**目前需要人員:**

* 整體美術整合 (負責將美術彙整跟與程式撰寫人員溝通)
* Unity程式撰寫人員(除建模外，包含程式撰寫、撈資料的設定、建立動畫機制、貼圖)
* 美術人員：畫設計圖、建模、場景製作、貼圖
* 動畫人員（關與關之前的過場動畫）
* 音效人員
* 第一關-魔法球分類
  + 動畫背景為黑底，白字的文字說明玩家正準備進入被小惡魔佔領的遊樂場，前方會有一個迷宮圖形組成的密碼門，玩家須將指定顏色的魔法球放入正確位置，才能開啟大門….
* 基礎關：

建模及美術場景部分：類企劃書中，Ｑ版帶有一點奇幻風格的場景、四大神獸圖示。

* + - * 道具：魔法球需有粒子效果及貼圖
      * 音效：得分後會有得分音效；錯誤也有錯誤的音效。
      * 程式：玩家做出揮擊動作時之動畫機制
      * 成功放對位置次數、放錯次數、得分分數、扣分分數、遊戲成功所花時間、失敗次數皆須紀錄於log檔中
* 進階關
  + - 美術場景：類企劃書中，Ｑ版帶有一點奇幻風格的場景、四大神獸圖示。
      * 道具：魔法球需有粒子效果及貼圖
      * 得分後會有得分音效；錯誤也有錯誤的音效，得分分數、扣分分數、遊戲成功所花時間、失敗次數皆須紀錄於log檔中
      * 玩家做出揮擊動作時之動畫機制
* 過關後的過場動畫須包含
  + 畫面１：解開結界後出現刺眼的光芒，接著出現一隻小精靈，並以文字說明原來小精靈被惡魔封印很久了….等
* 第二關：平衡木
  + 動畫：場景須包含一條帶有木頭紋路的路面，旁邊皆為滾燙的岩漿，並以動畫及文字表示玩家須躲過或攻擊火蠅…
  + 基礎關：
    - 建模美術部分：
      * 火蠅需建模及製作貼圖，身上看起來須待有火焰的樣子。
      * 小惡魔及丟出的三種魔法球建模及貼圖特效。
    - 程式部分：須利用kinect感應玩家身體，火蠅則是從岩漿中飛出，需含火蠅飛行的動畫機制，呈倒Ｕ字形狀繞過獨木橋後進入岩漿中；玩家須停下腳步等待火蠅通過，當玩家成功閃避火蠅後，需有計分的機制，成功閃避火蠅次數、有閃但失敗的次數、得分分數、扣分分數、遊戲成功所花時間、失敗次數皆須紀錄於log檔中。
    - 場景：場景設定大略如企畫書，需有木頭紋路的路面，旁邊皆為滾燙的岩漿，火蠅需建模，帶有火焰的樣子。
  + 進階關
    - 建模美術部分：
      * 火蠅需建模及製作貼圖，身上看起來須待有火焰的樣子。
      * 小惡魔及丟出的三種魔法球建模及貼圖特效。
      * 障礙物為尖尖三角刺建模及設定
    - 程式部分：須利用kinect感應玩家身體，及手部位置，當玩家雙手平舉成一字狀時，在玩家的左右手掌處呈現粒子特效，此為集氣狀態，可用集氣候的左右手拍掉火蠅，此時須包含紀錄拍掉火蠅次數、有拍但沒拍到次數、得分分數、扣分分數、遊戲成功所花時間、失敗次數皆須紀錄於log檔中；火蠅則是從岩漿中飛出，需含火蠅飛行的動畫機制，呈倒Ｕ字形狀繞過獨木橋後進入岩漿中；當玩家拍掉火蠅後，需有計分的機制，拍掉火蠅次數、有拍但沒拍到次數、得分分數、扣分分數、遊戲成功所花時間、失敗次數皆須紀錄於log檔中；進階關卡的無敵獎勵機制部分。
* 第三關－滑翔翼
  + 載入前動畫：
    - 場景１：小當家追逐小惡魔的畫面（加上配音：別跑！快把快樂還給我們）
    - 場景２：小惡魔用邪惡的眼神盯著小當家，接著哈哈大笑，然後飛上天空
    - 場景３：小精靈出現，拿出滑翔翼給小當家
    - 場景４：小惡魔開始逃跑，不斷地掉出一些東西
    - 場景５：小精靈和小當家說：快把東西撿起來，那些是神奇的魔法球
* 場景美術部分：
  + - 需含有天空飛行的雲朵畫面、同前面關卡的魔法球、滑翔翼
    - 角色的avatar
* 基礎關 unity程式雛型已OK
  + 程式部分：需判斷玩家是否有將雙手向上舉成Ｕ字形狀，若姿勢不正確則暫停遊戲，出現文字提示玩家姿勢錯誤，並有傾斜身體控制滑翔翼方向的功能，及蒐集到的魔法球次數、失敗次數、得分的分數、被扣的分數、開始至成功後所需時間、開始至多久失敗時間，以上的log檔。
  + 加入動畫：
    - 場景１：小精靈對小當家說：再蒐集２０顆就可以幫助我恢復魔力了
    - 場景２：邪惡的小惡魔持續躲避玩家的追逐，並不斷朝著玩家丟出電擊蟲…
* 場景美術部分：
  + - 需含有天空飛行的雲朵畫面、同前面關卡的魔法球、滑翔翼
    - 角色的avatar
* 進階關
* 程式部分：
  + 需判斷玩家是否有將雙手向上舉成Ｕ字形狀，若姿勢不正確則暫停遊戲，出現文字提示玩家姿勢錯誤，並有傾斜身體控制滑翔翼方向的功能。
  + 需有電擊蟲朝玩家移動攻擊之動畫機制、及玩家閃避後得分之記錄機制、碰到電擊蟲會有紀錄機制、被電擊蟲攻擊第二次後，會有煙霧的粒子特效、第四次後會有煙霧加火光特效、第五次則任務失敗。
  + 以上log需紀錄：成功吃到魔法球顆數、成功閃避攻擊次數、遭攻擊次數、一次就成功所需時間、任務失敗次數、任務失敗至成功所需時間。
  + 每成功蒐集到一個魔法球加5分，若被電擊到則以扣8分計算，當進階關卡連續失敗５次，則跳回初階關卡，若第二次失敗５次則玩家可使用發出聲音攻擊電擊蟲的能力，此能力可直接消滅目前畫面所有之電擊蟲。
* 美術部分：
* 過場動畫：當玩家成功吃到２０顆魔法球後，出現動畫。
  + 場景為因為太過囂張，而太過輕敵，被小惡魔攻擊，迫降至地面，進入下一任務。
    - 需含有天空飛行的雲朵畫面、同前面關卡的魔法球、滑翔翼
    - 角色的avatar
* 第四關－閃避地雷
  + 開場動畫：
    - 場景１：接上一關滑翔翼準備降落的畫面
    - 場景２：（文字提示）糟糕，不小心降落地雷區
    - 場景３：此時小精靈對玩家說：跟著我的腳步走，我帶你離開這
  + 基礎關
    - 程式部分：需判斷玩家腳步，跟著前方出現的腳步走，並在四周設立地雷，玩家成功一步得三分，採到一次地雷則扣五分。
    - Log需記錄玩家成功的步數、踩到地雷次數、得分數、扣分數、及過關時間、失敗後過關時間。
    - 美術部分需製作腳步及地雷圖案，兩者顏色需有明顯對比
      * 場景部分則類似企畫書，讓使用者可明顯區分地雷及地板不同。
      * 需有一隻腳建模，Ｑ版的大腿以下

