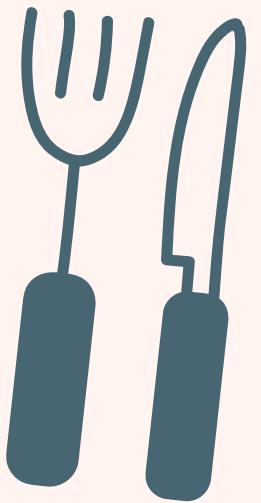


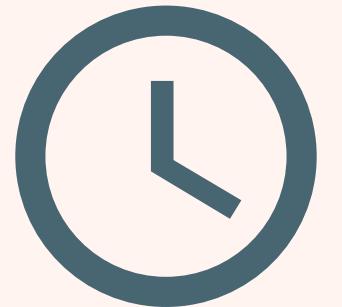
Group 27

校園生活

搶食



搶時



大作戰

賴鵬豐

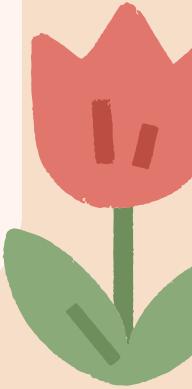
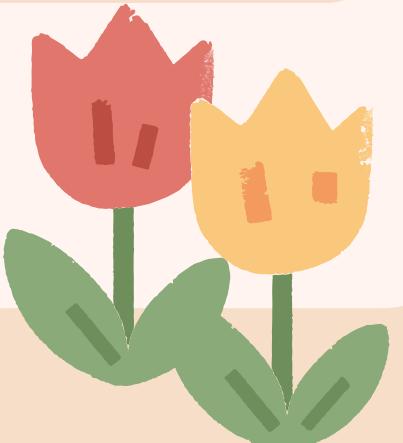
(F34115043)

張宏毅

(E14116061)

吳貞儒

(E34121298)



Outline

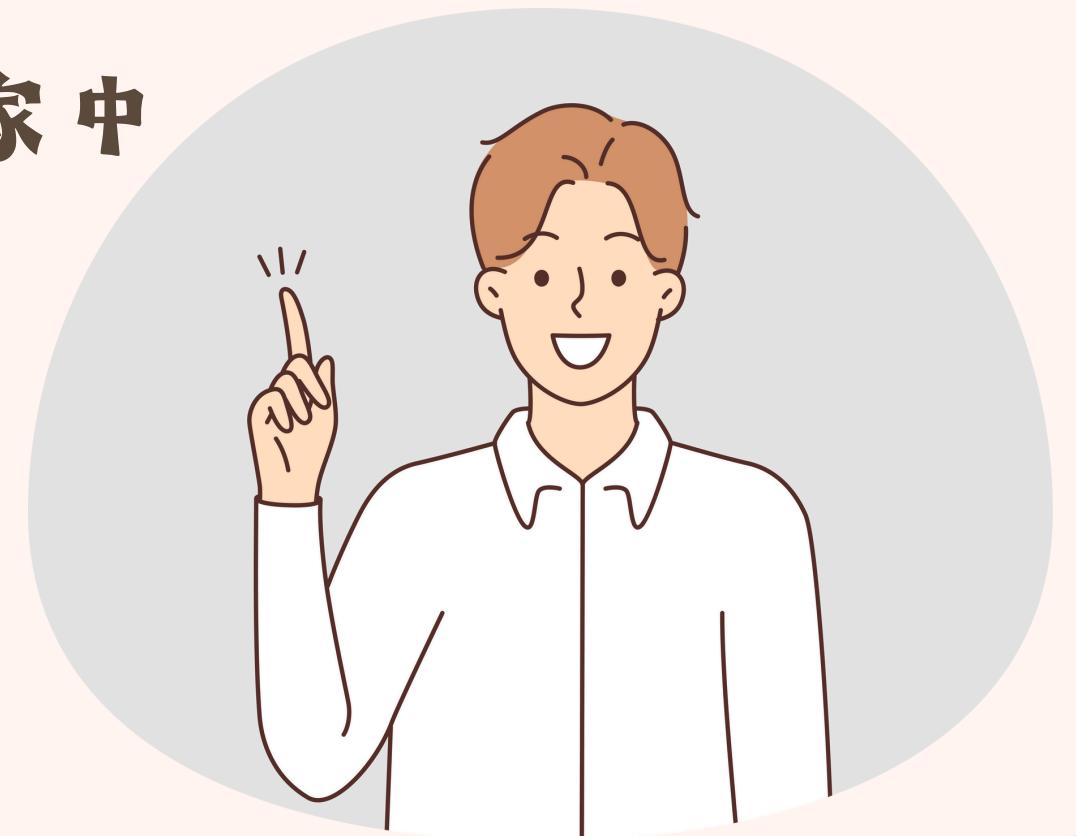
- ✓ 設計發想
- ✓ 美術設計
- ✓ 遊戲內容
- ✓ 執行畫面
- ✓ 分工



