

## 設計理念

**FoodChain**—— 應用食物鏈環環相扣的特性，製作一款別開生面、輕鬆有趣的消除遊戲。

## 操作說明

1. **操作控制**：生物 tiles 會從上方降落，玩家需要操控案件 ← 和 → 移動 tile 的位置。  
按 SPACE 則可以暫停遊戲開啟教學頁面。
2. 一共有 5 種生物，分別是植物、蟲蟲、小鳥、老鷹、細菌，形成食物鏈的關係。（圖 1）
3. **扣分**：如果成功湊到三種以上一樣的生物相連，就會加分（分數為相連的相同生物的数量），並且會進化成天敵。（圖 2）
4. **加分**：當生物遇到天敵時（兩個 tiles 相連），會被吃掉，玩家分數扣 1 分（圖 3）



圖 1



圖 2

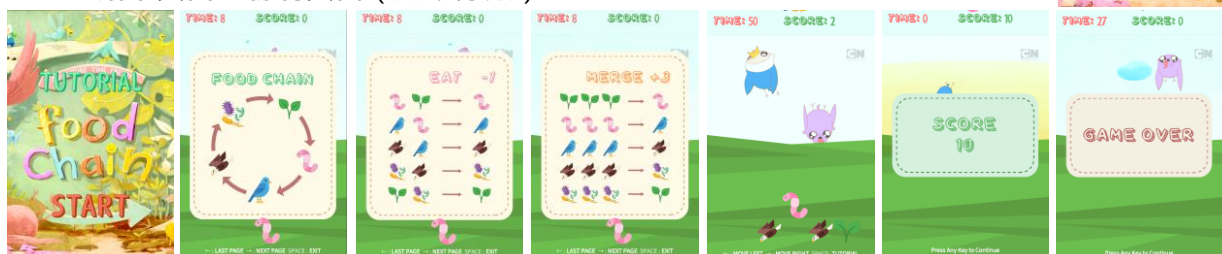


圖 3

5. **備註**：如果三個葉子進化成蟲蟲，剛好旁邊有一隻鳥，蟲蟲還是會被鳥吃掉，這時分數是  $(+3-1 = +2)$
6. **失敗**：初始分數為零，如果一開始就扣分，或是分數再次被扣回 0 分，遊戲結束。
7. **勝利**：成功遊玩超過 60 秒，則順利通過，螢幕上會顯示最終分數。

## 遊戲界面

1. 前導影片（在 WebGL 版本中刪除）
2. 開始畫面（教學頁面和遊戲頁面按鈕）
3. 遊戲頁面（剩餘時間、分數、指示，在 WebGL 版本中刪除影片背景）
4. 教學頁面（x3，遊戲暫停）
5. 結束頁面、勝利頁面（顯示分數）



<https://play.unity.com/mg/other/webgl-builds-108163>