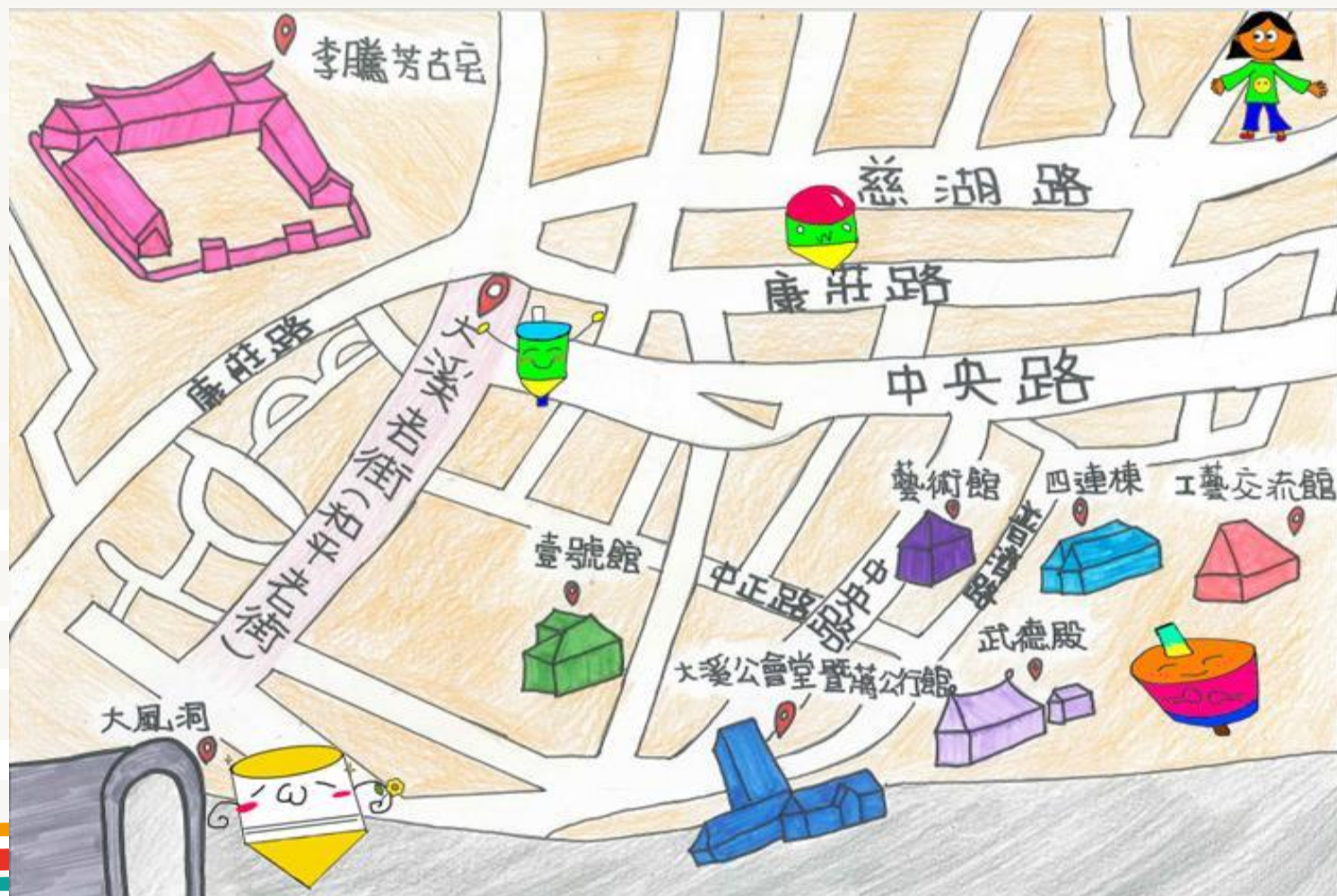


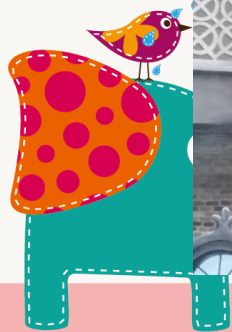
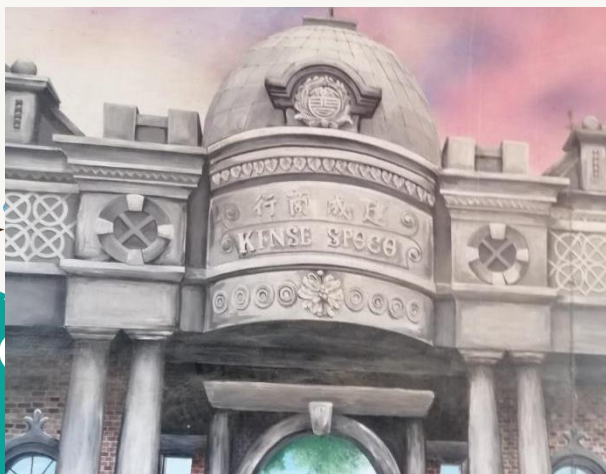
穿梭古今—重現大溪風華



