

第一組 手機遊戲設計

-小魯蛇的成長日記

98156112 謝哲珉

99156128 麥育輔

99156138 林佳儀

大綱

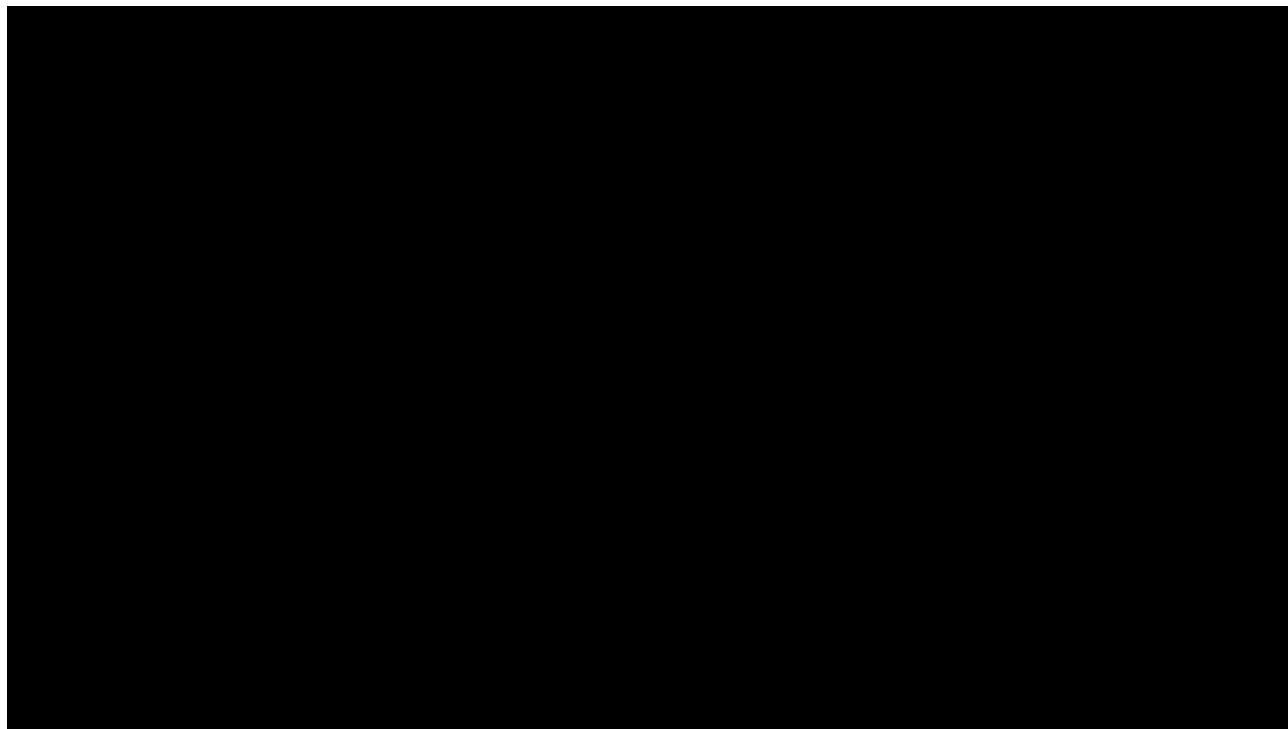
What?

How?

開場

What?

How?



遊戲特色

What?

How?

