



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系

回憶之間

指導教授：謝淑玲 教授
組員名單：田曉鳳 A88B015
 王昀琇 A88B023
 廖翊淳 A88B042
 侯怡亘 A88B044

中 華 民 國 1 1 2 年 0 4 月



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系專題口試委員審定書

回憶之間

指導教授：謝淑玲 教授

組員名單：田曉鳳 A88B015

王昀琇 A88B023

廖翊淳 A88B042

侯怡亘 A88B044

指導教授：_____

口試委員：_____

中華民國 1 1 2 年 0 4 月

謝 誌

本專題報告得以順利完成，首先要感謝恩師謝淑玲老師細心引導我們，耐心的協助我們，克服研究過程中所面臨的困難，給予我們最大的協助，使本專題得以順利完成。

研究報告口試期間，感謝王曉玫老師、張志華老師不辭辛勞細心審閱，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，感謝系上諸位老師在各學科領域的熱心指導，增進資訊管理知識範疇，在此一併致上最高謝意。

田曉鳳
王昀琇 謹誌
廖翊淳
侯怡亘

中華民國 112 年 04 月於嶺東

摘 要

近幾年手機遊戲層出不窮，各類型的玩家數不勝數，不論是電腦、平板、手機到現今風行的遊戲機，可看見遊戲已是當代紓壓不可或缺的一部分。

本專題研究開發 Unity 橫向卷軸 2D 遊戲，遊戲類型為教育且又歷史類型遊戲，時空背景為現代及大稻埕時期，以自我探索為主題。本專題共有三大關卡，透過跟隨女主曹米粉的步伐來推進故事走向。

本遊戲分為四個部分，分別為序章、平凡生活、穿越之旅、蛻變，本遊戲主要遊玩方式為挑戰關卡，跟隨女主米粉通往不同關卡，體驗當時大稻埕的特有文化，也在領會過程中一起思索將來的日子要如何勾勒出自己憧憬的模樣。

關鍵字:探索自我、教育益智遊戲、2D 橫向卷軸遊戲

目 錄

摘要	I
目錄	II
表目錄	IV
圖目錄	V
第壹章 緒論	1
1.1 研究動機	1
1.2 研究目的	1
第貳章 文獻回顧與探討	2
2.1 廖添丁-稀代兇賊の最期	2
2.2 Florence	2
2.3 紫色大稻埕	2
2.4 大稻埕	3
2.5 光陰的故事	3
2.6 開發軟體介紹	4
2.6.1 Adobe Illustrator	4
2.6.2 Unity	4
2.6.3 Procreate	5
2.6.4 Clip Studio Paint	5
2.6.5 Microsoft Visual Studio	5
第參章 研究方法	6
3.1. 研究流程	6
3.2. 遊戲設計概念	7
3.3. 開發軟體與系統需求	8
3.4. 甘特圖	8
3.5. 工作分配	8
第肆章 系統實作	9
4.1. 遊戲簡介	9
4.2. 遊戲大綱	9
4.3. 遊戲總覽	9
4.3.1. 出場人物	9
4.3.2. 年代	10
4.3.3. 章節總覽	10
4.4. 遊戲劇本	10
4.4.1. 序章	10
4.4.2. 第一章-遊戲劇本	10
4.4.3. 第二章-遊戲劇本	11

4.4.4. 第三章-遊戲劇本	14
4.5. 關卡介紹	15
4.5.1. 前導介紹	15
4.5.2. 第一章-平凡生活	15
4.5.3. 第二章-穿越之旅	15
4.5.4. 第三章-蛻變	16
4.6. 遊戲畫面	16
4.6.1. 開始畫面	16
4.6.2. 前導動畫	16
4.6.3. 序章	17
4.6.4. 選單	19
4.6.5. 第一章-遊戲畫面	20
4.6.6. 第二章-遊戲畫面	24
4.6.7. 第三章-遊戲畫面	30
4.6.8. 人物	30
4.7. 玩家回饋	33
4.7.1. 視覺畫面回饋	33
4.7.2. 音樂音效回饋	34
4.7.3. 遊戲操作介面回饋	34
4.7.4. 劇情回饋	35
4.7.5. 遊戲整體回饋	35
第五章 結論	36
參考文獻	37
附件	39

表目錄

表3.1 開發軟體表	8
表3.2 工作分配表	8

圖目錄

圖2.1 《廖添丁 - 稀代兇賊の最期》封面	2
圖2.2 Florence 封面	2
圖2.3 紫色大稻埕封面	3
圖2.4 大稻埕(電影)封面	3
圖2.5 光陰的故事宣傳封面	4
圖2.6 illustrator 的 logo	4
圖2.7 Unity 的 logo.....	4
圖2.8 Procreate 的 logo.....	5
圖2.9 Clip Studio Paint 的 logo	5
圖2.10 Microsoft Visual Studio 的 logo.....	5
圖3.1 研究流程圖	6
圖3.2 遊戲流程結構圖	7
圖4.1 本專題主畫面	16
圖4.2 本專題前導動畫	17
圖4.3 序章封面圖	17
圖4.4 序章中女主家	17
圖4.5 序章公車上	18
圖4.6 序章教室裡	18
圖4.7 序章畫廊	18
圖4.8 序章穿越後的畫面	19
圖4.9 點擊按鈕開始遊戲	19
圖4.10 選單全部畫面	19
圖4.11 選單第一章畫面	20
圖4.12 選單第二章畫面	20
圖4.13 選單第三章畫面	20
圖4.14 漫畫式動畫畫面	21
圖4.15 第一章對話系統媽媽說話	21
圖4.16 第一章對話系統米粉說話	21
圖4.17 點擊按鈕切換至教室場景	21
圖4.18 老師在教室宣布參訪藝廊	22
圖4.19 地圖畫面	22
圖4.20 點擊按鈕之後接續博物館動畫	22
圖4.21 藝廊畫面	23
圖4.22 蔣渭水導覽	23
圖4.23 台茶興起導覽	23
圖4.24 嘉農棒球導覽	23
圖4.25 郭雪湖導覽	24

圖4.26	李亭香導覽.....	24
圖4.27	穿越至1930程式畫面.....	24
圖4.28	布莊前台與老闆對話畫面.....	25
圖4.29	布莊導覽短片.....	25
圖4.30	布莊小遊戲.....	25
圖4.31	台灣民報畫面.....	26
圖4.32	國語課本50音畫面.....	26
圖4.33	小瀧湯包與米粉聊天畫面.....	26
圖4.34	茶莊前台.....	27
圖4.35	採菁.....	27
圖4.36	培火.....	27
圖4.37	拼配.....	27
圖4.38	風選.....	28
圖4.39	裝箱.....	28
圖4.40	蔣渭水造勢現場.....	28
圖4.41	天皇進場動畫畫面.....	28
圖4.42	救救蔣渭水遊戲畫面.....	29
圖4.43	逃出水牢後畫面.....	29
圖4.44	台展畫面.....	29
圖4.45	跑馬燈畫面.....	29
圖4.46	遊覽車內部畫面.....	30
圖4.47	米粉返校後動畫畫面.....	30
圖4.48	大稻埕碼頭畫面.....	30
圖4.49	曹米粉手稿.....	31
圖4.50	米粉精稿.....	31
圖4.51	小瀧湯包和服版.....	31
圖4.52	小瀧湯包現代版.....	31
圖4.53	米粉媽媽.....	32
圖4.54	小瀧湯包制服版.....	32
圖4.55	蔣渭水.....	32
圖4.56	老師.....	32
圖4.57	警察.....	32
圖4.58	遊戲畫風及遊戲場景畫面的回饋數據.....	33
圖4.59	玩家喜愛場景的數據統計.....	33
圖4.60	遊戲場景回饋.....	33
圖4.61	音樂滿意度回饋數據.....	34
圖4.62	音樂滿意度回饋.....	34
圖4.63	遊戲操作流暢度及難易度回饋數據.....	34

圖4.64 遊戲劇情喜好回饋數據.....	35
圖4.65 遊戲整體遊玩感受回饋數據.....	35

第壹章 緒論

1.1 研究動機

隨著時代的演變及科技產品日新月異，大眾對於智慧型電子產品的依賴性也大幅增加，出外旅遊及閱讀書籍的普及率也降低不少，且近期又遇上疫情肆虐無法出門，在家使用手機的時間也比以前多，因此以手遊的方式讓大家可以緩解無聊之餘，也可以讓大家彷彿置身參觀導覽其中。

近年來教科書所提及的歷史事蹟越來越少，使得年輕學子對以前的台灣了解程度也越來越低，選用與現在有距離的 1930 年代大稻埕為背景，希望不只中老年人，甚至是更年長的爺爺奶奶也可以一起共襄盛舉，在遊玩過程中可以回憶童年時的童真快樂以及青春期時的悸動美好，且能夠利用此遊戲來向孩子們述說故事，拉近與孩子之間的距離。

青少年於青春有著開始思考自己未來的悸動，但無法清晰知曉未來藍圖的模樣又容易使其感受挫敗，因本專題欲想帶領於人生十字路口不知該如何前行的玩家在遊玩過程中跟隨女主的腳步一起發掘自己被封印的抱負，逐漸描繪自己未來的構圖。

這款以大稻埕為背景，由於現今小學有融入閩南語課程，因此玩家年齡為 10 歲（國小三年級）以上，創造具有故事性及趣味性的內容，希望透過遊戲可以讓小朋友更了解以前台灣的生活樣貌，亦讓較年長的長輩一起回味童年時期的美好之餘，也希望讓在人生路口徬徨的玩家可以經由遊戲刻畫出屬於自己滿意的畫作。

