國定古蹟林本源園邸實境解謎遊戲
成果分析報告

新北市政府文化局

中 華 民 國 111 年 6 月

壹、計畫緣起與目的

為促進地方發展與文化紮根，新北市政府於109年至110年初，在國定古蹟林本源園邸(後簡稱林園)和板橋府中周邊陸續開發出四款結合在地歷史人文、園邸文化特色景點的古城尋跡系列遊戲。之外，在遊戲開發的同時，也成功地將在地店家以及全國大專院校學生納入規劃，發展出不同於以往的來客群，提高前往板橋府中周邊的來客數。而遊戲內容的規劃，也讓遊客們擁有全新的體驗，並使他們能夠透過此系列遊戲瞭解更多地方歷史和故事，更加認識不同於以往的府中美學。

考量古城尋跡系列遊戲上線後反應良好，本局接續設計實境遊戲，並結合古裝扮裝、在地店家餐飲、藝文體驗及表演等，規劃辦理專屬限定體驗。藉由該沉浸體驗重塑林園印象，延續實境解謎系列遊戲寓教於樂之推廣能量，展現文化生命力，並透過提高遊客的體驗品質作為核心理念，孕育出一場場五感聚集的活動饗宴。

貳、 各執行項目辦理情形

一、專屬限定體驗版前期調查與企劃

本案於林園園邸內舉辦沉浸式體驗活動，透過《板橋林家》、《台灣大家族》等書，以及過去於林園舉辦活動之經驗與回饋資料，將活動內容以歷史史實改編的實境解謎遊戲為主作規劃，在與相關領域專家學者確認遊戲故事劇情、活動環境、歷史時代、人物關係、劇情等的正確或適當性後執行企劃，接續設計本次專屬限定體驗版遊戲，結合古裝扮裝體驗、在地店家餐飲饗宴、沉浸互動表演及年度光雕秀等，規劃辦理專屬限定體驗。

此外，從民眾的報名體驗、活動中的感受，至活動結束後的反饋，做成一條龍的全方位專屬園邸VIP專屬限定體驗。讓參與者到了最後也能給予具有建設性的反饋。期望透過這樣的規劃，讓原先的古城尋跡系列遊戲，能夠進一步昇華，搭配林園特有的元素吸引到更多不同的客群民眾，使林園更佳現代化與貼近人心。

