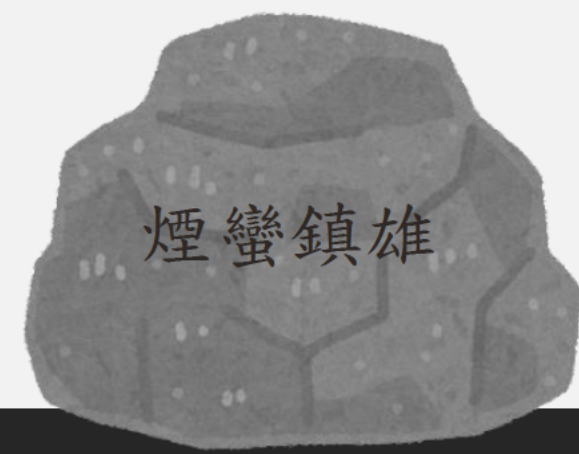


噶瑪蘭大冒險



企劃內容

遊戲中，玩家們以故事的主角潘新格的視角進行，參與他從現代穿越回到過去的旅程，體驗書中所發生的有趣故事，與潘新格一起認識噶瑪蘭族文化，並達到作者想要與讀者傳達的理念思想—以原住民傳統文化風俗中的敬天惜地生活態度，讓不管事讀者還是玩家都能夠尊重在地，認同自我，尋找自身的生命源頭。

遊戲類型

遊戲為冒險遊戲，遊玩人數為一人，目標族群為國小學生。
以闖關方式進行，而每一個關卡都有一則故事。以第三人稱的視角看著潘新格穿越回到過去所發生的故事，而故事之間穿插關卡讓玩家可以邊互動邊參與潘新格的故事。隨著故事的前進，與潘新格一起認識噶瑪蘭文化。

美術風格

美術方面由水彩、水墨風格組成的人物與場景，展現台灣鄉土文學的特色及歷史情懷。

素材圖片來源：[irasutoya](http://irasutoya.com)

