

神魔crush

組長:陳柏諺

組員:李韋達, 陳冠宏, 呂凱歲, 伍駿宇, 郝東彥

小組分工

程式設計：伍駿宇、陳冠宏、李韋達、呂凱歲、陳柏諺

美編與故事設計：郝東彥

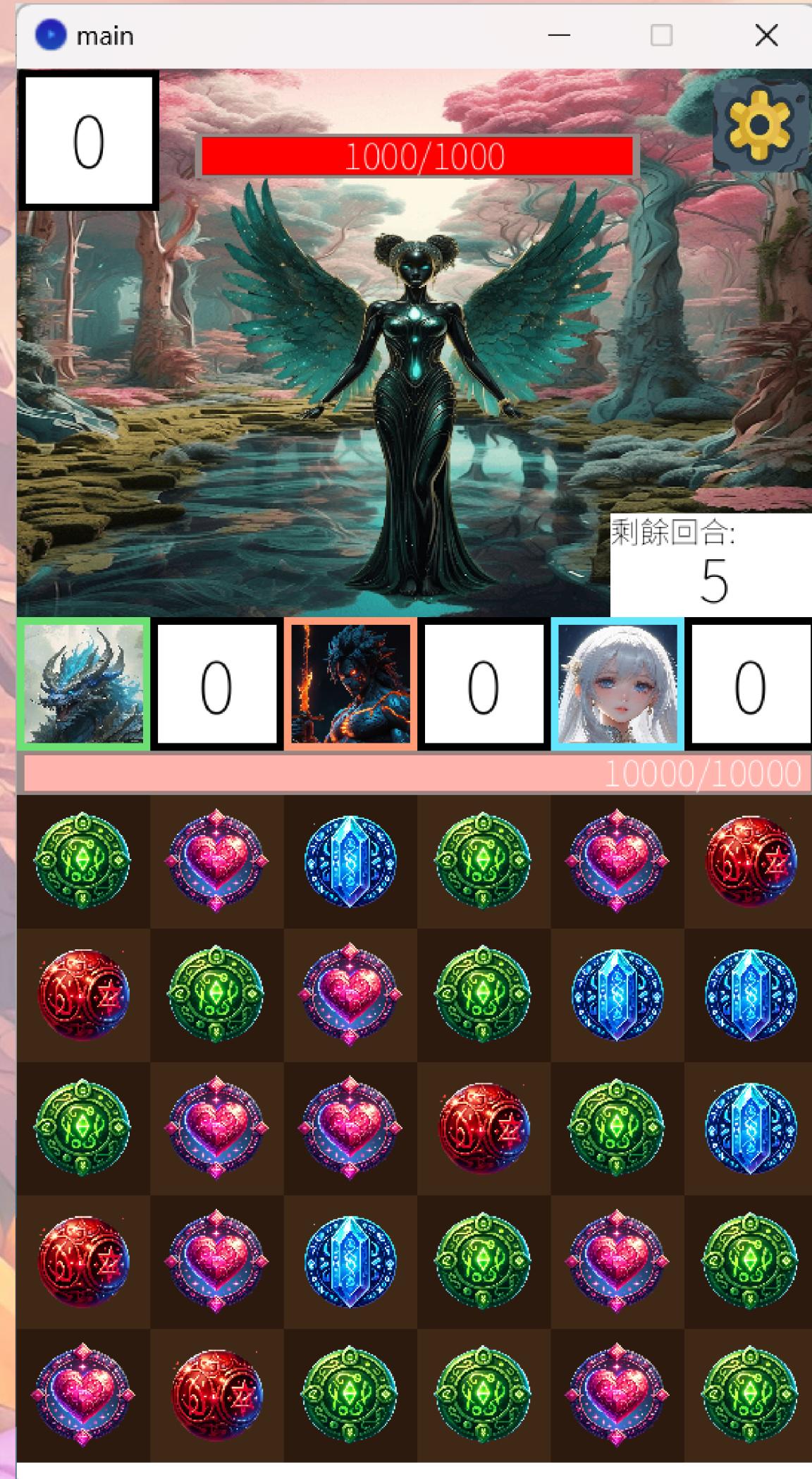
總時程

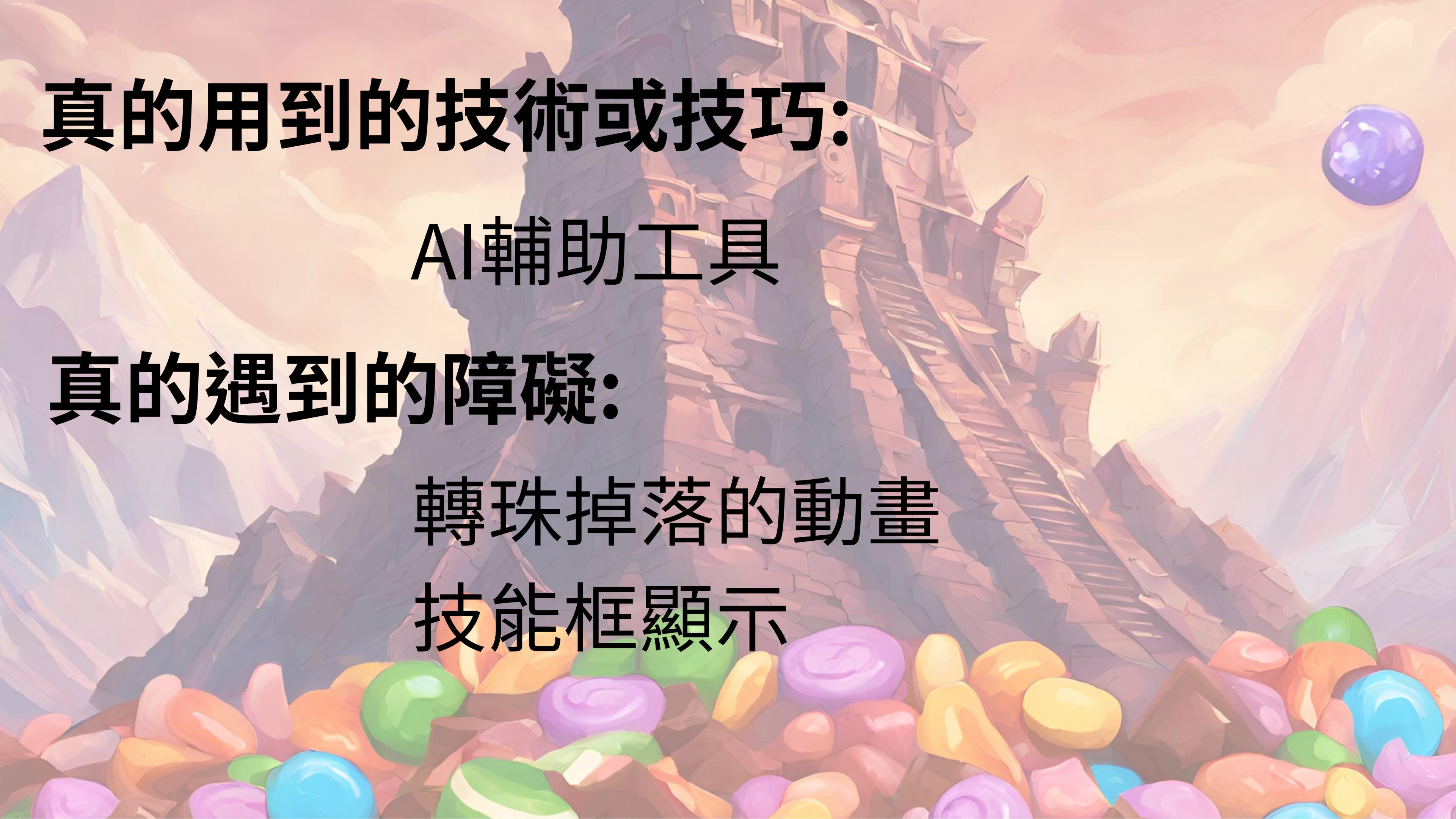
2024.04.09~2024.05.21

共42天

遊戲玩法及設計說明

- 神魔的介面、Candycrush的玩法
- 設計3個主角，每個角色有2個不同技能
- 使用技能或道具前需要回答問題，答對
答錯會發動不同效果



The background features a large, detailed illustration of a dragon's head and upper body. The dragon has dark purple and black scales with highlights of yellow and orange. Its mouth is slightly open, showing sharp teeth. A single purple jewel hangs from its lower jaw. The background behind the dragon is a warm sunset with shades of orange, yellow, and pink.

真的用到的技術或技巧：

AI輔助工具

真的遇到的障礙：

轉珠掉落的動畫

技能框顯示

未來目標

遊戲可以設計成有存檔
遊戲可以設計成多人連線
敵人&背景數量增加
加個玩法介紹

END