壹.設計理念



1 多元大溪文化



發想過程：

遊戲程式與在地文化跨領域的結合

決定主題

- 社會貢獻，破除舊有印象
- 發展在地潛力，推廣大溪產業

資料蒐集

- 大溪實地踏查
- 訪問專家與蒐集資料

遊戲編輯

- 決定遊戲內容與玩法
- 進行人機介面測試

美工設計

- 加強遊戲美化
- 人物角色繪圖與遊戲場景修圖



1 大溪文化



創意呈現--

在經過初賽後，我們還考慮了

- 1.如何讓遊戲者有更多rabboni的體驗？
- 2.要怎樣更深與更廣的介紹大溪文化？



所以我們需要

- 1.節奏明快、簡單的Rabboni小遊戲
- 2.更多的大溪介紹



貳. 作品介紹



1 遊戲設計

一.遊戲主選單

- 1.Ai辨識
- 2.故事背景
- 3.大溪介紹
- 4.遊戲介紹
- 5.遊戲大地圖

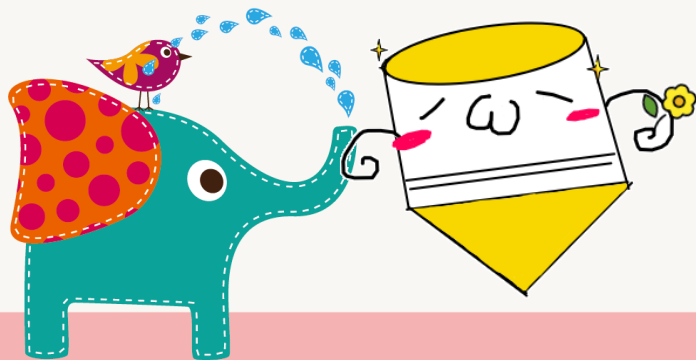
二.遊戲大地圖

- 1.組員角色或陀螺小精靈
- 2.觸發關卡
 - (1)大溪各景點介紹
 - (2)進行遊戲
 - (3)回答問題

三.蒐集成功-破關畫面



1 一個有故事的遊戲



1 遊戲主選單

穿梭古今--重現大溪風華

AI辨識

故事背景



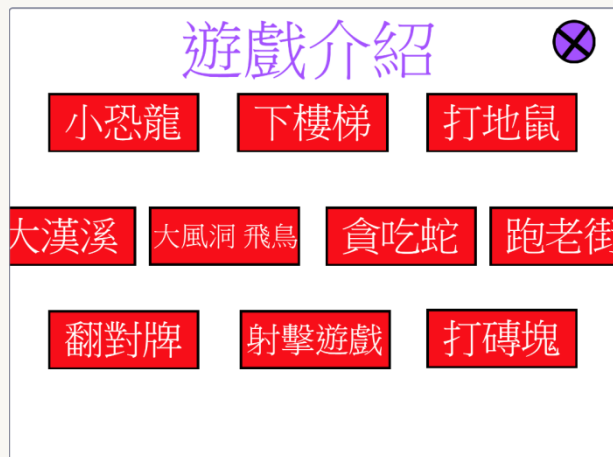
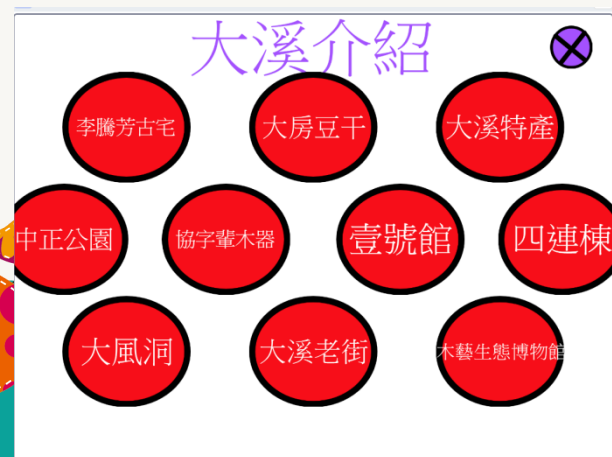
開始