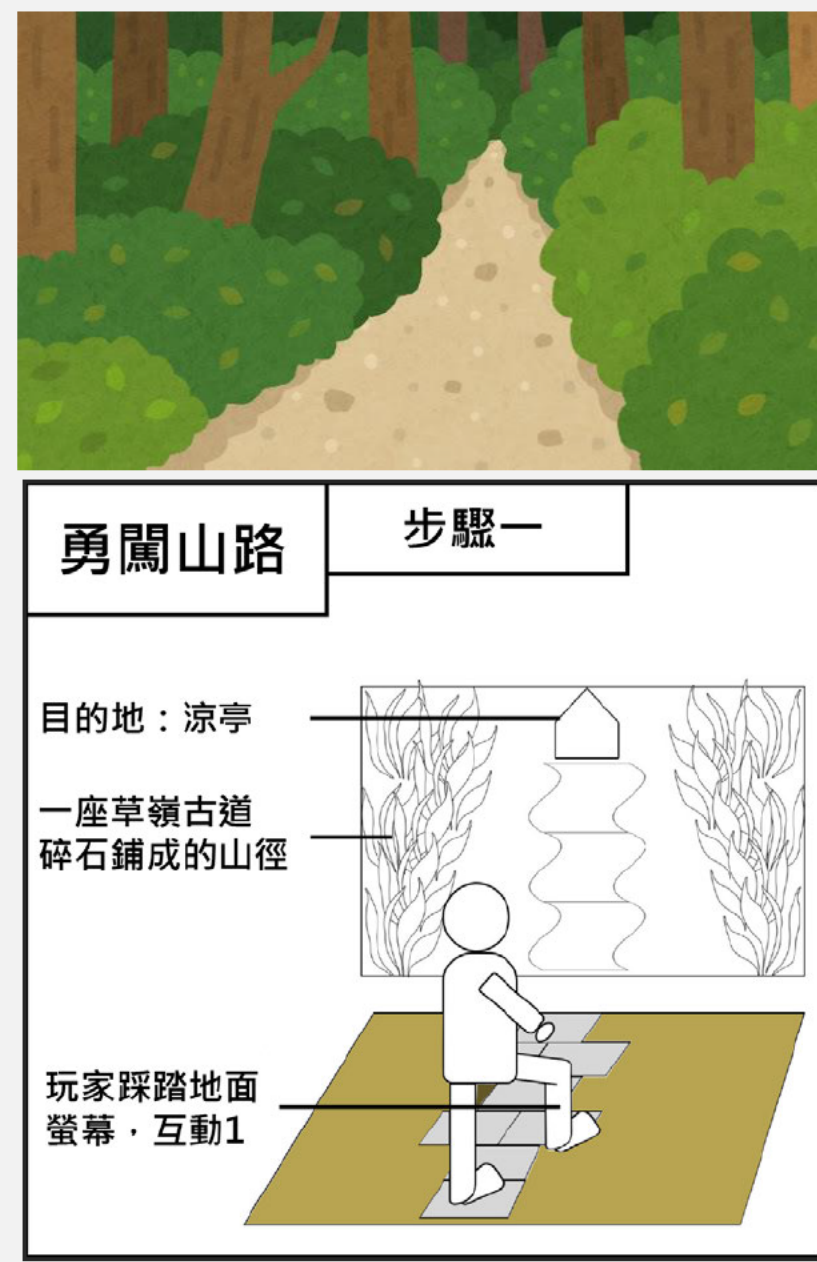
關卡一：勇闖山路

遊戲發想：

因為跳格子是每個孩子的童年回憶，我們決定在剛開始的關卡採用這種小遊戲讓小朋友們熟悉互動模式及勾起興趣。

遊戲玩法：

玩家須以跳格子的方式前進，每一排石磚都需踩踏正確，由後往前踏過一輪，總共三輪。若踩到非石磚的泥土處則該輪須重新來過。三輪完全正確則挑戰成功。



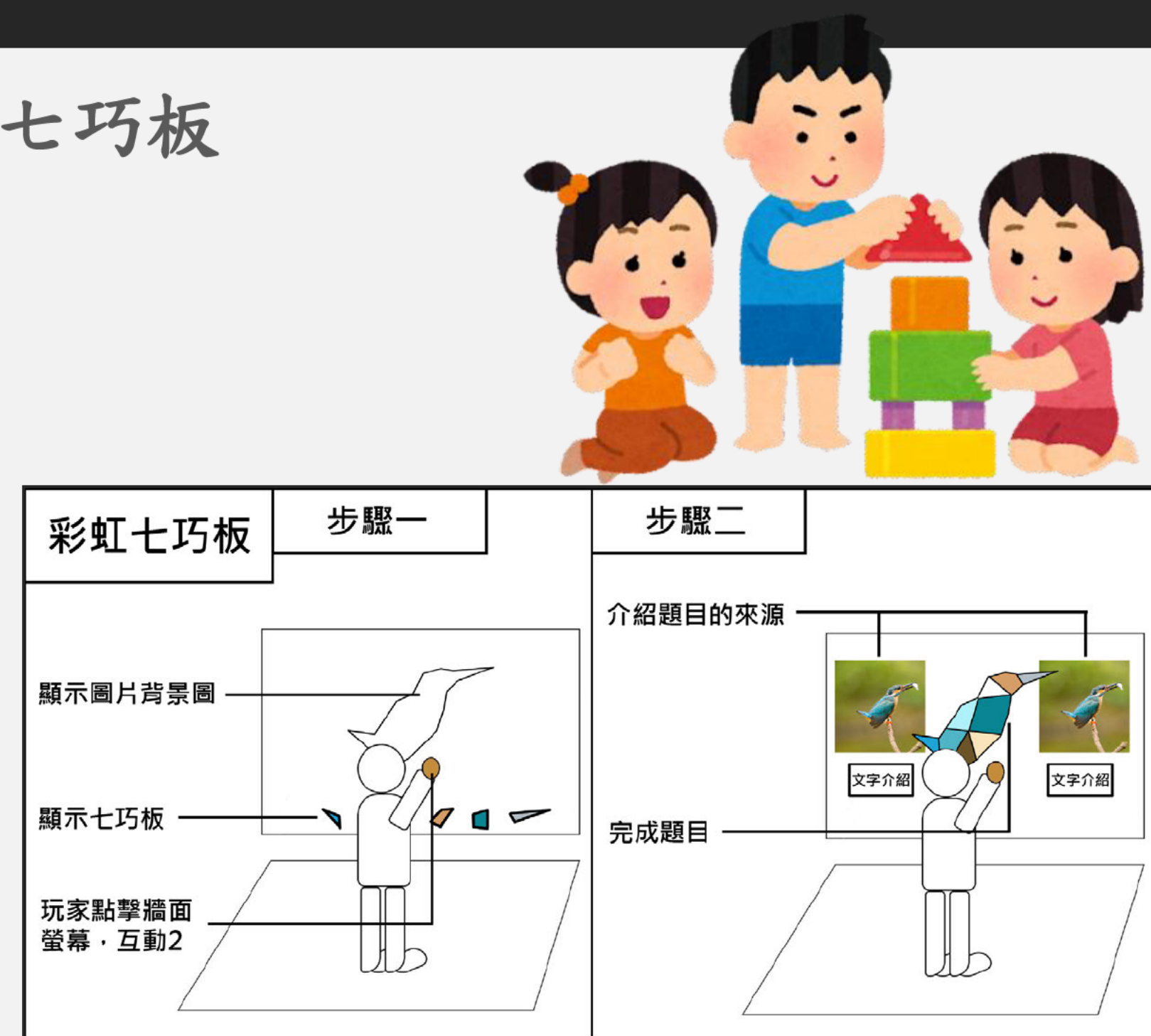
關卡二：彩虹七巧板

遊戲發想：

在故事中，潘新格在石板上看見了噶瑪蘭族文化中常出現的物品或動物，也藉此讓小朋友認識不同文化的特色。

遊戲玩法：

此關共有三題，玩家須將零散的七巧板依序排列出圖示指定造型，答對換下一題，全部答對則挑戰成功。



關卡三：建造房屋

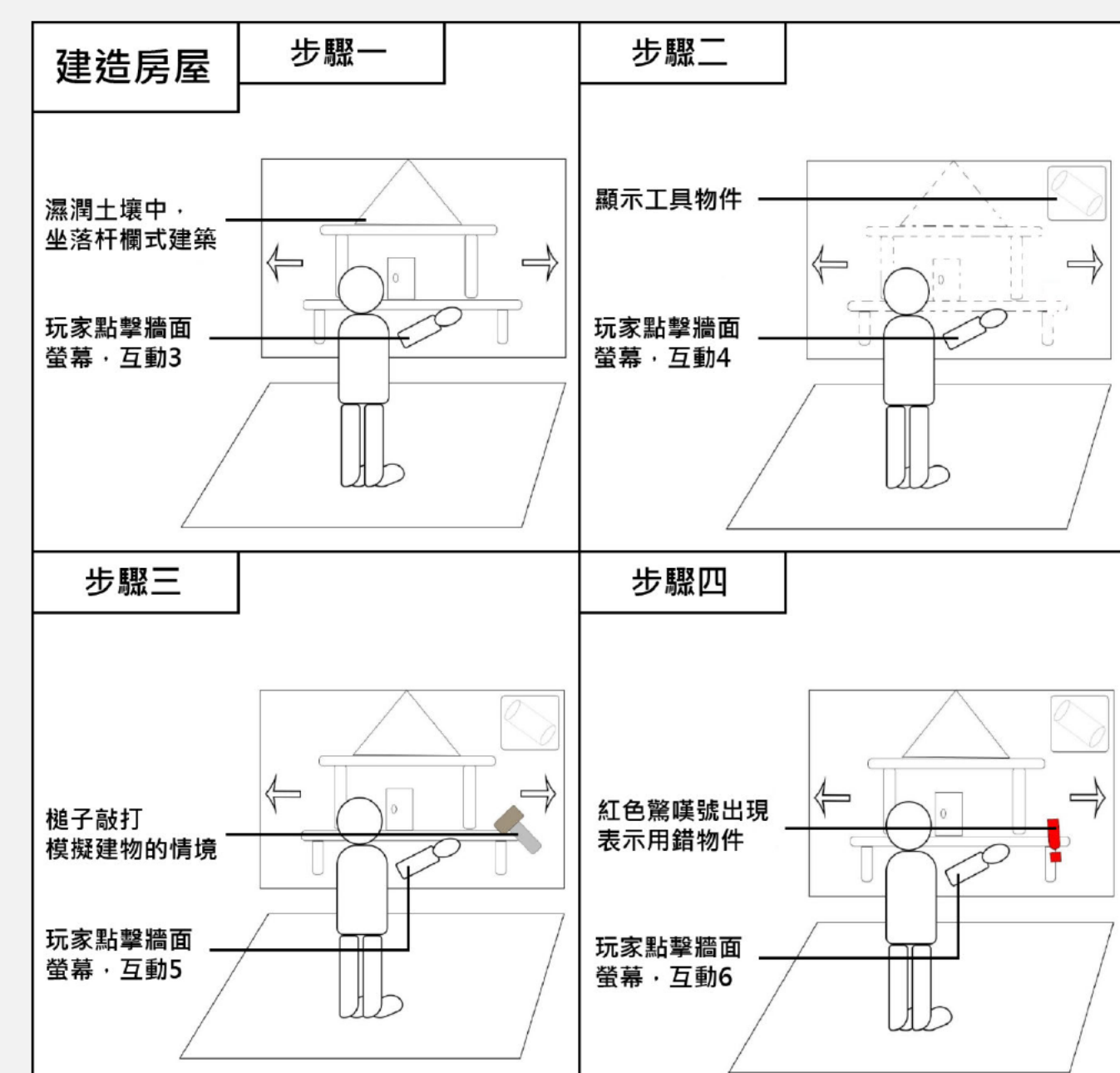
遊戲發想：

根據資料寄載，噶瑪蘭族的傳統房屋並不向我們現代所居住的方子一樣利用水泥及磚塊建造，因此透過這個關卡也能讓小朋友們更了解不同環境及文化。



遊戲玩法：

以一個拼圖創景的概念。遊戲一開始會倒數15秒，玩家需透過觀察畫面中提示的建築物，再將散落的物件以拼圖的方式放到正確的位置上，直到建造出房屋，則挑戰成功。



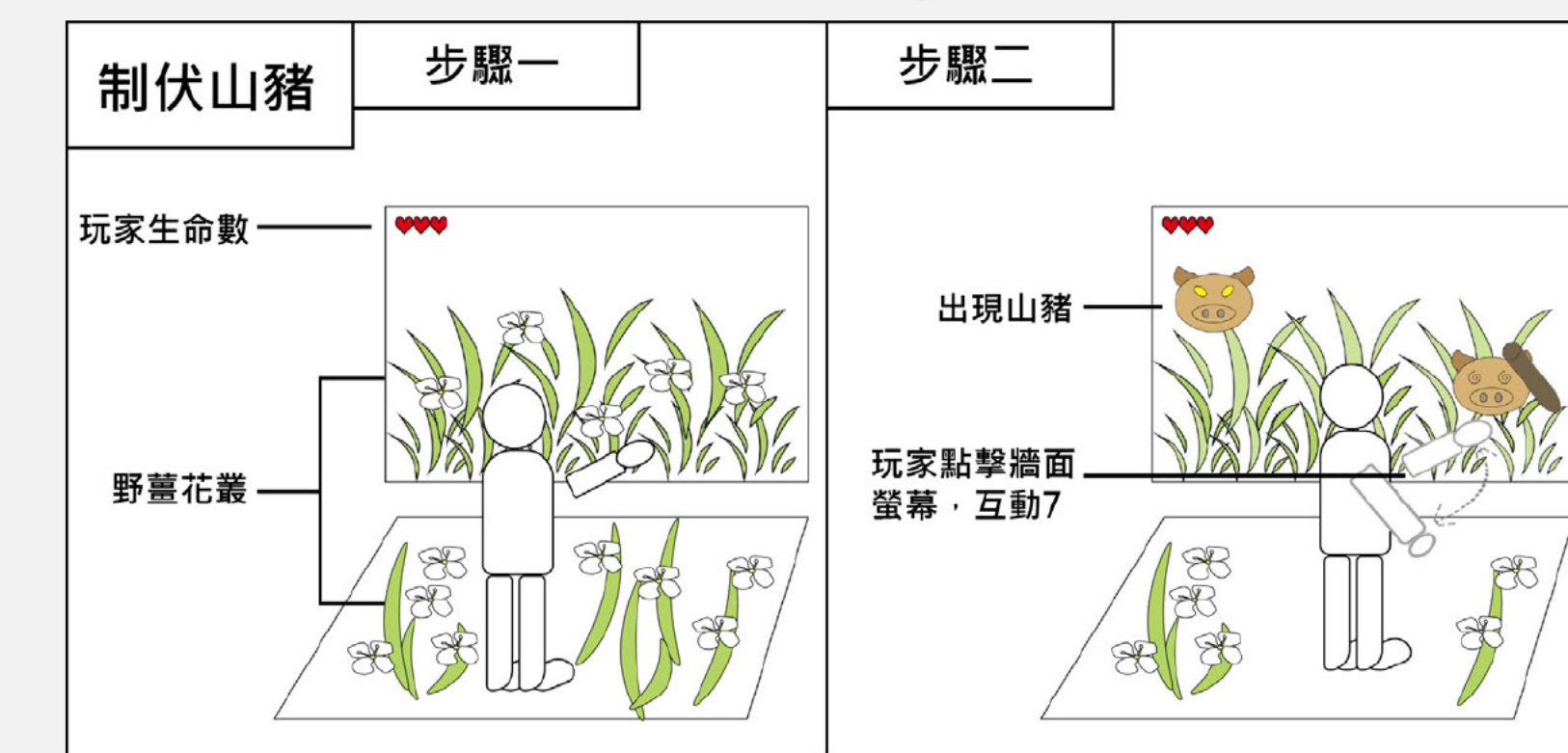
關卡四：打敗山豬

遊戲發想：

在書中，主角一行人在池塘邊被山豬包圍，在噶瑪蘭族的傳統中，男孩子在成年禮時要能夠擊敗一頭山豬才會成為男人，因此我們從書中劇情做發想，形成了打敗山豬的關卡。

遊戲玩法：

遊戲中共有十隻山豬，分散在螢幕的角落。在山豬躲藏時，無法攻擊山豬。而山豬的眼睛發亮準備攻擊時，玩家須點擊螢幕中的山豬將其打敗。玩家共有三滴血量，每次受到山豬傷害扣一滴血，若將所有山豬制伏，則挑戰成功。



