

## 作品構想書

鑑識科學是一門透過科學來解決司法體系利益相關問題的領域，多半強調運用案件的犯罪現場中，例如屍體、血跡、指紋等殘存遺跡，作為有利證據來破案。由於其特性，要做到讓警察有相關的練習機會是較為困難的。想讓新手警察做相關的練習不但耗費金錢、耗費人力，而且機會也不多。因此我們想要利用 VR 來重現一個犯罪場景，藉此增加警察的練習機會、降低訓練成本，也有機會能透過此 VR 體驗，向大眾科普鑑識科學的基本知識。

我們有幸請到了鑑識科學界享譽盛名的李承龍教授為我們講述相關的知識。在聽說我們想做類似的作品時，教授也推薦了一起著名的案件 - OJ 辛普森案，讓我們能夠借鑑於此案件，再加上一些我們的巧思，來設計此 VR 體驗。這起案件號稱「世紀之案」，轟動之時甚至超越了當時 NBA 總決賽的收視率。此案件之所以適合當作設計的原型，有以下兩個原因。第一，當時在查辦過程中，警方態度輕率，犯下許多鑑識科學中的大忌，以致最後辦案謎團重重。第二，這是一起懸案，至今還未找到兇手，而最大的嫌疑犯卻因為鑑識科學的證據而被判定無罪。



在這個 VR 體驗中，總共會有兩個場景讓使用者體驗。第一個場景會是案件的重現，使用者要在這個場景搜集犯罪現場的證據，比如說指紋、血跡等。第二個場景則是我們原創的部分，使用者要在室內找尋線索，最終透過收集到的證據來推敲出這起案件的始末。

希望透過這個 VR 體驗來將鑑識科學的練習門檻降低，使新手警察有更多練習的機會。同時讓一般民眾也能大致了解鑑識科學的相關知識，當遇到類似的案件發生時，不要成為一群破壞現場、影響偵查的吃瓜群眾。

最後，也希望大家過程中玩得開心!

## 使用素材

請依下列三項內容描述，無頁數上限。

### ■ 使用素材一：

名稱：Crime Scene Assets

用途：佈置案發現場

出處：Unity Asset Store



### ■ 使用素材二：

名稱：Police Car and Helicopter

用途：佈置案發現場

出處：Unity Asset Store





■ 使用素材五：

名稱：Toon Furniture

用途：佈置第二個場景的家

出處：Unity Asset Store



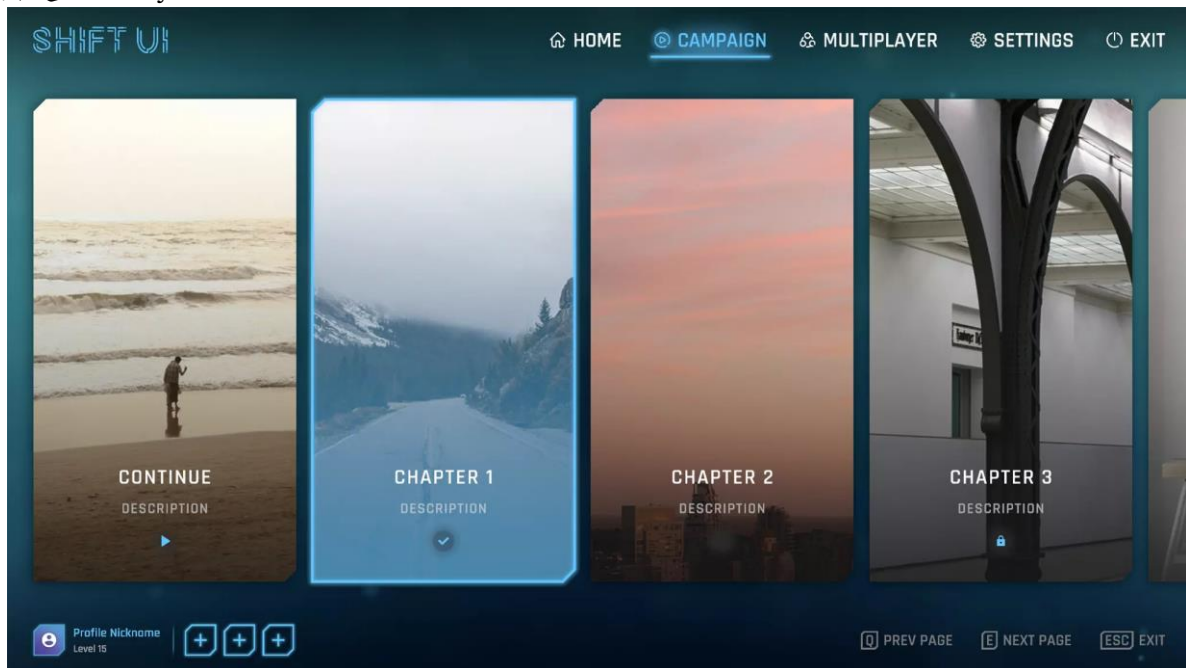
■ 使用素材六：



名稱：Shift - Complete Sci-Fi UI

用途：手環 UI

出處：Unity Asset Store



■ 使用素材七：

名稱：Kajaman's Roads

用途：佈置案發現場

出處：Unity Asset Store



■ 使用素材八：

名稱：Particle Light

用途：切換場景提示

出處：Unity Asset Store

