

期末報告

玻璃心組合

1. 關卡設計介紹

- ▶ 第一關：女孩從普通的房間醒來，進行探索
- ▶ 第二關：女孩變成漂亮版本的自己，房間也變得漂亮
- ▶ 第三關：女孩從亂七八糟的房間醒來，她覺得自己是怪物，並探索自己的內心世界
- ▶ 第四關：迷宮探索，面對黑暗版本的自己

2. 遊戲玩法的趣味點和重點設計

- ▶ 趣味點：

前三關玩家解謎、探索角色的故事，第四關有跑迷宮的設置

- ▶ 重點設計：

解謎才能逃脫

- ▶ 技術性：模型自己做、物件繁多(將物件彼此串聯起來)、功能很多

3. unity demo

4. 分工

張硯喬：物件互動、程式碼。場景4。影片

程郁凌：模型、故事文本、美術。場景1~3。影片