1.2 研究目的

本專題除具備教育意義可讓小孩用有趣的方式對繁華的大稻埕時期多些了解之餘，欲藉由遊戲劇情內容帶領現代人從對於未來的疑惑中逐漸走出迷霧，遊戲預計設計成四大章節，最前章節以翻書效果形式呈現出故事的前情提要，讓玩家可更快速了解遊戲故事情節，後面三大章節透過跟隨女主曹米粉的步伐一路從對來日感到迷惘，歷經穿越之旅中學習到不同的事物，再回歸現實主張往後的人生，應增添對自我的期許。此將研究目的整理出條列式如下：

1. 在家體驗1930年代大稻埕產物的製造過程。
2. 引導玩家發掘自我價值。
3. 使玩家對未來更有方向感，「蔣渭水」的愛拚才會贏精神為啟發。
4. 使親子間的關係更加親近。
5. 提升玩家對了解歷史的興趣。
6. 讓玩家對於大稻埕繁華時期的生活更加了解。

第貳章 文獻回顧與探討

本專題文獻參考以懷舊風格的遊戲及影視為主，因這些文獻所帶來的啟發使本團隊完成此劇情遊戲。

2.1 廖添丁-稀代兇賊の最期

《廖添丁 - 稀代兇賊の最期》經典 Flash 遊戲，後改成 Unity 2D 遊戲，敘述台灣民間傳說中的義賊「廖添丁」，如何在大稻埕中劫富濟貧、打擊邪惡勢力的故事。

本專題參考《廖添丁 - 稀代兇賊の最期》中的復古畫風呈現，能迅速帶領玩家進入懷舊的氛圍，以及 Unity 2D 圖像的遊戲走向流程 [1]，如圖 2.1 所示。



圖 2.1 《廖添丁 - 稀代兇賊の最期》封面

2.2 Florence

在《Florence》遊戲裡，玩家將引導與陪同女主人公 Florence 體驗一段段日常生活包括經歷人生中首次的戀情。此遊戲受到普遍好評，評論家稱讚遊戲的互動性和藝術性以及音樂，但也有評論家不滿意於遊戲令人傷心的結局[2]，如圖 2.2 所示。

本專題參考《Florence》中的關卡設計模式，跟隨主角一起體驗的故事風格，以及如何帶領玩家沉浸式體驗的遊戲呈現。



圖 2.2 Florence 封面

2.3 紫色大稻埕

《紫色大稻埕》，如圖 2.3，標語為用性命追求的自由夢、用彩色筆畫出時代的青春夢、牽手作伙鬥陣走的戀愛夢[3]。以 1924 大稻埕作為背景，敘說生意人喝茶

論經濟，文化人喝酒說理想，劇中將過往歷史鉅細靡遺地呈現，也成為本專題中要參照的文獻依據。

本專題參照《紫色大稻埕》中歷史背景，以及當時的文化，包含治裝、背景、語言，而其中最重要的參考要點在於茶文化及美術風格，將茶農初製的毛茶進行分級、揀梗、焙火、拼配、風選[4]。本專題採納製茶五步驟。



圖 2.3 紫色大稻埕封面

2.4 大稻埕

《大稻埕》，如圖 2.4 所示，講述一個沒有目標的男學生，失戀之後找到神奇教授一起展開穿越之旅，見證重大歷史事蹟。

本專題參照《大稻埕》中的穿越方式來呈現遊戲，增加趣味性。電影中詼諧正向的風格，為本專題想效仿的作風，而使本專題遊戲設定為對未來無想法的高中生，在歷經關卡的過程找尋到自我人生的目標[5]。



圖 2.4 大稻埕(電影)封面

2.5 光陰的故事

《光陰的故事》，如圖 2.5 所示，是一部以透過懷舊的方式，引起社會大眾的共鳴，喚起更多當年的記憶，且時代背景落在大多數青少年父母的青春年代，讓現代年輕人能藉此瞭解自己父母的過去[6]。

本專題參照《光陰的故事》利用樸實無華的敘述的方式，帶領玩家更能貼切的感受到當時的氛圍，並投入遊戲當中。



圖 2.5 光陰的故事宣傳封面

2.6 開發軟體介紹

本專題所使用到的開發軟體以 Unity 為最大主要軟體，其中程式編碼使用 Microsoft Visual Studio，所使用繪圖軟體包括 Adobe Illustrator、Procreate、Clip Studio Paint。

2.6.1 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator，如圖 2.6 所示，也是 Adobe 系統公司推出的基於矢量的圖形製作軟件。最初是 1986 年為蘋果公司麥金塔電腦設計開發的，1987 年 1 月發布，在此之前它只是 Adobe 內部的字體開發和 PostScript 編輯軟件。

本專題運用了按鈕圖案的設置及一些圖案插圖設計除此之外還有工作區域工具可以選擇圖案，它可以選擇按鈕圖案，具有去背及出血的功能，我們初始使用此軟體會至場景[7][8]。



圖 2.6 illustrator 的 logo

2.6.2 Unity

Unity 是一種跨平台的 2D 和 3D 遊戲引擎，由 Unity Technologies 研發，主要為開發遊戲的軟體[9]，如圖 2.7 所示。

本專題運用此軟體製作遊戲將 2D 遊戲呈現，此軟體功能完善而讓本專題遊戲的運作更加精緻化。



圖 2.7 Unity 的 logo

2.6.3 Procreate

Procreate 是 iPad 最為知名的繪畫應用 App 之一，隨手可即時繪製並同時存檔的功能也是本組專題運用此軟體繪製的最大主因，搭配 AirDrop 傳送，也讓本專題提高效率[10]，如圖 2.8 所示。



圖 2.8 Procreate 的 logo

2.6.4 Clip Studio Paint

Clip Studio Paint (CSP) 是由日本 CELSYS 公司所開發的繪圖軟體，可快速提昇繪製的速度。適用於電繪板的繪圖軟體。本專題運用此軟體繪製部分的人物及場景[11]，如圖 2.9 所示。



圖 2.9 Clip Studio Paint 的 logo

2.6.5 Microsoft Visual Studio

Visual Studio .NET 是用於快速生成企業級 ASP.NET Web 應用程式和高效能桌面應用程式的工具。Visual Studio 包含基於組件的開發工具(如 Visual C#、Visual J#、Visual Basic 和 Visual C++)，以及許多用於簡化基於小組的解決方案的设计、開發和部署的其他技術。

本專題運用 Visual Studio 製作翻書程式、人物走動效果以及聲音控制效果，使用的語言 C#編寫程式套用在本專題上[12]，如圖 2.10 所示。



圖 2.10 Microsoft Visual Studio 的 logo

第參章 研究方法

3.1 研究流程

本專題研究流程共有八步驟，在專題開始之後先討論專題的作品方向，確定製作遊戲後討論要做平面的遊戲還是 3D，討論出要做的遊戲為 Unity 2D 後開始確立要製作的主題，經過幾週的討論決定要製作寓教娛樂類的歷史探索小遊戲，主題訂定後開始編寫劇本，在劇本寫一段落後也開始撰寫程式及繪製場景，繪製出部分場景後再繪製角色，並且製作穿插的小動畫，於遊戲設計過程中反覆修改劇本，使遊戲更加通順，並且多次測試及除錯，最後將本專題呈現

本組專題之研究流程圖，如圖 3.1 所示。

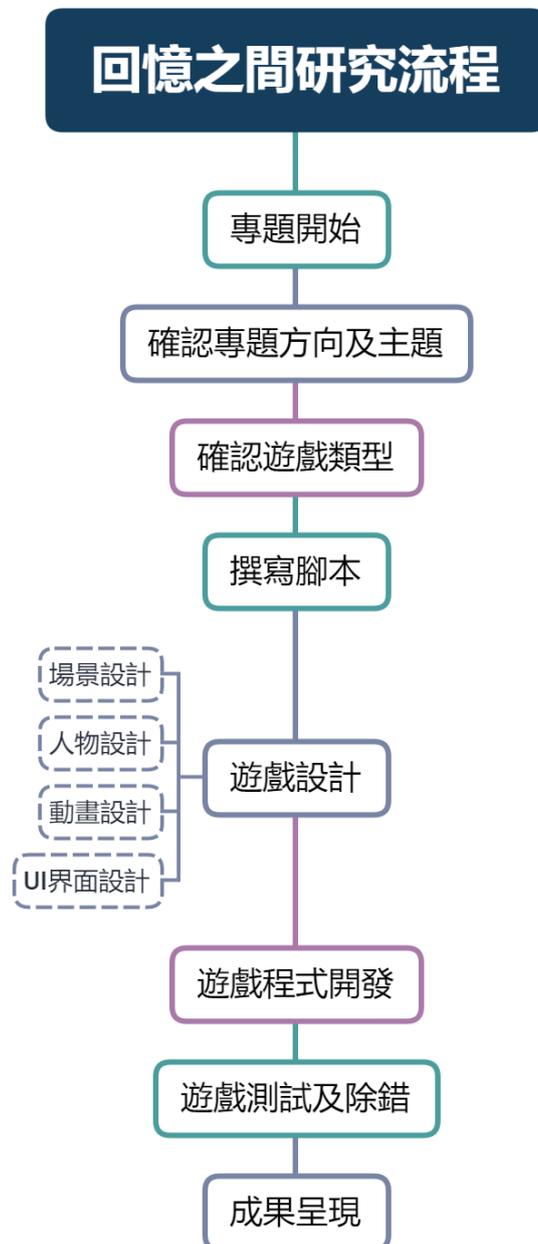


圖 3.1 研究流程圖

3.2 遊戲流程結構

本專題遊戲流程分為六部分，點開遊戲後會有前導動畫讓玩家迅速融入遊戲情境中，動畫播畢之後會進入主畫面，點擊之後進入序幕，序幕以翻頁形式呈現，接著進入第一章平凡生活，概述曹米粉的日常以及穿越的契機，第二章穿越之旅，玩家需跟隨曹米粉闖關不同的關卡，體驗成長的過程，第三章蛻變，回到現代的曹米粉因穿越之旅的旅程而對未來有所啟發。

