

用戶手冊1.1(中文版)

這是《盒。作》(下稱“本遊戲”/“遊戲”) 的用戶手冊 (下稱“手冊”)。手冊包括四個部分：

第一部分：安全指引

1. 安全是本遊戲的第一要旨。
2. 本遊戲過程或涉及電子零件及微小零件。至少一個成年人需在場負責監督及輔助，以確保玩家在安全情況下進行遊戲。
3. 本遊戲硬件包含外露電線。雖然本遊戲之製作團隊已減低危險性，但是仍需要小心處理電線以防絆倒。需穿著鞋子使用。
4. 本遊戲之輸入設備 InBox 以塑膠吸盤固定於桌面。吸盤或有較強但非永久之吸力。InBox擁有者有責任將InBox保管於幼童難以接觸之處。InBox 使用者需注意安全。
5. 火車組件包含微小配件及電池。學生需在監督下遊戲以防意外吞嚥遊戲用具。

第二部分：《盒。作》遊戲開始前

1. 人員配置：至少一名成人輔導員

遊戲所需之物資
<ol style="list-style-type: none">1. 一間教室2. 一台手提電腦，並裝有以下程式：<ol style="list-style-type: none">a. 《盒。作》應用程式b. Arduino IDE: https://www.arduino.cc/en/Main/Software3. 一台投影儀或大屏幕，與一台電腦或平板電腦連接