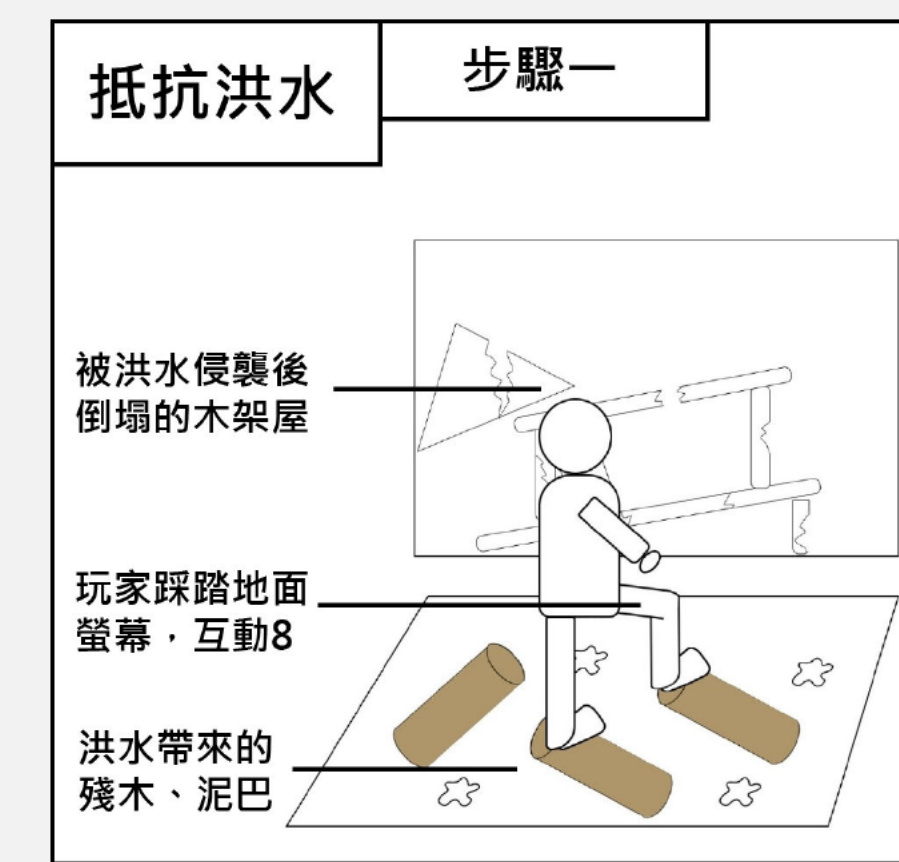
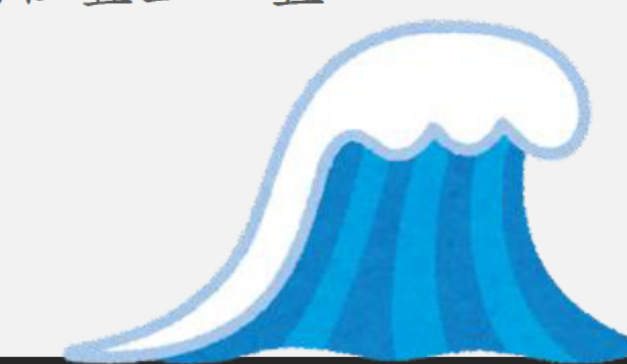
關卡五：抵抗洪水

遊戲發想：

在故事中描述了洪水襲來的可怕，而我們的遊戲將重心放在洪水退去後的景象，讓小朋友能夠學習到即使在艱困的時刻只要大家合作還是能克服難關。

遊戲玩法：

以一個拼圖創景的概念。遊戲一開始會倒數15秒，玩家需透過觀察畫面中提示的建築物，再將散落的物件以拼圖的方式放到正確的位置上，直到建造出房屋，則挑戰成功。



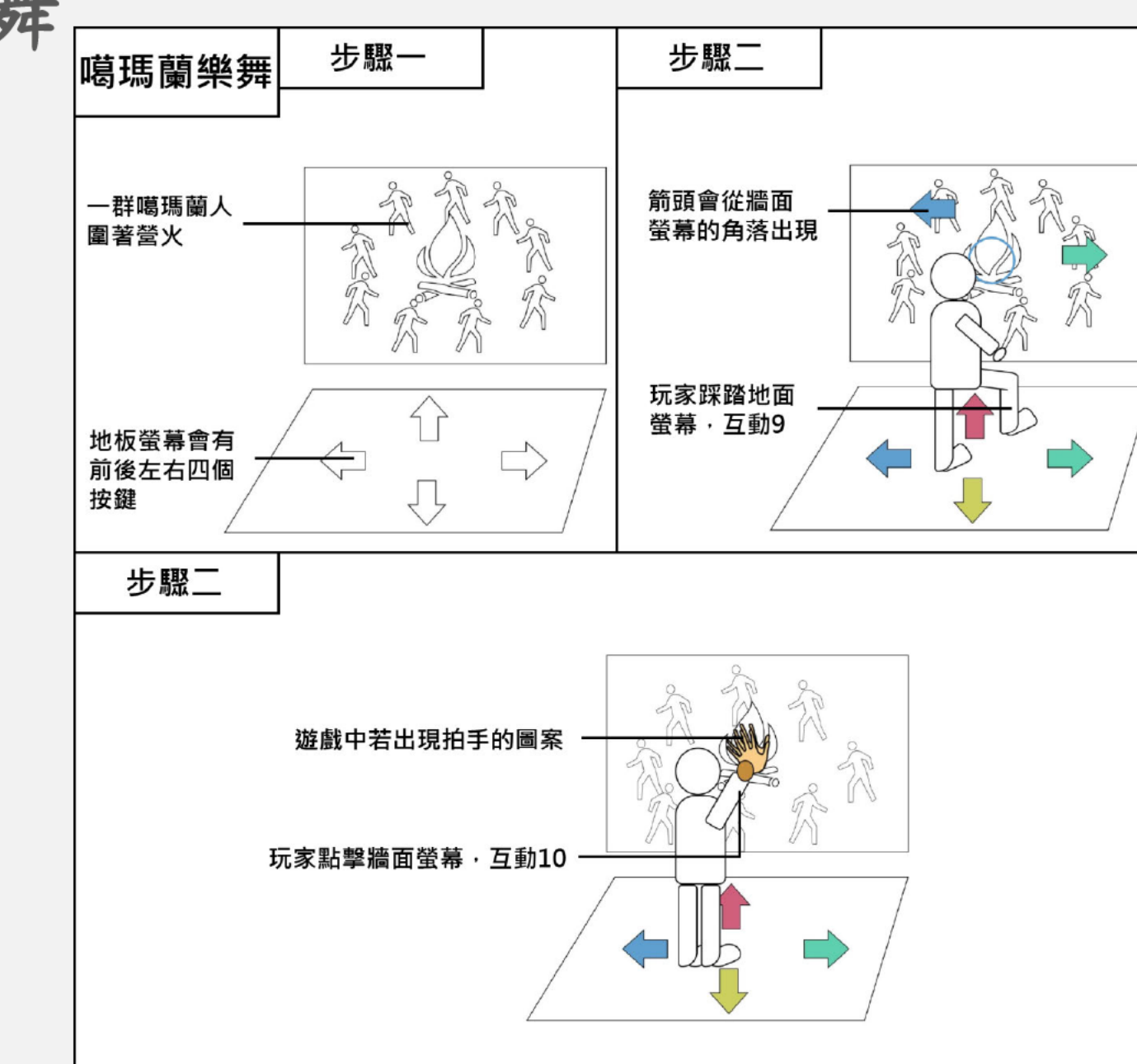
關卡六：噶瑪蘭樂舞

遊戲發想：

在潘新格即將離開部落時，族人們辦了一場歡送會，在遊戲中我們加入噶瑪蘭民族舞蹈的元素，讓小朋友們對這個文化有更大的印象，也讓還沒閱讀過少年噶瑪蘭的小朋友們更有興趣進入書中的世界

遊戲玩法：

遊戲中共有上、下、左、右、拍手形狀的音符，隨著遊戲開始，音符會陸續從前方螢幕投影畫面中出現，而音符到達營火位置時玩家以踩踏、點擊相對按鍵。遊戲時間總共會有30秒，每次踩對箭頭符號時前方螢幕的人將會持續跳舞，反之則會停下動作，玩家在時間內要盡量讓畫面中的人保持跳舞。無論最後成績如何都將播放過關動畫。



噶瑪蘭大冒險：《少年噶瑪蘭》改編遊戲腳本

壹、遊戲企劃概要：

（一）文本詮釋與企劃特點：

二零零四年出版的《少年噶瑪蘭》是作家李潼的代表作之一，內容生動說描寫一位有著噶瑪蘭族原住民血統的現代少年潘新格穿越時空回到祖先居住的加禮遠社，過程為尋找生命源頭的時光之旅。

在我們遊戲腳本中，玩家們以故事中的主角潘新格的視角進行遊戲，參與潘新格從現代穿越回到過去的這段旅程，體驗故事中所發生的有趣故事，與書中故事一樣，與主角潘新格一起認識噶瑪蘭族文化，並達到作者想要與讀者傳達的理念思想——以原住民傳統文化風俗中的敬天惜地生活態度，讓不管事讀者還是玩家都能夠尊重在地，認同自我，尋找自我的生命源頭。