本組專題之遊戲流程結構，如圖 3.2 所示。

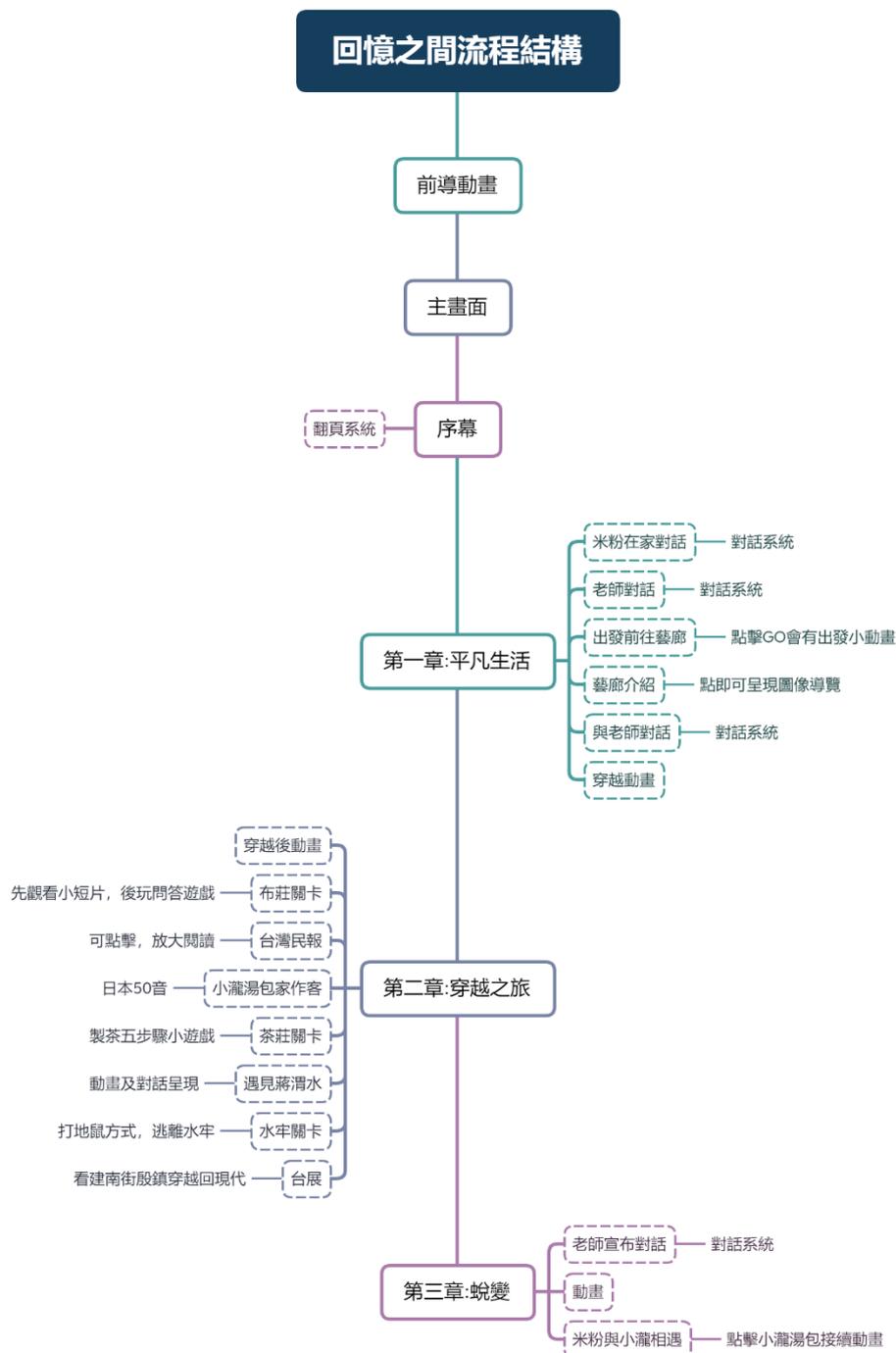


圖 3.2 遊戲流程結構圖

3.3 遊戲設計概念

本專題為具有教育意義的台灣歷史遊戲，孩童於煩悶課程中較無法專心吸收，若有一款可身歷其境的互動小遊戲增加孩童的注意力，可當校園內的課程教材，亦可於自家中親子一起遊玩，家長在陪伴玩遊戲的同時，也可回憶在大稻埕年間發生的瑣事與孩子分享，拉近親子間的距離。

藉由米粉穿越後探索自我的旅程，從一開始的布莊認識布料，到遇見小瀧湯包讀取台灣民報，至小瀧湯包家中作客學習日語，在街上聞到沁人心脾的茶香味進茶莊學習製茶過程，以及最後於街上受蔣渭水抗議的啟發所帶來的成長以至於前往水牢解救蔣渭水，希望對未知生活感到迷惘的玩家可以在體驗過程中，與女主曹米粉一起建構未來的藍圖。

故事主角曹米粉為一個平凡的女高中生，面臨統測的日子即將到來，因對未來迷茫，米粉仍然在上課時間睡覺渾渾噩噩度日，在參訪藝廊中，老師傾聽完米粉的煩惱，給一台相機，在米粉按下快門鍵後，畫作裡的人物開始動了起來，米粉被吸進畫作裡，冒險旅程也隨即展開。

3.4 開發軟體與系統需求

本專題採用 Unity 製作軟體並用 C#語言撰寫程式，專題中的遊戲圖片、遊戲場景及關卡美術設計使用 Illustrator 及 Photoshop 等軟體，如表 3.1 所示。

表 3.1 開發軟體表

項目	程式撰寫軟體
程式撰寫軟體	Unity
程式撰寫語言	Microsoft Visual Studio
圖片編修軟體	Adobe illustrator、Adobe Photoshop、Procreate、Clip Studio Paint

3.5 工作分配

本專題將專題工作細分成資料蒐集、腳本構想、美術設計、程式撰寫及書面資料，工作分配如表 3.2 所示。

表 3.2 工作分配表

	田曉鳳	王昀琇	廖翊淳	侯怡巨
主題訂定	✓	✓	✓	✓
收集資料	✓	✓	✓	✓
撰寫劇本	✓	✓	✓	✓
美術設計		✓	✓	✓
程式設計	✓	✓	✓	✓
短片製作				✓
書面資料	✓		✓	✓
簡報製作				✓

第肆章 系統實作

4.1 遊戲簡介

本遊戲名稱為「回憶之間」，是一款帶玩家回顧臺灣大稻埕時期產業的勵志遊戲。使用 2D 圖像所呈現，遊戲一開始講述女主曹米粉是一位普通迷糊的高中生，對未來很迷惘，未來的我是什麼樣子的？畢業後的我要如何在社會中立足？要如何自給自足？夢想究竟是夢想還是理想？經過教授的神奇相機意外展開穿越之旅，旅途中領悟到不同的大稻埕舊有文化，體驗過程女主也在為人生的藍圖破關斬將，逐步面對自我。關卡至布莊換衣服猶如嬰兒開始選擇自己想要的貨品，選擇為正視自己內心的重要始源。著裝完成回到大街上遇見男學生，至男學生家作客學習日語，豐富內涵文明知識，增添對自身的自信，對於思索未來可以輕鬆正視。拜訪完成回到大街上嗅到撲鼻而來的茶香，踏入茶莊學習製茶過程，願意獨自看向自我，背對心魔朝前邁進。

藉由米粉穿越的過程，探究台灣過去的豐富歷史之餘，也希望玩家可以跟隨米粉面對重重關卡時心境上的變化，啟發如何選擇自己未知的未來，藉此尋找自己真正想走的道路。

4.2 遊戲章節說明

第一章米粉渾渾噩噩過生活反映出當代人對於未來沒有明確的目標，日子一天天過去，但回首卻發現了無新意，而妄自菲薄自身的價值，老師給的那台相機就像生活當中遇到貴人讓我們茅塞頓開，穿越那剎那就像我們終於願意去正視自己所逃避的事物。

第二章帶領玩家更深入了解大稻埕歷史文化，米粉在此章節開始嘗試不同面向的事物，在布莊了解布的知識，「挑布是一種學問!好布不一定真正好，穿了合適舒服最重要」，暗喻找到合適自己的人生方向才能真正走得長遠；在小瀧家與小瀧結識，「學習不只在書本中，生活中很多事也需要」，暗喻需多累積生活經驗，因為很多常識在書中是無法學到的，在茶莊學習製茶過程了解慢工出細活，「慢工出細活，真正的極品往往需要認真對待每一過程!」指說好事多磨，只要認真對待每一事物，最後會得到完美的成果；在與蔣渭水相處中了解「只要心中有想捍衛的事物，自然就會想爭取」，因此在體驗過程中發掘興趣夢想，更確立對未來的憧憬。

第三章歷經蛻變的洗禮，開始計劃目標並實踐，讓日子不再空洞度過，最後米粉也獲得自己想要的結果，最後以成功者的身分再次到大稻埕旅遊，形成今昔對比，更讓玩家領悟找到人生目標是很重要的過程。

4.3 遊戲總覽

4.3.1 出場人物

米粉-應藉統測考生，原對生活漫無目的，因經過穿越之旅受到啟發而正

視自己的人生，訂下目標並努力執行。

小瀧湯包-米粉於穿越時認識的男學生，參與蔣渭水的造勢活動，與米粉一起救出蔣渭水，後在現今與米粉在大稻埕相遇。

媽媽-米粉的媽媽，拿米粉與鄰居比較使米粉不想拘泥於現狀。

老師-帶領米粉所在班級一起前往大稻埕參訪藝廊，米粉困惑時給其相機，成為米粉穿越的契機。

蔣渭水-主張「同胞須團結，團結真有力」，因於大街上帶頭發起抗議被捕關至水牢，後被米粉及小瀧湯包救出。

布莊老闆-觸發布莊觀賞短片及問答小遊戲的人。

茶莊老闆-觸發製茶五步驟小遊戲的人。

警察-逮捕蔣渭水的人。

4.3.2 年代

本遊戲設定現今年代為 2020 年，穿越過去的年代為 1930 年。

4.3.3 章節總覽

本遊戲第一章為平凡生活，第二章為穿越之旅，第三章為蛻變。

4.4 遊戲劇本

4.4.1 序章

米粉天生迷糊健忘，經常頂著一頭亂髮，鮮豔的條紋衣，搭配著點點褲，一雙橘色長襪，腳穿拖鞋，最大特徵為總是夾著兩個髮夾，每天的生活幾乎於學校及家中，兩點一線的生活模式對米粉而言已成一種習慣，媽媽對米粉述說隔壁鄰居有多麼的優秀，使對生活漫無目的的米粉也開始在深思要如何改變現狀。

4.4.2 第一章-遊戲劇本

(時間:現代 地點:家裡) 角色有:女主睡衣、媽媽

媽媽:起床了!都幾點了!!!上課都要遲到了!!