- 4. 兩個遊戲手制（以吸盤固定在桌上）
- 5. 貼紙（至少每名學生一張。由輔導員預備。）
- 6. 火車組件及路軌

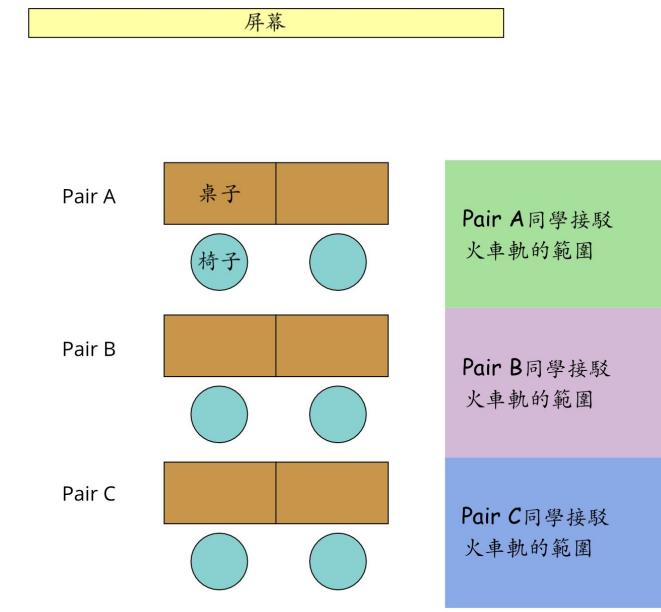
教室配置

第一步：輔導員開啟投影機和屏幕，並播放照片投影片。

第二步：輔導員將枱和椅子分成兩個兩個一組。

第三步：輔導員把一個手提電腦和兩個手制放在其中一組同學的桌面上。

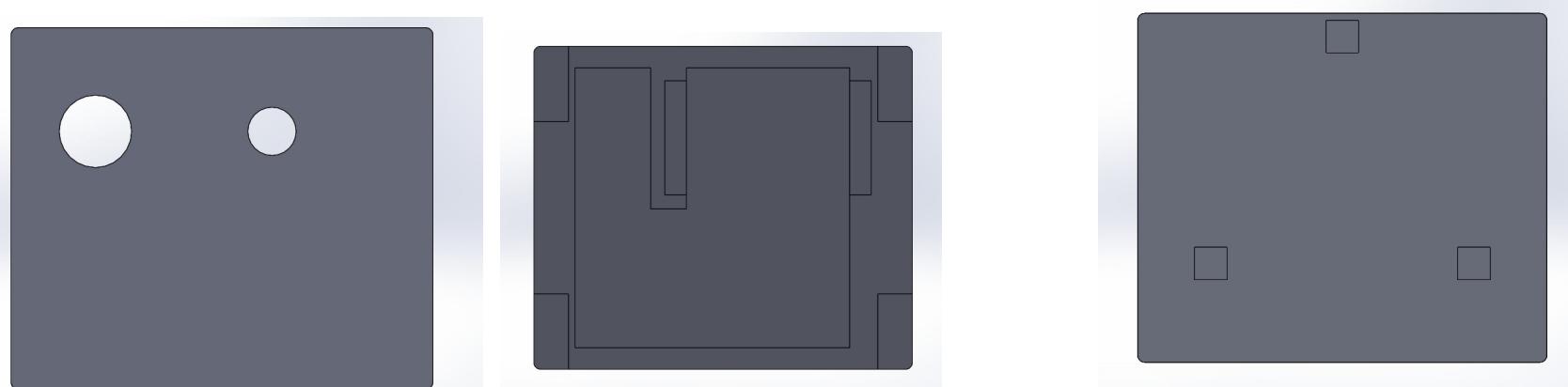
第四步：同學進場，每組（兩名）同學會面對屏幕坐著，而每組同學都會保持適當的活動距離。



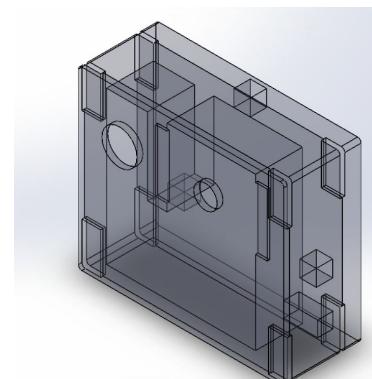
2. 輸入設備 ‘InBox’ 及其用法

輸入設備 InBox 長為 175mm，寬為 150mm，高為 66mm。
InBox 可於“**桌面模式**”和“**休息模式**”之間切換。

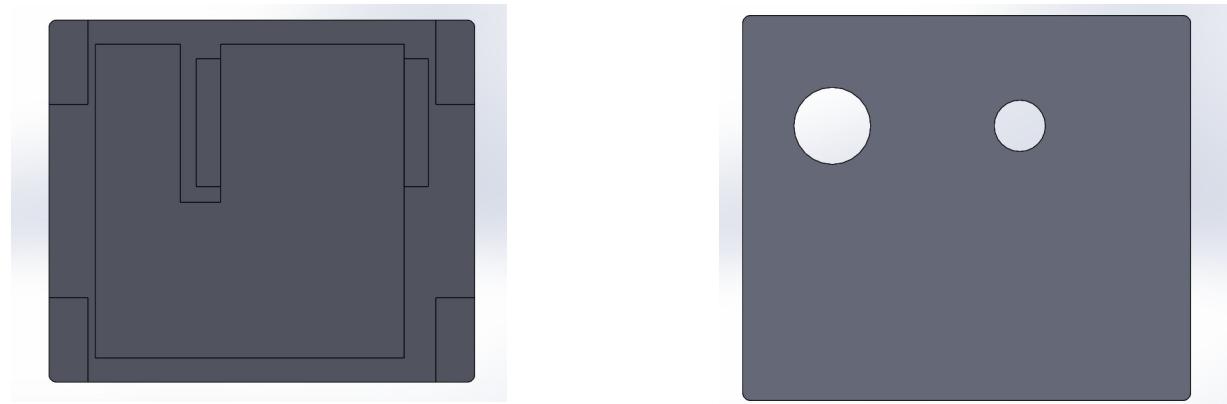
處於**桌面模式**時，InBox 含有三部分，分別為“頂蓋”、“容器”及“底座”（如圖所示）。



