

讚！壽司

機構玩具 + Arduino

提案人：邱奕晨



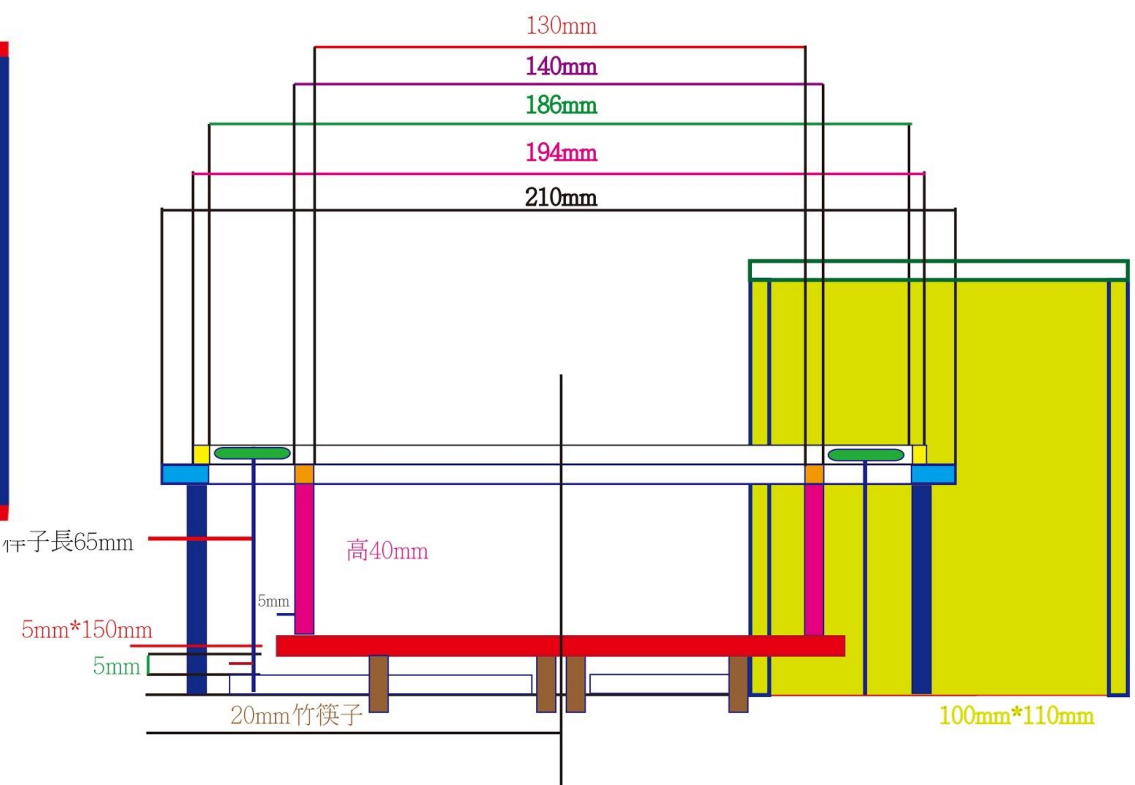
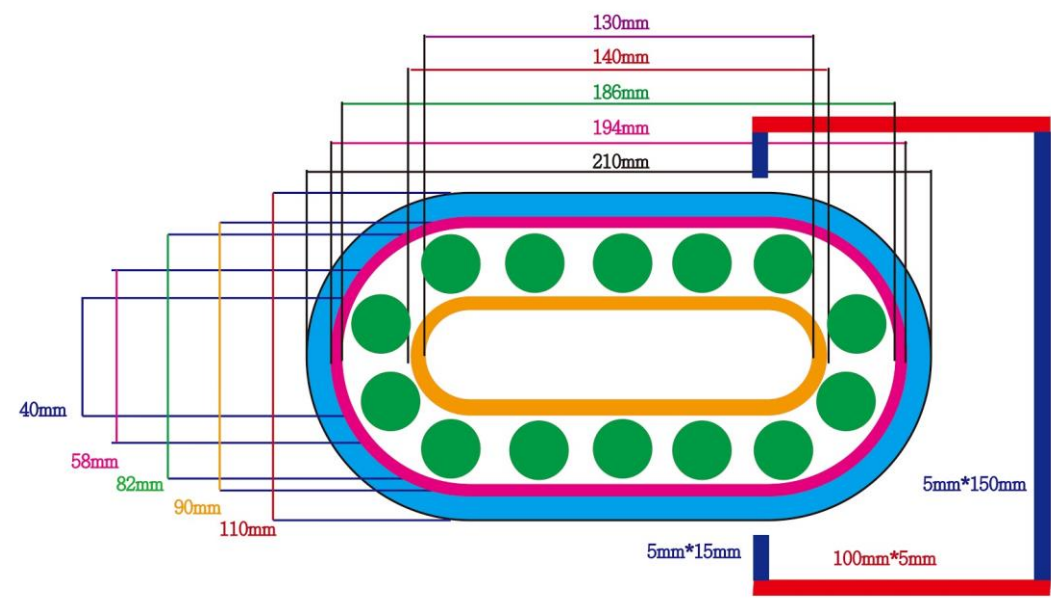
目標