（二）遊戲類型與玩法：

遊戲類型為冒險遊戲，遊玩人數為一人，目標族群為國小學生。

遊戲以闖關方式進行，而每一個關卡都有一則故事。遊戲關卡為六關，分別為勇闖山路、彩虹七巧板、建屋、制伏山豬、抵抗洪水、噶瑪蘭樂舞。

玩家以第三人稱的視角看著主角潘新格穿越回到過去所發生的故事，而故事與故事之間穿插遊戲關卡讓玩家可以邊互動邊參與潘新格的故事。隨著故事與關卡的前進，讓我們與潘新格一起認識噶瑪蘭族的文化。

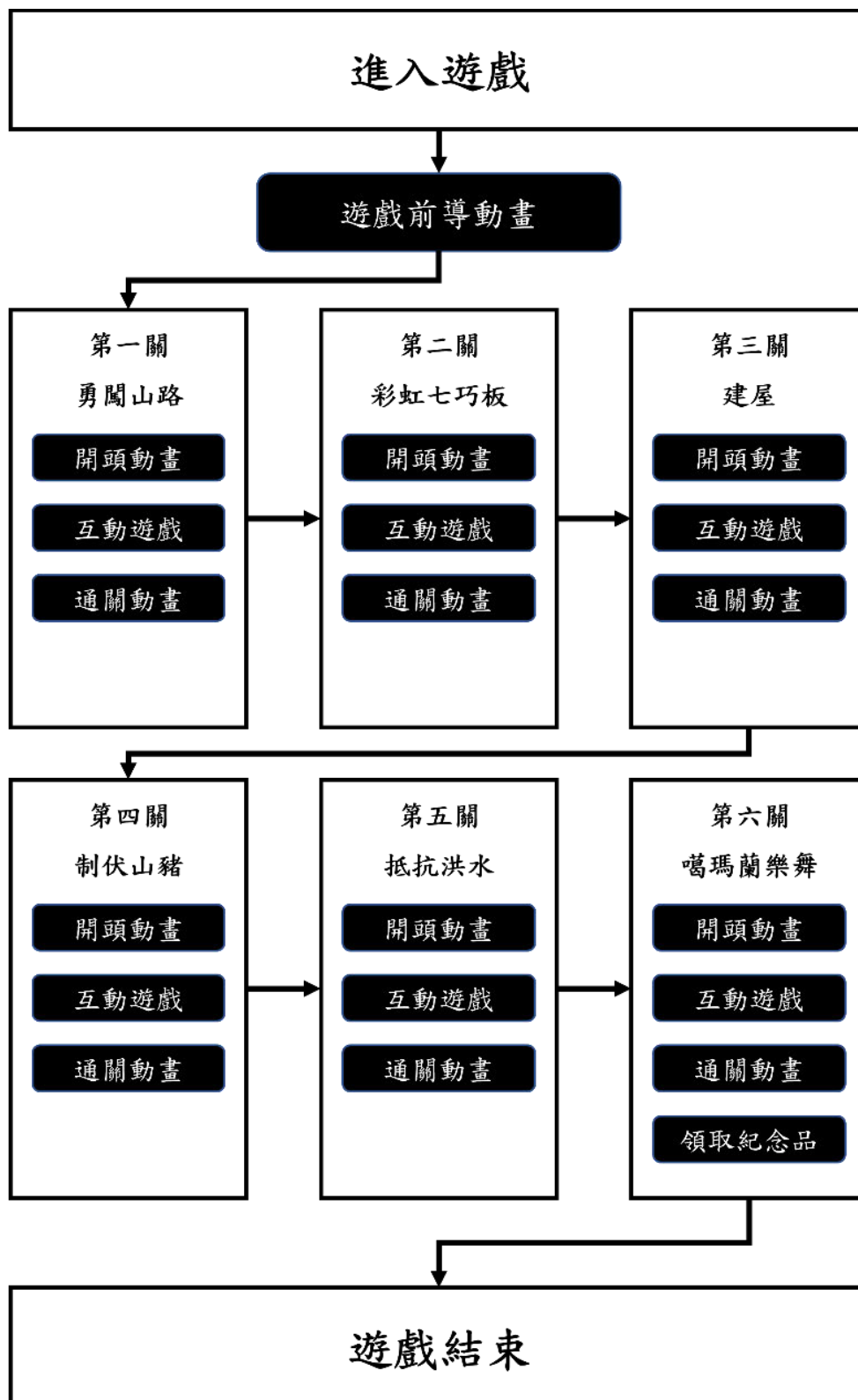
（三）體感遊戲互動模式：牆面及地面互動投影

以投影的方式將多媒體影像投射在牆面上，當觀賞者進入投影區域時經由觸碰或設定動作對牆面的多媒體影像進行操控，即會觸發感應設備的識別繼而進行各種交互感應的互動體驗模式。總共有兩個互動牆面，一個在前方牆壁，一個在地板。

（四）建議美術風格：

美術方面由水彩、水墨風格組成的人物與場景，展現台灣鄉土文學的特色及歷史情懷。

貳、遊戲流程與架構：



(圖一) 遊戲流程圖

參、遊戲互動腳本：

(一) 前導動畫

動畫場景	潘新格在學校大鬧保健室，與爺爺聊天時是在一處小山坡上。
動畫大綱	潘新格對自己疑似有噶瑪蘭血統相當自卑，對自己有摺痕的腳趾遮遮掩掩，不敢露出來。 事後與爺爺談心，想問爺爺在年輕時也因為自己是原住民的事實而被嘲笑過??也透過爺爺證實了自己的確有噶瑪蘭血統。
動畫腳本	
<p>「我不是番仔！你們才是番仔」一個男孩氣洶洶的從保健室奪門而出。</p> <p>男孩叫做潘新格，一天在教室玩耍不慎傷到腳趾頭，送到保健室讓護士阿姨包紮傷口，卻因為護士阿姨的一句「你是噶瑪蘭人嗎？」而惱羞成怒。</p> <p>事實上這也不是第一次了，潘新格有著一對摺痕的腳趾腳指甲，這是噶瑪蘭族的象徵，因此同學有時候也會開玩笑地稱呼潘新格為「噶瑪蘭」，吵架紛爭也因為這樣而時常發生。身為同學的彭美蘭相當疑惑，而潘新格也不說給彭美蘭他是因為番仔的事而跟人家吵架。</p> <p>因為大鬧保健室的事情，傳開後，大家都知道了潘新格有著一對摺痕的腳趾腳指甲，從此他不再輕易的將腳趾露出來，遮遮掩掩，走過積水地也是穿著鞋子踏過去，寧願鞋子襪子濕了，也不想讓大家看到摺痕，讓大家叫他「噶瑪蘭」。</p> <p>畫面一轉，潘新格與爺爺坐在一起。</p> <p>「阿公，你年輕時有被人笑過番仔嗎？」潘新格疑惑的問道。</p> <p>「有是有的，但如果是真正理解對方的好朋友，是不會隨便罵人家番仔的。時代走到今天，血統互通，哪還有真正的番仔，只有沒知識的人才會講這種話。」</p> <p>「但是還是會有人笑。」</p> <p>「笑什麼？怕人笑番與笑人家番的人，肯定都是打拼不夠、沒有才幹的人。」</p> <p>爺爺邊說邊從胸前掏出一串山豬項鍊。</p> <p>「這對項鍊是咱們個瑪蘭族的祖先留下來的寶物。不知誰的手藝，刻著這麼細緻好看，每次阿公去山上隊會配戴當護身符，很靈驗哩！」</p> <p>原本還不相信自己真的是噶瑪蘭族的潘新格，聽了阿公的證實，驚愕之餘也不怎麼激動了，反倒是心中確認了一件事，以及莫名的帶了一點不濃不淡的哀傷，不完全哀傷自己的血統身世，有部分竟然是對噶瑪蘭族血統的自卑感。</p> <p>「不知道彭美蘭知道我是噶瑪蘭人之後，會不會繼續理我呢？」潘新格嘀咕著。</p> <p>「前些天與彭美蘭不約而同地買了同款的日記本，同樣的綠底鑲金線造型，我將這些天的心聲寫在日記本裡，要讓她知道。明天彭美蘭與彭母會去大里天王廟拜拜，得想個辦法支開彭美蘭讓她來拿日記本才是。」</p>	

(二) 第一關：勇闖山路

1. 開頭動畫：

動畫場景	一座小山波，天王廟座落其中，廟後有個步道通往一座涼亭。
動畫大綱	潘新格想將寫給彭美蘭看的日記本交給彭美蘭，但因為害羞的關係只放在涼亭石桌上，便往後山跑去，也為後來的穿越埋下伏筆。
動畫腳本	
<p>坐山面海的天王廟，有著砌築石階的迴廊，從濱海公路旁一直伸到半山腰，彭母兩人進到天王廟中準備拜拜。</p> <p>潘新格獨自一人走向廟宇后山上的一座涼亭。來到石桌，他從身後的白色背包中拿出那本綠底鑲金線的日記本放在石桌上。</p> <p>「我要支開彭母，讓彭美蘭來。」潘新格說著。</p> <p>「這山道崎嶇泥土光滑，希望彭美蘭能順利脫離彭母的視線過來。」</p> <p>潘新格清了清喉嚨，雙手按住桌緣，扭動兩隻腳踝，挺胸，然後大喊。</p> <p>「彭美蘭！涼亭有人找你！」潘新格往天王廟大喊。說罷，因為過於害羞的他跑向後方更遠的山路上。</p> <p>彭美蘭聽到了潘新格的呼喚，他趁彭母上廁所的空檔，循著聲音來到通往涼亭的石專走道。看著滿地泥濘，他鼓起勇氣邁開腳步...</p> <p>小朋友們！我們一起幫助潘新格，讓他的青梅竹馬彭美蘭順利來到涼亭吧！</p>	