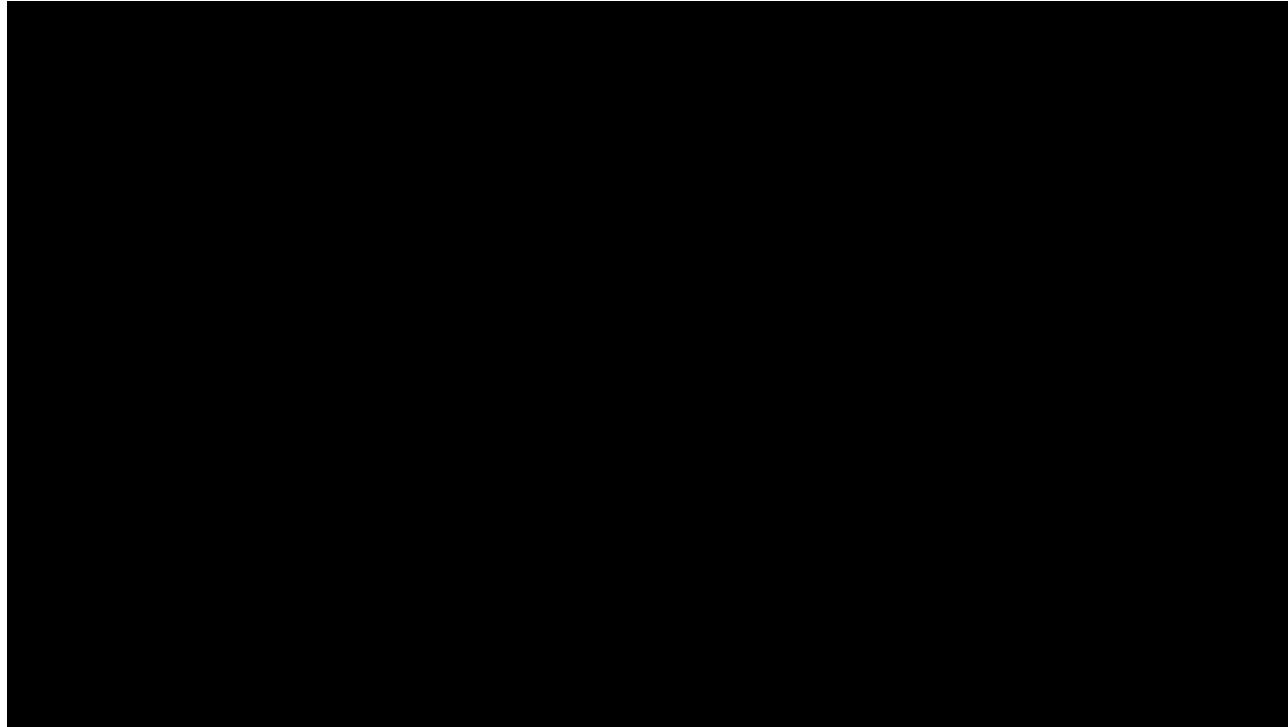
故事
敘述

背景
音效

回憶

體感
操作

遊戲規則



遊戲玩法流程圖

What?

How?

還有時間

撞到自己/牆壁

- 長度變一及分數歸零

第三秒吃到蘋果

- 分數加一長度加一

0~4分顯示畫面

What?

How?



5~9分顯示畫面

What?

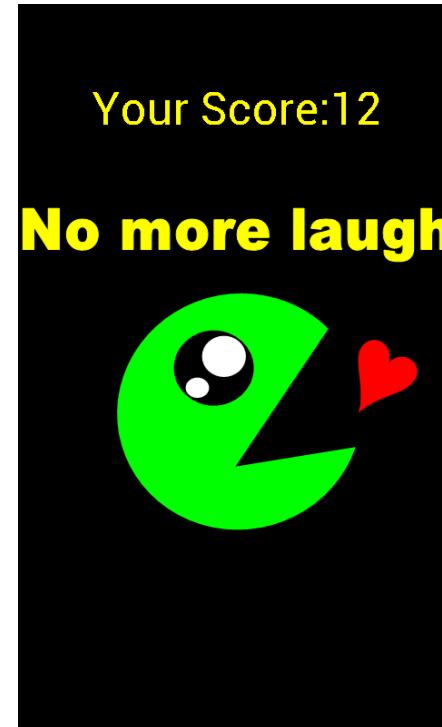
How?



10分以上顯示畫面

What?

How?



選單

What?

How?

未關閉聲音



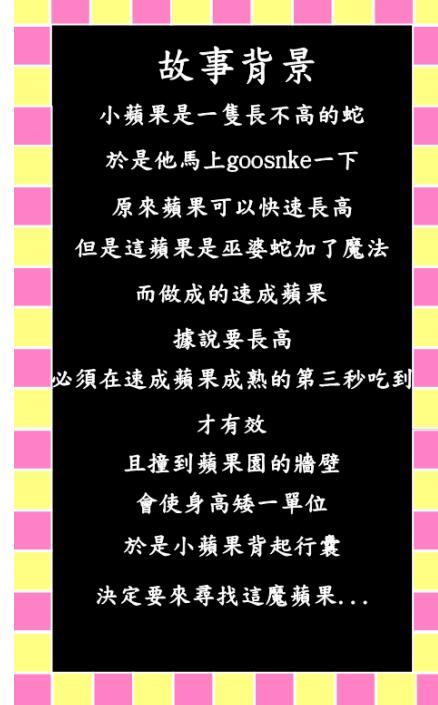
關閉聲音



故事內容

What?