(教室)

旁白:上課鐘聲響起，學生們慢慢回到座位上，突然，匆忙的腳步聲漸漸逼近!

門一打開，映入眼簾的是一臉焦急的老師!!!

老師:同學們來注意歐，這邊學校突然公布了一件事情。明天學校安排有要去藝廊，讓同學進去裡面參觀參觀。請同學們，明天要準時到校。那我們班會就到這裡結束!下課!

(轉場)參訪當日

出發小動畫

(藝廊)

班遊(一個場景)那天，場景人在班遊的場景(藝廊)

米粉至大稻埕畫作前停下腳步若有所思，老師見狀上前關心米粉，米粉把心中的困惑向老師訴說，老師聽完給他一台相機，笑笑離開，米粉困惑看著手中的相機，還在不解老師的用意之時，將相機拿起，準備要按下快門的瞬間，眼前的這幅畫開始舞動，米粉好奇的觸碰畫作，隨即迅雷不及掩耳穿越到了大稻埕。

老師：好各位同學~我們現在到藝廊中囉!麻煩請各位輕聲細語!不要太吵。

米粉：老師我想問，這些畫是什麼畫呀?

老師：我右邊這幅畫是『南街殷賑』，畫家為郭雪湖，畫出了一百多年前的大稻埕，以戲劇手法描寫出大稻埕霞海城隍廟口節慶熱鬧景象，廟口擁擠的市井小民忙碌紛擾，每一筆一畫都充斥著當時台灣商圈的繁華多元。

老師：唉!!!米粉同學怎麼看起來好像悶悶不樂的?

米粉：因為最近我媽媽一直說我太懶散，加上快畢業了我還沒確定以後要幹嘛，所以覺得很阿雜....

1>誠心給他建議

老師：啊!媽媽會這樣也是對你多少有些期待啊，希望你未來能成為優秀的人。

老師也希望每位同學在未來能找到自己的方向。

米粉：謝謝老師!!我會記住的。

>接收老師的相機

老師：來~這台相機你拿著，老師要先去廁所一趟歐~

2>斥責他

老師：米粉..媽媽他罵你罵得非常好，俗話說:早起的鳥兒有蟲吃，而你卻是大懶蟲。

米粉：謝謝老師!!我會銘記在心的。

真的是莫名其妙欸(心理話)老師是老番顛嗎。

4.4.3 第二章-遊戲劇本

(剛穿越時)

米粉穿越之後，睜開眼環顧四周，有布莊、茶莊、還有小攤的叫賣聲及載著人的黃包車經過

(為了避免被別人誤會，米粉走進布莊換裝，更衣之後(遊戲:設計人物換裝衣服)，換完出來)

眼前布莊的布一匹一匹在店鋪前飄盪，包羅萬象的布匹使米粉感到新奇，於是決定進布樁一探究竟。

(布莊)

老闆:姑娘啊~你是要來買布的吗?

米粉:老闆，前面怎麼放那麼多種布啊?

老闆:來!我來跟你說

--布莊動畫/影片

播放結束

米粉:哦!原來挑選布料有這麼多學問歐!

老闆:就是說啊(台語)

米粉:我先離開了,謝謝老闆

老闆:賀!有空再來

離開布莊後,米粉繼續在街上探索(發現地上好像有東西)

小瀧:今天有新民報,趕快來領取

米粉湊近一看發現是一位男學生在發台灣民報

米粉:是一位學生在發台灣民報ㄟ!!

小瀧:姑娘阿~這份報紙給你

米粉從小瀧手中接過民報

台灣民報程式

(滑鼠點擊查看寫說日本皇太子即將來巡視台灣,可滑動)

米粉:日本天皇?

小瀧:看起來你應該是外地人吧(小瀧邊搬民報邊說)走吧!帶你來去我家參觀一下

米粉跟小瀧一起到小瀧家作客

(轉場:文青男-小瀧湯包的家)

小瀧:啊!拍謝~{wc}

剛剛忘記跟你介紹,我是小瀧桑(日文)。

米粉:哇~你家就氣派欸餒。

小瀧:因為我家有日本家庭ㄟ證書,所以有證書的子女可以上學可以學日文,家人可以去日本政府的機關工作,可以享受很多福利。

米粉:哇~原來有【國語家庭】認證過的證書有那麼多福利喔。

(系統:找找看國語課本跟證書再哪裡~)

畫面轉到桌上,看到桌上有本日文作業簿,米粉好奇拿起來亂寫

50 音

(滑鼠點擊桌上的本子可以練習寫日文 50 音)

道別後回到街上

(轉場:米粉回到剛才的初始街道 時間是:早上)

米粉突然聞到茶香味(圖畫出香味),接著他走過去茶莊裡面,接著他進去茶莊

米粉:哦~~這裡很寬耶

老闆:歡迎，要買什麼茶

米粉:歐!我想在裡面看看~你的茶莊感覺好特別餒

老闆:來來來

(製茶五步)

毛茶步驟:

1.揀梗-挑葉子，步驟:從爛掉的茶葉中挑選好的茶葉

2.焙火-動畫

3.拼配-挑葉子，步驟:從爛掉的茶葉中挑選好的茶葉

4.風選-拼圖，步驟:1.點選拼圖難易度 2.開始遊戲 3.完成之後就會跳出「恭喜你成功了

5.裝箱-動畫

茶莊-離開

米粉：原來製茶的過程那麼多又複雜(驚訝)

製作的過程也要如此謹慎，難怪大稻埕的茶葉會賣到全世界。

老闆：對啊~用心付出的東西，伊喔~丟欸回饋予你。

米粉：我了解了，老闆多謝。

製茶結束，跟老闆道別，回到街上

[(遊戲遊玩結束離開茶莊)「同胞須團結，團結真有力！」「同胞須團結，團結真有力！」

群眾聲勢使米粉感到好奇，便湊近一看發現一群人在路邊造勢，小瀧也在其中，米粉走到小瀧身旁

米粉：小瀧桑你怎麼會在這裡！發生什麼事了？

小瀧：現在我們的文化頭正帶領我們一起看到美好的未來

米粉：文化頭！？

小瀧：對呀！（手指蔣渭水）他就是我們的領頭羊的大哥

米粉看向蔣渭水，看他在陽光下為人民揮灑正義的汗水，頓時對他充滿欽佩，也開始深思自己能夠為這世界做些什麼

接著皇太子(裕仁)的車就開進來，聲勢浩大，旁邊還有許多護衛隊及警察

米粉：這台車裡面是誰呀？

小瀧:他是天皇

警察：蔣渭水在那!!

蔣渭水：同胞需團結，團結真有力

警察：竟敢如此大膽！把他抓去水牢

群眾：「團結真有力，天皇不公不義！」

米粉：蔣先生要被關起來了!!

小瀧：先別急，我們先找個地方埋伏！

(晚上)

蔣渭水：「同胞須團結，團結真有力」

米粉：是蔣先生ㄟ聲

小瀧：跟我來

小精靈遊戲，逃離水牢

(離開水牢)【清晨 背景圖：被章魚追的街上】

蔣渭水：小瀧這次多虧有你，咦請問旁邊這位是？

小瀧：這位是米粉，這次可以成功也要特別感謝他。

米粉：蔣先生~我也想要變成跟你一樣的人!!

蔣渭水：哈哈,只要心中有想要捍衛的人事物，自然而然就會想努力爭取

蔣渭水的話也讓米粉更加想要改變人生

蔣渭水：為了感謝你們，我想請兩位一起參觀台展

小瀧：好啊！咱走吧！能看到台展真的很幸運呢!

(台展)

蔣渭水:看起來金火的畫工又更厲害了

米粉：金火是誰呀？

小瀧：金火就是郭雪湖，他足厲害!你看他這次的圖畫的揪好ㄟ!