- 使玩家能初步了解機構的用法及原理
- 療癒
- 年齡取向：高中以上

概念

- 現在是不是很多人都不知道在家裡做甚麼呢？
 - 不如做一台壽司台自己當師傅吧！
-

架構



案例研究

https://www.youtube.com/watch?v=e_nwoDIKP94&t=19s

<https://www.youtube.com/watch?v=ao0NdKR7aek>



問題的觀察與洞悉

- ◆ 機構與平台結合的精細度
- ◆ 能否精巧化

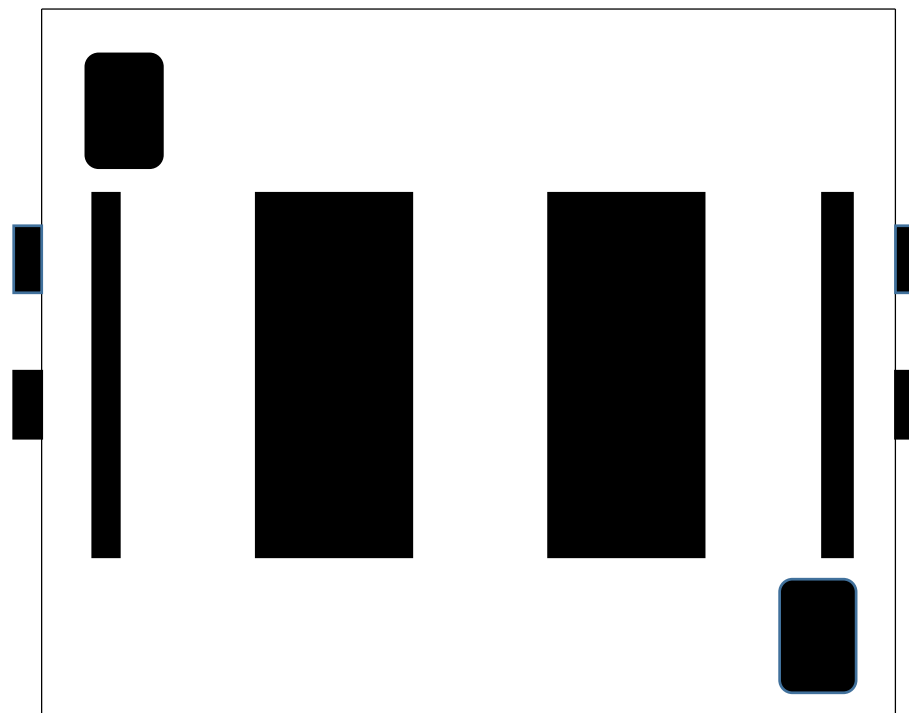
情境



終極決戰系列

機構玩具 + 感測

提案人：邱奕晨



目標

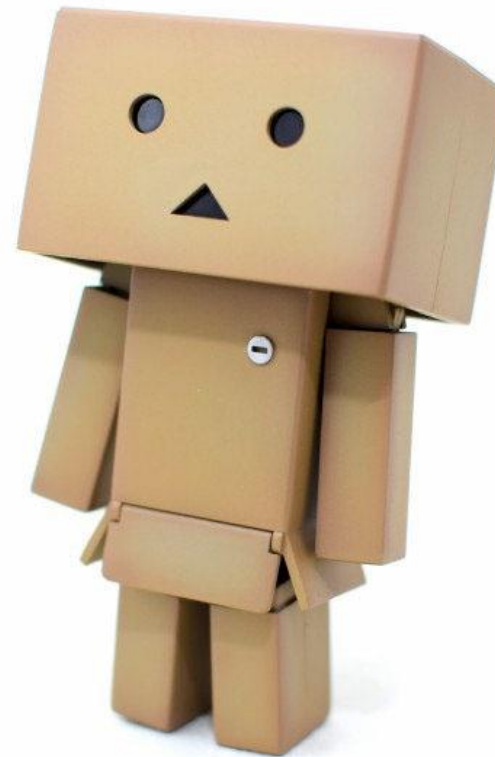
- 使玩家能初步了解機構的用法及原理
- 訓練玩家的反應速度
- 年齡目標：~~國小以上~~ >> 國中以上
- 增加同儕之間的感情ww

