評審老師好，我們的專案是心琴Heart piano，它是音樂類的節奏遊戲，那我們這一次是以學齡前的幼童為主要針對的族群，組員介紹。

那什麼是心琴呢，心琴這個詞是從我們情緒那個心情變化過來的，心是取諧音，一個新的形態的遊戲形式，琴是用鋼琴的琴，因為我們這次的專案，想要做的好像鋼琴一樣，所以用琴這個字，那我們主要是希望我們的這套專案不只是遊戲，而是能讓客戶能夠可以打從心底感受，去觸動人心。

要如何感動人心?我們從兩個面向去實現，第一個是我們有分遊戲的族群，可以是上班族、學生或是小朋友，納第二個面向是，我們希望能夠透過遊戲裡面的人物，去模擬玩家的形象。

玩家形象，上班族就是壓力比較大，現在的人生活比較緊張，希望可以透過這套遊戲，透過短時間的遊玩去紓解壓力，學生就是會有比較多空閒的時間，所以他們是可以透過比較多的時間去遊玩，去打發時間，學生也是會有壓力，所以也可以達到舒壓的效果，那小朋友這次是我們主要針對的族群，我們希望能透過簡單明瞭的畫面，去吸引小朋友的目光，透過玩遊戲可以達到滿足感，進而培養他對音樂的興趣。

再來是目的，是我們未來可能會有的遊戲模式，因為這一次我們主要是針對小朋友所做的兒童，喜望可以透過該模式開發小朋友的音樂潛能、節奏感、反應，甚至是可以找到自己的興趣。那未來可能還會針對不同族群去開發一般模式跟舒壓模式。

再來是我們研究音樂會帶來給人類甚麼好處、甚麼影響?醫學證明音樂會改變我們的腦電波，會調解我們的情緒跟生理機能，緩慢的音頻振動則具有鬆弛神經與肌肉的作用，洪亮與高昂的力度給人以鼓舞前進、強壯有力的感覺，柔和的力度則使人感到親切、友好和溫馨。

再來是音樂可以改變兒童的學習能力是有根據的，有研究指出不同的背景音樂，會給小朋友帶來不同的影響，會對大腦的認知機構有積極的作用，那像音樂會使人的身體更健康，因為疾病會人的情緒低落，那透過音樂可以讓人的情緒撫平，進而使身體更健康，為什麼音樂會對人的創造性有影響，因為音樂有個莫札特效應，說人在聽音樂的時候，會使腦中的灰質增加，進而產生更多的靈感。

談到音樂類遊戲的應用層面與發展，我們希望可以將這套遊戲，套用在醫療復健上，或著是老人家的復健強身，可以增進他們手掩耳協調的能力，這是輔助式治療工具，而誘導式學習工具，是只將音樂遊戲音樂遊戲搭載至硬體設備上，像是幼兒玩具，相信可以比在電腦遊玩，達到更好的效果。

DEMO

這是遊戲的首頁，可以看到左下角有一個可愛的小狐狸，右邊是怪物，要把怪物消滅，藉由可愛畫風的插圖去捕捉小朋友的目光，進而帶領他們進入遊戲的世界，這是開始然後無盡模式選項開發人員結束。

有三種不同的情境可以選擇，第一個是SERENE指很寧靜很安詳的，透過和緩的速度節拍一起律動，相信躁動的孩子們也能平靜下來，再來是SMOOTH，是很安穩很平順的，又帶點輕快，第三是ANXIOUS試紙焦躁的很憂慮的，讓心中的迫切可以透過快節奏來抒發，三種情境由漫至快的節奏象徵著三種不同的情緒，也同時對應紅黃綠三種顏色的視覺效果。

左上角血條，星星數象徵得分，錢可以升級，遊戲的畫面有點像五線譜的感覺，鍵盤適用橫式的對應七個音階的鋼琴鍵，可以培養小朋友的看譜能力，當對應到正確的音階時會發出相對應的音符。

得分畫面，以星級來評分，可以使小朋友有成就感，透過分數與同儕之間相互競爭，彼此進步。

商店畫面，這是該專案營利的部分，顧戶可以透過商店的購買來提升自己的能力。

設定 開發人員 QUIT