

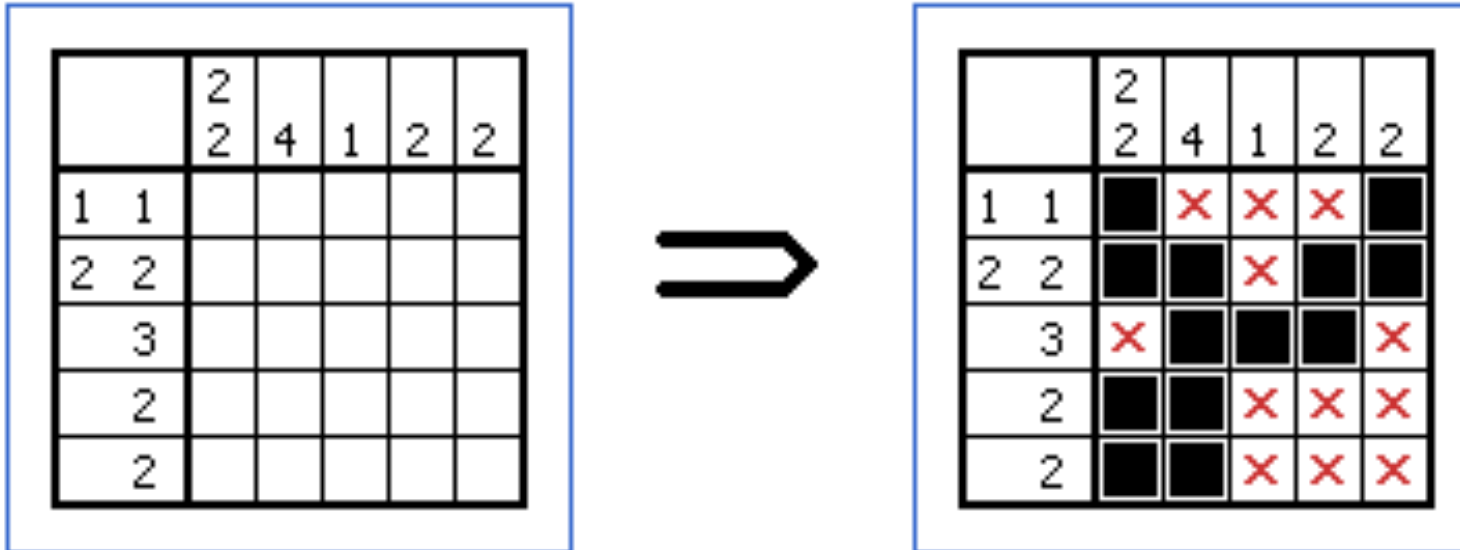
PICROSS



遊戲說明 → 基本規則

- 基本版面為一個正方形，內分為小格。遊戲最初所有格子都是被蓋住的。依據左方與上方的提示數字點開正確的格子。
- 正確掀開表○，不用掀開表X。
- 提示數字意義：
 - 上方數字組表示直行提示；左方數字組表示橫列提示。
 - 每個數字組表示該行/ 列需連續點開的數量。
 - 同組數字間最少會有一個不需翻開的格子。