設計發想

上大學每天最重要的問題就是：今天吃什麼？不僅難抉擇吃什麼，有時難免還得考量價錢和時間因素，所以行程可以說是非常緊湊！

於是我們由此為動機，決定藉由遊戲來呈現大家中午『搶食搶時大作戰』的好時光。



場景設計

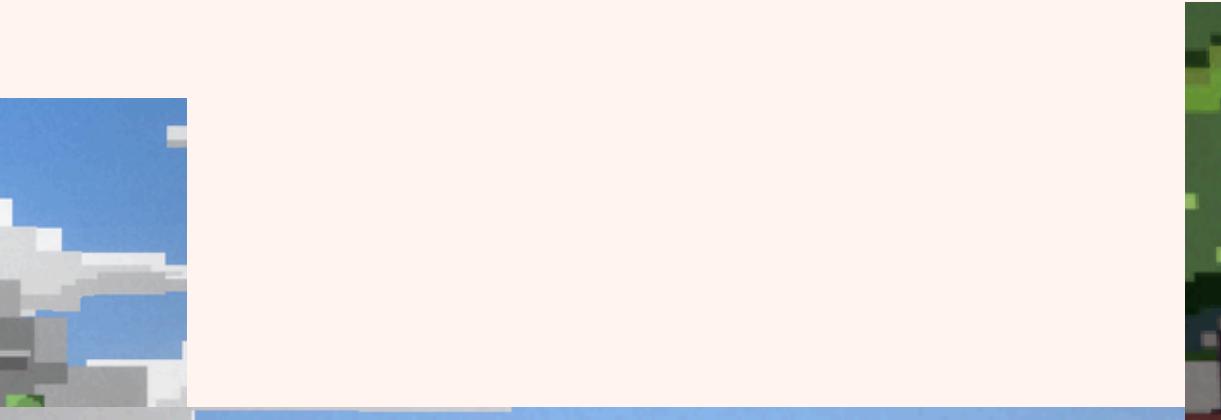
Normal

Hide

以宿舍做為起點，沿途經過榕園、雲平大樓、球場、
地停，最後到達育樂街



COIN:5
TIME: 02:00



遊戲內容

起始畫面



遊戲解說



時間金幣同步



DontDestroyOnLoad()