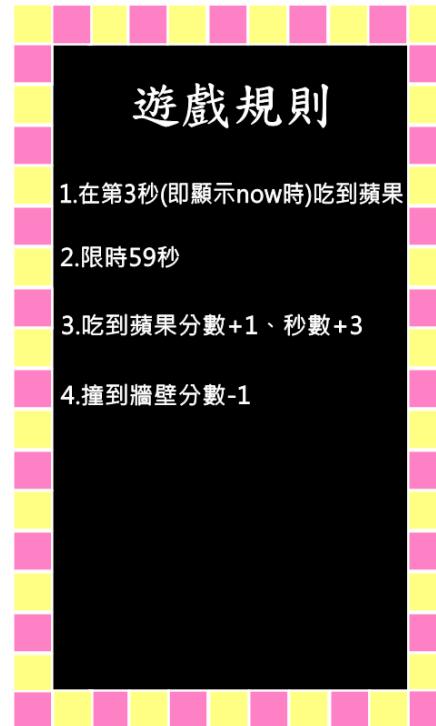
How?



說明介面

What?

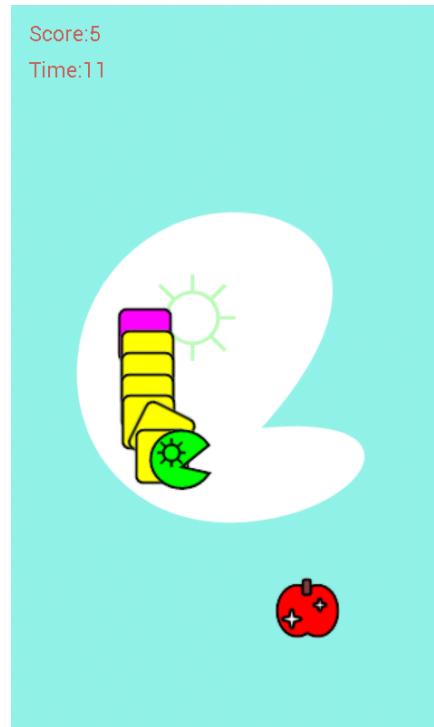
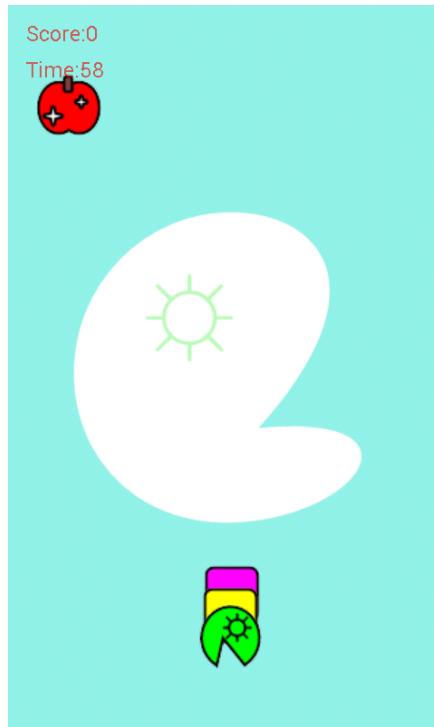
How?



遊戲過程

What?

How?



得分提示

What?