蔣渭水：這幅畫真的很有趣，也感覺很現實

米粉：這幅畫真的好美歐！看起來裡面的人都很認真在過生活耶！

突然一股力量，米粉被吸進畫作

4.4.4 第三章-遊戲劇本

對話系統：旁白 【米粉迷糊的睜開雙眼，發現自己已經在回程的車上】

老師:同學們下車時要檢查自己的隨身物品是不是都有帶到!希望這次參展可以幫助到大家!再過一學期就要考統測，希望同學都能夠全力以赴。/8/

【動畫】【漫畫】

經過這次穿越之旅，米粉收到人生啟發的洗禮而奮發圖強，為自己的目標奮戰，最終如願考上臺灣師範大學，放榜之後，米粉安排旅行至大稻埕回味穿越之旅，夕陽西下，米粉放慢腳步享受傍晚的風，走至碼頭邊一張熟悉的面孔映入眼簾

【程式 最後點擊小瀧觸發動畫】

落日時分，兩人對看相識一笑，一同沉浸於大稻埕的種種。【程式 最後點擊小瀧觸發動畫】

落日時分，兩人對看相識一笑，一同沉浸於大稻埕的種種。

謝幕

專題老師

組員

工作分配

謝謝遊玩

最後跳到遊戲主畫面

4.5 關卡介紹

本專題的關卡分別為「第一章-平凡生活」、「第二章-穿越之旅」、「第三章-蛻變」三大章節，過關的形式以沉浸式體驗作為主要闖關模式。

4.5.1 前導介紹

本專題剛進入時會看到前導動畫，由前導動畫讓玩家思考未來是什麼，帶著思考的心情進入遊戲融入情境，主畫面以懷舊的畫風及配樂表現，讓玩家在一開始就可以被吸進復古的韻味，點擊開始後畫面會進入序幕，序幕為翻頁的手法，大略說明主角曹米粉穿越前的生活狀態，若已玩過翻頁的玩家進入遊戲可直接略過序幕，進入關卡選單，關卡選單可滑動選取要進入的大章節，並點擊進入。

4.5.2 第一章-平凡生活

本專題於進入第一章節會先看到漫畫形式的動畫，開啟曹米粉新的一天，動畫結束後，米粉進入客廳，與媽媽對話，對話結束後畫面轉到教室，歷史老師宣布要至藝廊參訪，老師宣布也是用對話系統呈現，宣布結束後畫面轉至參訪當日，玩家點擊出發按鈕畫面連接進入藝廊小動畫，動畫結束後畫面轉至藝廊場景，玩家需點擊畫進入導覽解說，分別有蔣渭水[13][14]、台茶興起[15][16][17]、嘉農棒球[18][19][20]、郭雪湖[21][22][23][24]、李亭香[25][26]，進去藝廊後老師對話，點擊藝廊場景對話，結束連接穿越動畫進入第二章。

4.5.3 第二章-穿越之旅

本專題於第二章穿越之旅，欲利用主線關卡讓玩家對於大稻埕時期的歷史文化更加清晰，跟隨劇情發展米粉逐漸找尋自我價值。一開始由米粉睜開眼環顧四周為開頭後，進入 2-1。

2-1 為布莊，進入布莊後先與布莊老闆對話，進入遊戲，利用短片認識布料[27][28]，後接續問答小遊戲，小遊戲結束後畫面跳轉回布莊老闆對話，對話結束後回到大街上，於大街上走路看見小瀧湯包，索取台灣民報，點擊台灣民報可放大閱讀，閱讀結束後與小瀧湯包對話，對話結束後場景跳轉至 2-2。

2-2 為小瀧湯包家，畫面一開始於小瀧家的客廳，點擊客廳桌面上國語課本，跳出日本 50 音畫面，玩家可描寫日本 50 音，遊戲結束後畫面跳轉至動畫畫面，包含米粉與小瀧湯包吃東西、聊天、道別，動畫結束後畫面跳回至大街，進入 2-3。

2-3 為茶莊，進入茶莊先與茶莊老闆對話，對話結束點擊按鈕進入遊戲製茶五步驟，製茶五步驟分別為採菁、焙火、拼配、風選、裝箱，其中採菁玩家可以滑動茶葉體驗，拼配則用拼圖的模式遊玩，焙火，風選，裝箱由動畫呈現，遊戲結束後回到大街上，接續天皇進場動畫，動畫結束後接續米粉與小瀧湯包協議救出蔣渭水的對話系統，對話結束後連接晚上小動畫，動畫結束畫面跳轉

到 2-4。

2-4 救出蔣渭水，畫面出現水牢內的平面圖，套用打地鼠的玩法，打擊警察，逃出水牢，遊戲結束後畫面跳到大街上，蔣渭水與米粉及小瀧湯包道謝對話，對話結束後接續參觀台展動畫，動畫結束，場景停在台展名畫南街殷賑，點擊南街殷賑後跳到穿越跑馬燈遊戲，結束第二章。

4.5.4 第三章-蛻變

本專題在穿越跑馬燈結束後接續第三章，米粉睜開眼動畫，動畫播放完接續老師宣布對話，對話結束後點擊按鈕，出現動畫講述米粉受到穿越之旅啟發之後如何打拼達到目標，並且至大稻埕旅遊遇見小瀧湯包，動畫結束後畫面跳轉至碼頭邊場景，點擊小瀧湯包後會連接小瀧湯包轉頭小動畫，結束遊戲。

於遊戲結束後接續謝幕感謝本專題的指導老師以及所有參與本專題的夥伴，謝幕結束畫面會跳回至主畫面。

4.6 遊戲畫面

4.6.1 開始畫面

本專題以可愛復古畫風呈現主畫面，貫穿整個遊戲故事內容背景老街作為主視覺，街道上人來人往，各自何去何從無人知曉，以愜意的畫面讓玩家可以舒緩減壓，如圖 4.1 所示。



圖 4.1 本專題主畫面

4.6.2 前導動畫

此為本專題前導動畫，於主畫面之前，目的讓玩家可更迅速融入遊戲情節，如圖 4.2 所示。



圖 4.2 本專題前導動畫

4.6.3 序章

本專題點擊開始遊戲後會跳轉至序幕，序幕利用翻頁模式讓玩家在遊玩可增加互動，圖 4.3 為序章封面，圖 4.4 為曹米粉穿著黃色上衣搭配點點褲，對生活毫無目標。

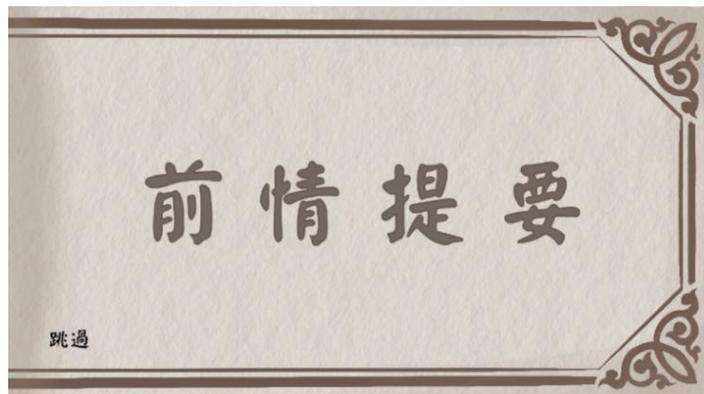


圖 4.3 序章封面圖



圖 4.4 序章中女主家

此為米粉兩點一線的生活模式，圖 4.5 為米粉在公車上去學校的模樣。



圖 4.5 序章公車上

此為米粉在學校老師上大稻埕歷史相關課程，並提及要去藝廊班遊。圖 4.6 為老師在上課的模樣。



圖 4.6 序章教室裡

此為米粉在藝廊看見大稻埕畫下停下腳步若有所思，老師經過聆聽他訴苦給予一台相機，米粉後穿越道百年前大稻埕。圖 4.7 為班遊當日參觀藝廊。



圖 4.7 序章畫廊

此為米粉被吸進畫作裡穿越後畫面。如圖 4.8。



圖 4.8 序章穿越後的畫面



圖 4.9 點擊按鈕開始遊戲

4.6.4 選單

本專題於結束序章後會連接至選單，第二次之後會由讀取系統紀錄，無需經過序章即可點擊選單進入遊戲。圖 4.10 選單整體畫面。圖 4.11 選單第一章顯示畫面。圖 4.12 選單第二章顯示畫面。圖 4.13 選單第三章顯示畫面。

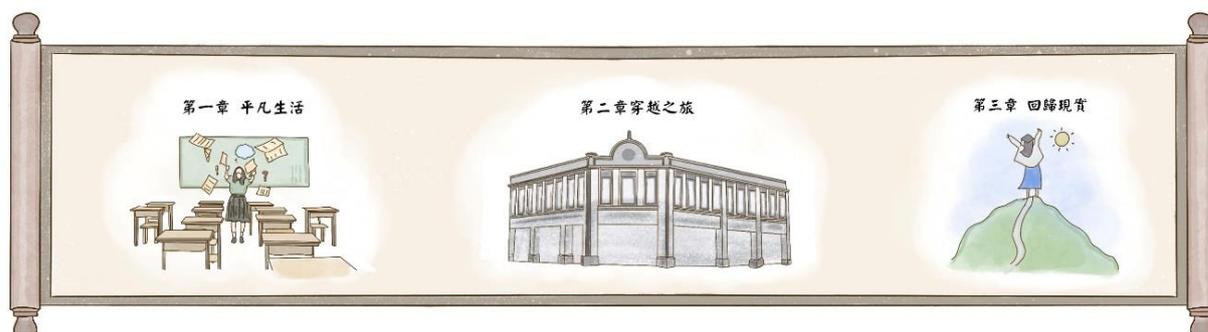


圖 4.10 選單全部畫面



圖 4.11 選單第一章畫面

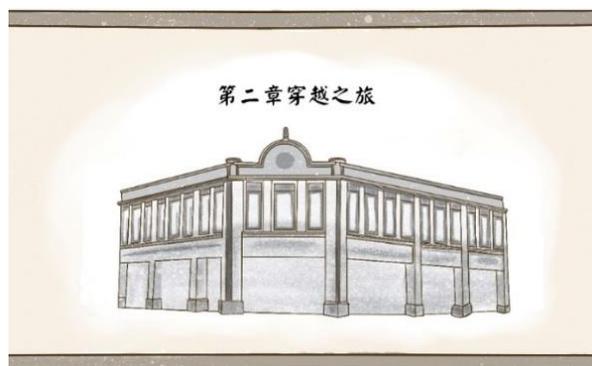


圖 4.12 選單第二章畫面



圖 4.13 選單第三章畫面

4.6.5 第一章-遊戲畫面

本專題點擊選單第一張後畫面跳轉至漫畫式動畫，簡介出門前米粉的日常生活。如圖 4.14 所示。



圖 4.14 漫畫式動畫畫面

動畫結束接續米粉在家中與媽媽對話系統，如圖 4.15 及圖 4.16。



圖 4.15 第一章對話系統媽媽說話



圖 4.16 第一章對話系統米粉說話

點擊按鈕後場景會自動切換至教室場景，如圖 4.17 所示。教室場景展示老師宣布去藝廊參訪的對話系統。如圖 4.18 所示



圖 4.17 點擊按鈕切換至教室場景



圖 4.18 老師在教室宣布參訪藝廊

老師宣布完後會跳轉至地圖畫面，如圖 4.19。點擊出發後接續抵達博物館動畫，如圖 4.20。接續藝廊老師與米粉對話，如圖 4.21。對話結束後可點擊牆上的畫作觀看導覽解說，分別有蔣渭水，如圖 4.22。台茶興起，如圖 4.23。嘉農棒球，如圖 4.24。郭雪湖，如圖 4.25。李亭香，如圖 4.26。