概念

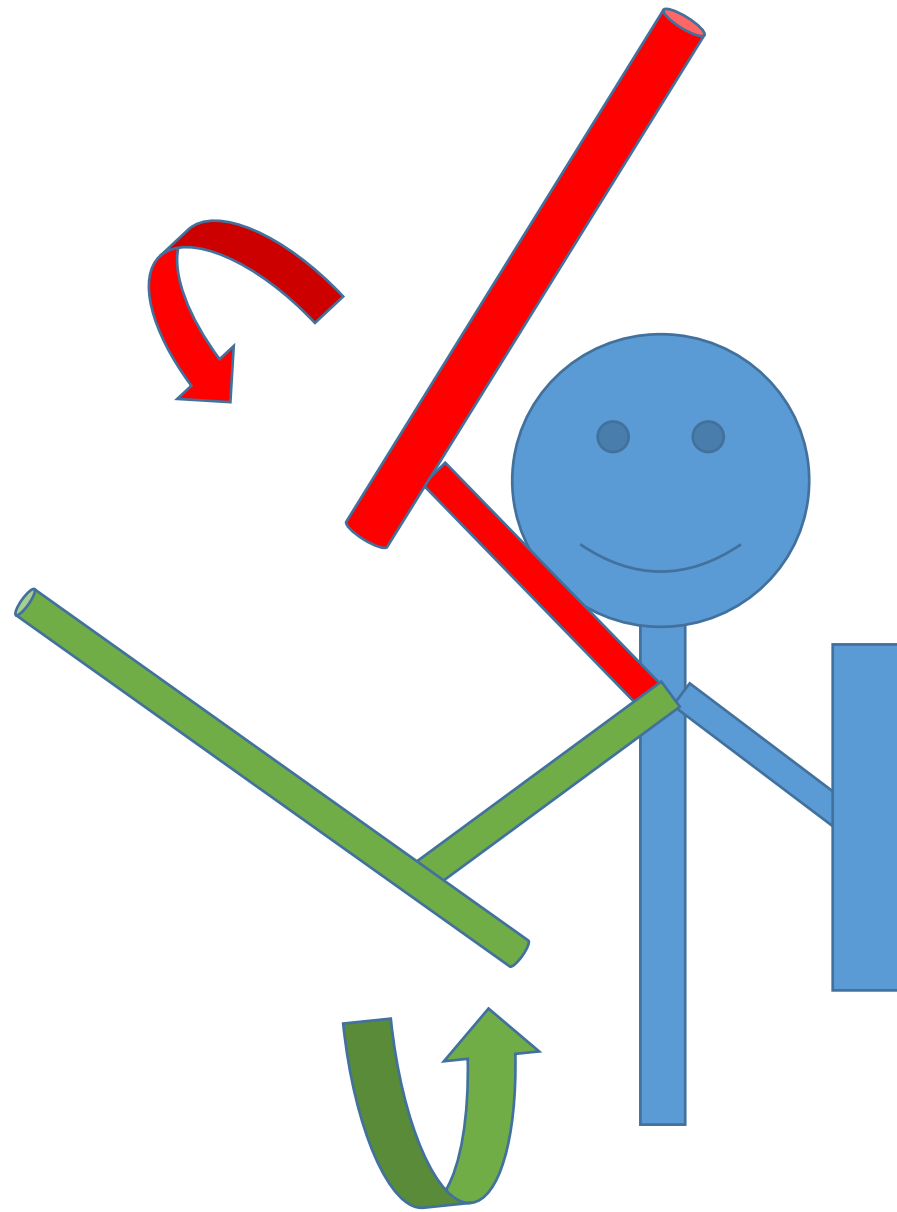
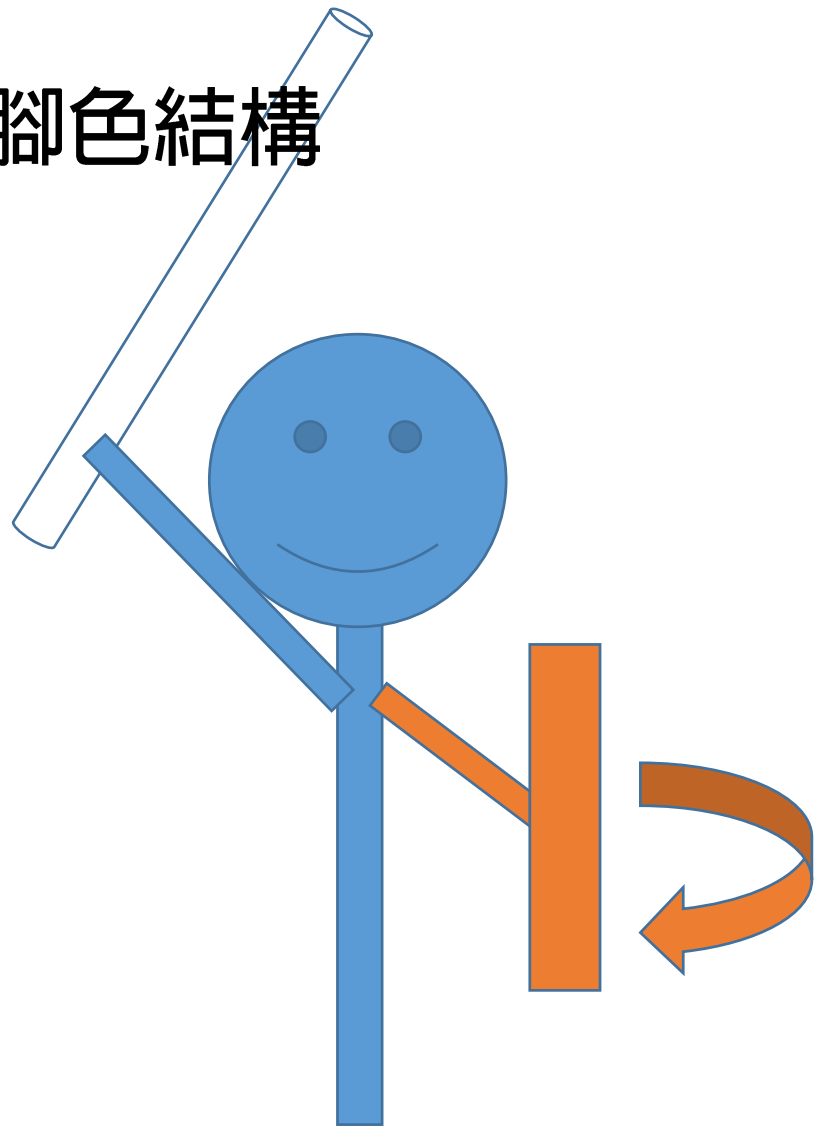
- 相對基礎的攻防戰 新增更多遊玩元素
- 依模式決定輸贏 但贏家為攻擊成功者，反應慢或笨一則為輸家