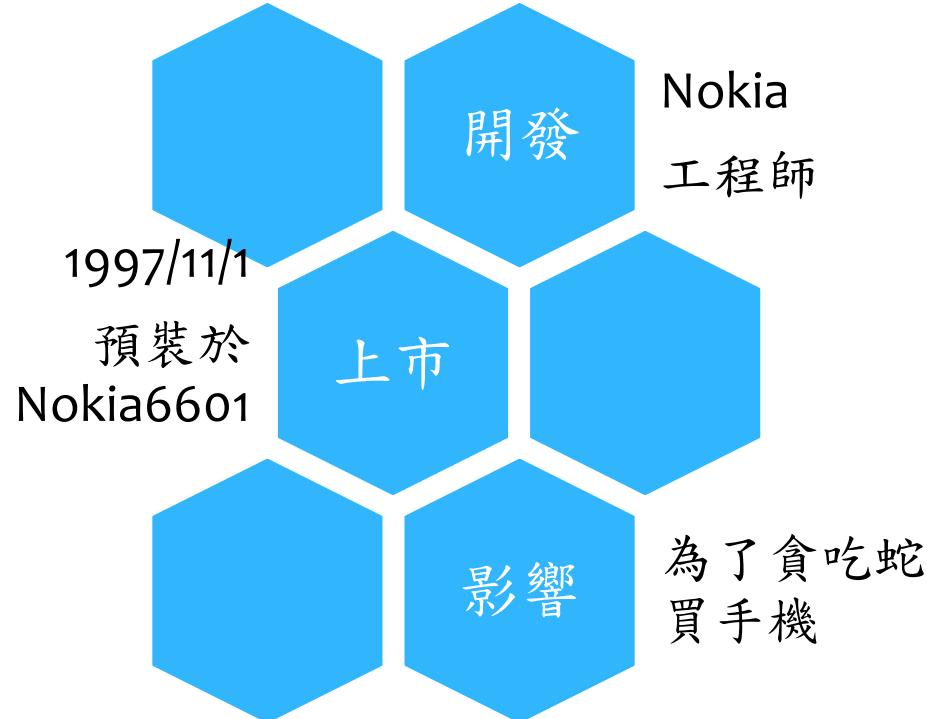
How?



貪吃蛇歷史

What?

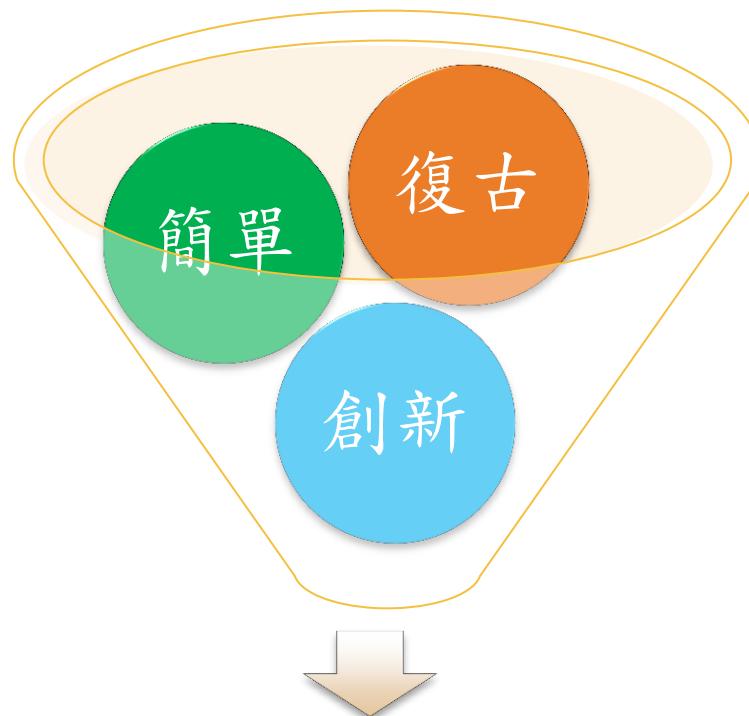
How?