圖 4.19 地圖畫面



圖 4.20 點擊按鈕之後接續博物館動畫



圖 4.21 藝廊畫面



圖 4.22 蔣渭水導覽



圖 4.23 台茶興起導覽



圖 4.24 嘉農棒球導覽



圖 4.25 郭雪湖導覽



圖 4.26 李亭香導覽

結束導覽後接續穿越程式，如圖 4.27，即可進入第二章。



圖 4.27 穿越至 1930 程式畫面

4.6.6 第二章-遊戲畫面

此為 2-1 布莊，米粉穿越後會到布莊闖關，先在前台與布莊老闆對話，如圖 4.28 所示。後進入布料介紹影片，如圖 4.29。最後接續布莊小遊戲，如圖 4.30。



圖 4.28 布莊前台與老闆對話畫面



圖 4.29 布莊介紹小短片



圖 4.30 布莊小遊戲

此為小瀧湯包家，米粉從布莊出來後，遇見小瀧湯包發台灣民報，如圖 4.31 後到 2-2 小瀧湯包家作客，看見圖 4.32 國語課本學習日語，圖 4.33 為小瀧湯包家的客廳。



圖 4.31 台灣民報畫面

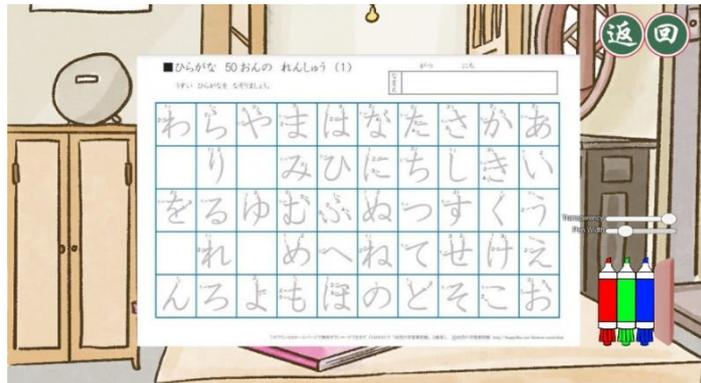


圖 4.32 國語課本 50 音畫面



圖 4.33 小瀧湯包與米粉聊天畫面

離開小瀧湯包家，進入 2-3 茶莊，先到茶莊前台與老闆對話，如圖 4.34，後進入製茶五步驟，製茶五步驟分別有圖 4.35 為採菁、如圖 4.36 為焙火、如圖 4.37 為拼配、如圖 4.38 風選及如圖 4.39 裝箱。



圖 4.34 茶莊前台



圖 4.35 採菁

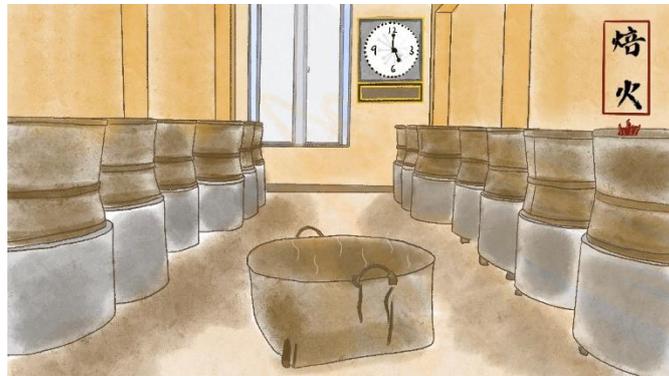


圖 4.36 焙火



圖 4.37 拼配



圖 4.38 風選

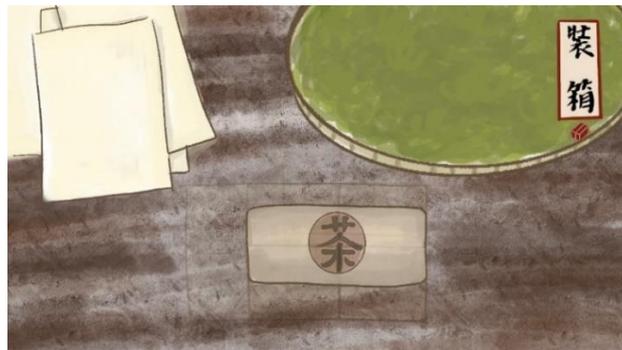


圖 4.39 裝箱

離開茶莊街上蔣渭水帶領群眾在造勢，如圖 4.40 後天皇進場，蔣渭水被捕，如圖 4.41，進入 2-4 救救蔣渭水，闖關逃出水牢，如圖 4.42。



圖 4.40 蔣渭水造勢現場



圖 4.41 日本天皇進場動畫畫面

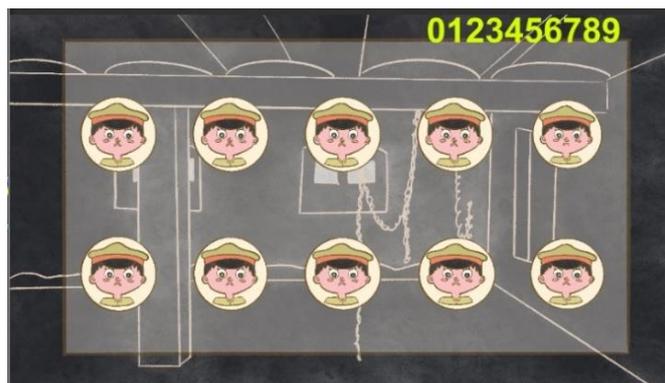


圖 4.42 救救蔣渭水遊戲畫面

逃出水牢後到大街上，進行對話，如圖 4.43。對話結束畫面轉至台展，如圖 4.44。後點擊南街殷賑，接續跑馬燈畫面，如圖 4.45。



圖 4.43 逃出後畫面



圖 4.44 台展畫面



圖 4.45 跑馬燈畫面

4.6.7 第三章-遊戲畫面

穿越後接續遊覽車內部畫面進行對話，如圖 4.46。後接續動畫如圖 4.47，動畫結束後接續大稻埕碼頭邊場景，如圖 4.48。



圖 4.46 遊覽車內部畫面



圖 4.47 動畫畫面



圖 4.48 大稻埕碼頭畫面

4.6.8 人物

本專題核心人物米粉一開始對未來感到迷惘，歷經穿越之旅後受到啟發而改變自我，面對內心，最後變成有目標理想的女生，圖 4.49 為女主曹米粉手稿。



圖 4.49 曹米粉手稿

此為米粉精稿，分別有正面、45度、側面及側面行走的模樣，如圖 4.50 所示。小瀧湯包為本遊戲的男主角，圖 4.51 為小瀧湯包和服版，圖 4.52 為小瀧湯包現代版，圖 4.53 為米粉媽媽，圖 4.54 為小瀧湯包制服版，圖 4.55 為蔣渭水，圖 4.56 為老師及圖 4.57 為警察。

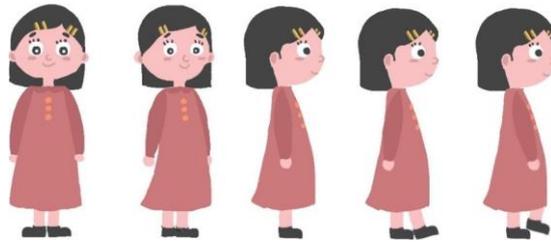


圖 4.50 米粉精稿



圖 4.51 小瀧湯包和服版



圖 4.52 小瀧湯包現代版



圖 4.53 米粉媽媽



圖 4.54 小瀧湯包制服版



圖 4.55 蔣渭水



圖 4.56 老師

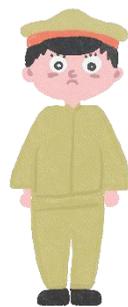


圖 4.57 警察

4.7 玩家回饋

本專題於遊戲測試與除錯後邀請近十位玩家前來試玩，並給予其遊戲反饋與建議，可於日後優化及改良時採納，並將遊戲呈現到更加完善。

4.7.1 視覺畫面回饋

視覺於遊戲中的重要性僅次於介面操作，好的畫風也可能使玩家成為入坑的關鍵，本專題的視覺回饋如圖 4.58 及圖 4.59 所示，可從數據得知本遊戲的畫風較受大眾喜愛，其中，較受歡迎的場景分別為布莊系列、茶莊系量以及第三章。

