遊戲核心機制概要

| 模組 | 功能 | 關鍵指標 |
| --- | --- | --- |
| 材料蒐集 | 3 關各掉 3 種專屬藥材 | 玩家要蒐集到對應的藥材才能通關 |
| 重量換算 | 兩／錢→克即時顯示 | 誤差容忍 ±2 g；Perfect ±0.5 g |
| 合成小吃(物件欄) | 換算出來對應克術後→自動合成小吃 | 驅動劇本推進 |

材料蒐集(每關正確元素)

| 第一關 | 烏梅、陳皮、甘草 |
| --- | --- |
| 第二關 | 山楂、黑胡椒、麥芽糖 |
| 第三關 | 八仙果 、仙草濃汁 |

**材料蒐集條件程式設計**

| 規則 |  |
| --- | --- |
| 掉落機率 | **批次固定**：  30s 掉「必需 ×1 + 雜物 ×1」 |
| 保底 | **三批必得**：  第 3 批一定給最後缺的藥材 |

三關配方 & 重量換算

| 小吃成品 | 藥材1 | 藥材2 | 藥材3 |
| --- | --- | --- | --- |
| 酸梅潤喉糕 | 烏梅 1 兩 | 陳皮 4 錢 (15 g) | 甘草 2 錢 (7.5 g) |
| 胡椒仙楂丸 | 山楂 8 錢 (30 g) | 黑胡椒 6 錢 (22.5 g) | 麥芽糖 1 勺 (20 g) |
| 八仙果茶凍 | 八仙果 3 塊 (15 g) | 仙草濃汁 200 ml≈200 g |  |

換算

| 步驟 | 畫面元件 | 行為 | 技術成本 |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. 點材料卡 | 彈出小數字面板 | 顯示目標克數  EX「目標 37.5g」 | 1 個 Panel Prefab |
| 2. 按「＋3.75g」「－3.75g」 | 克數文字跳動；下方兩/錢自動刷新 | 只計算 int ×3.75 | 增減按鈕 2 個 |
| 3. 誤差判定 | 克數落在 ±2g → 背景色變綠 | 用 if 條件變色 |  |
| 4. 確定 | 材料入物件欄；物件欄出現完成之物件 | 直接 List.Remove |  |