2. 遊戲場景：

● 牆面螢幕投影：

在一座草嶺古道，有著碎石鋪成的山徑，看起來很不平順。前方雲霧濃重，不遠處有一座涼亭。

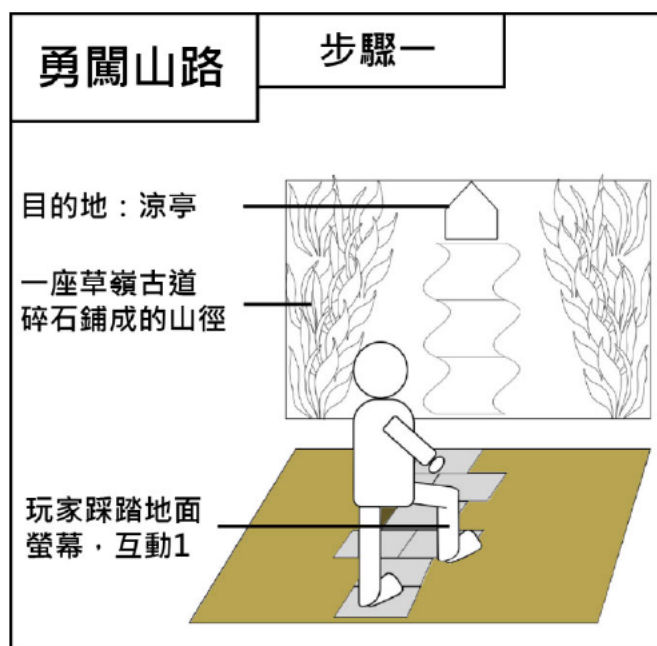
● 地面螢幕投影：

一塊塊的石磚表面，由後往前排列，其他地方都是濕滑的泥土，每一排石磚數量不同，有些一格有些兩格，像是小時候玩的跳格子。

3. 遊戲玩法：

玩家須以跳格子的方式前進，每一排石磚都需踩踏正確，從後往前踏過一輪，總共三輪。若踩到非石磚的泥土處則該輪須重新來過。三輪完全正確則此關過關。

4. 遊戲互動方式：



(圖二) 勇闖山路玩法示意圖

互動	玩家動作	牆面螢幕反饋	地面螢幕反饋	音樂/音效
1	玩家用腳踩踏地板螢幕投影的石磚走道。	每完成一輪，離前方涼亭更近一些。	踩到石磚會反光，踩到泥土顯示滑倒的痕跡。	搭搭的踩踏聲、摔倒的跌落聲。

5. 通關動畫：

動畫場景	彭美蘭在涼亭裡拿到日記本，潘新格跑到後山中一顆大岩石前面。
動畫大綱	彭美蘭取走象徵兩人關係的日記本，而潘新格一路跑往後山，卻發現快要下雨了，趕緊躲進一個凹洞中躲雨。
動畫腳本	
<p>彭美蘭來到涼亭中，拿起了日記本，卻發現潘新格不在附近。</p> <p>「潘新格你在哪裡？」彭美蘭呼喚幾次依然沒有發現人影，又怕母親尋她不著反而多被責罵，便趕緊回到天王廟中。</p> <p>一路奔跑的潘新格來到一座大岩石前，靠著大石頭呼呼的喘了幾口氣。</p> <p>此時天空烏雲密布，霎那間雷聲隆隆，雨水灑滿大地，他回頭趕緊找個坑洞躲雨，這才看到大石頭上刻了幾個大字「雄鎮蠻煙」，並且在岩石下方找到了一個小凹洞。</p> <p>潘新格無疑由他，鑽進去躲起雨來，並拖掉淋濕的鞋子、襪子，赤著腳，看到了裸露在外的腳趾甲上的摺痕，皺起了眉頭，露出厭惡的表情。</p>	

(三) 第二關：彩虹七巧板

1. 開頭動畫：

動畫場景	在雄鎮蠻碑旁的洞穴，天空電閃雷鳴，伴隨七彩炫光。
動畫大綱	潘新格躲在洞穴中，外面卻開始變化，隨著開始打雷，天空亮起七彩的炫光，是天有異象。
動畫腳本	
<p>風雨逐漸變小，卻依舊細雨綿綿。</p> <p>這回雷聲更加放肆，不斷電閃雷鳴，在「雄鎮蠻煙」碑的上空不斷閃亮。閃電打在石碑上，竟然出現了七彩的彩光，而出現絢麗的彩光同時，隱約伴有叮叮噹噹的聲音，此起彼落。</p> <p>而這些彩光就像是那七彩的「雷射光」不停地閃爍，而這些絢麗的彩光變化多端，有些像是小鳥形狀，有些像是小船形狀，甚至像是蜿蜒捲曲的蛇形狀。</p> <p>潘新格靜靜地看著這場變化萬千的「聲光秀」，他反而不怎麼害怕，反倒是覺得有趣。</p> <p>小朋友們！這些絢麗的美麗彩光變化萬千！那你還記得有哪些造型嗎？試著用這些也是七彩顏色的七巧板拼湊出來吧！</p>	

2. 遊戲場景：

● 牆面螢幕投影：

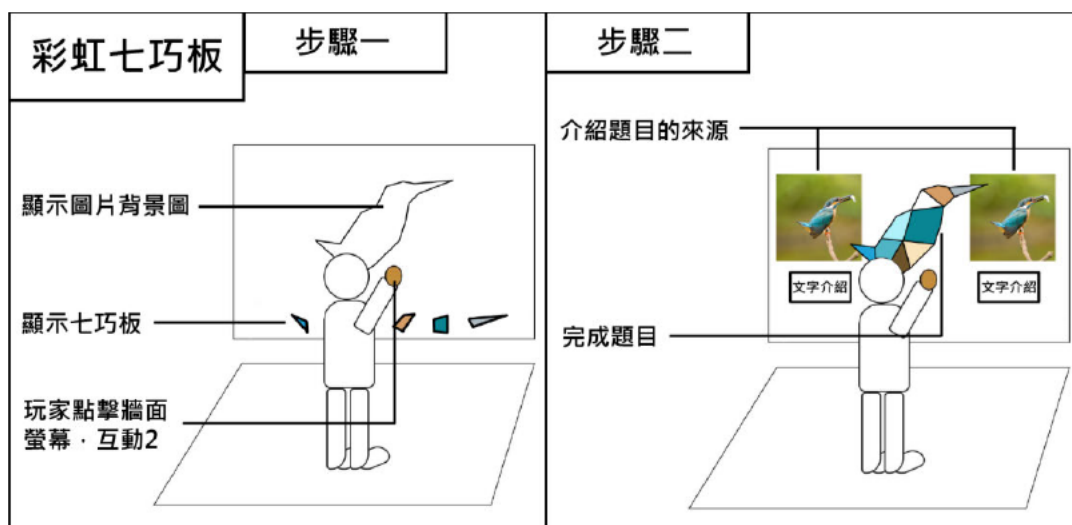
總共有三道題目，順序依序為書中提及的「魚狗」、「蟒甲」、「龜殼花蛇」當作背景圖，依序出現在投影幕中。並在螢幕下方零散幾個七巧板的組件。

● 地板螢幕投影：無。

3. 遊戲玩法：

玩家須將零散的七巧板依序排列出三種造型，分別為小鳥（對應「魚狗」）、小船（對應「蟒甲」）、蛇（對應「龜殼花蛇」）。一個場景一道題目，答對換下一題，直到全部答對。此關過關。

4. 遊戲互動方式：



(圖三) 彩虹七巧板玩法示意圖

互動	玩家動作	牆面螢幕反饋	地面螢幕反饋	音樂/音效
2	玩家用手觸碰前方螢幕投影中的七巧板，拼湊造型。	投影每道题目的背景圖，拼湊正確則放出一個拉炮。	無。	物品拾起、放下的聲音，拉炮射出的「波」的聲音。

5. 通關動畫：

動畫場景	在雄鎮蠻碑旁的洞穴，天空電閃雷鳴，伴隨七彩炫光。
動畫大綱	潘新格被一股無形的力量影響，失去了意識。
動畫腳本	
<p>潘新格越看越是有興趣，卻沒發現身旁的小石頭一個個飄了起來。</p> <p>他突然覺得想放下一切，再也不管番仔不番仔了，享受當下的快活，片刻間他感覺胸口也鼓鼓的，似乎被灌了氣體般，再也坐不太下，也跟著飄浮起來。</p> <p>眼前的彩光似乎也模糊起來，叮叮噹噹的聲響也越來越小，突然一陣白光閃過，潘新格完全看不見、也聽不見了。什麼感覺都沒了。</p>	