二、專屬限定體驗版遊戲設計「古城尋跡-微光夜宴」

（一）遊戲設定：

於林園的幾個室內、戶外場域，設置遊戲關卡和活動相關佈置，建置於網路平台上。場地分別有汲古書屋、方鑑齋、來青閣、香玉籌、月波水榭以及定靜堂、榕蔭大池，遊

戲內容參照《板橋林家》，進行遊戲故事內容撰寫。

1. 關卡數量：15關（5條路線）

2. 遊戲難度：適合18歲以上遊玩

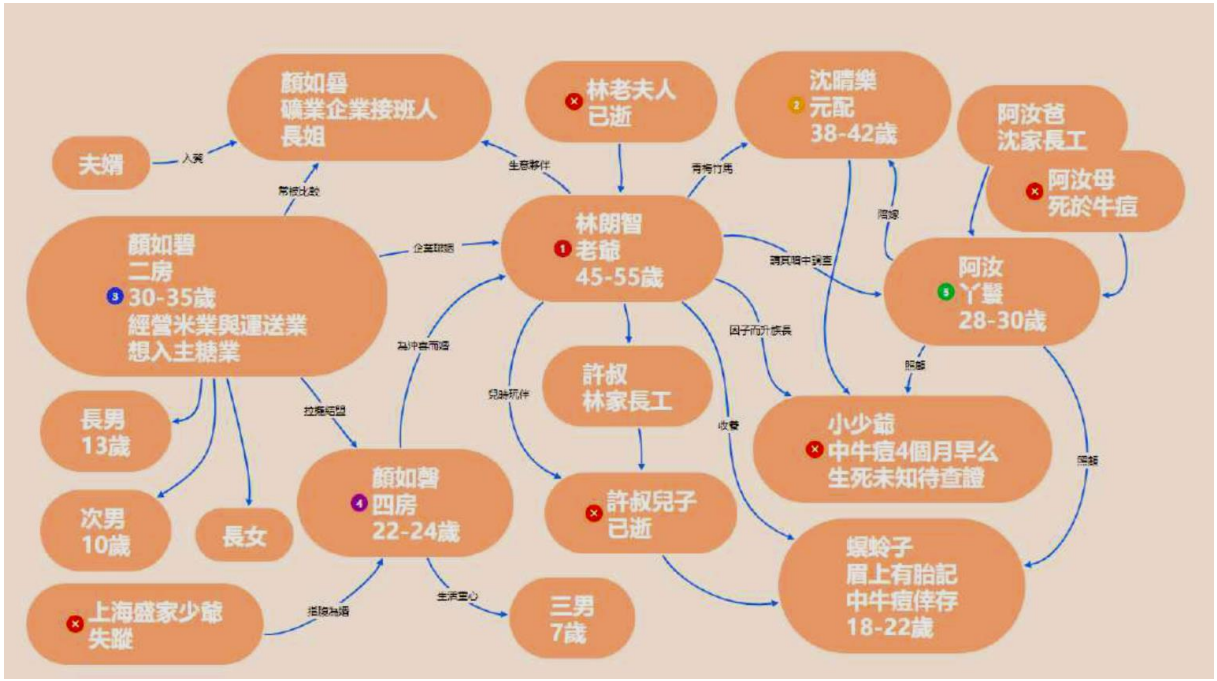
3. 遊戲場域：林本源園邸（來青閣、方鑑齋、香玉簃、月波水榭、定靜堂）

4. 遊戲方式：線性模式

（二）遊戲劇情：

玩家受到一群年輕人(隊輔)所託，希望可以透過現在的「血源記憶定位技術」，讓意識進入到年輕人的血源記憶中，尋找他們的疑問—在林家老爺的壽宴中，我們祖先到底做了什麼？玩家趁著林園開放參觀時，玩家透過裝扮和AR啟動「血源記憶定位技術」，再下一次睜開眼睛時，回到了1890年代的林本源園邸了，開始進行任務。

（三）遊戲角色設定：



（四）遊戲流程：

地點	全林園(遊園) 觀稼樓(古裝裝扮)	汲古書屋	定靜堂、月波水榭、香玉簍、來青閣、方鑑齋	榕蔭大池 (避開橋走外線)	定靜堂	月波水榭、香玉簍、 方鑑齋	來青閣
雨備	同上	方亭或觀稼樓	同上	定靜堂	同上	同上	同上
	遊園/古裝裝扮	開場戲	拜訪各角色	密會	晚宴(飲食饗宴、調酒)	結局戲	回到現代(光雕秀)
時間	13:30-15:30	15:30-15:50	15:50-17:20	17:20-17:50	17:50-18:50	18:50-19:20	19:30-
內容	・遊園(熱身遊戲) 玩家使用手機前往園區各處進行解謎，讓不需要換裝的玩家可以先體驗遊戲。 *即使該階段遊戲沒有完全完成，也不影響後面遊戲的進行。 ・古裝裝扮 科大團隊協助妝扮，由事前報名妝髮完整度調整每組時間。	玩家集合至汲古書屋前，由老爺與大太太演出一段開場戲，戲中會讓玩家們了解自己的身分以及今日來林園的目的。	玩家分為五組，分別拜訪五名角色，玩家在拜訪角色的過程 (1)要解開布置於現場的謎題 (2)觀看角色的獨角戲 (3)完成角色出的考驗	玩家必須選擇要在晚宴時暗中幫助誰。 這個階段玩家可以自由選擇去找哪一位角色，每一組玩家都會選擇加入一個角色的陣營。	玩家吃飯以及喝調酒的時間，同時間，玩家要依據密會時選擇的陣營，偷偷執行不同的任務，並因此影響結局發展。	依據結果分別去找角色，角色將以戲劇的方式為故事收尾。	欣賞光雕秀、玩家填寫回饋表單。

各組流程

- A組： 置物區→開場(汲古書屋)→定靜堂→月波水榭→香玉簍→來青閣→方鑑齋→密會(榕蔭大池)→晚宴(定靜堂)→結局→光雕秀(來青閣)
- B組:：置物區→開場(汲古書屋) →香玉簍→定靜堂→月波水榭→方鑑齋→來青閣→密會(榕蔭大池) →晚宴(定靜堂) →結局→光雕秀(來青閣)
- C組:：置物區→開場(汲古書屋) →方鑑齋→來青閣→定靜堂→香玉簍→月波水榭→密會(榕蔭大池) →晚宴(定靜堂) →結局→光雕秀(來青閣)
- D組:：置物區→開場(汲古書屋) →來青閣→香玉簍→方鑑齋→月波水榭→定靜堂→密會(榕蔭大池) →晚宴(定靜堂) →結局→光雕秀(來青閣)
- E組:：置物區→開場(汲古書屋) →月波水榭→方鑑齋→來青閣→定靜堂→香玉簍→密會(榕蔭大池) →晚宴(定靜堂) →結局→光雕秀(來青閣)