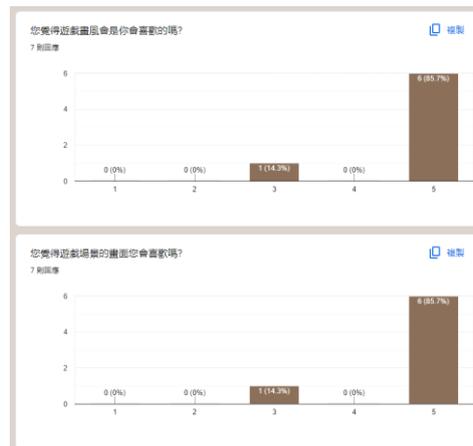


圖 4.58 遊戲畫風及遊戲場景畫面的回饋數據

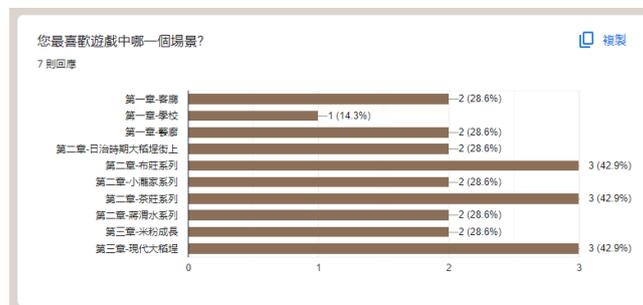


圖 4.59 玩家喜愛場景的數據統計

於圖 4.60 遊戲場景看法回饋中可視大多玩家喜愛本專題的復古畫風，而少數玩家覺得畫風不一致也將於日後優化採納改善。



圖 4.60 遊戲場景回饋

4.7.2 音樂音效回饋

優質的音效配樂可使遊戲遊玩體驗質感大幅提升，讓玩家可更深入其境享受聽覺的饗宴，本遊戲的音效音樂回饋如圖 4.61，數據中可看見本遊戲的整體滿意度相對視覺較低，於圖 4.62 可知為音量大小不統一，現本團隊已修正完成。

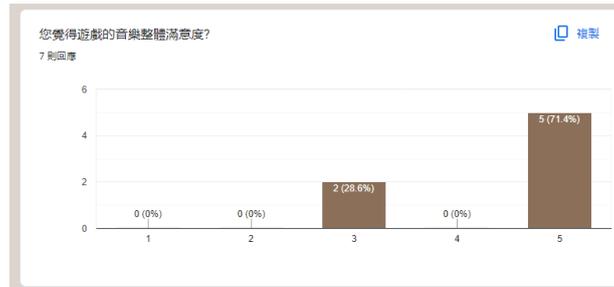


圖 4.61 音樂滿意度回饋數據



圖 4.62 音樂滿意度回饋

4.7.3 遊戲操作介面回饋

遊戲最重要的部分乃為操作介面，若其他部分優異但操作介面不順暢也會成為敗筆，介面的順暢度也是製作遊戲最耗時的工程，圖 4.63 為本遊戲的介面回饋數據，從數據中可見流暢度少許玩家認為不順暢，本團隊已將此問題除錯完成，難易度分布廣泛，成為日後修正的主要核心。

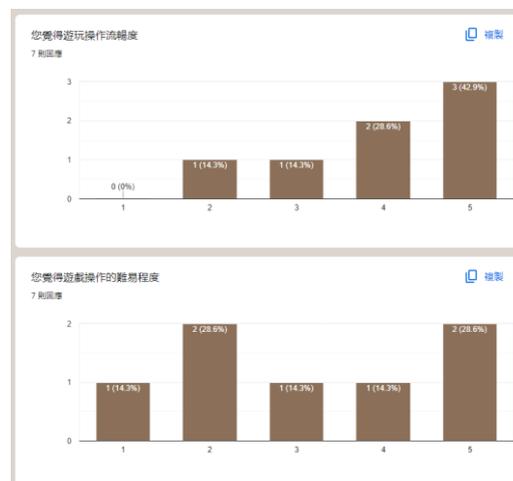


圖 4.63 遊戲操作流暢度及難易度回饋數據

4.7.4 劇情回饋

本專題的遊戲主軸以帶領玩家探索自我心路歷程為主軸，劇情在本專題為不可或缺的因素，圖 4.64 為本遊戲的劇情喜好回饋，從數據中可看見玩家大多喜愛本專題的第二章節，第二章節穿越之旅為曹米粉受到啟發而成長的重要契機，此數據回饋合乎團隊對此遊戲的預期。

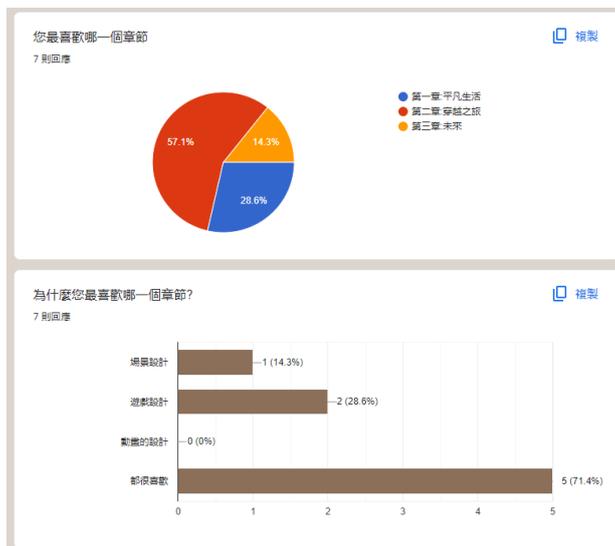


圖 4.64 遊戲劇情喜好回饋數據

4.7.5 遊戲整體回饋

綜述前面所提及的視覺、音效、介面及劇情，此問卷最後設立對於本遊戲的整體看法以確保於優化時可更精確的對症下藥，賦予玩家更優質的遊玩體驗，由圖 4.65 可看見滿意度多數落在 90~100 分，此數據最低分為 50~60 分，針對可改善部分玩家建議分別有左右可標示清楚、對話順序、對話語音、小遊戲 bug、茶莊動畫無法跳過等，本團隊於玩家反饋時已積極修正處理完畢。

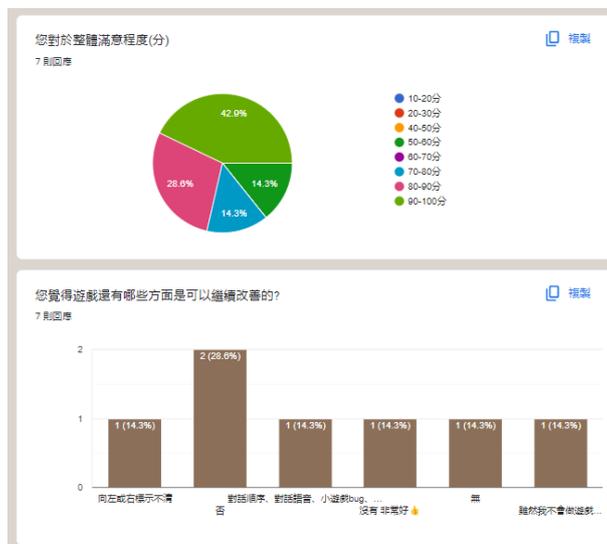


圖 4.65 遊戲整體遊玩感受回饋數據

第五章 結論

本專題以對未來感到困惑的高中生作為第一視角，將百年前大稻埕做為背景，以穿越體驗的模式，讓玩家們可以在闖關的過程對大稻埕有更深入的了解，玩家需要跟著女主米粉的腳步經歷不同的關卡，在層層關卡之中，逐漸找尋自己的目標。

現今不少人安逸過著每一天，回首卻無法仔細回憶究竟是如何度過這些時刻，且本專題想讓当代人多了解台灣舊有的歷史文化，故想做一款結合歷史背景的自我探索遊戲，在跟隨女主心境一起有所改變的同時，也可認識到當時的時空下大稻埕周圍環境，並過往有更深認識。

本專題「回憶之間」探索遊戲的成果如下：

1. 提升本遊戲客群的思考邏輯及聯想力。
2. 利用劇情流程促進玩家對自我的啟發。
3. 以關卡模式讓玩家接觸到不同的懷舊文化。
4. 賦予教育意義，使孩童玩此遊戲可對大稻埕的繁華時期更加了解。

參考文獻

[1] 國產遊戲《廖添丁 - 稀代兇賊の最期》獲 Steam 玩家壓倒性好評!競速通關大賽同步開跑

<https://www.4gamers.com.tw/news/detail/50831/legend-of-tian-ding->

[2] Florence(遊戲) 維基百科

[https://zh.wikipedia.org/zh-tw/Florence_\(%E6%B8%B8%E6%88%8F\)](https://zh.wikipedia.org/zh-tw/Florence_(%E6%B8%B8%E6%88%8F))

[3] 紫色大稻埕 維基百科

<https://zh.m.wikipedia.org/zh-tw/%E7%B4%AB%E8%89%B2%E5%A4%A7%E7%A8%BB%E5%9F%95>

[4] 大稻埕百年茶行 有記名茶，傳承五代的回甘茶韻，喝一口耐人尋味的好茶

<https://smiletaiwan.cw.com.tw/article/3760>

[5] 大稻埕(電影) 維基百科

[https://zh.m.wikipedia.org/zh-tw/%E5%A4%A7%E7%A8%BB%E5%9F%95_\(%E9%9B%BB%E5%BD%B1\)](https://zh.m.wikipedia.org/zh-tw/%E5%A4%A7%E7%A8%BB%E5%9F%95_(%E9%9B%BB%E5%BD%B1))

[6] 光陰的故事 維基百科

<https://zh.m.wikipedia.org/zh-tw/%E5%85%89%E9%99%B0%E7%9A%84%E6%95%85%E4%BA%8B>

[7] Illustrator 維基百科

https://zh.wikipedia.org/zh-tw/Adobe_Illustrator

[8] Illustrator 網站

<https://www.eztrust.com.tw/webdesign/A/132>

[9] Unity 維基百科

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

[10] iPad 變畫布！用 Procreate 創作寫實風格插畫

<https://www.omia.com.tw/project/518233>

[11] Photoshop 維基百科

https://zh.wikipedia.org/zh-tw/Adobe_Photoshophttps://zh.wikipedia.org/zh-tw/Adobe_Photoshop