(四) 第三關：建造房屋

1. 開頭動畫：

動畫場景	在一座小島上，散落幾座由木頭架高的茅草屋。
動畫大綱	潘新格受無形的力量影響而意外穿越回到過去。在過去的世界中被一個名叫巴布的男孩當作幫手，一起幫忙收集建造房屋的木頭。
動畫腳本	
<p>潘新格悠悠地醒了過來，洞穴外的電閃雷鳴、絢麗彩光已經消失，雨也沒在下，這場聲光秀好像對戶外的景色增添了幾分新鮮的色彩，景色跟之前完全不同，幾塊石磚還是破碎崩塌的狀態，卻多了幾個茅草屋頂的木架屋，彷彿是一座聚落。</p> <p>看著眼前完全不同的風景，潘新格嚇到了，看了一眼手錶，秒針竟然開始逆轉了方向轉起來，趕忙跑出山洞，但涼亭與天王廟也都不見了。</p> <p>「這是甚麼地方？難道我穿越了嗎？」一想到穿越，潘新格卻興奮起來，決定先到前方那個聚落一探究竟。</p> <p>「你是誰？」一個黑瘦結實的男孩，看著潘新格。</p> <p>「我...我叫阿潘，我來這避雨，一場大雷雨過後我就發現我在這裡了。」潘新格想想還是先不告訴真名。</p> <p>「你也是噶瑪蘭人？」男孩觀察潘新格的全身，最後將注意力放在潘新格有摺痕的腳趾上。</p> <p>潘新格望向布洛發現每個人的腳趾都有摺痕，想起阿公的話，難道自己是穿越百年前來到自己祖先的故鄉。</p> <p>「巴布你怎麼還在這邊？牛車不是已經借好了嗎？」一位婦人遠遠的對巴布喊叫。</p> <p>「我叫巴布，我家要蓋新屋給我和我弟弟妹妹住，因為芒梗不夠的關係，去借了頭目家的牛車，前往芒草田裡砍多一些回來，你來幫我吧」</p> <p>就這樣潘新格誤打誤撞上了牛車。</p> <p>「既來之則安之，我想透過巴布來問問情況好了。」</p> <p>一路上與巴布聊著天，才發現部落叫做加禮遠社，都是噶瑪蘭人。今天他們家為了孩子以後搬出來住而在選今天蓋新屋。</p> <p>終於，在潘新格的幫忙下，建屋的所有原料都已齊備，在巴布母親，呼吧的監工下，開始了搭建木屋的工作。</p> <p>小朋友們！潘新格和巴布載了很多芒梗回來，噶瑪蘭人正在興建他們的木屋！我們一起來幫他們好嗎？</p>	

2. 遊戲場景：

● 牆面螢幕投影：

在一個的濕潤土壤中，坐落著一個杆欄式建築，一個以木頭，竹子所構地的底座並加高，再搭建牆壁屋梁，最後以茅草蓋頂遮蔽而形成的住屋。

● 地板螢幕投影：

一個的濕潤土壤中，時不時會有蟲、蛇、爬行動物經過。

3. 遊戲玩法：

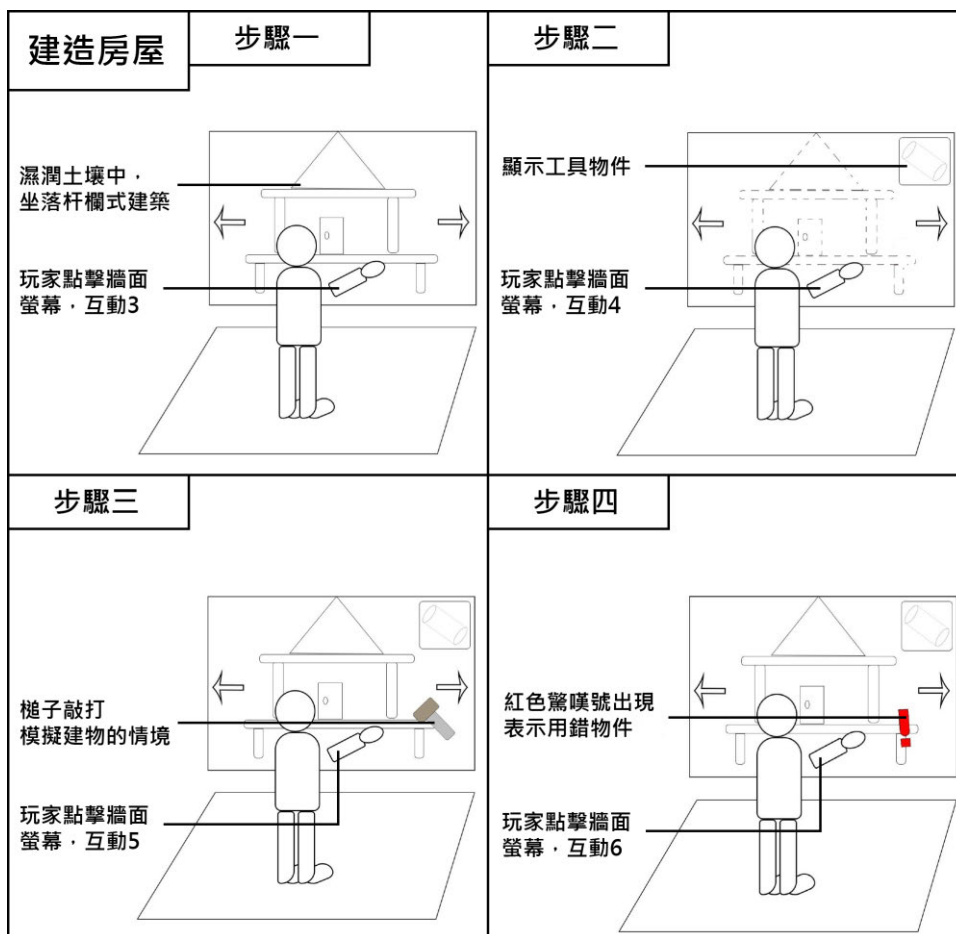
以一個拼圖創景的概念。

遊戲一開始會倒數 15 秒，畫面中會先呈現完整的杆欄式建築，並可以透過觸碰畫面提示中的左右鍵，來旋轉視角，完整的觀察建築物。

15 秒過後場景將會重製，留下底座的土壤，而構成杆欄式建築的木材等物件將會顯示在的下方工具欄。

玩家點選該物件後，螢幕將會反光出現 1~3 個可以點擊互動的區域，該區域便是可以擺放物件的形成杆欄式建築的地方，玩家必須透過將物件不斷的放到正確的位置上，直到物件全部使用完畢，成功建造出杆欄式建築，挑戰成功。

4. 遊戲互動方式：



(圖四) 建造房屋玩法示意圖

互動	玩家動作	牆面螢幕反饋	地面螢幕反饋	音樂/音效
3	玩家用手觸碰前方螢幕投影中的左右箭頭	投影中的房子左右切換。	無	翻書聲
4	玩家用手觸碰工具欄中，木材等物件	該物件選擇區域會發光。	無	按鍵提示聲
5	玩家用手觸碰前方螢幕投影，將物件放到正確的區域	指定區域會顯示槌子敲釘子那樣模擬建物的情境。	無	叮叮咚咚的敲擊聲
6	玩家用手觸碰前方螢幕投影，將物件放到錯誤的區域	指定區域會顯示紅色驚嘆號，表示錯誤。	無	"搭搭"的錯誤警告聲

5. 通關動畫：

動畫場景	在一座由木頭架高的茅草屋前。
動畫大綱	噶瑪蘭族民們一起同心協力蓋了一座新的木架屋。而潘新格、巴布因為工作的關係弄髒了身體，準備前往河邊洗澡。
動畫腳本	
<p>所有族人的幫忙下，新木屋終於搭建完成，但需要在塗上帶點香草味的牛糞上去，孩子們才可以上去住。</p> <p>潘新格、巴布因為割芒草的關係，身上早已都是芒梗花絮，現在又因為幫忙搭屋的工作，汗水挾背。</p> <p>「辛苦你們了，這樣子難看啦，趕緊去河邊洗一洗。」呼吧笑著對潘新格、巴布和春天說道。</p> <p>巴布的妹妹春天反應很快，跑向木架屋旁捧來三套乾淨的衣服。</p> <p>「走吧！洗澡去。」</p>	

(五) 第四關：制伏山豬

1. 開頭動畫：

動畫場景	在一處河邊，旁邊有著野薑花叢。
動畫大綱	潘新格等三人到河邊洗澡，不料卻出現了山豬群，並受到了山豬的攻擊。
動畫腳本	
<p>巴布人都還沒到河邊，早已邊脫邊跑，咻的一聲音跳入水中。潘新格與春天跟隨其後，三人在河邊一邊洗掉身上的髒污，一邊嬉鬧著潑水。</p> <p>潘新格轉身在河中愜意的游泳。而這一游也吸引了巴布與春天的注意，若不是長著人類的身體，倒也活像一條「裸魚」。</p> <p>春天最先上岸，梳理她的長髮，這時她卻聽到奇怪的聲響。</p> <p>一陣陣「嗯咕」的低鳴，伴隨著地板的輕微晃動，在野薑花叢中，無數個黑影在花叢中重重喘氣。春天抱著野薑花趕緊後退，離開了花叢。</p> <p>一頭頭長著獠牙的山豬走出了花叢，來勢洶洶。</p> <p>「春天跑呀！」隨著巴步地大吼，潘新格也注意到了山豬群，趕忙上岸穿起衣服，提起木棍朝著春天奔去。</p> <p>巴布率先拿木棍敲暈了第一隻奔向春天的山豬，然而四面八方的山豬也蓄勢待發，潘新格三人被山豬群圍在中間，危在旦夕！</p> <p>小朋友們！潘新格和朋友們遇到了麻煩！被這麼多的山豬圍繞起來該怎麼辦呢？我們一起來突破麻煩吧！</p>	