遊戲說明 → 範例

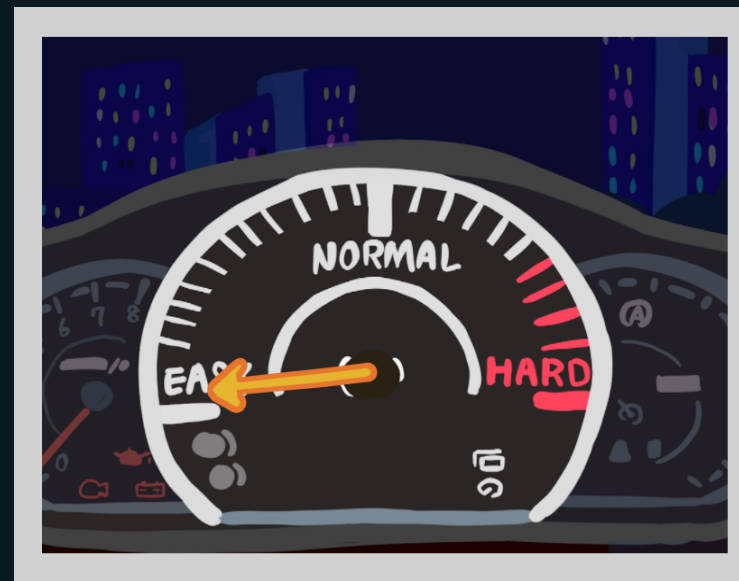
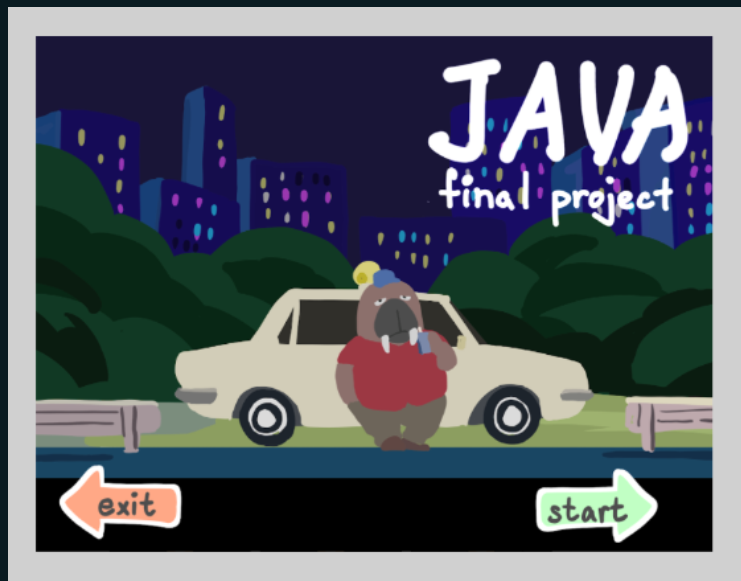


遊戲說明 → 關卡說明

- 總共有三個難度，由圖的大小區分。分別有5 X 5、10 X 10、15 X 15。共有10個關卡。
- 遊戲一開始有5條生命，如果點錯的話，生命會 -1。生命用完前解出來就過關。