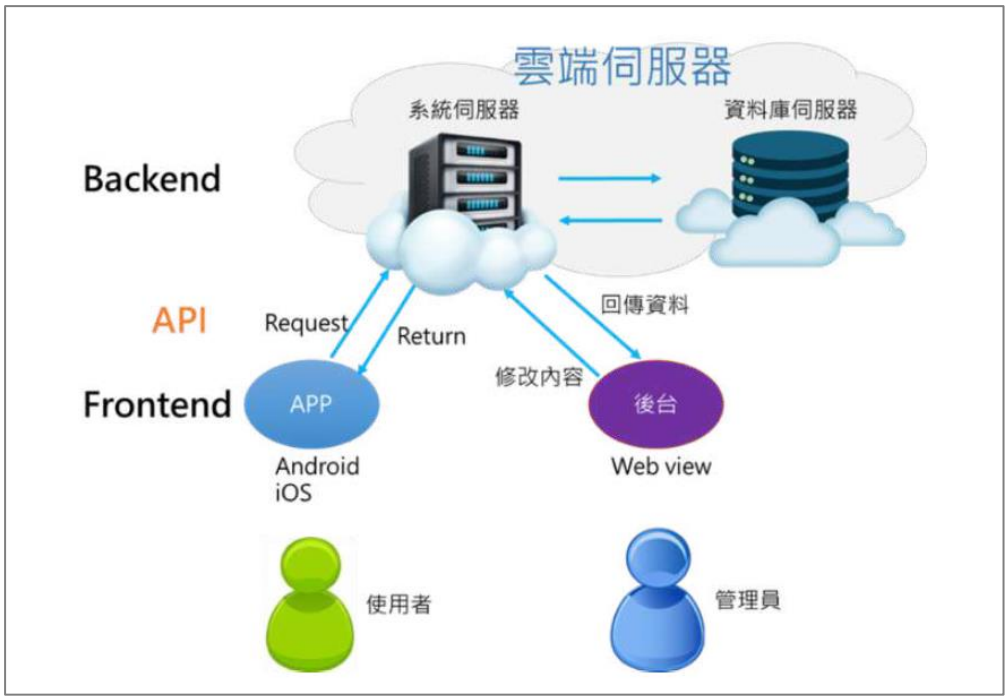
*一場20人分成5組，一組最多4人。

三、專屬限定體驗版遊戲開發

（一）實境遊戲平台介紹

本案活動遊戲建置於實境解謎平台上，玩家需透過遊戲劇情並搭配現場實景、NPC以及活動環節線索，方能完成謎題關卡。

實境解謎平台係雲端行動多媒體互動的開放平台，提供Android及iOS雙作業系統供使用者免費下載，APP系統架構如下圖，使用者使用APP時，將透過API與雲端連結，並由系統伺服器執行運算，從資料庫存取資料。



(二)林園專區

目前林園已有4款實境解謎遊戲以及1個導覽介紹內容，此次把活動的遊戲也放至其中，同時露出於實境解謎APP及網站的首頁。

四、活動執行情形

(一)古裝裝扮

本案與崇右影藝科技大學時尚造型設計系合作，在遊戲正式開始之前替所有玩家們進行梳化打扮，在換上古裝之後的玩家們將與演員無從區別，打破舞台與觀眾席的藩籬，達到最佳的沉浸式互動體驗。

(二)實境解謎

遊戲進行當中，玩家將搭配蹦世界APP 及現場布置道具，在小隊輔們的帶領之下進行闖關，並逐一解開眼前的謎題。

(三)在地特色店家飲食饗宴

在遊戲晚宴期間安排讓玩家享受晚餐，除了基本的麵食以外，也提供了板橋著名的白豆沙餅作為餐後的茶點，接著邀請玩家們一同欣賞精采的調酒表演，並在表演結束時讓每個人都能夠品嚐一杯茶調酒，讓所有感官都能獲得極大的滿足。

(四)沉浸互動表演

在闖關的過程當中，演員不再只是待在舞台上，而是直接站在玩家的面前，重點在於演員會與玩家直接互動，玩家儼然也成為劇中的角色，需要不斷地與演員NPC進行互動交流，以便取得更多的線索，進而釐清遊戲背後劇情的全貌。

參、活動成效分析

一、推廣活動

(一)社群推廣貼文

(二)活動網頁推廣

本遊戲打造一活動網頁，並將活動須知、報名連結等資訊放至於網頁當中，吸引更多想要了解遊戲內容的民眾瀏覽及點閱，網頁更是搭配遊戲主視覺風格進行設計，讓所有進來觀看的民眾們在還沒參與遊戲之前就先體驗到劇情以及場景的沉浸感受。

(三)在地店家行銷推廣

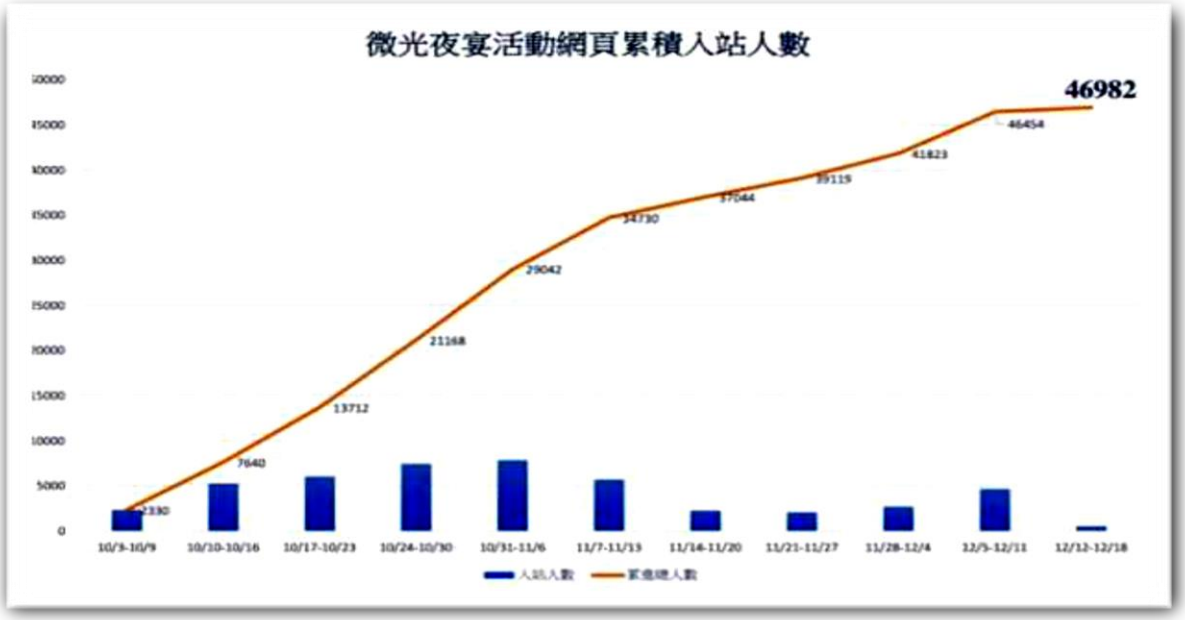
本案邀請到板橋在地店家隔壁早餐NextDoor及新板傑仕堡有氧酒店結合微光夜宴遊戲進行各式行銷推廣活動，並將合作內容放置於臉書粉專以及活動網頁當中。

