

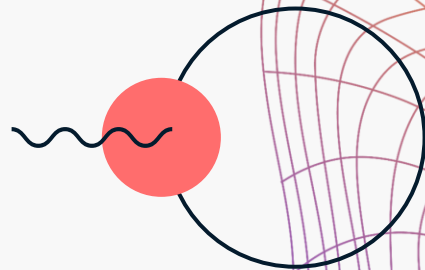
遊戲創意大對決競賽 作品企劃書



採買達人 Smart Shopper

whyhugo

國立臺灣師範大學 資訊工程學系 王修佑



遊戲理念

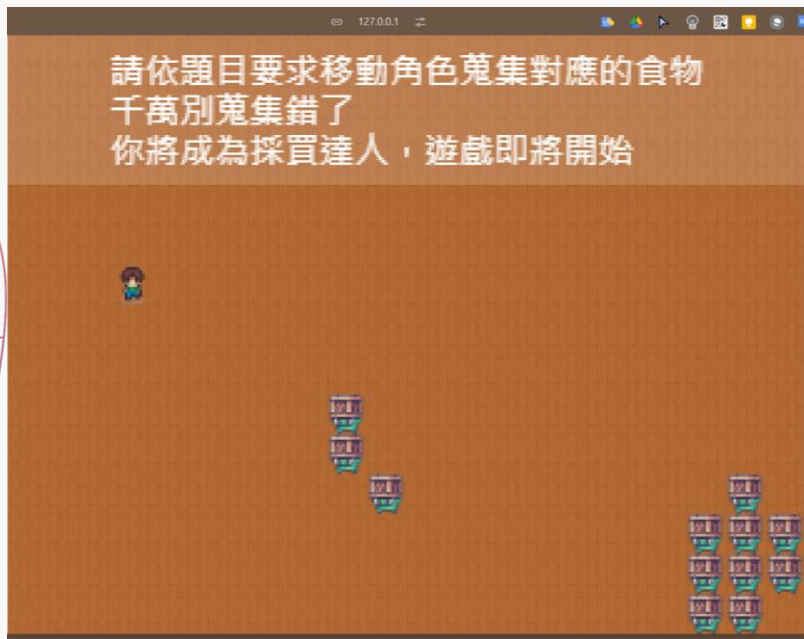
以長輩日
常的市場
採購為發
想情境

青銀共
遊 RPG
遊戲

關卡任務符
合四項腦力
活化指標



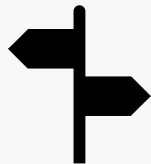
遊戲玩法



- 鍵盤上下左右鍵操控角色
- 蒐集食物的方法是讓角色觸碰到食物
- 一旦蒐集到關卡要求的目標會顯示「恭喜過關」
- 當蒐集到錯誤的食物就會從關卡一重新開始
- 唯有零失誤才能一路破關成為聰明的採買達人
- ✨ 適合長者：整個遊戲過程的入關、換關、重新開始都是自動化操作，玩家只要操控上下左右鍵即可



關卡設計



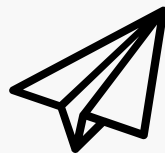
多重題目類型

分為數量認知、外觀認知、知識認知、猜謎與知識解謎，越後面的關卡會混合越多類型在一題當中，也就是難度愈高。



青銀共遊

關卡中許多較為需要動腦的題目，像是蛋豆魚肉類、落山風這些知識點，可以讓這款遊戲成為青銀攜手破關的媒介。



簡潔明瞭

十個關卡由淺入深，敘述簡單，降低年長的在體驗這款遊戲時的門檻，同時建立成就感，持續遊玩。

關卡設計

第一關：請蒐集 3 個任意水果

第七關：蒐集 1 個蔬果「與屏東落山風息息相關」

第九關：蒐集 1 個蔬果，「高高樹，結水罐，不用人灌，自己滿」

第四關：請蒐集 8 個「水果以外」的食物

第十關：請蒐集 1 個水果 & 2 個蛋豆魚肉 & 3 個蔬菜

第五關：請蒐集 2 個紅色的食物 & 3 個蔬菜

第三關：請蒐集 4 個任意蛋豆魚肉類食物



腦力活化指標

記憶力

在遊戲當中需要蒐集指定數量的食物，不過畫面不會顯示目前的數量，需要的就是記憶力。

問題解決

多重類型的關卡題目，舉凡知識性解謎、猜謎、食物類型辨認等。

動作力

RPG 遊戲的角色透過鍵盤上下左右鍵操控，依靠玩家的手眼協調能力，才能巧妙的閃避障礙物。

視覺空間

在關卡題目當中需要從像素風格元素的輪廓與顏色辨認食物類型，分類食物顏色。此外也要掌握超出畫面 2D 地圖型態。



開發與設計方法

程式開發



運用 Phaser 3 框架以 HTML、CSS、Javascript 語言建立網頁 2D 遊戲。將各個關卡、開始、重新開始與結束畫面的 JS 分成不同檔案來開發，提升開發效率。程式碼略為冗長之處在於食物物件較多，因此需要重複載入與邏輯運算。

美術設計



採用像素風格設計整體遊戲畫面元素與角色。遊戲中的各個元素皆取自於 itch.io 2D 遊戲素材庫，再透過平面繪圖軟體重新調整成程式以及遊戲設計上的內容需求。由於各個素材畫質不一，因而容易造成成果上的像素效果差異。



未來展望

多元的題目類型

題目可延伸保健相關知識、結合鄰里資訊、防詐騙等。甚至透過此傳遞新興生活型態樣貌的新知給年長者。

多樣化的外觀

建立多樣的地圖、障礙物與角色樣貌選項。食物物件的位置也可以更加的多變與隨機。

商業置入效果

現階段遊戲當中的蒐集目標都是蔬果與食物；這些物件也可以替換成各種市場商品，或是改成蒐集某項市場商品的特色功能文字卡。

延伸聽覺感知體驗

除了目前遊戲當中的手眼協調能力，可以在遊戲當中結合音樂、自然語言語音輸入，擴增五感感知體驗。





THANK YOU

採買達人 Smart Shopper