1. 貼合頂蓋及容器四角的魔術貼（應已貼合）
2. 貼合底座及容器四角的魔術貼
3. 將InBox放置於桌面
4. 可對InBox稍作按壓，令底座的吸盤更貼合桌面
5. 安裝完成

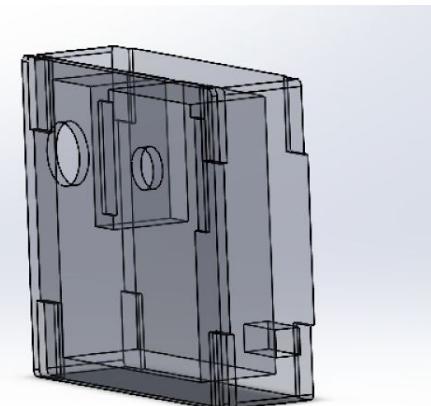


處於休息模式時，InBox含有兩部分，分別為頂蓋和容器（如圖所示）



若要從桌面模式切換至休息模式，使用者可參考如下步驟：

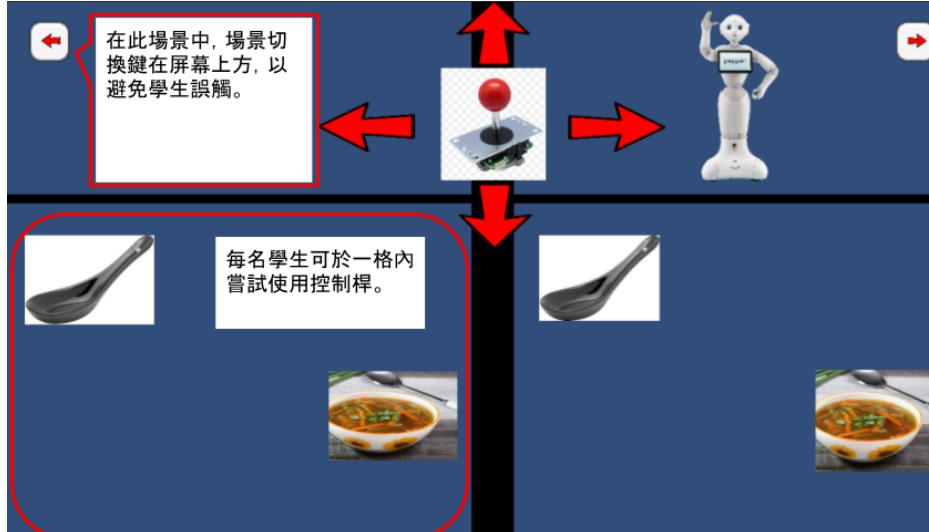
1. 撕開底座和容器之間的魔術貼
2. 移除底座，降低InBox的高度。
3. 安裝完成。