遊戲想法架構

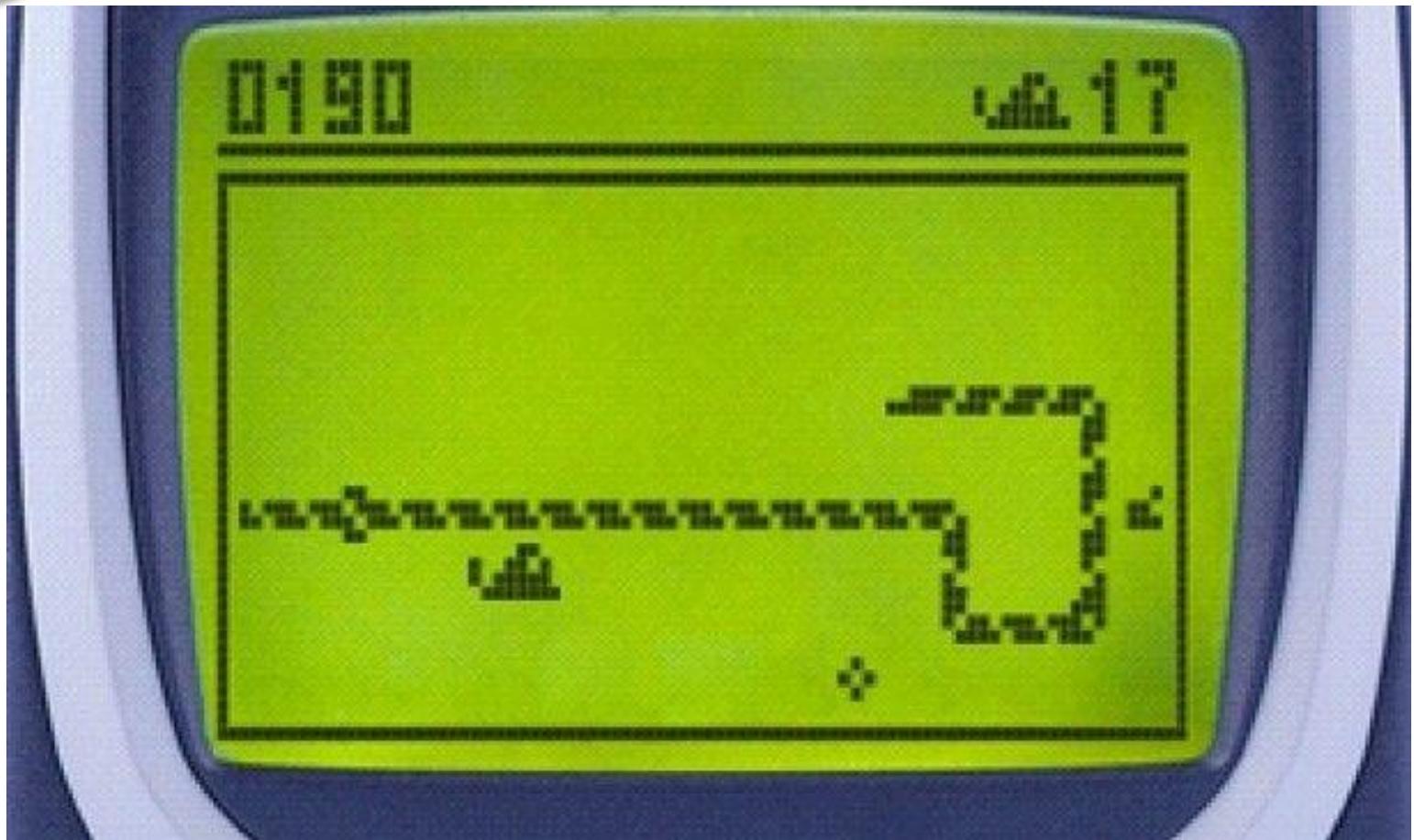
What?

How?

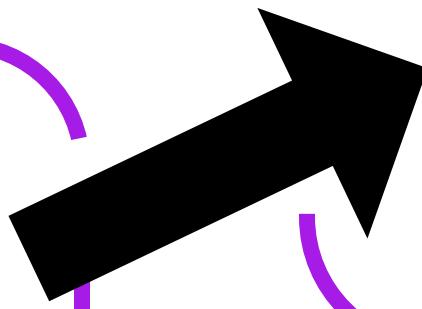


小魯蛇

簡單



復古



創新

貪吃蛇	New	小魯蛇
老舊型手機		智慧型手機
鍵盤式操控		體感操控
吃蘋果分數+1		規定時間內吃蘋果分數+1
撞到牆或自己遊戲結束		限時59秒並有時間回饋

鎖定的族群

What?

How?