(功能、程式)

* 進階關
  + 程式部分：
    - 需判斷玩家腳步，跟著前方出現的腳步走（腳步會隨時間慢慢消失，５秒，越早出現的腳步會先消失，依此類推）；此關的提示腳步會稍有重疊，但不可離玩家太遠；並在四周設立地雷，玩家成功一步得三分，採到一次地雷則扣五分。
    - Log需記錄玩家成功的步數、踩到地雷次數、得分數、扣分數、被小惡魔黏到肩膀次數、失敗次數、過關時間、失敗後過關時間。
    - 若第７秒後仍未跟上腳步，會出現一隻小惡魔黏在玩家肩膀，黏到３隻則此關任務失敗；
    - 美術部分需製作腳步及地雷圖案，兩者顏色需有明顯對比
      * 場景部分則類似企畫書，讓使用者可明顯區分地雷及地板不同。
      * 需有一隻腳建模，Ｑ版的大腿以下
* 第五關－最終大魔王
  + 開場動畫：
    - 場景１：出現一隻比玩家明顯巨大多倍的惡魔，地面環境則依企畫書設計。
  + 程式部分：
    - 此關須設定一avatar，動作同玩家，第三人稱視角，背對畫面。
    - 右方需有先前的魔法球、獨木橋道具，依序排列，間隔需稍開，以便玩家方便拿取；當玩家手掌停留在道具圖示上時，顯示一等待確認的圓圈圖示；３秒後表示確認後則可拿取道具。
    - 需有玩家丟擲魔法球、大魔王發射蝙蝠攻擊玩家、魔王類似投籃機的左右移動的動畫機制。
    - 玩家被蝙蝠蟲擊中一次扣５分，魔法球擊中魔王一次得５分，擊中２０次則打倒魔王。
    - Log檔需紀錄被蝙蝠擊中次數、被扣的分數、破關時間、失敗次數、失敗後成功所花的時間。
    - 打倒魔王後須使用獨木橋通過岩漿，同先前關卡。
    - 若任務連續失敗三次，減低蝙蝠蟲出現頻率，原本2秒出現一隻，改為3秒出現一隻。