大溪介紹

遊戲介紹



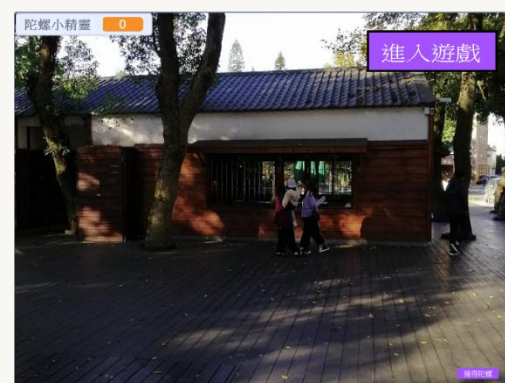
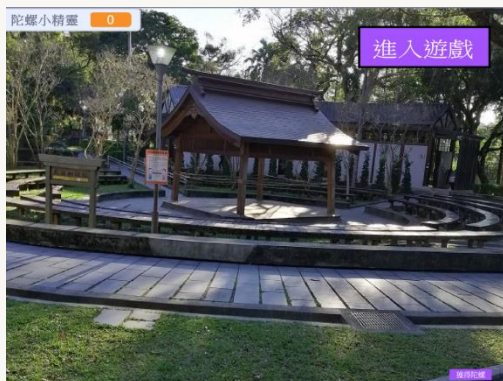
1 主選單項目



1 遊戲大地圖



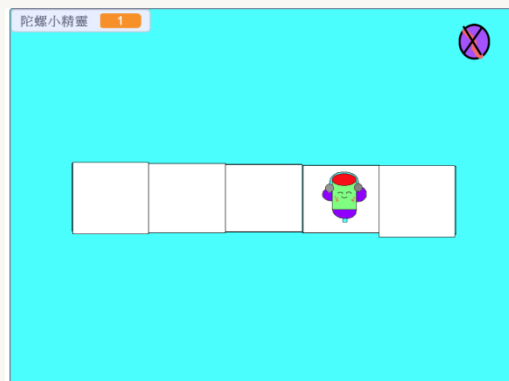
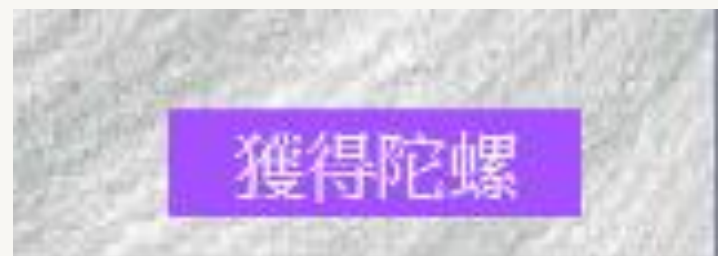
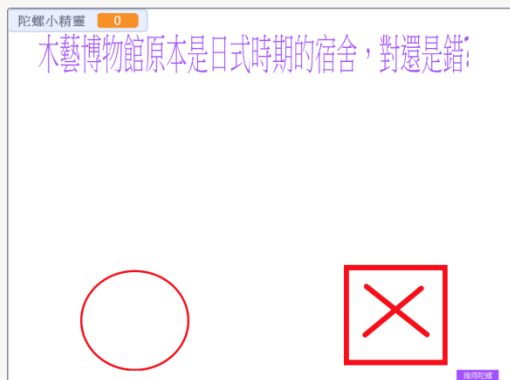
1 遊戲前的大溪介紹



