

# Case Study

# 個案分析



# Immersive Game

# 沉浸式遊戲

# 遊客體驗升級

沉浸式遊戲、密室逃脫、尋寶遊戲

互動體驗都需要一個故事作為基礎

而且，有兩個非常棒的著力點：

1. 歷史遺址場域對於沉浸式遊戲相當感興趣
2. 故事數位化在於歷史遺址的呈現

Grand Trianon Escape

密室逃脫  
法國凡爾賽宮

# 場景 屬性

這是一個甚麼樣的場域？

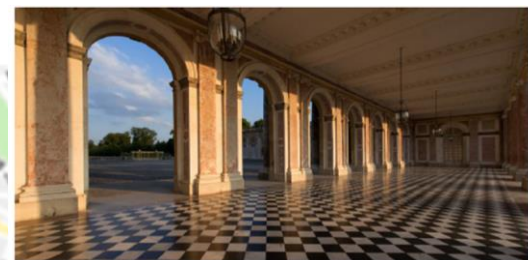
## Le Grand Trianon 大特里亞農宮

– 這是一個歷史遺跡  
(Historical Site)

背景：

為法國路易十四君王為他的情婦蒙特斯龐侯爵夫人建造，並居於此、也是邀請賓客進餐的地點。

拿破崙亦居住十年的宮殿。



# 故事 設定

選擇說甚麼樣的故事讓遊客更了解此景點？

選擇與大特里亞農宮相關的兩個歷史人物：

1. 法國1675年某件謀殺路易十四又涉及情婦的重大案件。(Affair of the Poisons)
2. 約瑟芬給拿破崙的信



# 遊戲 路線

怎樣讓遊客可以透過路線更深入地了解此歷史遺跡的故事？

選擇與兩個歷史  
人物相關連的：

1. 路易十四寢室  
具有路易十四象  
徵

2. 花園房  
一間在西元  
1809年11月11  
日，當天發生許  
多活動的房間。  
在路易十四時代，  
房間的中央，有  
一張遊戲桌，後  
來被撞球桌取代。



# 遊戲 媒介

團體型態的沉浸式遊戲是適合多重組合的媒介

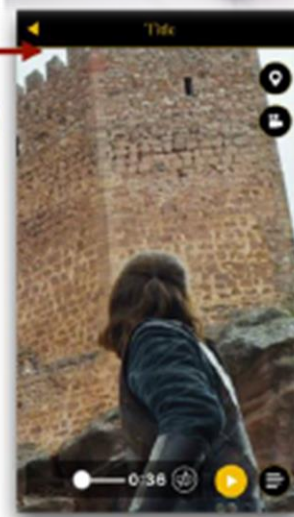
使用不同媒介，  
借由感應、IR、  
VR技術交叉運用，  
創造體驗：

1. 平版
2. 感官感應眼鏡  
Bose Glasses



Scan of clearly identifiable place

Automatically opens related POI



POI with related contents of the series (audio, image gallery, texts, video)



” Thank you !