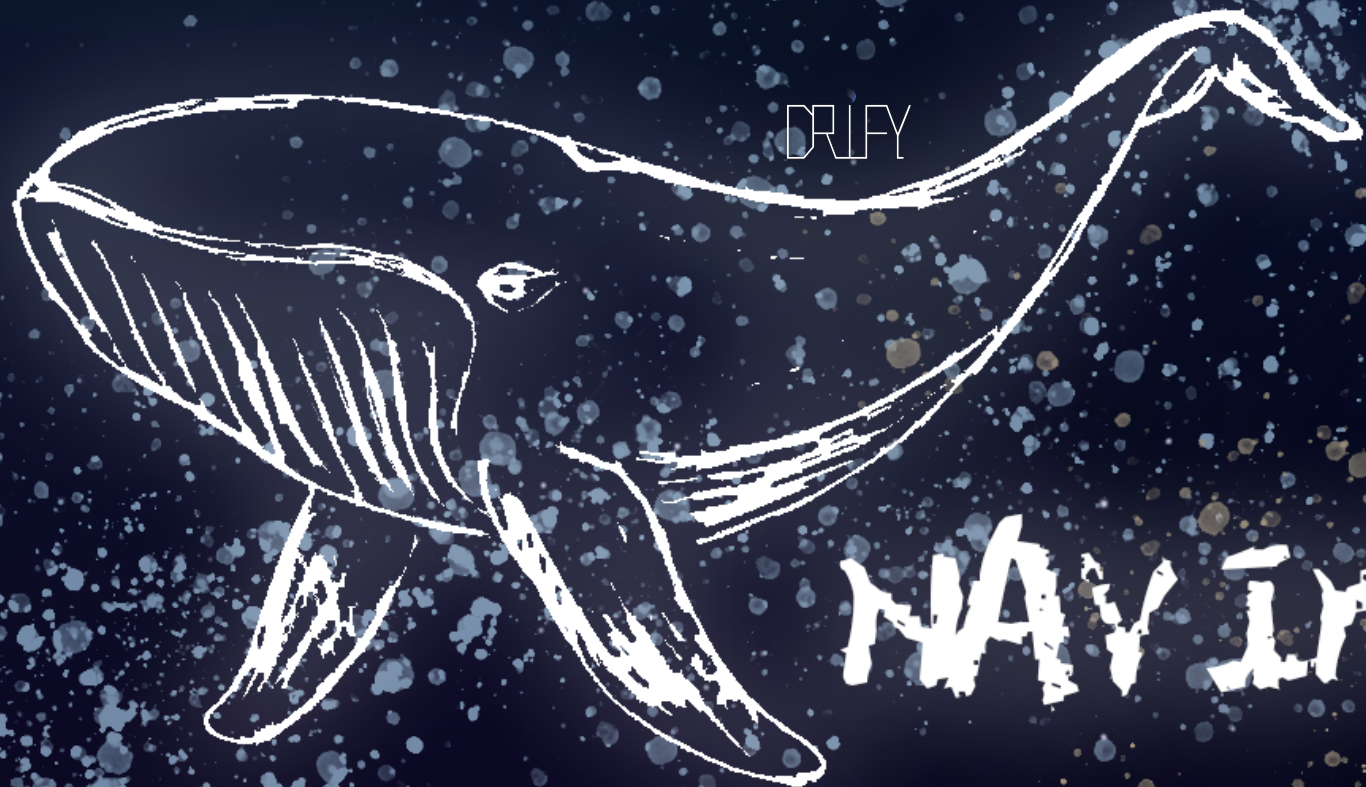




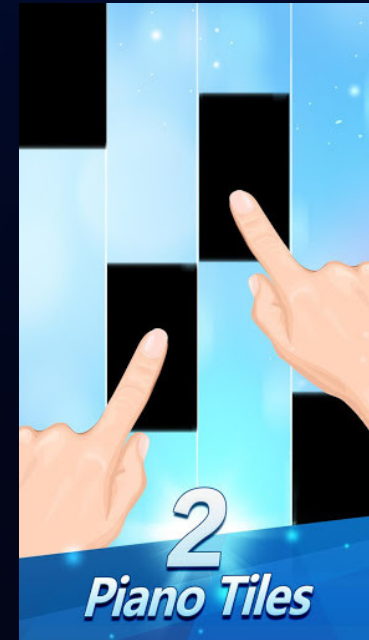
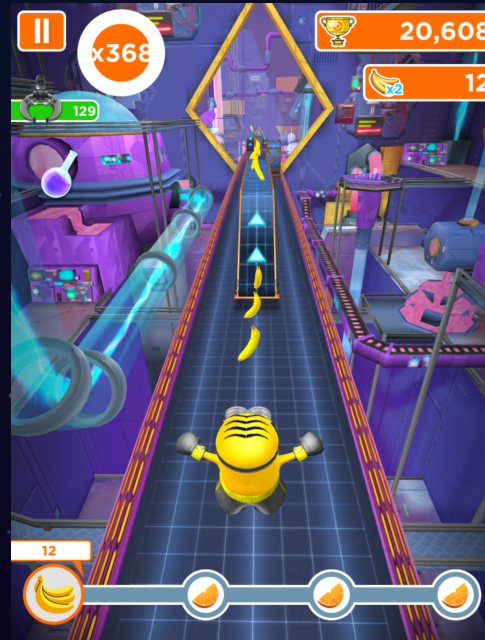
DRIFY