2. 遊戲場景：

● 牆面螢幕投影：

一大片森林中，坐落了幾個小池塘。左上角會出現三個愛心，視為玩家血量。

● 地板螢幕投影：

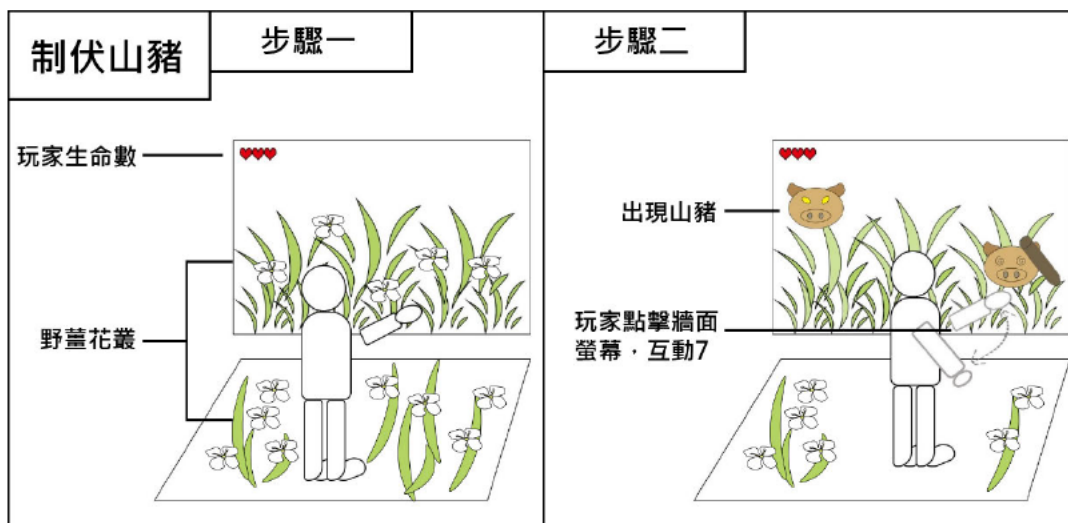
野薑花叢

3. 遊戲玩法：

遊戲中共有 10 隻山豬，分散在螢幕的某些角落，有些躲在樹林中，有些躲在花叢中，有些躲在池塘旁。

在山豬躲藏時，玩家無法攻擊山豬。而山豬的眼睛突然發亮時，代表山豬正在準備攻擊玩家，這時玩家則需要觸碰這些山豬來藉此制伏牠們，如果沒有及時制伏山豬。則山豬變會衝出來攻擊玩家，若依舊沒有來的及阻止山豬，則會扣除玩家一滴血。玩家總共有三滴血，若 10 隻山豬成功制伏，則挑戰成功。若三條血量扣完，則挑戰失敗，此關重來。

4. 遊戲互動方式：



(圖五) 制伏山豬玩法示意圖

互動	玩家動作	牆面螢幕反饋	地板螢幕反饋	音樂/音效
7	玩家用手觸碰前方螢幕投影中的山豬。	山豬被木棍敲擊後昏倒。	山豬體型龐大，因為沖擊後倒下，造成地面晃動	棍棒敲擊物體聲、山豬痛苦嚎叫

5. 通關動畫：

動畫場景	在一處河邊，旁邊有著野薑花叢。
動畫大綱	潘新格三人一起打敗了山豬，卻沒想到山豬並未結束攻擊，幸好呼吧駕駛的牛車出現，讓牛一腳踢翻了山豬。
動畫腳本	
<p>潘新格三人將木棍擲出，成功將其中幾隻山豬打退，其他山豬見情況不對，便又奔進野薑花叢，嚎叫和低鳴聲漸行漸遠。而被打中的兩頭山豬昏倒在沙地上，三人你看看我，我看看你，巴布率先發聲。</p> <p>「我抓到山豬了，我是大人了！」</p> <p>「不！巴布等等，牠們還會再醒過來！」潘新格看向腳蹄還在抽動的山豬，似乎還會隨時醒來。</p> <p>「姊姊，你趕緊回去請大人來！我跟阿潘守著這兩頭豬，讓我們來對付！」巴布對著春天說道。</p> <p>呼吧一行人將兩頭山豬用牛車載在了回來，事實上，兩頭山豬在他們趕來之前便已醒了過來，朝著趕來的一群人衝了過去，潘新格等趕緊跳上牛車，山豬轉而向拉車的黃牛攻擊，卻被黃牛兩條強勁的後腿踢翻在地，再也不能動彈。</p>	

(六) 第五關：抵抗洪水

1. 開頭動畫：

動畫場景	在河岸的聚落，大雨不停的下，河水上漲。
動畫大綱	暴雨帶來了洪水，淹沒了加禮遠社。春天失足跌落水中，潘新格奮力救起。但大水還是對村落帶來了傷害。
動畫腳本	
<p>沒來由地暴雨一發不可收拾，呼吧知道這是每年的雨季到了，趕忙將豬牙交給巴布，在豬肉分配完畢之後，示意讓潘新格等人爬向木架屋的屋頂，而每個族人也紛紛爬向屬於他們家的屋頂。</p> <p>「大水來了！」巴布大喊，很快地，河水漫淹整個聚落，迅速地讓人以為是每座房屋都在下沉。</p> <p>這時一個婦人嘶吼聲響了起來，呼吧察覺不對，她跳向發出聲音的木架屋上，原是一位婦人快要生產了，但河水淹進房屋，也要將婦人滅頂了。</p> <p>潘新格和春天也趕緊過去幫忙，由呼吧和春天幫忙接生，潘新格則試圖拉過一些漂流木阻擋在門外，防止更多的水漫淹進來。</p> <p>而隨著一陣嬰兒的啼哭聲，孩子誕生了。</p> <p>呼吧手腳俐落，將嬰兒潮纏繞裹住後先拿上屋頂，再示意與潘新格一起小心攙扶產婦挪到屋頂。</p> <p>等到一切結束，春天爬了上來，殊不知腳一滑，撲通一聲跌落水中。</p> <p>「春天春天！」潘新格大喊，此時洪水沖破房門，淹過春天，她想張口呼叫卻被水嗆著。</p> <p>慌亂中，春天抓到一條綁了繩子的豬肉，原來是潘新格拿了原先綁豬肉的繩子拋了過來。</p> <p>「握緊了！不能鬆手！」潘新格使勁的拉，與即將沖走春天的洪水抵抗，巴布、呼吧也加入戰局，終於合力將春天拉上來屋頂。</p> <p>滿漲的海潮一波波從河口推湧進來，讓加禮遠社的房屋沉浸在河流的漩渦當中，開始旋轉浮動，隨意漂流。每逢大水季，總是要在洪水裡浸泡個三、五天。</p> <p>加禮遠社的頭目說：「大水無情，淹沒這田園和房屋；朋友盛情，挽救我們的身體，我們祈求噶瑪蘭的祖靈，阻擋大水的侵襲，為我們帶來更多的好朋友。」</p> <p>洪水三天三夜才退，洪水不只侵襲了房屋和田園，也帶來了巨大的樹木，聚落現在一團亂，再首領的帶頭下，開始整理家園。</p> <p>小朋友們！加禮遠社受到洪水的侵襲，讓原本和樂的家園變了樣，我們隨著潘新格的腳步，一起幫忙整理加禮遠社的家園好嗎？</p>	

2. 遊戲場景：

● 牆面螢幕投影：

畫面上會顯示遭到洪水侵襲後的村落的慘狀，並會隨著玩家的動作逐漸恢復成完整乾淨的風貌。

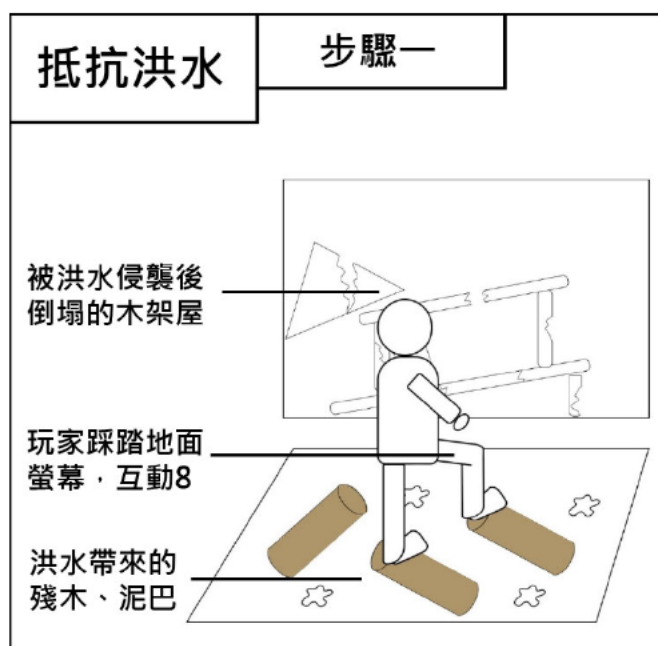
● 地板螢幕投影：

一片大草原，上面積滿了泥巴、被風或洪水弄倒的樹木、被吹倒的房屋廢墟等等。

3. 遊戲玩法：

搬運木頭：在森林中，玩家要利用腳踩踏地面投影幕來清除洪水襲擊過後所帶來的泥巴和倒在地上的樹木。同時互動牆會顯示目前村落的樣貌，當腳下的泥巴及淤泥越少，村落就會越乾淨，直到全部清除完畢，挑戰成功。

4. 遊戲互動方式：



(圖六) 抵抗洪水玩法示意圖

互動	玩家動作	牆面螢幕反饋	地板螢幕反饋	音樂/音效
8	用腳踩踏地上投影幕的泥巴和樹木等垃圾。	村落逐漸變乾淨。	草地隨著垃圾數量減少逐漸恢復樣貌。	踩踏在草地上的聲音。