1 體驗大溪小遊戲



1 遊戲小驚喜



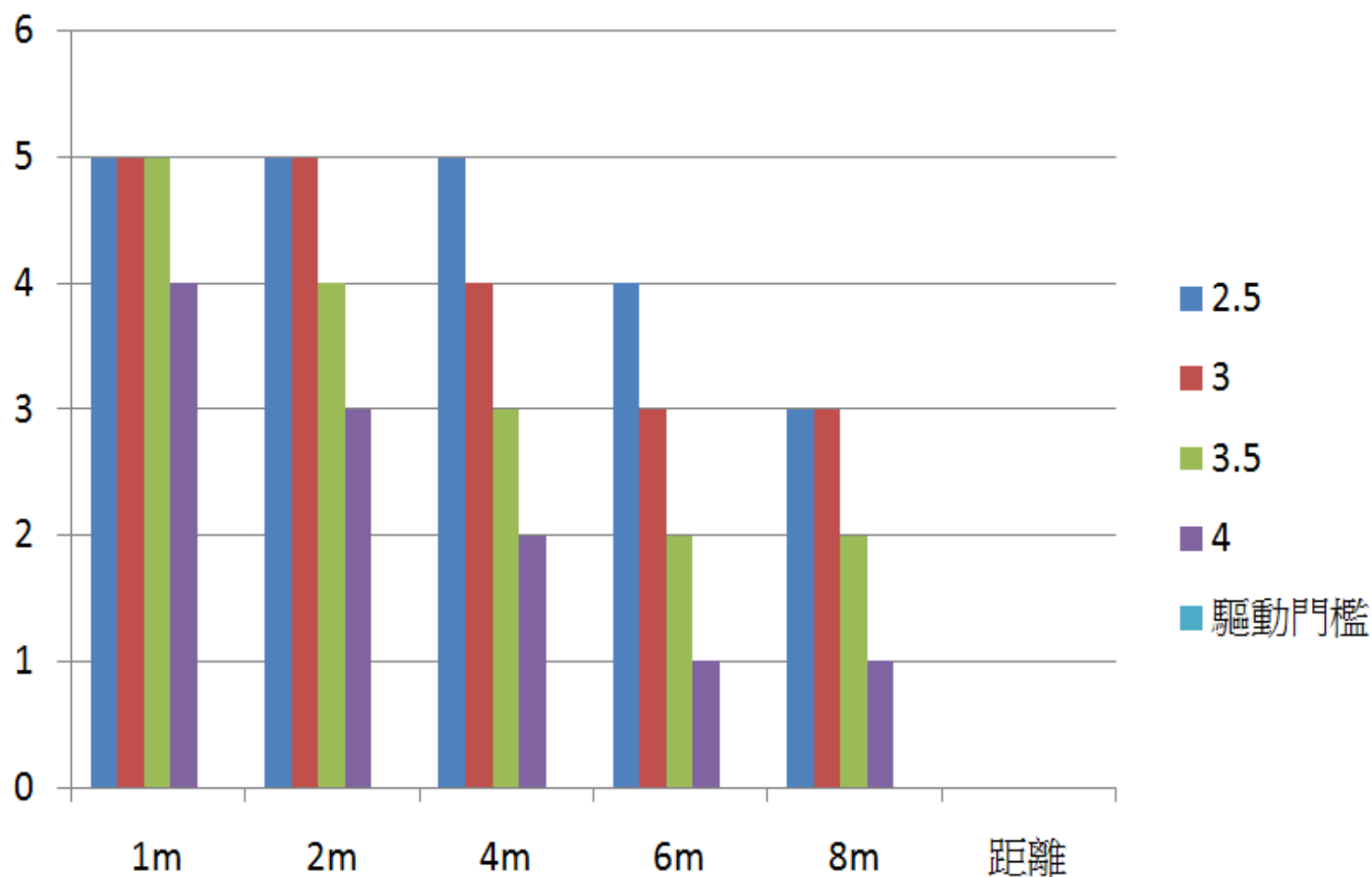
1 程式參數實驗-trigger

	2.5	3	3.5	4	驅動門檻
1m	5	5	5	4	
2m	5	5	4	3	
4m	5	4	3	2	
6m	4	3	2	1	
8m	3	3	2	1	
距離					



以數字0~5表示trigger的敏感度
數字5表示最敏感