簡單

- 幼年人
- 自幼就熟悉滑滑滑

復古

- 擁有傳統手機回憶的人
- 勾起你曾經的那些時光

創新

- 青年人
- 智慧型年代

選擇Android為開發主軸

What?

How?

使用人數

- Android在2013年有81%的市佔率
- iOS市佔率為12.9% (*IDC 2013 報告*)
- 人數即是市場

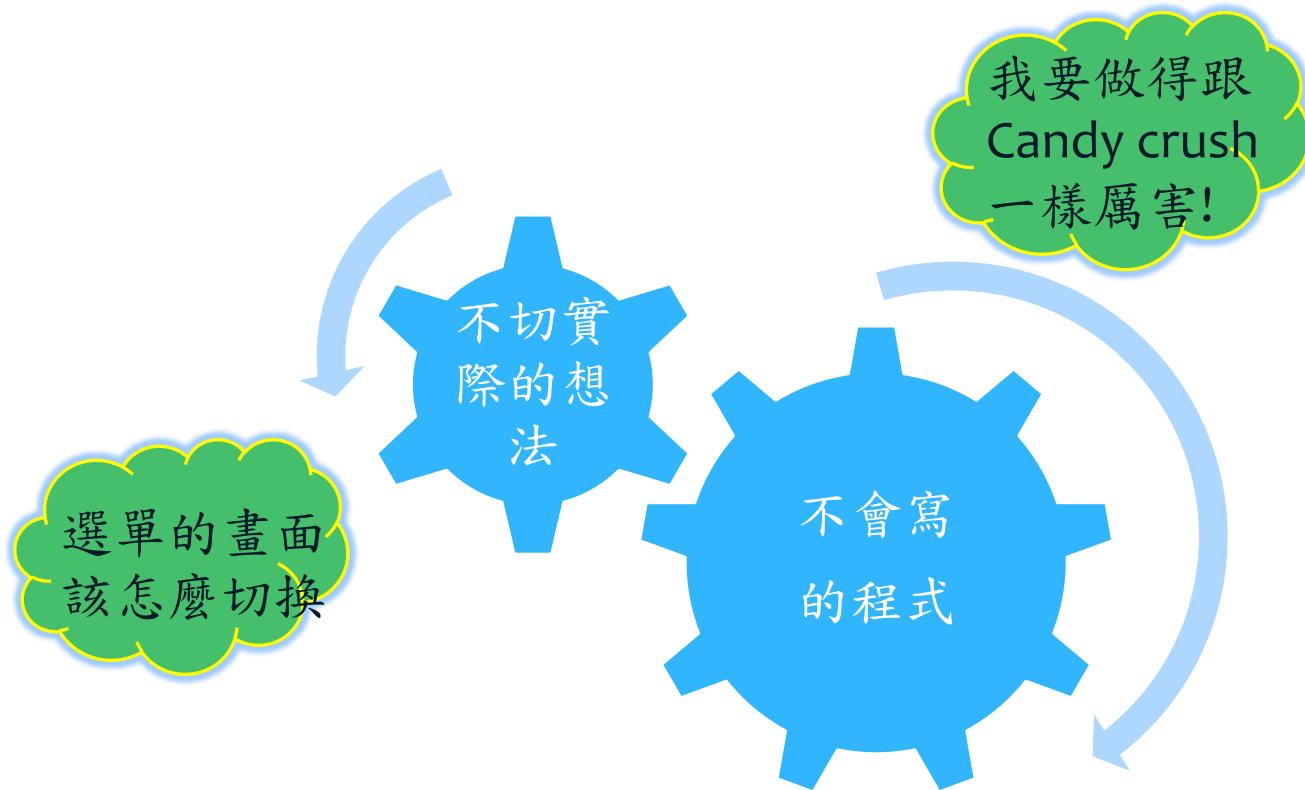
開放

- 開發軟體成本低
- 開發自由度廣

我們遇到的困難

What?

How?



解決的方法

What?

How?

不切實際的想法

- 簡單化
- 增加豐富度
- 精緻簡單

不會寫的程式

- 研讀書籍
- 詢問同學

學期規劃

What?

How?

上學期

下學期

手繪icon

想像的遊戲

繪圖軟體icon

程式碼

真的可放在手
機玩的遊戲

遊戲畫面製作

What?

How?



Q&A

Thank
you!