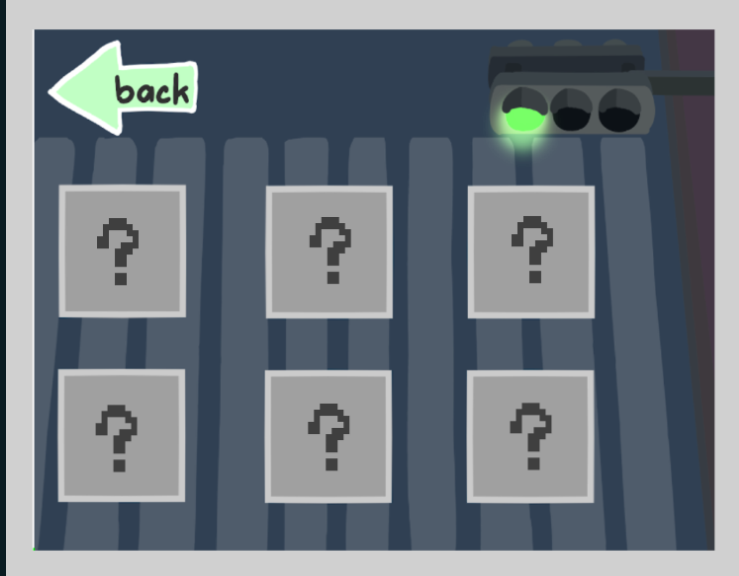
圖片繪製/ UI設計過程

- 我們選擇用這季的新番odd taxi作為遊戲圖案主題。
- 首頁選用OP的第一個畫面。
- 選擇關卡的部分使用車子的儀表板作為設計。



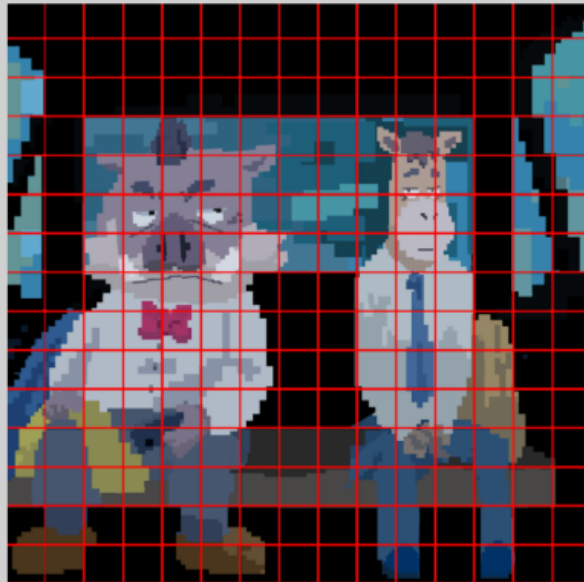
圖片繪製/ UI設計過程

- 選擇關卡頁面會因難度(簡單、中等、困難)而用不同紅綠燈顏色表示。
- 遊戲主頁面是以排檔桿為基礎來當作選擇O、X和Reset的工具。



圖片繪製/ UI設計過程 → 關卡圖案(1)

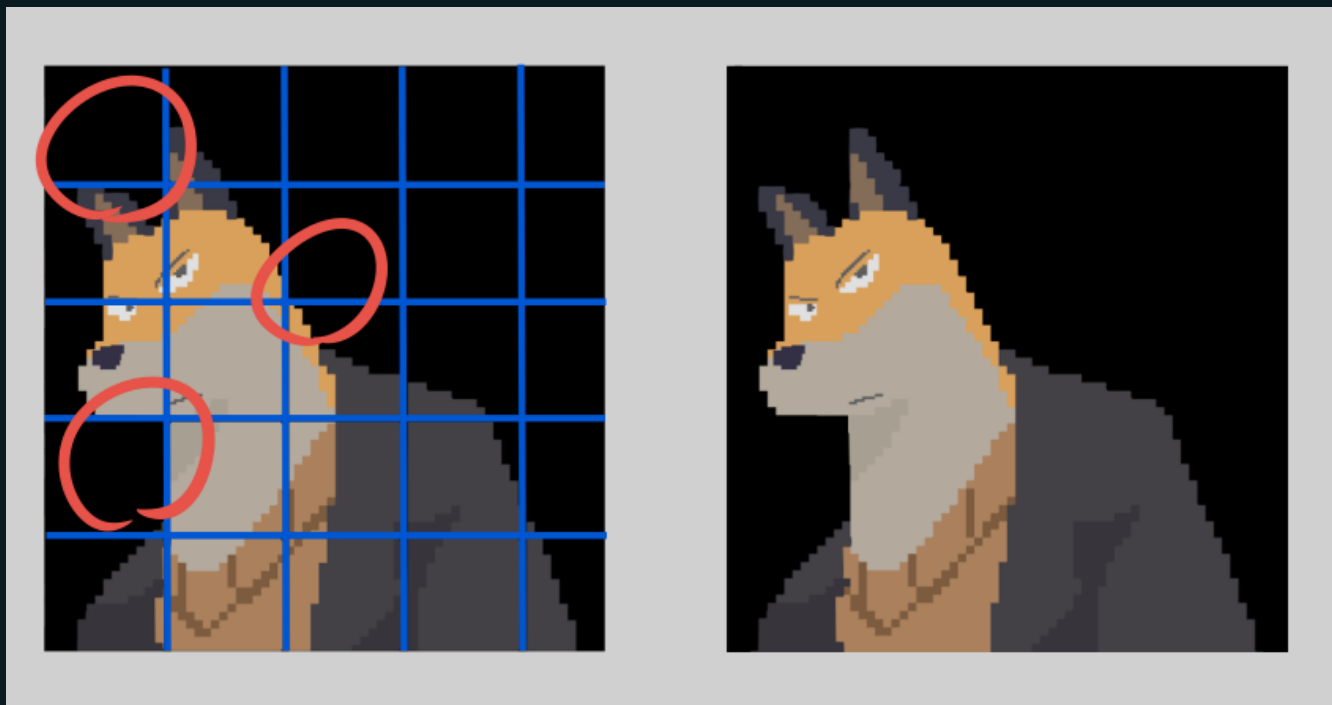
- 要在設計能夠讓圖案有變化的圖(不能只讓圖片邊邊是空的，太沒挑戰度)。
 - 多運用背景作為X的部分。



用計程車內部的背景當作是X→

圖片繪製/ UI設計過程 → 關卡圖案(2)

- 畫的時候要注意最好要讓圖案卡在90度角。不然可能會導致選擇時的誤判。



是幸福的90度www→

遇到的困難

- 圖真的比想像中的難畫...

如何解決問題

- 用愛發電。

END