NAVIRock

林莉雯、吳映函、陳庭軒、蕭伊涵

藉由設計遊戲來增進自己玩遊戲的能力，不論是對遊戲易上手的玩家，抑或是不擅長玩遊戲的生手，都能在我們所設計的遊戲上得到成就感，也可以藉由我們的遊戲來挑戰自己。

參考經典遊戲，但跳脫出以往音樂遊戲的遊玩視角，以不同視角來達到不同的遊玩樂趣。



影片網址

<https://www.youtube.com/watch?v=okhNiEEunVA&t=2s>

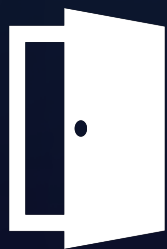
目錄

遊戲內容

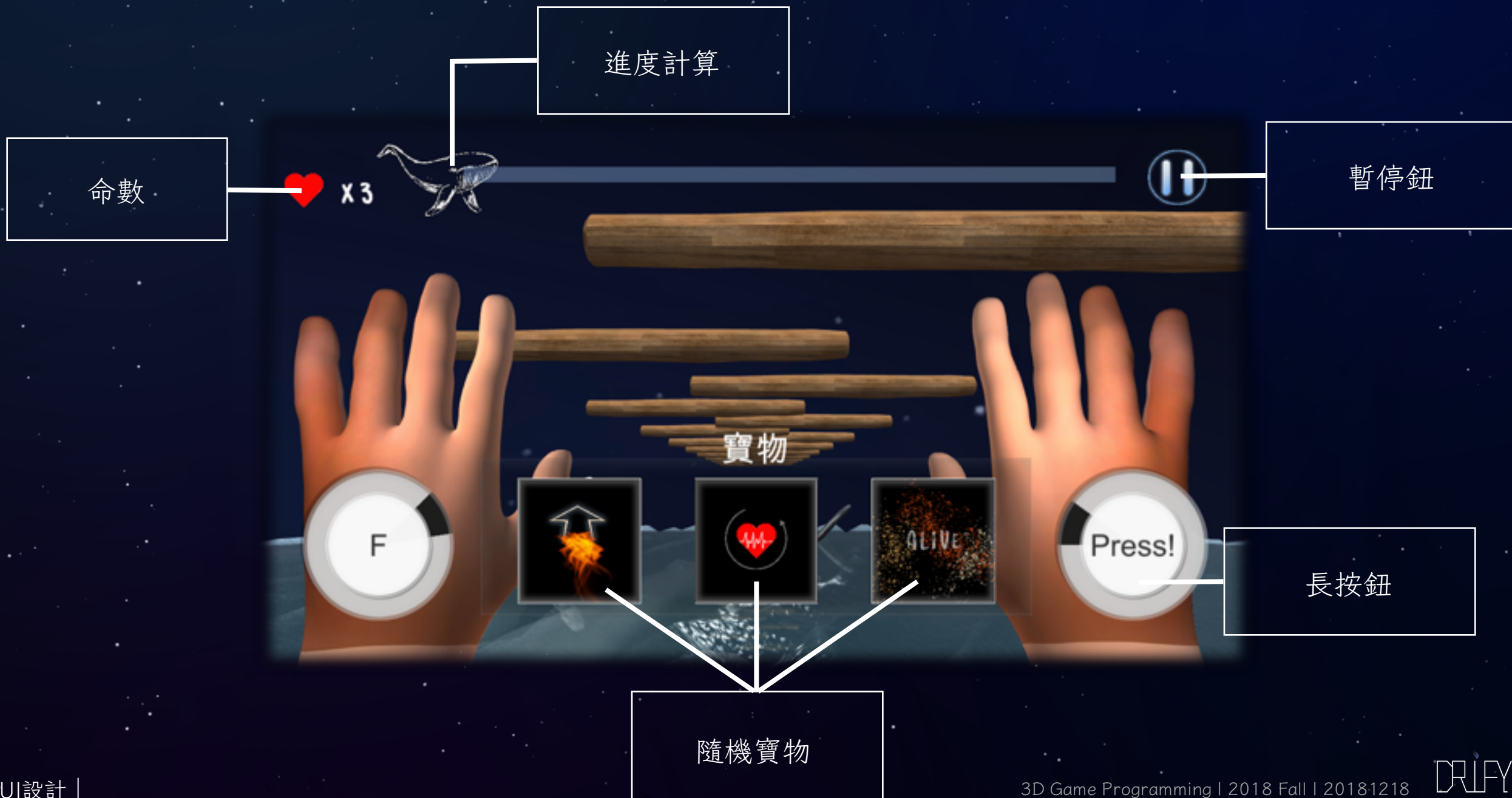
畫面效果

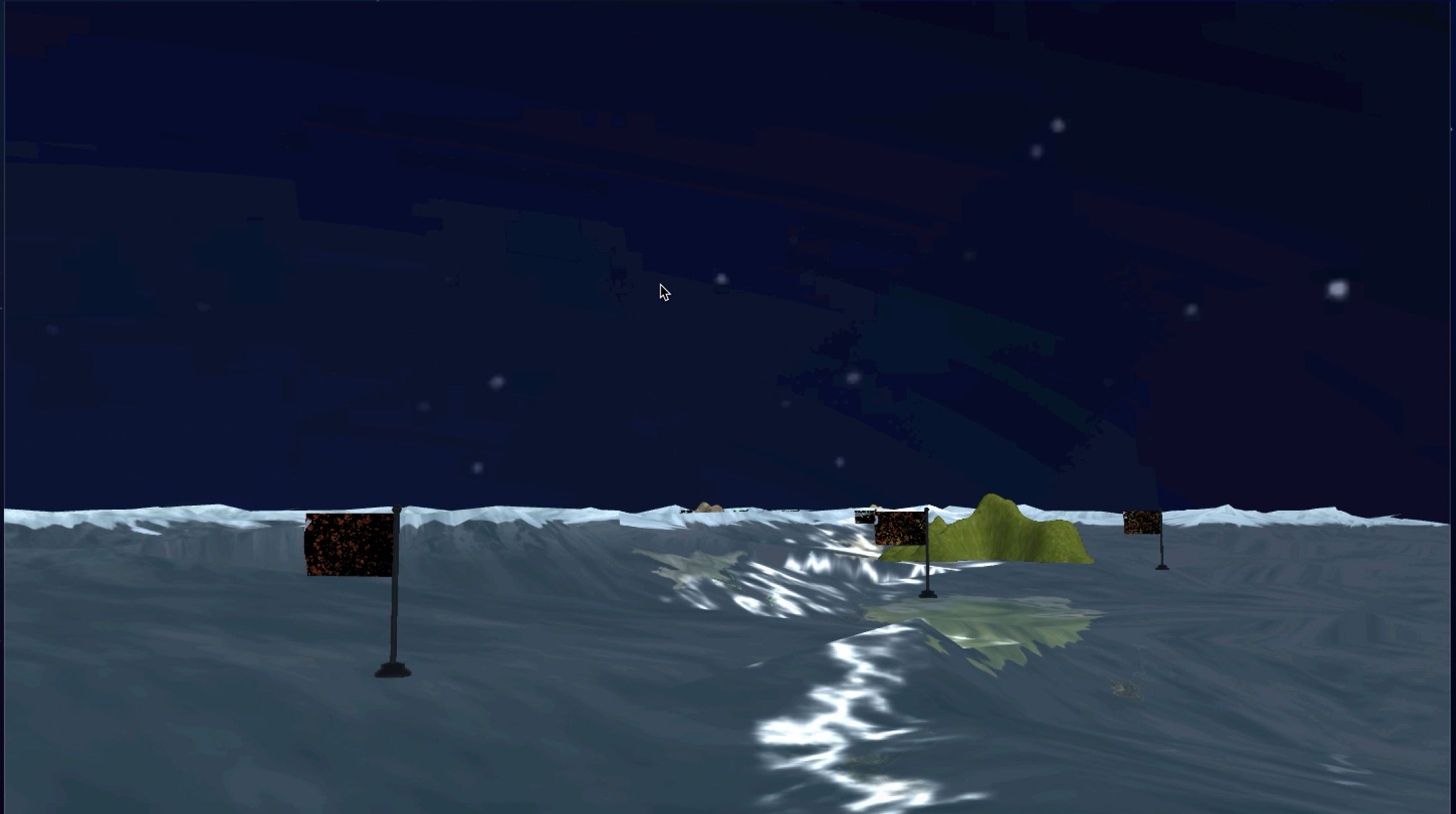
總結呈現

遊戲故事背景

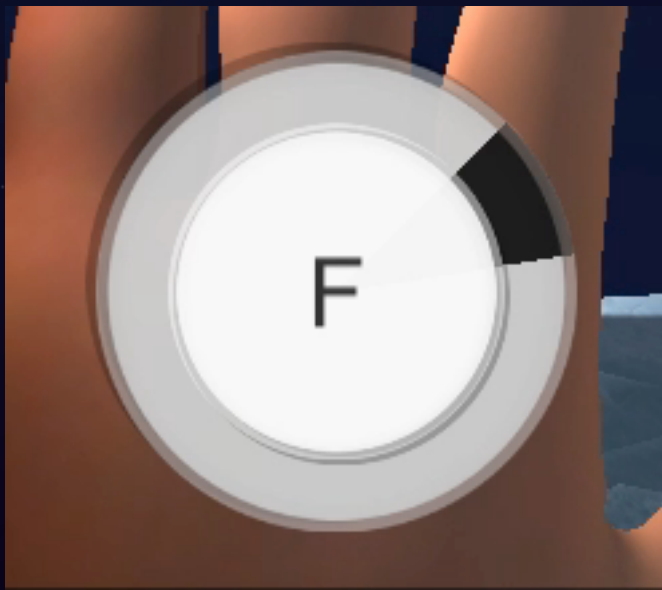


主角因為看了《金銀島》，而有了對冒險的憧憬，不顧一切的拿出任意門，奔向大海的懷抱。然而，在都市生活的他，對於野外求生可說是一無所知，連目的地都還沒想好就匆匆忙忙出發，以為只是到了一座平凡的小島上，意外地發現了寶箱，箱中的水果看起來非常可口，主角一口吃下後才發現身體起了不知名的變化，原來是吃下了傳說中的惡魔果實。而這時腳下的陸地一震晃動，沒想到自己正站在大海龜的背上！然而吃了惡魔果實變為旱鴨子的主角，在一望無際的海洋上，為了生存只能不停的抓向下一個救命單槓，朝著冒險的夢想前進。