數字0表示沒跳動

1 程式參數實驗-trigger



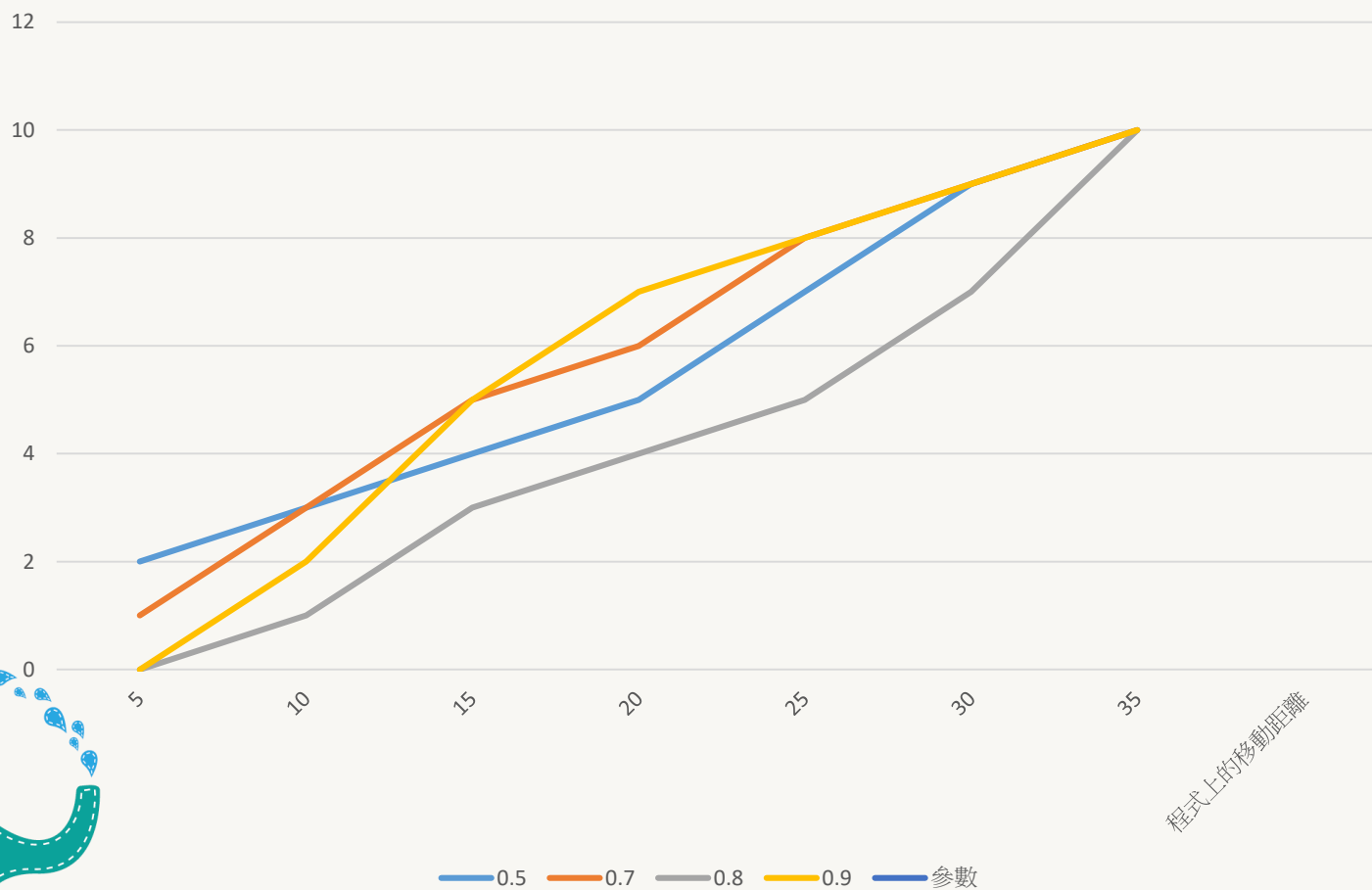
1 程式參數實驗-加速度

	0.5	0.7	0.8	0.9	參數
5	2	1	0	0	
10	3	3	1	2	
15	4	5	3	5	
20	5	6	4	7	
25	7	8	5	8	
30	9	9	7	9	
35	10	10	10	10	
程式上的移動距離					



