**【店小二的反擊\_Store (2019)】**

**遊戲簡介：**

現代生活忙碌，且各職業中都含有一些服務性質，當多數老闆都著重在客人的滿意度上時，客人發現後也自以為地把服務範圍放大。這時候但凡有一點服務性質的員工壓力就會變大，甚至人性尊嚴受到踐踏。因此我們希望藉由這款遊戲，能給予玩家娛樂、紓解壓力的空間，並且不用暴力解決問題，用可愛詼諧的方式，使玩家能感受到一點真正放鬆的感覺。可使用VR設備或鍵盤及滑鼠遊玩。

**製作說明：**

這是我的畢業專題作品，在團隊中擔任組長並負責程式製作，使用 Unreal Engine 4 引擎開發，參加了「2019學生專題製作競賽」並榮獲數位媒體設計組的冠軍。很感謝系上提供VR設備給我們使用，讓我們的專題作品可以有不一樣的新玩法。

為期將近一年的專題製作對我們來說是一個大工程，過程中更遇到不少考驗。除了在程式技術上的困難外，還要處理團隊間的溝通討論，如何向每位組員清楚表達需求、請他們準時交付，或成員間的調和等，都需要耗費不少心思。不過也很感謝這些寶貴的機會，讓我可以多方學習並進步。