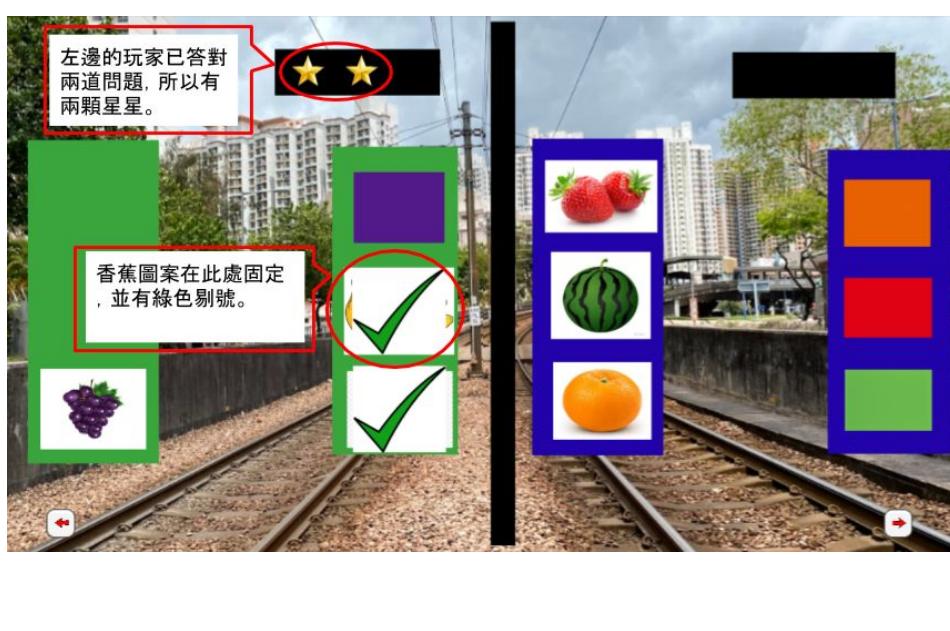
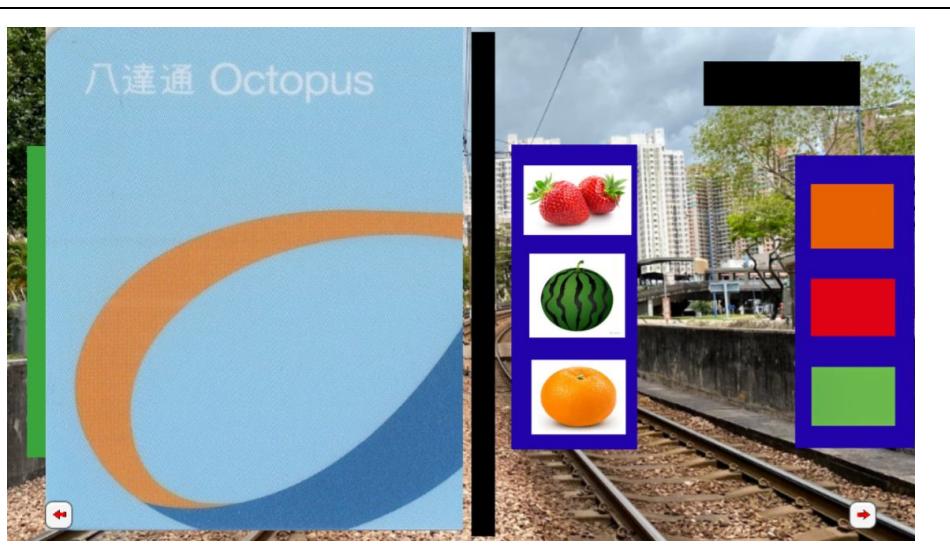
將 InBox 的藍色連接線插入電腦之USB端口，與應用程式連接。

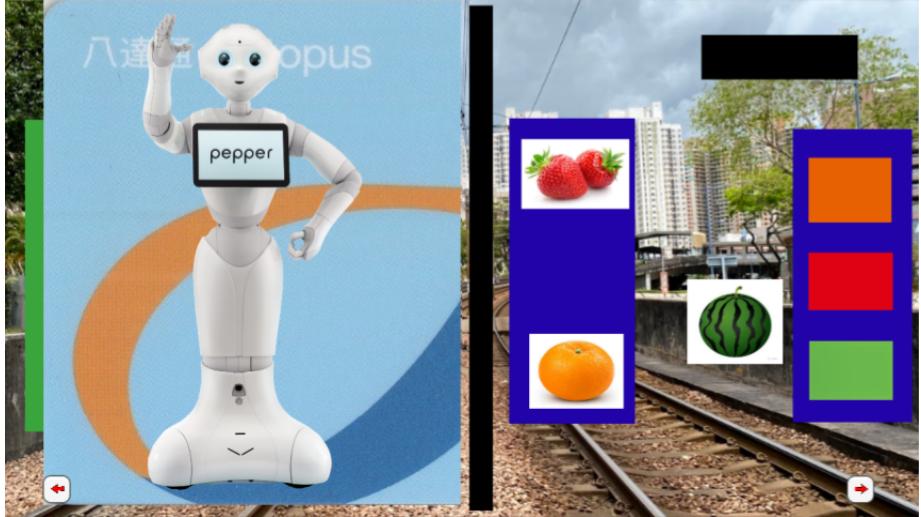
第三部分：遊戲進行中

過程	投影機/手提電腦屏幕顯示	玩家的任務	輔導員的任務
<p>場景一：導入影片。 影片播放完結時， 按鍵會在電腦屏幕右下方出現。</p> <p>此影片可通過投影儀播放。</p>		/	 點擊  進入下一場景。