以數字0~10表示角色在螢幕移動的速度
數字10表示最快速
數字0表示看起來沒移動

1 程式參數實驗-加速度



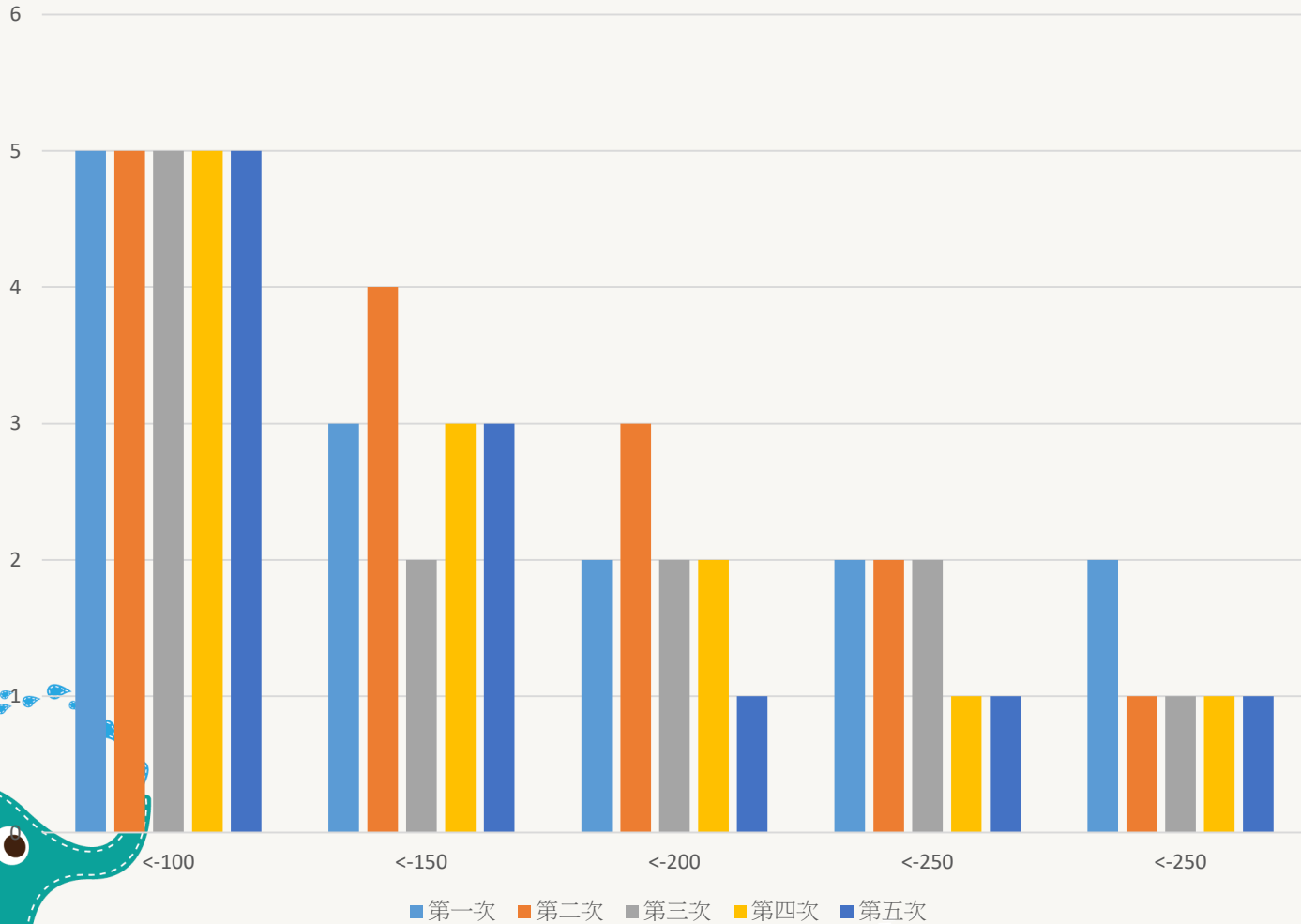
1 程式參數實驗-角速度

	<-100	<-150	<-200	<-250	<-250	角速度參數
第一次	5	3	2	2	2	
第二次	5	4	3	2	1	
第三次	5	2	2	2	1	
第四次	5	3	2	1	1	
第五次	5	3	1	1	1	
實驗次數						



以數字0~10表示打擊敏感度
數字10表示太敏感
數字0表示沒打擊

1 程式參數實驗-角速度



1 程式參數實驗結果

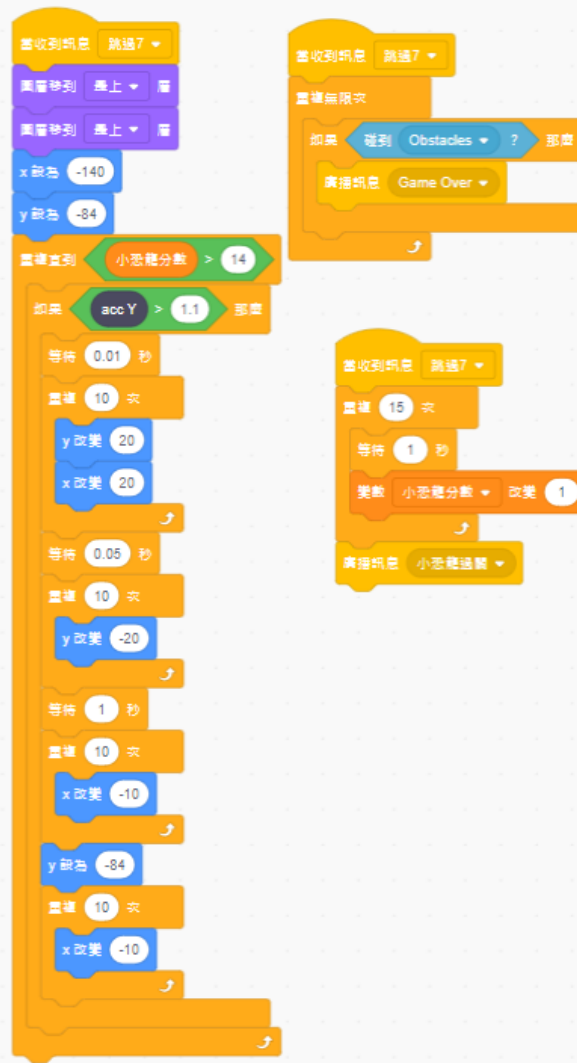
1. 向上跳時，加速度增加；向下跌時，加速度變小
2. 若指定一個數值作為左右移動的判定，角色會不斷移動。應該使用兩個數值做移動判斷。
3. 懷疑：使用參數變數可以讓角色移動更順暢。



