

一、動機與目的

我們都曾在學習的階段中讀過台灣史，但卻常常因為對歷史缺乏興趣，而選擇用死背的方式去應付考試，經常考完試就將其遺忘，也容易無法了解當時的歷史對於現今社會所代表的意義，所以我們希望藉由遊戲的方式，讓老師帶領大家一起破關，讓上課變得生動有趣，並引發大家對於歷史的好奇與興趣。



(時空碎片示意圖)

二、實作方式

(一) 使用工具



Wacom繪圖板



Unity



Photoshop



BLENDER

Blender

與流程

(二) 實作流程

動畫製作

人物塑造

場景建模

撰寫程式

整合測試

三、遊戲玩法

(1) 游玩方式：

以W、S、A、D作為方向操作按鍵，介面上包含按鈕功能、限時顯示及任務顯示，每關都有教學動畫及知識問答題來幫助學習。

(2) 趣味解謎：

- a. 國旗排序：透過歷史動畫及現有文獻，來排序出這九面旗幟的順序。
- b. 砲台射擊：收集砲台碎片，射擊指定目標到一定數量即可過關。
- c. 限時尋寶：在限定的時間內，依照關卡任務收集各種物品。
- d. 知識迷宮：在迷宮中尋找出口，可透過問答題來得到線索。

開始遊戲

遊戲動畫

關卡介紹

遊戲規則

關關開始

收集碎片