5. 通關動畫：

動畫場景	一些帶點殘缺的房屋，新木頭擺在附近，準備重建。
動畫大綱	眾人的努力將村落清理乾淨，潘新格萌生回家的念頭。
動畫腳本	
<p>加禮遠社回復了洪水來前的樣貌，他們將樹木好好保存起來，這些都是上好的建材，或許這也是大自然的補償吧。</p> <p>噶瑪蘭人在洪水未退時，各個互相扶持，不分你我，分享食物，不分老少，皆為家園重建貢獻心力，讓潘新格在這段時間感受到族民的溫暖，也開始想起了家人，表示再洪水退去後決定再多待兩天便要回去。</p> <p>「我想回到草嶺野口，當初讓我來到這時代的地方，或許我可以再從那個地方回到我的家。」潘新格將這件事告訴了巴布與春天，潘新格也要回去屬於他自己的時代了。</p>	

(七) 第六關：噶瑪蘭樂舞

1. 開頭動畫：

動畫場景	在一處泥地上，一群噶瑪蘭人圍著營火成一個圈，跳著舞。
動畫大綱	頭目為潘新格舉辦了歡送會，在歡送會上準備美食、載歌載舞，潘新格說出感謝的言語。
動畫腳本	
<p>頭目知道潘新格和蕭竹友即將離開加禮遠，他通知所有族人，今晚要來個營火晚會，來當兩人的歡送會。</p> <p>營火晚會再頭目家門前的廣場舉行，各家各戶端來小米、芋頭、鮮魚、鹿肉乾以及大甕裝的「打拉酥」準備分享。</p> <p>當天色暗了下來，螢火點燃的那一刻，晚會正式開始了。</p> <p>「謝謝大家的照顧，在我以前完全沒有想過我可以這樣活過，自從來到這裡，我經歷過很多事，蓋木架屋、捕獵山豬，再和大家一起抵抗洪水。我會永遠記住的，這是個很美好的回憶。」潘新格簡短地說出致詞，他不想掉任何一滴眼淚，在這歡的晚會上，是要微笑的。</p> <p>最後在頭目示意下，加禮遠社的噶瑪蘭人手牽著手，以半弧形面相營火，開始輕踩舞步，隨著口中「嗯~啊~」的合唱，強烈的節奏感帶起舞會的氣氛炒到最高。</p> <p>小朋友們！加禮遠社的噶瑪蘭人為了歡送即將離開的潘新格，辦了這場營火晚會，隨著歌聲和舞步的輕踏是不是很有趣呢？來加入我們吧！</p>	

2. 遊戲場景：

● 牆面螢幕投影：

畫面中間，一群穿著噶瑪蘭服飾的噶瑪蘭人手牽著手，以營火為中心組合成一個圓圈。

● 地板螢幕投影：

會有四個按鈕，分別為上、下、左、右。

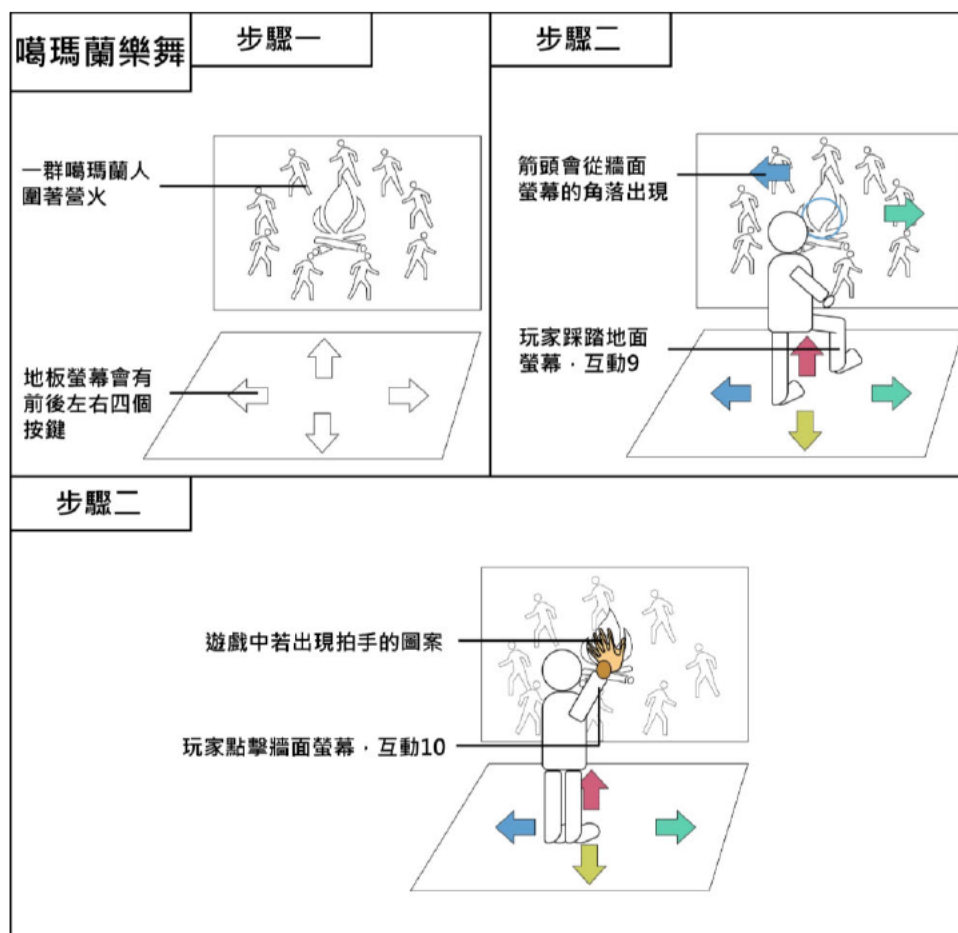
3. 遊戲玩法：

遊戲中共有上、下、左、右、拍手形狀的音符，隨著遊戲開始，音符會陸續從前方螢幕投影畫面中出現，慢慢移向畫面中的營火位置，而上、下、左、右音符到達營火位置時玩家則必須踩踏地面螢幕投影中的相對按鍵，若是拍手音符到達營火位置，則玩家則要用手拍擊前方螢幕投影中的拍手音符。

若及時觸碰拍手音符及踩踏正確音符，則螢幕中圍成一圈的噶瑪蘭人便會開始跳舞動作。若踩踏失敗，則停止跳舞動作。

遊戲時間總共會有 30 秒，每次踩對箭頭符號時前方螢幕的人將會持續跳舞，反之則會停下動作，玩家在時間內要盡量讓畫面中的人保持跳舞。無論最後成績如何都將播放過關動畫。

4. 遊戲互動方式：



(圖七) 噶瑪蘭樂舞玩法示意圖

互動	玩家動作	牆面螢幕反饋	地板螢幕反饋	音樂/音效
9	玩家用腳踩踏地板螢幕投影中，上、下、左、右形狀的音符。	踩踏正確時，畫面中的噶瑪蘭人便會開始跳舞，反之則會停止跳舞。	踩踏正確該音符發光，反之則不會。	琴鍵的叮叮聲
10	玩家用手觸碰前方螢幕投影中的拍手音符。	及時觸碰則營火將會迸出火花。且畫面中的噶瑪蘭人便會開始跳舞，反之則會停止跳舞。	無	拍手聲

5. 通關動畫：

動畫場景	離聚落一段距離的小山坡上的一處洞穴中。
動畫大綱	潘新格告別眾人，離開了加禮遠社，回到了現代。
動畫腳本	
<p>離別這天，果然天氣悶熱，與當初穿越過來時的天氣相同。</p> <p>「怎麼來就怎麼回去，看這天氣悶熱，中午過後一定會有場電閃雷鳴的聲光秀帶我回去了。」潘新格與噶瑪蘭族人揮了揮手，與巴布和春天擁抱，互道珍重。巴布將那天打暈的山豬牙做成項鍊，贈與潘新格，潘新格一看，果然與阿公送給潘新格的一樣。</p> <p>「謝謝你們，這幾天我很開心，我是阿潘，我是噶瑪蘭人。」</p> <p>一道閃電劃破天空，打在地板上，竟然出現了七彩的彩光，而出現絢麗的彩光同時，隱約伴有叮叮噹噹的聲音，此起彼落。</p> <p>而這些彩光就像是那七彩的「雷射光」不停地閃爍，這場變化萬千的「聲光秀」潘新格再熟悉不過了。</p> <p>一陣白光閃過，潘新格再次睜開眼，「雄鎮蠻煙」碑就在眼前。</p> <p>他走出洞穴，邁開步伐，索性不穿鞋，將那有摺痕的腳趾裸露在外，並拿出山豬牙項鍊，緊握手心，儘管刺痛在手中，臉上卻露出微笑。</p>	

肆、建議增值形式：文創紀念品

書中潘新格與彭美蘭買了一模一樣的日記本，是綠底鑲金線、黃棉紙內頁的筆記本。潘新格穿越前將日記本給了彭美蘭，此後穿越，潘新格用收音機紀錄穿越過去的生活時，彭美蘭在現代就會在潘新格的日記本上看到他所錄音的內容。

這份古今交錯，穿越時空分享的過程在我們心中相當有感觸，想必每位讀者都會想像這個畫面，而日記本、筆記本也是一個日常所需的用品，若將此做為每位通關玩家的贈品，亦或是發展成系列的文具商品在台文館商店內販售，想必也是亮點之一。