[12] Microsoft Visual Studio 維基百科

https://zh.wikipedia.org/zh-tw/Microsoft_Visual_Studio

[13] 蔣渭水

https://si.secda.info/ddc_history/?p=1358

[14] 誰是蔣渭水？為什麼這些人都自比或被比擬為他？

<https://www.rti.org.tw/news/view/id/2029378>

[15] 細說台灣茶

<https://www.cftea.com.tw/index.php?module=intro&mn=7&id=9329>

[16] 台灣茶業百年史 塑造飲茶生活文化

<https://reurl.cc/OVoXQ7>

- [17] 台灣茶葉的歷史
http://www.yilantea.com.tw/article_view.asp?id=100
- [18] 嘉農棒球隊-嘉義市記憶庫
https://www.chiayi.gov.tw/News_Content.aspx?n=512&s=216151
- [19] 讓近百年前全台民眾為之瘋狂的「天下嘉農」
<https://news.readmoo.com/2019/11/07/baseball-2/>
- [20] 改變臺灣的日本人系列：臺灣棒球的奠基者——近藤兵太郎
<https://www.nippon.com/hk/column/g00507/>
- [21] 【人心人術】 走過一百年 用台灣人的眼睛畫世界：郭雪湖
<https://www.thinkingtaiwan.com/content/5249>
- [22] 臺灣藝術圈出大事 郭雪湖「回來」了
<https://tw.news.yahoo.com/news/%E8%87%BA%E7%81%A3%E8%97%9D%E8%A1%93%E5%9C%88%E5%87%BA%E5%A4%A7%E4%BA%8B-%E9%83%AD%E9%9B%AA%E6%B9%96-%E5%9B%9E%E4%BE%86-%E4%BA%86-152552320.html>
- [23] 台展三少年「林玉山、陳進、郭雪湖」在家鄉呼喚……
https://www.ncl.edu.tw/information_236_2845.html
- [24] 「畫」時代的永恆 台展三少年領頭寫生潮
<https://nspp.mofa.gov.tw/nspp/news.php?post=228386&unit=406&unitname=%E5%BB%B6%E4%BC%B8%E9%96%B1%E8%AE%80&postname=%E3%80%8C%E7%95%AB%E3%80%8D%E6%99%82%E4%BB%A3%E7%9A%84%E6%B0%B8%E6%81%86-%E5%8F%B0%E5%B1%95%E4%B8%89%E5%B0%91%E5%B9%B4%E9%A0%98%E9%A0%AD%E5%AF%AB%E7%94%9F%E6%BD%AE>
- [25] 【台北市大同區】李亭香餅店～大稻埕迪化街百年歷史糕餅店・平安龜敲敲樂DIY・台北城市導覽-走讀老臺北民俗與產業講座
<https://blog.xuite.net/carriewu0925/carrie/215091722>
- [26] 台北大同區美食 李亭香 Li Ting Xiang，大稻埕百年老店，台派糕點魅力，台北伴手禮推薦，IG 網美打卡台派下午茶
<https://upssmile.com/153296/li-ting-xiang>
- [27] 永樂布業商場_永樂市場
<https://www.travel.taipei/zh-tw/attraction/details/1585>
- [28] 【台北大稻埕】永樂市場(永樂布業商場)，手作達人必逛！
<https://slowandtravel.com/?p=882>

附件

打警察遊戲

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using System.Linq;

public class GameMana : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] float showMonsterIntervalSeconds = 2;
    [SerializeField] float countDownShowMonsterSeconds;
    int MAX_MONSTERS_ON_SCREEN = 3;

    public List<Monster> monsters;
    Text score;
    int scoreNumber = 0;

    public void HideMonster(GameObject monster)
    {
        monster.SetActive(false);
    }

    void ShowMonster(GameObject monster)
    {
        monster.SetActive(true);
    }

    public void AddScore()
    {
        scoreNumber += 10;
        score.text = scoreNumber.ToString();
    }

    void Start()
    {
        InitScore();
        InitMonsterList();
        HideAllMonsters();
        //ShowRandomMonster ();
        ResetShowMonserSeconds();
    }
}
```

```

void HideAllMonsters()
{
    foreach (var m in monsters)
    {
        HideMonster(m.gameObject);
    }
}

List<Monster> HiddenMonsters
{
    get
    {
        var result = new List<Monster>();

        foreach (var m in monsters)
        {
            if (!m.IsActive)
            {
                result.Add(m);
            }
        }

        return result;
    }
}

int MonsterCountOnScreen
{
    get
    {
        int result = 0;
        foreach (var m in monsters)
        {
            if (m.IsActive)
            {
                result += 1;
            }
        }
        return result;
    }
}

void ShowRandomMonster()
{

```

```

        int r = Random.Range(0, HiddenMonsters.Count);
        Monster m = HiddenMonsters[r];
        ShowMonster(m.gameObject);
    }

    private void InitMonsterList()
    {
        monsters = GameObject.FindObjectsOfType<Monster>().ToList();
    }

    private void InitScore()
    {
        score =
        GameObject.FindGameObjectWithTag("Score").GetComponent<Text>();
        score.text = "";
    }

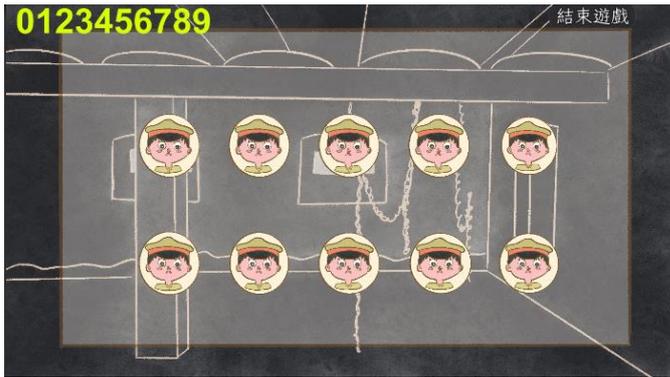
    void FixedUpdate()
    {
        TryCountDownToShowMonster();
    }

    bool CountdownShowMonsterTimeUp => countdownShowMonsterSeconds
    <= 0;
    bool MonstersOnScreenAreFull => MonsterCountOnScreen >=
    MAX_MONSTERS_ON_SCREEN;

    private void TryCountDownToShowMonster()
    {
        countdownShowMonsterSeconds -= Time.fixedDeltaTime;
        if (CountdownShowMonsterTimeUp)
        {
            ResetShowMonserSeconds();

            if (!MonstersOnScreenAreFull)
            {
                ShowRandomMonster();
            }
        }
    }
}

```



出發按鈕

```
//Easy Script for button sound event: Hover & Click sound by JS 2019
```

```
using UnityEngine;
```

```
using UnityEngine.UI;
```

```
using UnityEngine.EventSystems;
```

```
using System.Collections;
```

```
public class UIButtonSound : MonoBehaviour, IPointerEnterHandler
```

```
{
```

```
    public AudioClip ClickedSound;
```

```
    public AudioClip HoverSound;
```

```
    //get button component
```

```
    private Button button { get { return GetComponent<Button>(); } }
```

```
    // get audiosource
```

```
    private AudioSource source { get { return GetComponent<AudioSource>(); } }
```

```
    void Start()
```

```

    {
        //bind an AudioSource on its
        gameObject.AddComponent<AudioSource>();

        //set default sound
        source.clip = HoverSound;

        source.playOnAwake = false;
    button.onClick.AddListener(() => PlayClickSoud());

    }

public void OnPointerEnter(PointerEventData eventData)
    {
        if (eventData == null)
        {
            throw new System.ArgumentNullException(nameof(eventData));
        }

        source.clip = HoverSound;
        source.PlayOneShot(HoverSound);
    }

void PlayClickSoud()
    {

        source.clip = ClickedSound;

```

```
source.PlayOneShot(ClickedSound);
```

```
}
```

```
}
```

人物走動程式

```
using System.Collections;
```

```
using System.Collections.Generic;
```

```
using UnityEngine;
```

```
[RequireComponent(typeof(Rigidbody2D))]
```

```
public class P : MonoBehaviour
```

```
{
```

```
    public float speed = 0.1f;
```

```
    public Rigidbody2D rigid2D;
```

```
    public float speed_x_constraint;
```

```
    public Animator playerAni;
```

```
    public SpriteRenderer playerSr;
```

```
    public FixedJoystick fixedJoystick;
```

```
    // Start is called before the first frame update
```

```
    void Start()
```

```
{
```

```

    print("Start");

    rigid2D = this.gameObject.GetComponent<Rigidbody2D>();

}

// Update is called once per frame
void Update()
{
    bool IsWalking = false;

    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Z))
    {

        rigid2D.AddForce(new Vector2(0, 1), ForceMode2D.Impulse);

    }

    if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))
    {

        if(playerSr.flipX == true);
if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))
    {

        if (playerSr.flipX == false)
        {

            playerSr.flipX = true;

        }

        IsWalking = true;

```

```

        rigid2D.AddForce(new Vector2(-100 * speed, 0), ForceMode2D.Force);
        //this.gameObject.transform.position -= new Vector3(speed, 0, 0);

    }

    if (IsWalking)
    {
        if (playerAni.GetInteger("Status") == 0)
            playerAni.SetInteger("Status", 1);
    }
    else
    {
        if (playerAni.GetInteger("Status") == 1)
            playerAni.SetInteger("Status", 0);
    }

    //constraint

    if (rigid2D.velocity.x > speed_x_constraint)
    {
        rigid2D.velocity = new Vector2(speed_x_constraint, rigid2D.velocity.y);
    }

    if (rigid2D.velocity.x < -speed_x_constraint)
    {
        rigid2D.velocity = new Vector2(-speed_x_constraint, rigid2D.velocity.y);
    }

```

```
    }  
}
```

跳轉

```
using System.Collections;
```

```
using System.Collections.Generic;
```

```
using UnityEngine;
```

```
public class UIManager : MonoBehaviour
```

```
{
```

```
    // Start is called before the first frame update
```

```
    public void OnStartGame(string SceneName)
```

```
    {
```

```
        NewMethod(SceneName); //讀取場景, 場景名稱
```

```
    }
```

```
    private static void NewMethod(string SceneName)
```

```
    {
```

```
        Application.LoadLevel(SceneName);
```

```
    }
```

```
}
```

111
學
年
度

嶺
東
科
技
大
學
資
訊
管
理
系

回
憶
之
間