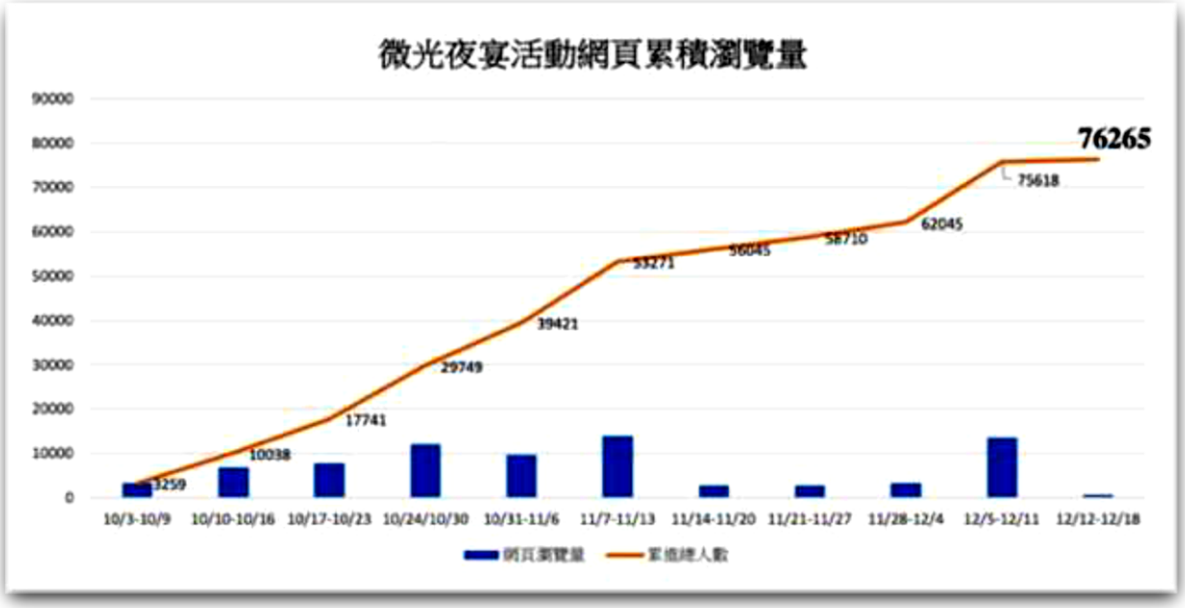
二、推廣成效分析

下表為微光夜宴遊戲之推廣成效，其中包含Facebook、Instagram、Google關鍵字，可以看出本案總曝光次數在短短三個月內時間已經累計將近30多萬的觸擊人數以及近40萬的曝光次數。