<p>Pepper 將以錄音解釋《盒。作》的故事設定。話框中之圖片會根據錄音內容轉變。</p> <p>此影片可通過投影儀播放。</p>		認識遊戲故事設定。	因應玩家需要提供協助。 如有需要，可點擊  退回上一場景。
在每對玩家開始遊戲前，Pepper 將以錄音解釋如何用InBox的控制桿移動圖片。		玩家嘗試用InBox的控制桿移動勺子的圖片並將其拖至湯的位置。	同上。

<p>這是本遊戲的介面。</p>		<p>兩位玩家各操作半邊頁面，同時答題。</p> <p>玩家使用控制桿去控制游標，按下按鈕去從「題目」欄選取圖片，並把它移動到「答案」欄上相應的圖片。</p>	同上。
<p>如果圖片變成半透明，代表圖片並不在正確的位置。</p>		<p>可再嘗試用控制桿把圖片移動到適當的位置。</p>	同上。

<p>如果配對正確， 左側的圖片將被鎖在 右側的圖片上。 然後，右側圖片上會 出現一個勾。 遊戲響起風鈴聲。 一粒星星會在答案欄 上的方格內出現。</p>		<p>繼續回答剩下的題目。</p>	<p>每次玩家完成一條題目， 獎勵他們一張貼紙。</p>
<p>半張八達通連同聲效， 會在一個玩家完成 三條題目三秒後出 現。</p>		<p>玩家的個人任務已完 成，他/她可以去協助 同伴完成遊戲。</p>	<p>鼓勵完成遊戲的玩家去 協助他/她的同伴。</p>

<p>如果首位通關的玩家完成遊戲三十秒後，第二位玩家仍未完成遊戲，Pepper 會在出現在電腦屏幕上，並以錄音鼓勵首位通關的玩家協助他/她的同伴。</p>		同上。	同上。
<p>屏幕分別顯示兩半的八達通，Pepper 以語音祝賀兩位玩家。</p>		組合內的兩位玩家都完成遊戲。	使用鼠標點擊  進入下一場景。

八達通合在一起。		拼接玩具火車軌直至砌到下一組玩家所坐的位置前方。	給予組合玩具火車軌組為獎勵。
/	/	同上。	將電腦及InBox交予下一個組合。
		幫助其他組合。	鼓勵完成遊戲的組合去幫助其他組合。
重複以上步驟直至所有組合完成遊戲。	重複以上步驟直至所有組合完成遊戲。	重複以上步驟直至所有組合完成遊戲。	重複以上步驟直至所有組合完成遊戲。
遊戲完成	圖片稍後補上	可以把火車放在火車軌上運行。	因應玩家需要提供協助

第四部分：遊戲之後

學生可以依照他們組合火車的次序去把火車在火車軌上運行，輔導員亦可協助學生，之後填寫意見收集表以便《盒。作》改善未來的遊戲內容和型式。https://docs.google.com/forms/d/1tAJ5k0d0nPKVwjZ4RqD4fn8cOdzYCeB-lVkf_w_dY10k/edit?usp=drive_web

注意事項：

- 如果使用者有任何查詢，歡迎聯絡視野無界。
- 本手冊英文及中文版本若有任何詮釋之差異，一切以英文版本為標準。
- 若有任何爭議，一切最終解釋權及決定權歸香港科技大學視野無界所有。

這是用戶手冊的結尾。