自己的腳色自己做 !!!

<https://www.youtube.com/watch?v=wyVihEJNMz8>



腳色結構

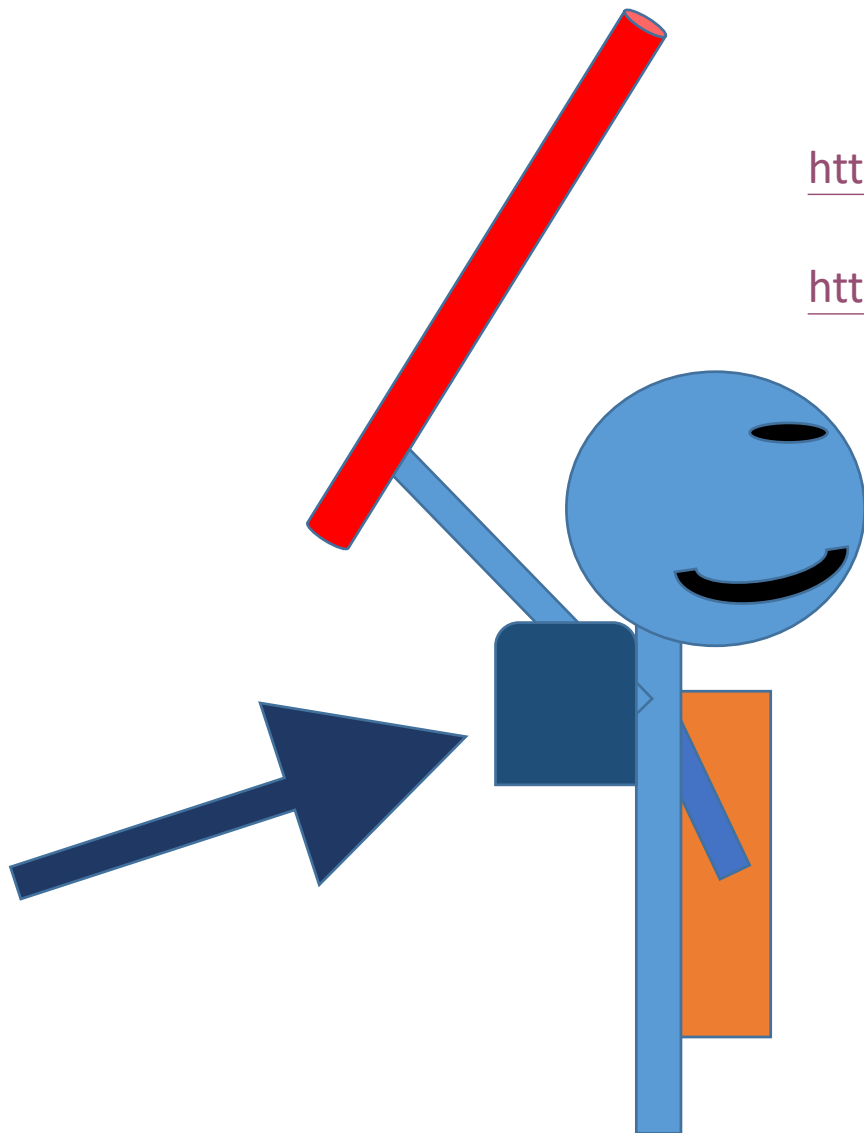


腳色結構

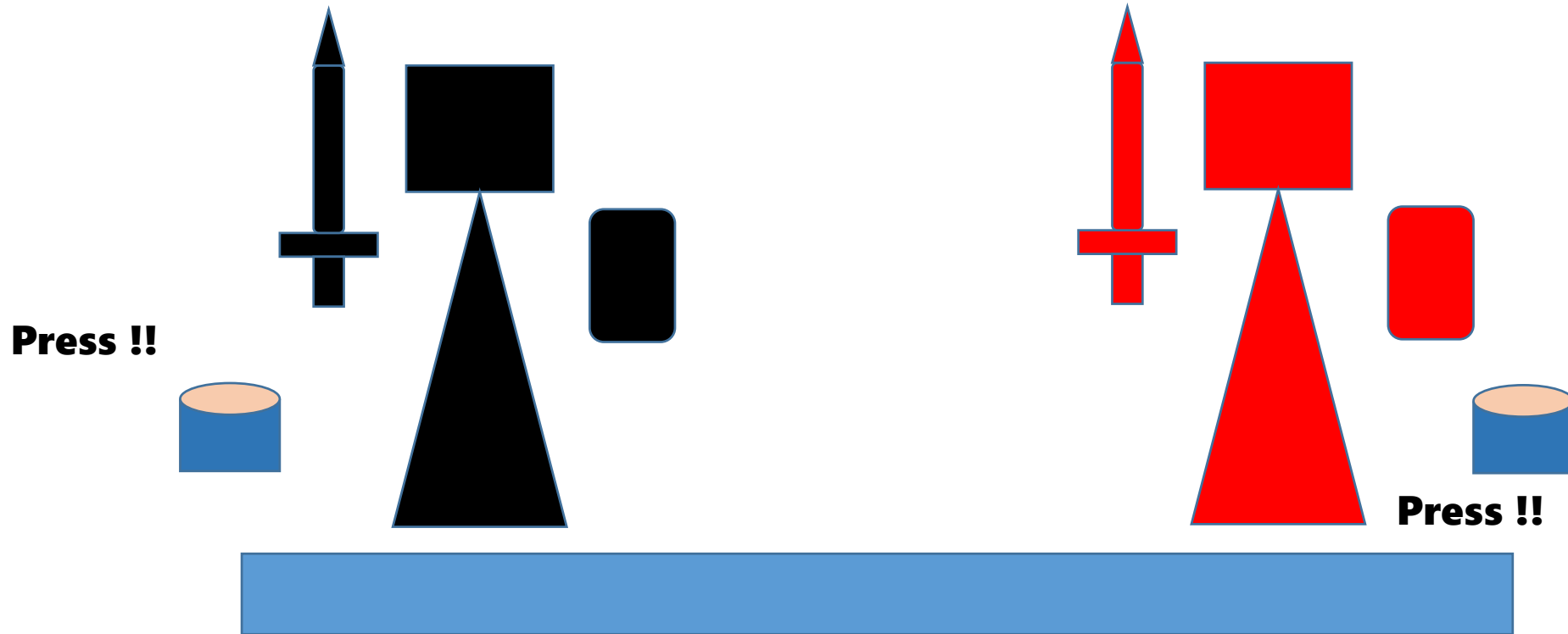
https://www.youtube.com/watch?v=1FeMYcCk_t8