	曝光次數	觸及人數	連結點擊次數
總計	388,099	337,444	14,722

另外透過Google Analytics進行活動網站流量分析得知自10月初開放活動網站短短兩個月內至今已達到將近5萬人的入站人數以及8萬次的總瀏覽量。

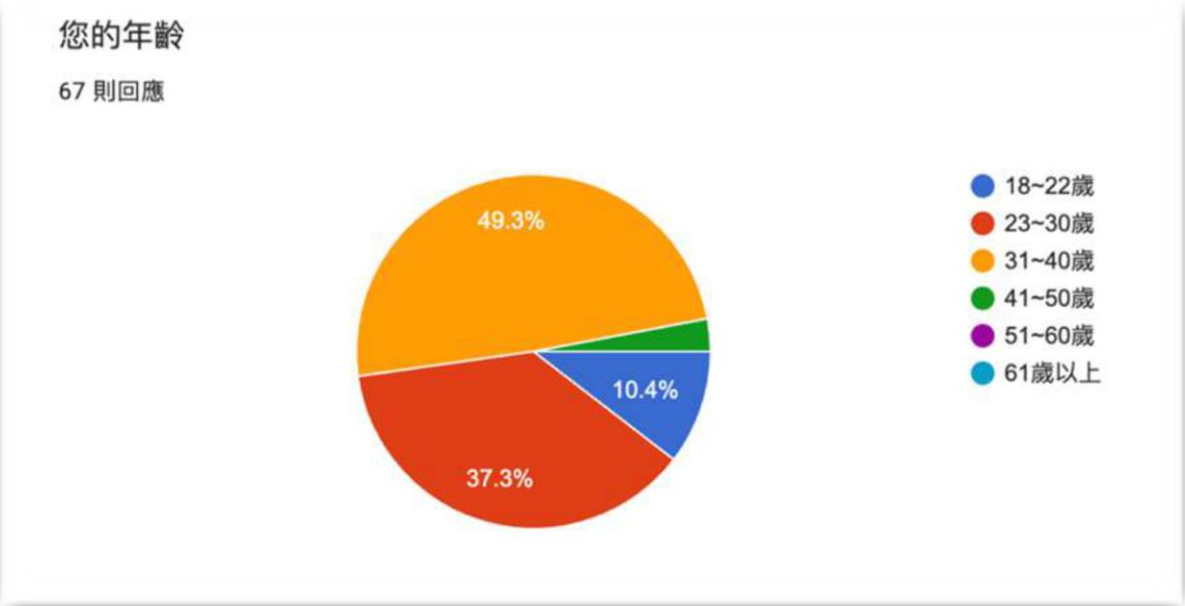




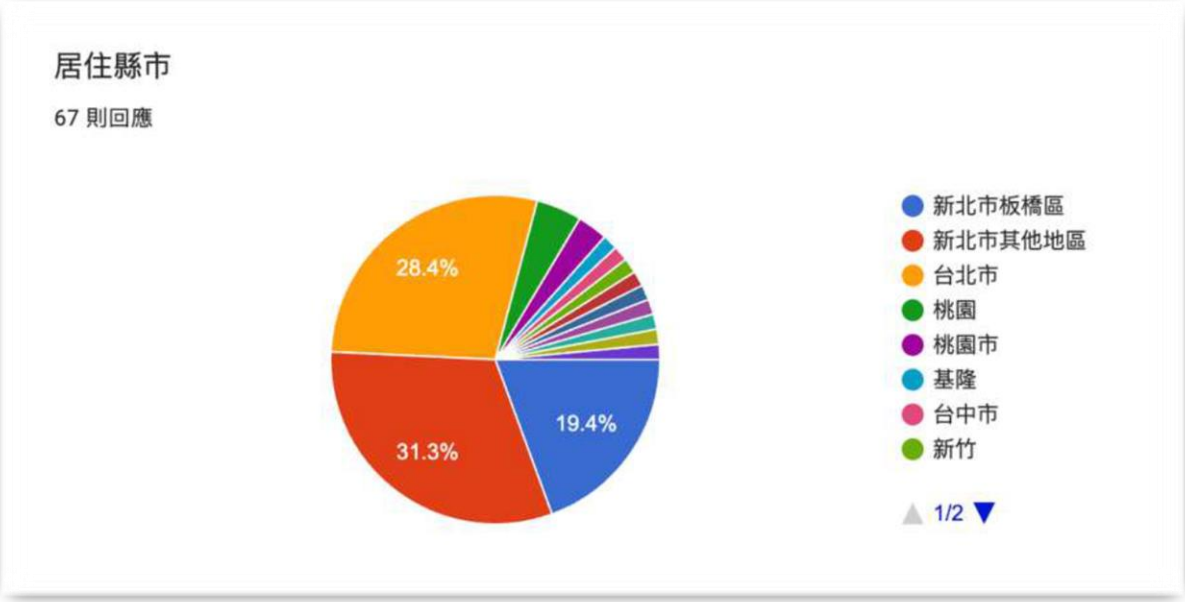
肆、體驗遊戲問卷分析

本案設計了遊戲回饋問卷，藉由問卷題目的回饋，能夠得知玩家的遊玩體驗、來自何處、年齡分布以及從何得知此遊戲或活動，也是作為未來活動規劃的一大參考依據。

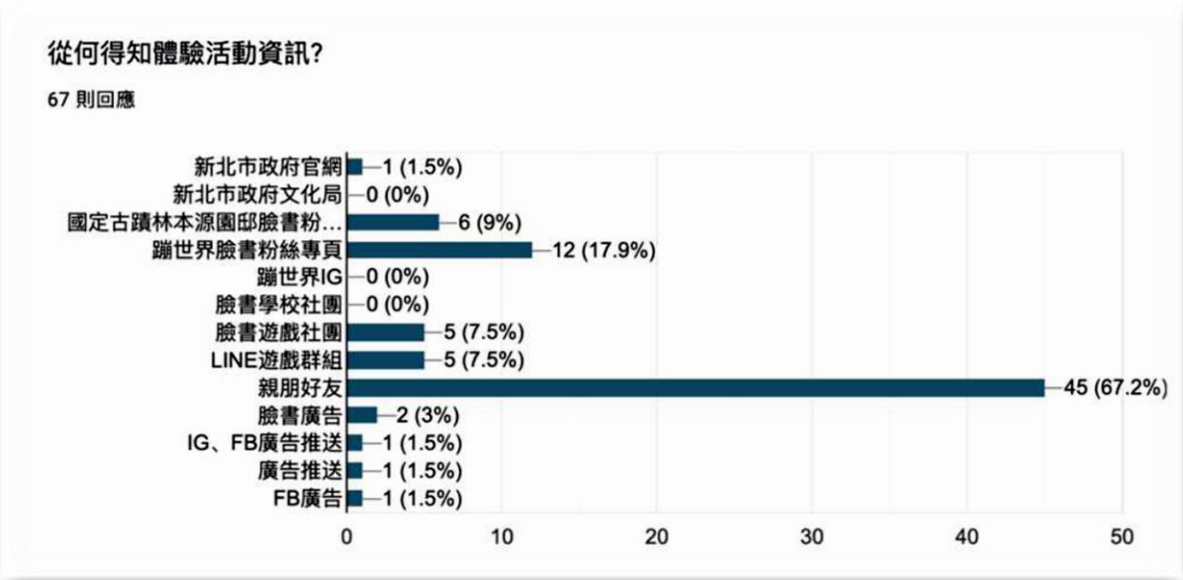
從問卷回饋分析可以得知，有將近五成的民眾年齡分布落在31~40歲，近四成民眾落在23~30歲，因此可以推估此案沉浸式實境解謎遊戲，對於甫出社會以及青壯年的民眾能夠引起較大的參與意願及興趣，並且也替林本源園邸帶來新的年輕活力。