1 程式解說—以中正公園為例



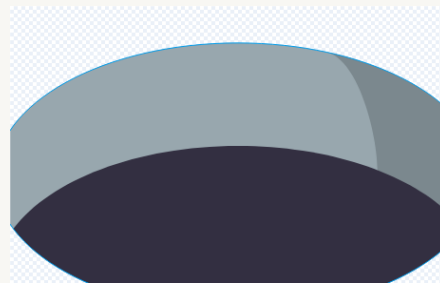
1 程式解說—以中正公園為例



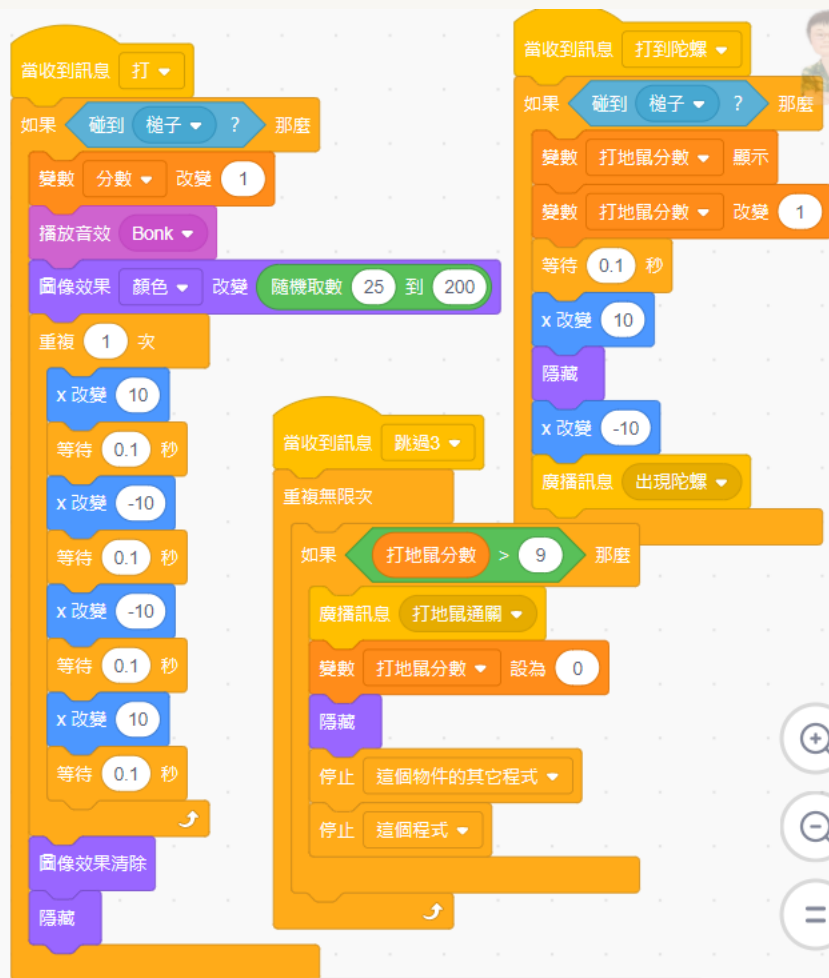
1 程式解說—以跑老街為例



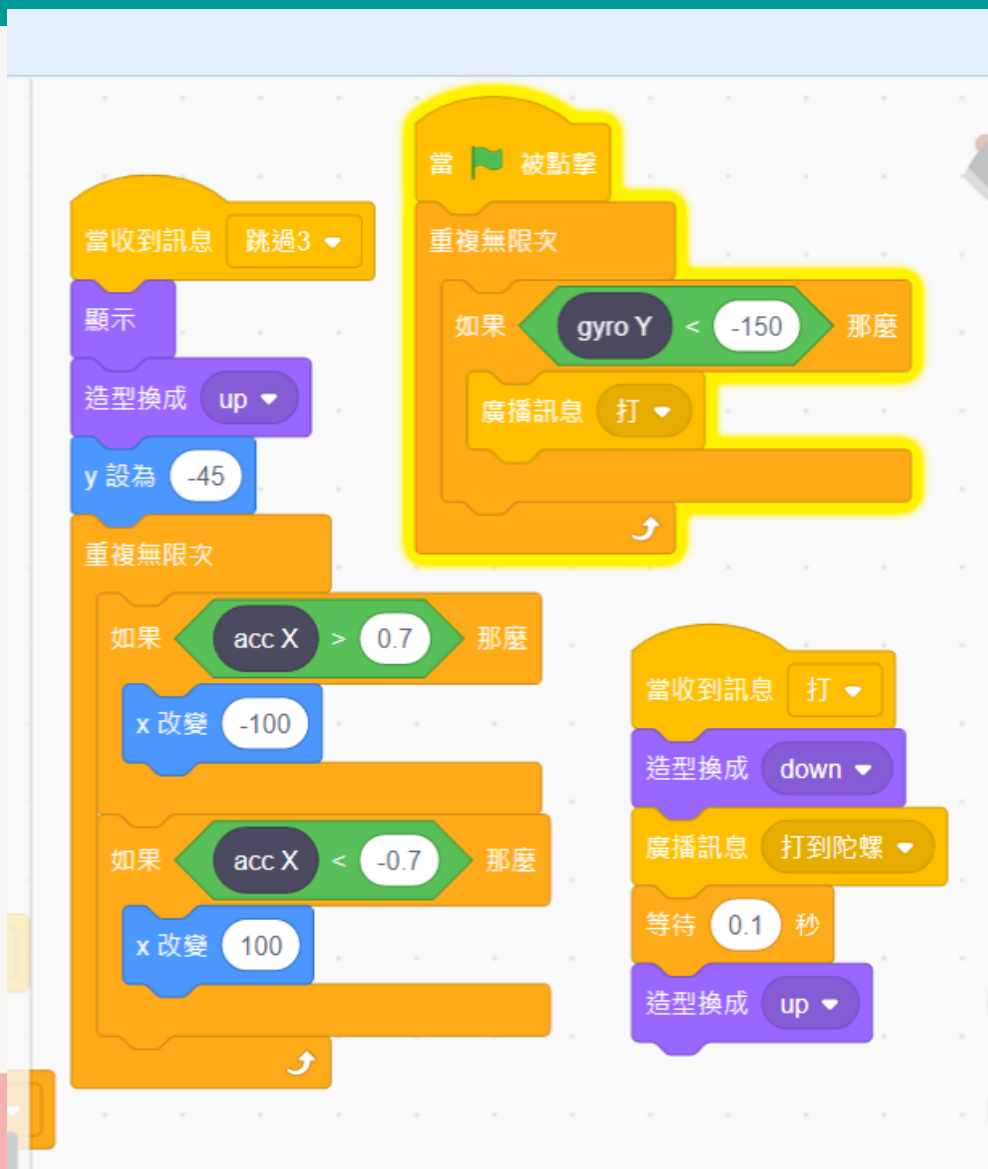
1 程式解說—以打地鼠為例



1 程式解說—以打地鼠為例



1 程式解說—以打地鼠為例



1 作品特色

1. 搭配Rabboni感測器，讓遊戲更有趣，讓玩家更能與遊戲互動。
2. 遊戲溫暖，有溫度
3. 最真實的呈現，有如現場享受多元文化，讓人欣賞大溪，喜愛大溪之美。
4. 設計完善，育樂並行



1 遊戲推廣



參、遭遇挑戰與 解決方法



最大的問題：
遊戲間的整合——
加強遊戲的廣度



1 修理bug

bug:

- 0.按z有些遊戲有問題
- 1.小恐龍失敗後，再次過關仙人掌沒跑出來
- 2.下樓梯的木藝介紹沒聲音
- 3.小恐龍仙人掌地板要換
- 4.大風洞最後的問題不對
- 5.翻牌遊戲壞掉了
- 6.消磚塊過關後當掉

7.仙人掌的木藝介紹沒聲音

5.打磚塊消一次就消掉翻牌遊戲壞掉了

- 6.貪食蛇的物品會超過界線
- 7.大風洞的背景與水管
- 8.過關後陀螺隱藏
- 9.消磚塊的題目



消磚塊過關後當掉

bug:1.按z有些遊戲有問題

- 1.下樓梯後通關還會碰到小恐龍失敗後，再次過關仙人掌沒跑出來