問答 npc

讓大家更認識成大！

npc給任務：回答關於成大校園的問題，答對即可獲得金幣

如何執行？當挑戰者選擇挑戰任務時，利用SceneManager跳轉至答題場景

video



感謝YT__阿空的遊戲部屋



小怪

有鑑於成大附近的交通，我們做了摩托車與汽車作為小怪。
從小怪頭上落下可以消滅小怪，並得到金幣。

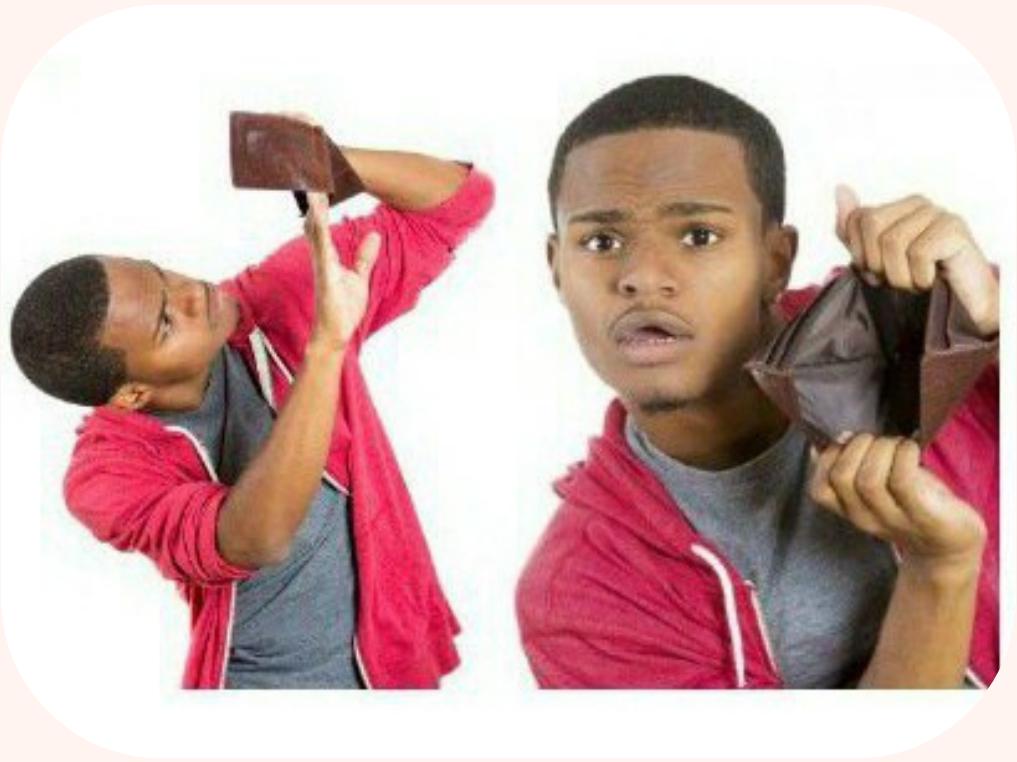


評分機制

- 時間：
須在三分鐘內到達終點，否則將判定為失敗。
- 金幣數量
需拿到20個金幣，代表有足夠的錢買午餐。



結束畫面



金幣數不足，沒錢買午餐



拿到20個以上金幣，且在三
分鐘內到達



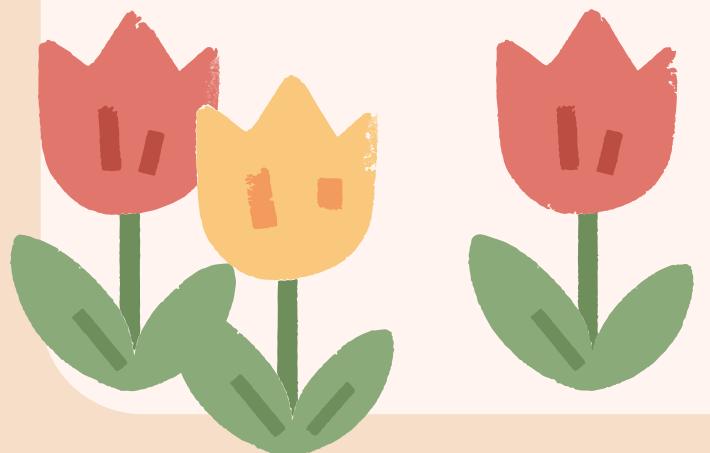
沒有在三分鐘內到達

可以再回到開始畫面重新開始

遇到的困難

gitHub 共用

遊戲畫面體驗



分工

張宏毅:主角與小怪設計 + 評分機制 + 結束畫面

吳貞儒:問答NPC + 時間控制 + 起始
& 說明畫面設計 + UI設計

賴鵬豐:場景建置與美術設計 + 金幣機
制 + 音效設計





Thank you!

