎片。

如圖 4-20 所示，第四章劇情畫面。



圖 4-20 第四章劇情畫面

## 6.第五章 - 潛入

兩人在導師室開始尋找碎片，翻遍導師室後找到萬能鑰匙來開啟老師抽屜，找到偽裝成碎片的手環。

如圖 4-21 所示，第五章劇情畫面。



圖 4-21 第五章劇情畫面

## 7.第六章 - 過去

收回碎片的鏡仙突然想起了被封印前的記憶，原來是導師的前世清漣仙子奉主人之命阻止鏡仙強行闖入會面，另有一神秘人旁觀事情經過。

如圖 4-22 所示，第六章劇情畫面。



圖 4-22 第六章劇情畫面

## 8.第七章 - 轉學生

碎片尚未收齊，此時鏡仙在轉學生身上感受到其他碎片的氣息，兩人立刻商討對策，後來發現轉學生竟看得見鏡仙，碎片十分容易的找到了。

如圖 4-23 所示，第七章劇情畫面。



圖 4-23 第七章劇情畫面

## 9.最終章

完整收集碎片的鏡仙知道了被封印的真相，原來是主上為了不讓她成為祭品因此將她封印後自行進行儀式，事件終於真相大白，鏡仙也感受到主上的氣息，決定去尋找他。

如圖 4-24 所示，最終章劇情畫面。



圖 4-24 最終章劇情畫面



## 第五章 結論與建議

以下為本專題之結論及建議：

### 結論：

1. 美工軟體 Illustrator 的鋼筆工具繪製背景及道具。
2. 美工軟體 SAI 搭配繪圖板繪製人物角色、遊戲各元件、部分道具及背景。
3. Unity 將各章節獨立製作成執行檔，並在最後結合。
4. 免費外掛 Fungus 製作對話流程、遊戲紀錄、物件點擊及拖曳功能。
5. C# 撰寫畫面跳轉及淡入淡出特效、背景音樂設置。

### 建議：

1. 在遊戲關卡的設置能夠有更多不同的變化及難易度。
2. 因應不同場景或狀態有不同的音效。
3. 在劇情方面能夠多加入分支故事以豐富遊戲內容。

## 參考文獻

[1] 愛麗絲的精神審判

[https://play.google.com/store/apps/details?id=tokyo.seec.arisunoSeisin\\_tc&hl=zh\\_TW](https://play.google.com/store/apps/details?id=tokyo.seec.arisunoSeisin_tc&hl=zh_TW)

[2] 逃脫解謎：古董旅店

[https://play.google.com/store/apps/details?id=tw.com.socayenne.ah.lite&hl=zh\\_TW](https://play.google.com/store/apps/details?id=tw.com.socayenne.ah.lite&hl=zh_TW)

[3] 文字獄

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.JiaHo.Word\\_Prison](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.JiaHo.Word_Prison)

[4] [達人專欄] 愛麗絲的精神審判-可悲但不可憐，扭曲至極的友誼。

<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=3518810>

[5] 玩法簡單卻殺光腦細胞 試著從《文字獄》逃出去吧！

<https://game.udn.com/game/story/10453/3019265>

[6] [Illustrator 維基百科](#)

[https://zh.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Illustrator](https://zh.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator)

[7] [Paint Tool SAI 維基百科](#)

[https://zh.wikipedia.org/wiki/Paint\\_Tool\\_SAI](https://zh.wikipedia.org/wiki/Paint_Tool_SAI)

[8] [Photoshop](#)

[https://zh.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](https://zh.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)

[9] Unity (遊戲引擎)

[https://zh.wikipedia.org/wiki/Unity\\_\(%E6%B8%B8%E6%88%8F%E5%BC%95%E6%93%8E\)](https://zh.wikipedia.org/wiki/Unity_(%E6%B8%B8%E6%88%8F%E5%BC%95%E6%93%8E))

[10] Unity Fungus

<http://www.morningfungame.com/2016/05/unityfungus.html>

[11] SWOT

Dosher, M., Benepe, O., Humphrey, A., Stewart, R., & Lie, B. (1960). The SWOT analysis method. Mento Park, CA, Stanford Research Institute.

[12] 解謎遊戲分析

<https://baike.baidu.com/item/%E8%A7%A3%E8%B0%9C%E6%B8%B8%E6%88%8F/82300>

[13] 解謎遊戲優缺點

<https://baike.baidu.com/item/%E8%A7%A3%E8%B0%9C%E6%B8%B8%E6%88%8F/82300>