以F、J兩個按鍵長按（跑條）



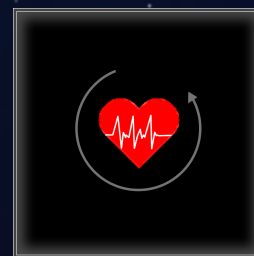
依照時間多寡判斷相關參數
瞄準特定黑色區段，手臂伸長

連續抓住五根漂流木後隨機發放寶物



上進的箭頭

爆炸性進展



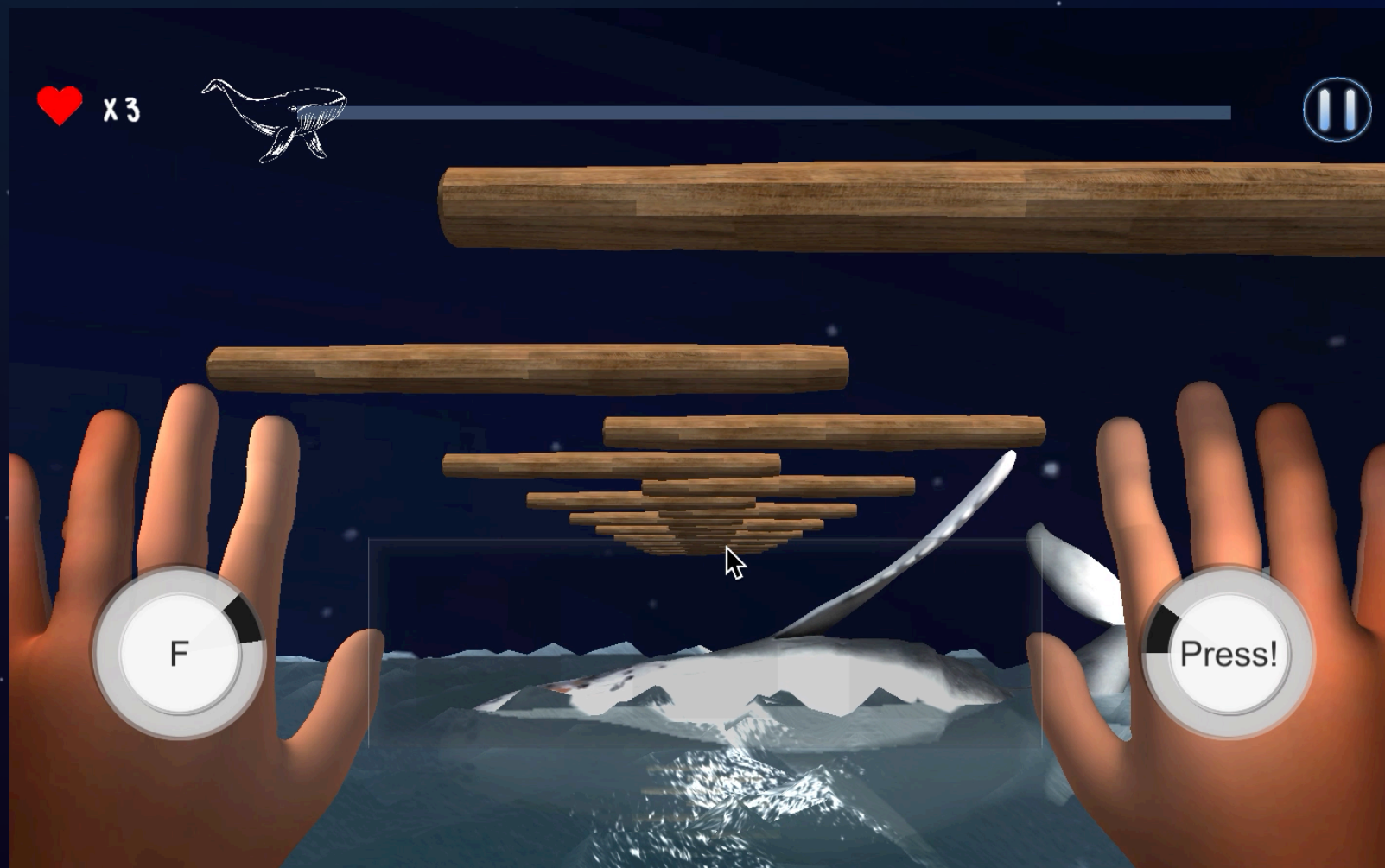
縫過的心臟

保命不死



撿到的潑墨畫

免死效果



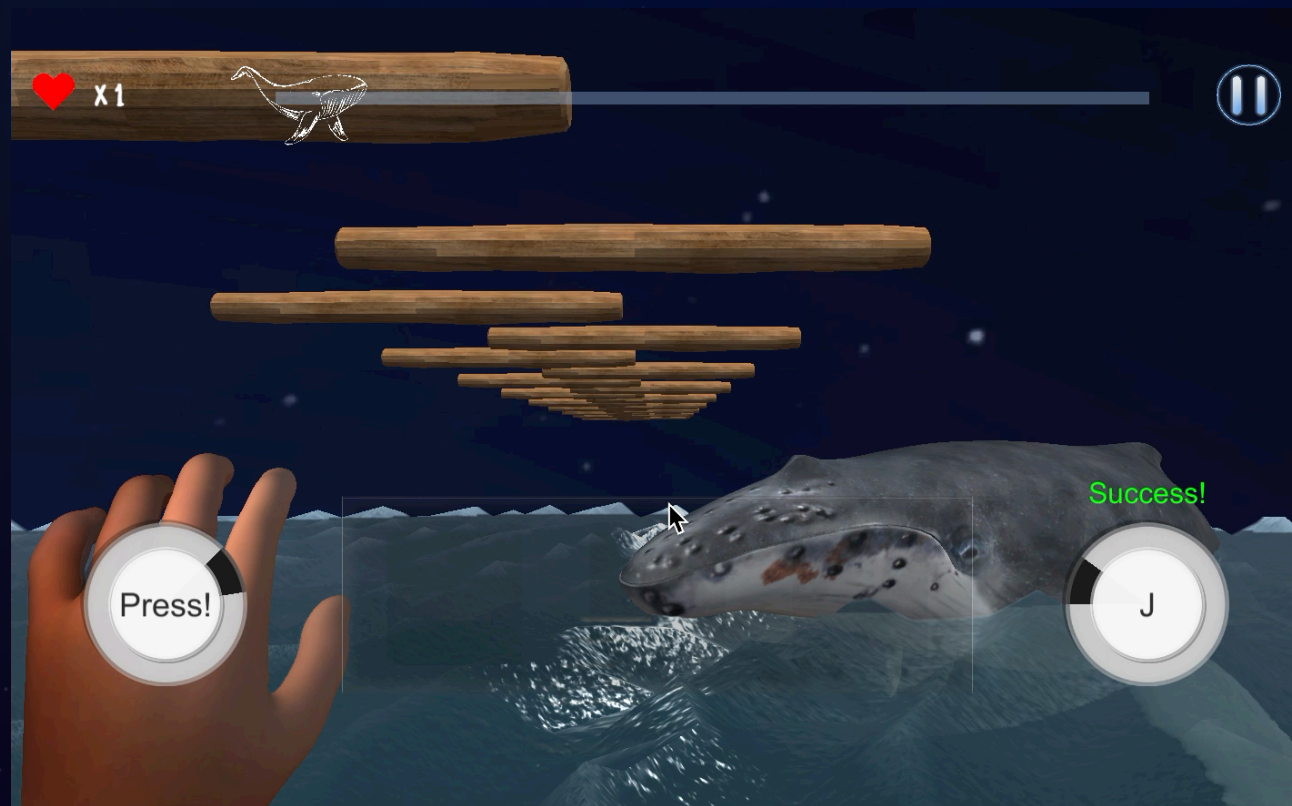
手的抓握、視角擺盪
玩家成功瞄準，抓住漂浮木條
畫面呈現第一人稱視角的擬真畫面