<https://www.youtube.com/watch?v=ym4DIPBwQjs>

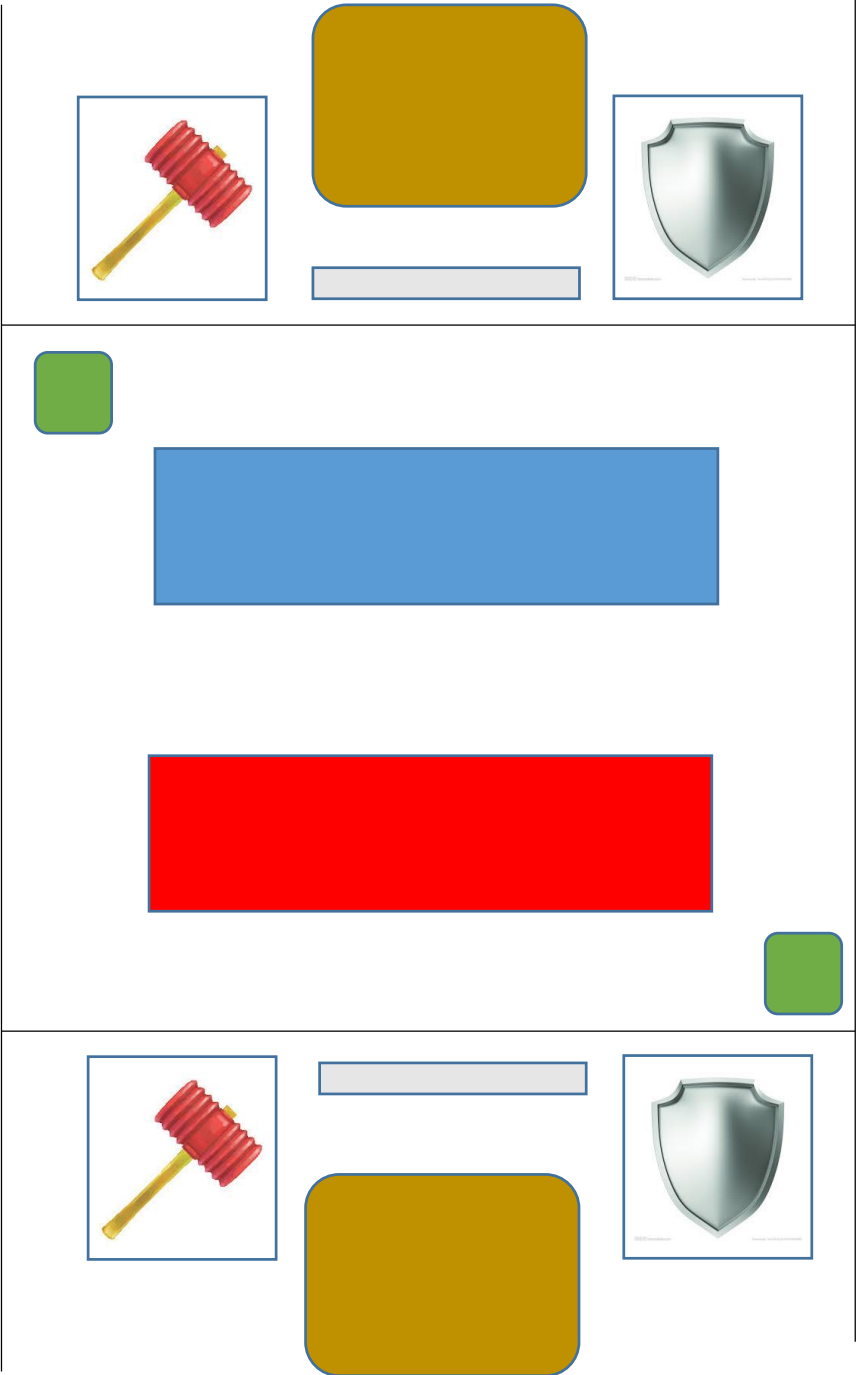
WARNING!