- 2.過關後小文定位下樓梯的木藝介紹沒聲音
- 3.小恐龍仙人掌地板要換
- 4.翻牌翻到小陀螺過關大風洞最後的問題不對



1 作品美化

1. 手繪大地圖
2. 研發團隊化身遊戲角色
3. 加入遊戲音效
4. 遊戲流暢有故事



肆、期程、分工 與心得



1 作品期程

日期	內容
9/16~9/20	決定主題
9/20~10/10	蒐集資料、實地踏查
10/10~10/20	遊戲內容設計、決定關卡
10/20~10/25	遊戲場景、精靈繪圖
10/25~11/11	遊戲程式編寫
11/11~11/13	遊戲測試、玩家公測
11/13~12/13	加入更多介紹與遊戲
12/13~1/13	遊戲修正與簡報製作



1 時數統計

完成遊戲總共耗時：

920個小時



1 團隊互動與分工

在設計遊戲的過程中，每個環節大家都共同參與。
根據偏好與參與多寡，我們的分工表如下：

組長	小組長，細心仔細，認真負責，每天提醒大家開會，以及準時繳交任務作業。同時也負責遊戲音效。
程式設計師	能夠迅速編寫好遊戲程式，帮大家抓程式漏洞，統整大地圖所有遊戲。誠實可信賴，但需加強溝通能力。
專業美術 動畫設計	具美術天分，能很快畫好主要場景與陀螺精靈。 負責遊戲動畫與大溪介紹音效錄製。
編導	能夠突發奇想，在團隊陷入僵局時給予建議。在遊戲程式上也能提供很大幫助。
參數計算師	程式設計能力強，負責與老師溝通，確定遊戲完成進度。統整遊戲資料以及找出遊戲需要加強的地方。 負責 Rabboni 參數測試與設計。

感謝聆聽