按太久，圓形跑條旋轉
超過三圈——扣一顆愛心



未在特定黑色區域
放開——扣一顆愛心



當愛心數量歸零——落海死亡





鯨魚的出現

NAVIrock哪裡好玩？



速度隨機

有刺激性



第一人稱

視角新穎



失誤率上升

緊張感up



三命內過關

具挑戰性



難度漸增

不會乏味

Live Demo

分工

企劃

吳映函

程式

陳庭軒

程式

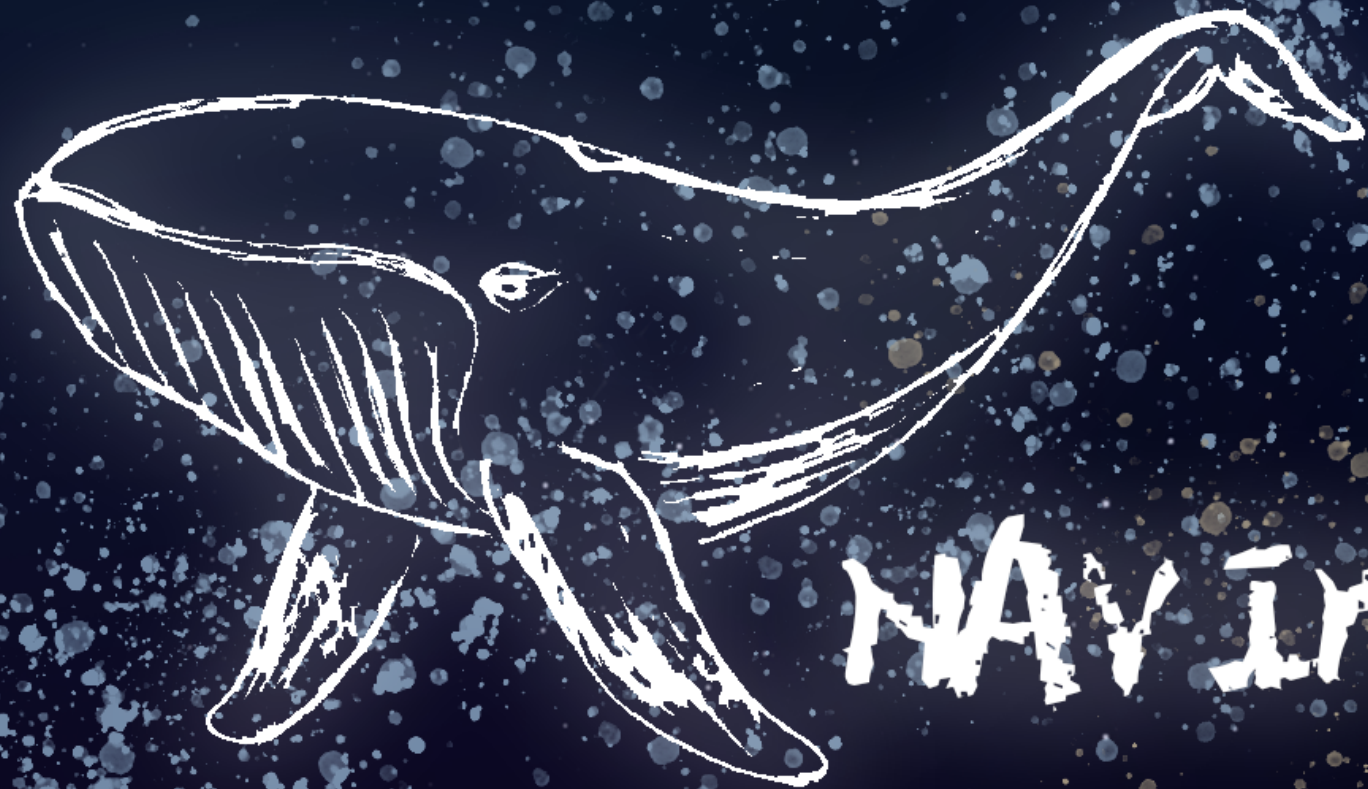
林莉雯

美術

蕭伊涵

外部素材列表

模型	https://free3d.com/
海浪效果	Standard Assets
雙面貼圖	Ciconia Studio
音效	https://www.bensound.com/royalty-free-music/2 https://www.youtube.com/watch?v=MA61HgnVf3w https://www.youtube.com/watch?v=MA61HgnVf3w https://www.youtube.com/watch?v=MA61HgnVf3w http://taira-komori.jp/freesoundtw.html



NAVIROCK

DRIFY