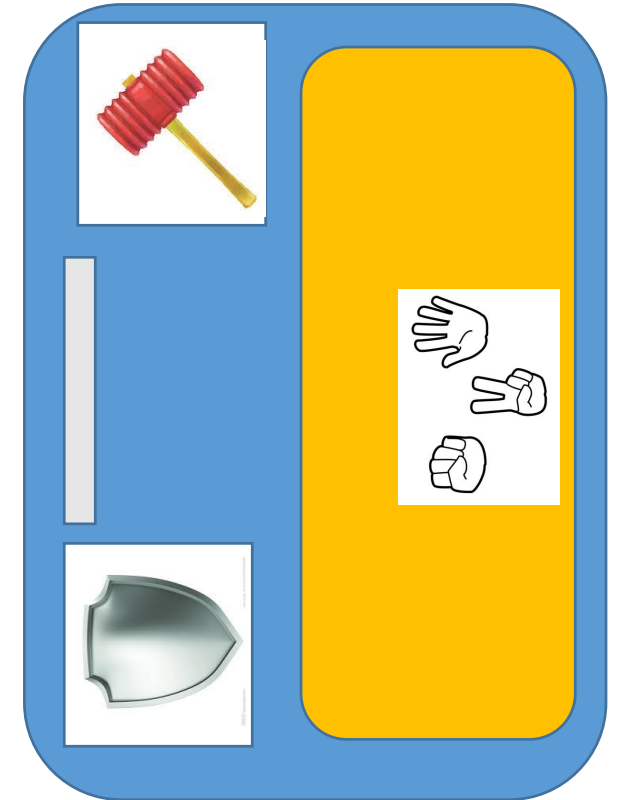
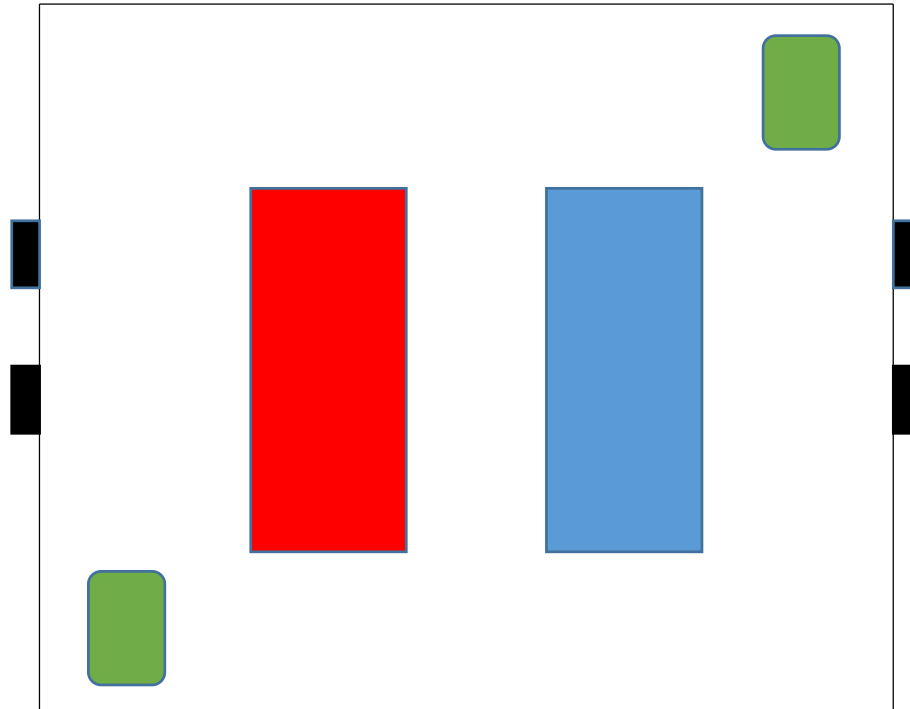
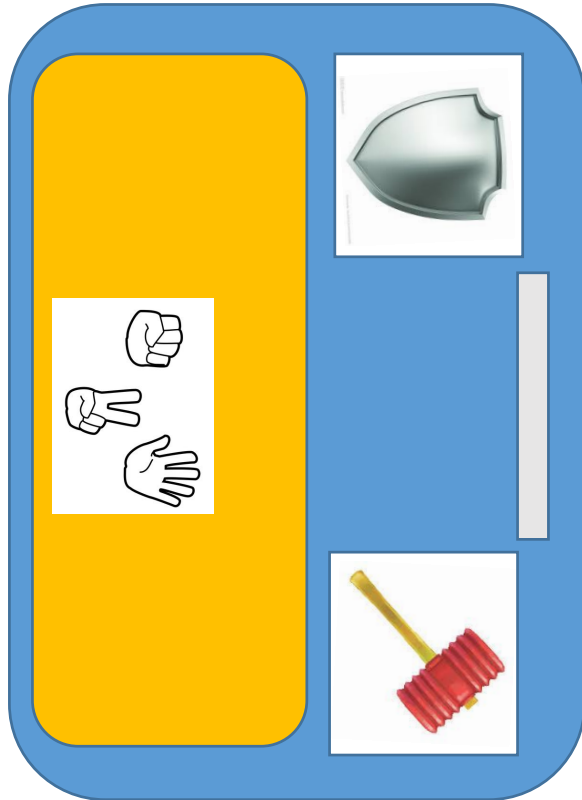
上機台決鬥!!