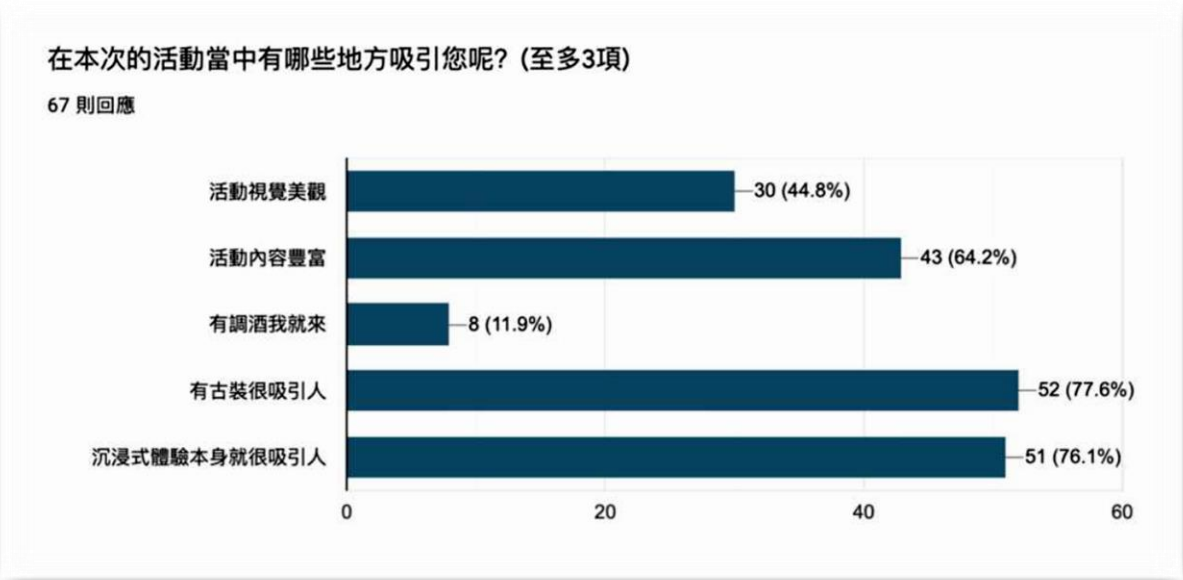
其中遊玩的民眾當中，仍是以居住雙北民眾為大宗，並且居住板橋者亦有將近兩成比例，可推測由於此遊戲屬於線下實體遊玩方式，因此對於外縣市玩家的吸引程度較低。另外，由於本活動場次皆舉辦於週日，再加上遊戲時間通常結束於晚上8點左右，考量到通勤時間與距離，可能對於大多數外縣市上班族行程規劃較為不便，導致外縣市購票者比例不高，關於此部分或許可納入未來辦理活動時間安排之考量。



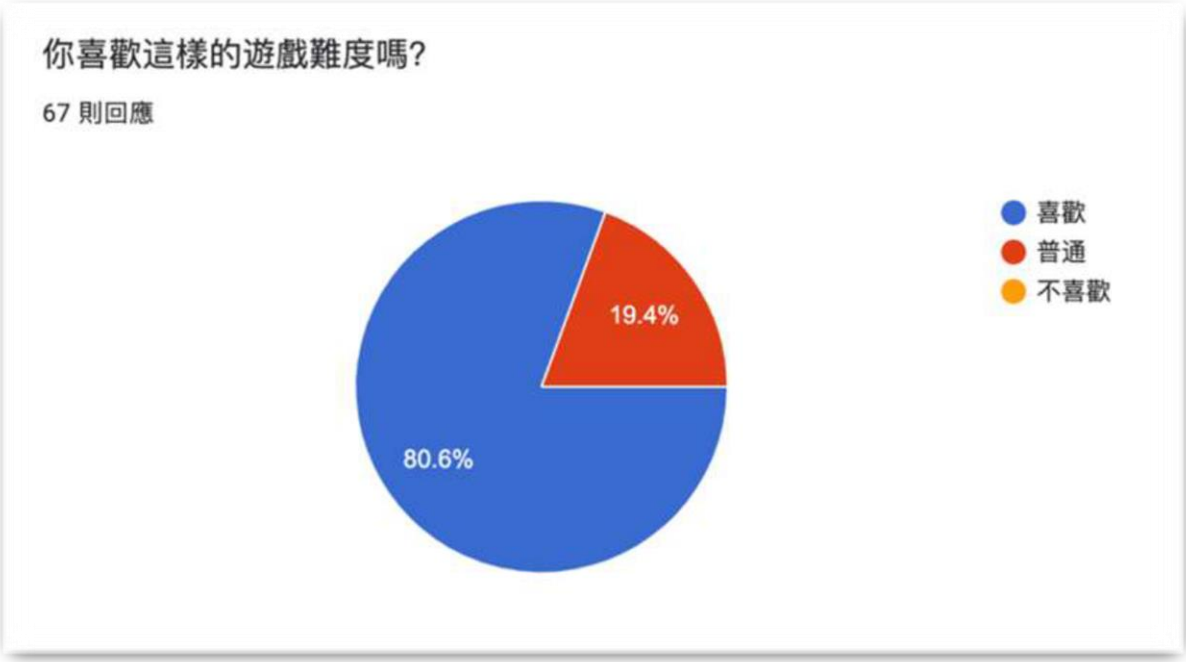
從以下長條圖可以分析民眾從哪些來源得知活動消息，在當中能夠看出大多數民眾是透過身邊親友來獲得資訊，其次為臉書粉絲專頁，未來若有再辦理相關活動時便能以此為依據來調整宣傳的比例以及行銷管道，進而達到最大宣傳效益。

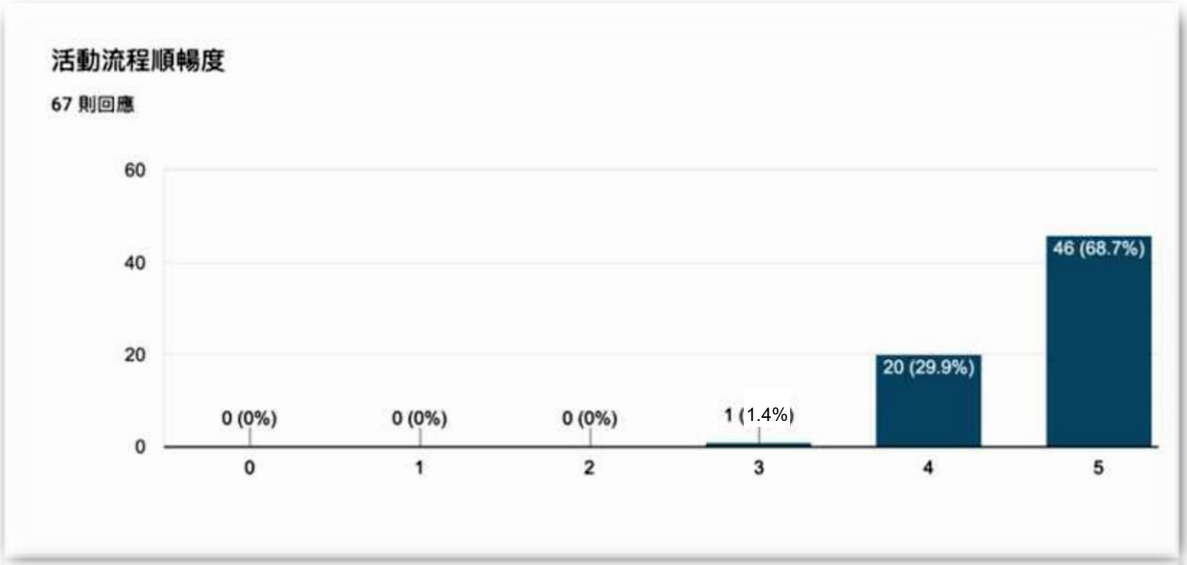


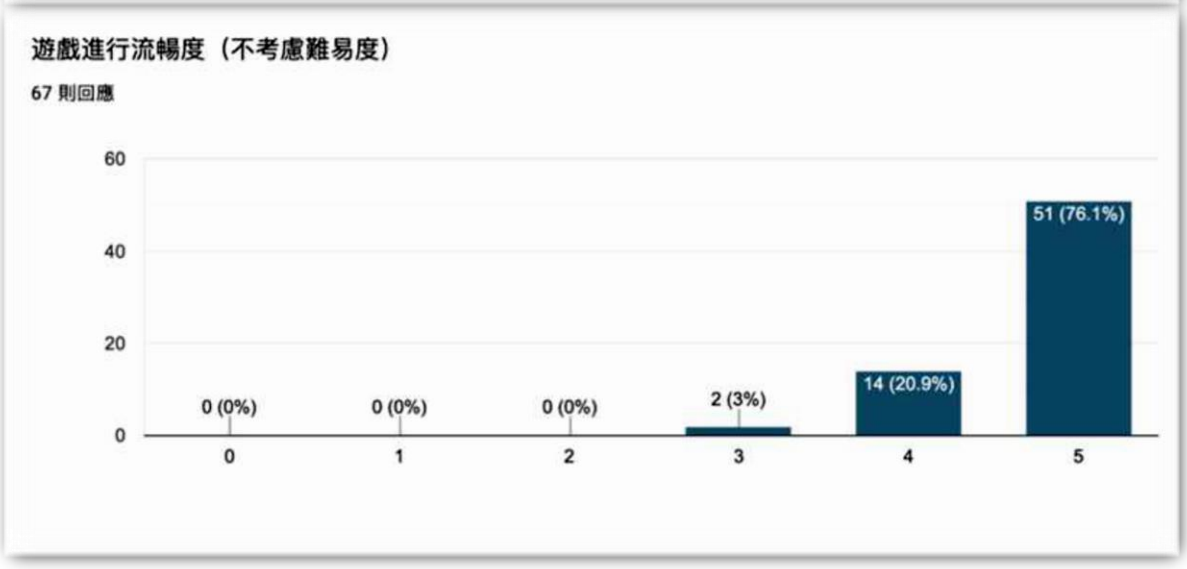
藉由了解民眾對於活動因素喜好程度，可以看出大多數玩家本身就十分喜愛沉浸式解謎遊戲，穿著古裝解謎更是難得的經驗，從內容豐富度以及視覺上的美感也都能夠再為此遊戲體驗大幅度地加分。