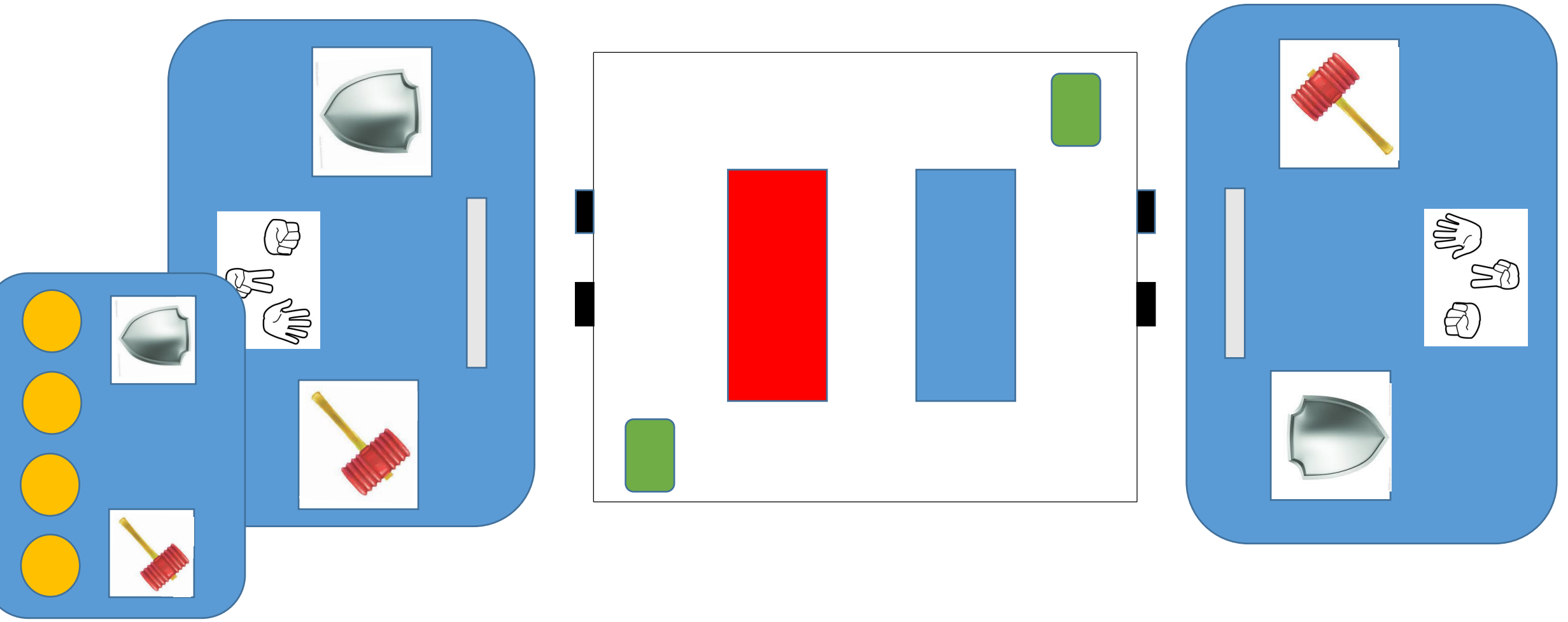
機台構想 1



機台構想 2



機台構想 3



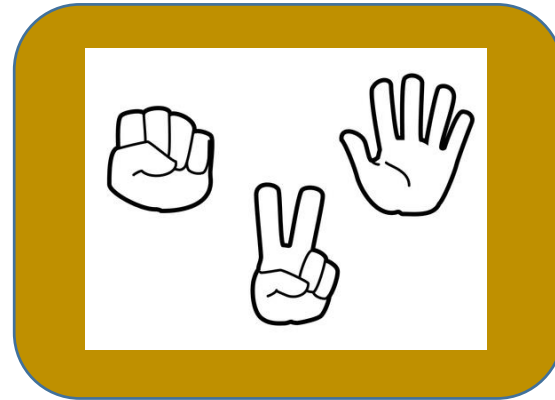
奪取賽權

當遊戲開始前，主要訊號燈會亮。

雙方要在燈亮時連擊20下。

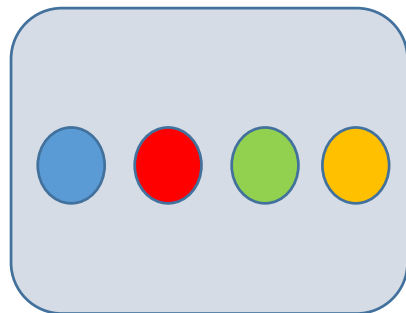
先達到者會依遊戲規則決定攻方

開始遊戲 --- 模式1 剪刀石頭布

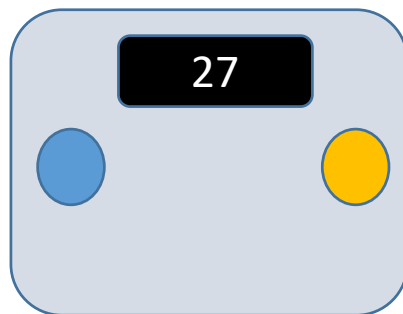


開始遊戲 --- 模式2 顏色對決

- 先攻者可以依順序暗燈，從4個順序開始
- 守方以答對問題可以用腳色攻擊，並取得顏色攻擊權
- 反之，守方答錯，攻方腳色攻擊，且攻方仍有顏色攻擊權



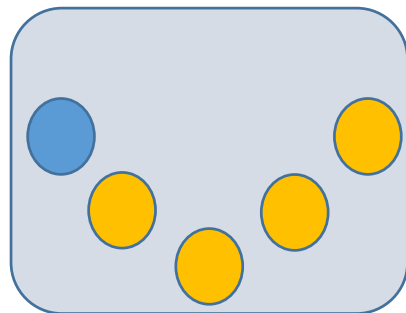
開始遊戲 --- 模式3 連擊對決



開始遊戲 --- 模式4 霹靂烏龜決戰

攻方出的與守方出的一樣，攻方攻擊
攻方出的與守方出的不一樣，守方攻擊

每輪互換攻守方



問題的觀察與洞悉

- 腳色機構與機台感測的連接的可行性
- 模式2可能有bug，怕無法即時顯示
- 卡槽設計可行性

情境



Thank For Listening



Q & A