其他回饋：

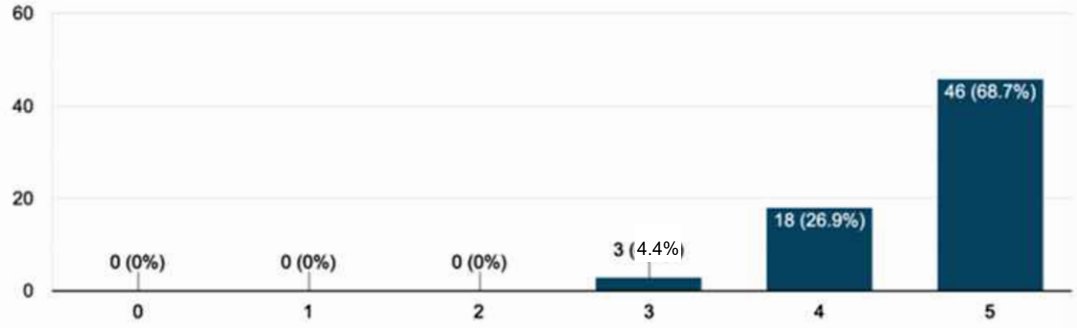

你喜歡這樣的遊戲難度嗎?
67 則回應
喜歡
普通
不喜歡
19.4%
80.6%


活動流程順暢度
67 則回應
60
40
20
0
0 (0%)
0 (0%)
0 (0%)
1 (1.4%)
20 (29.9%)
46 (68.7%)
0
1
2
3
4
5


遊戲進行流暢度（不考慮難易度）
67 則回應
60
40
20
0
0 (0%)
0 (0%)
0 (0%)
2 (3%)
14 (20.9%)
51 (76.1%)
0
1
2
3
4
5

遊戲故事吸引度

67 則回應



對於此活動的其他建議（ex：敲碗明年更多場次）

30 則回應

希望可以有更多場次、或有更多林家的不同故事!

多一點場次！！拜託！！

加場

敲碗！！！！！

希望明年還有機會參加

敲碗更多場次

更多場次跟主題!

1、晚上燈光過暗，建議可準備手電筒 2、蚊子多，可提醒攜帶防蚊液3、希望能有管道知道其他角色的隱藏劇情

希望可以加開場次讓我推薦給朋友

希望能多舉辦這類型的沈浸式體驗、同時也希望能加開場次!

1、晚上太暗，建議提供手電筒2、蚊子多，可提醒玩家帶防蚊噴霧 3、希望能有其他管道得知各角色隱藏劇情

期待！！好好玩！！而且工作人員都好可愛！！化妝師、工作人員、演員都好可愛！！

希望未來更多遊戲可以體驗，也有如此佛心價+裝扮沈浸感

希望場次更多 活動更多

更多場次! 更多主題!

很喜歡配合場景的換裝模式。期待如果有續集或相似沈浸式可以代入同樣的特色。然後也希望有更多場次名額……自己兩次都沒能搶到，慶幸有跟到朋友的團…其他很多朋友扼腕……。

敲碗明年更多場次，票真的真的真的太難搶了

敲明年更多場

明年更多場次!

感覺得到製作團隊非常用心！真的只能再敲碗更多場次了!

希望更多場次

可以多辦一點相關的活動，謝謝🥹🥹🥹

加油

明天可以更多場次!

還想看老爺摔杯子🥹🥹

想玩更多～

期待類似的更多的主題：）

桃化團隊很專業！非常棒！可惜今天天氣很冷，茶好冰QQ難好冷

希望有更多場次 稍微簡裝不桃化參與也可以

有點熱🥹🥹🥹 頭髮有點痛 其他望好的

伍、結語

本活動自開始辦理至今已透過各式管道收到許多民眾們的回饋，除了在問卷的回饋上面可以看見許多玩家對於本遊戲加場意願非常高昂，本局也另外擷取了部分民眾在臉書貼文下留言，或是透過私訊不斷祈求本遊戲能夠於明年度繼續加場辦理，可以見得本案遊戲之推廣十分成功，期望在不久的將來能延續本案之成功模式，持續推廣並帶動板橋府中地區周邊商圈以及宣揚林本源園邸等國定古蹟之風采。