

人生好難

梁芸瑄、陳予蘋、史宛蓁

關卡設計介紹、遊戲玩法的趣味點和重點設計

「人生是一條不能回頭的路」→角色只能不斷向前走（無法後退），畫面跟隨角色移動

→在選擇路線並向前走之前無法看見後面的關卡設計，表現「人生是不能預知未來的道路」的概念

以起始畫面為例，選擇走下方有書本的路線的話則無法拿到上方的音符和畫筆



基本數值為「成績」，從60開始計算

書本會增加成績、零分考卷則會降低

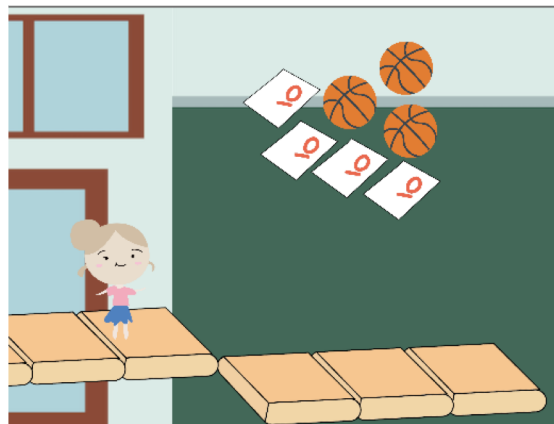
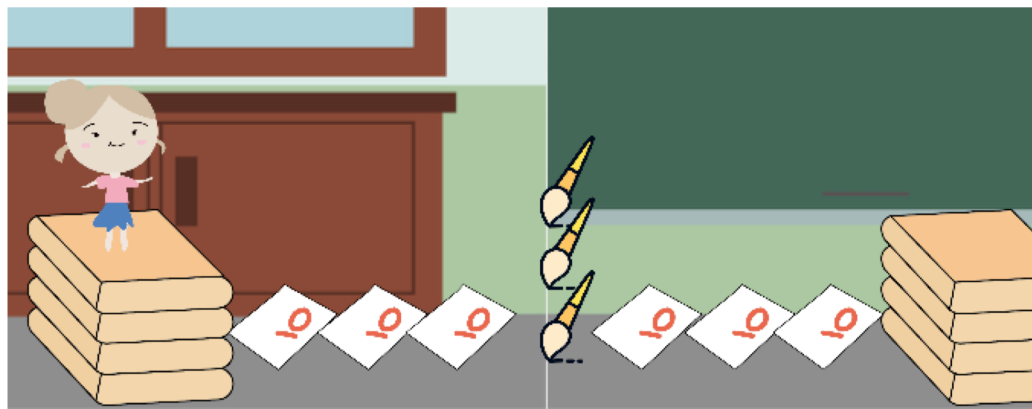
若成績不及格則直接失敗

體育、藝術、音樂數值會影響結局呈現

關卡設計介紹、遊戲玩法的趣味點和重點設計

能增加體育、藝術、音樂的道具經常伴隨著零分考卷一起出現，

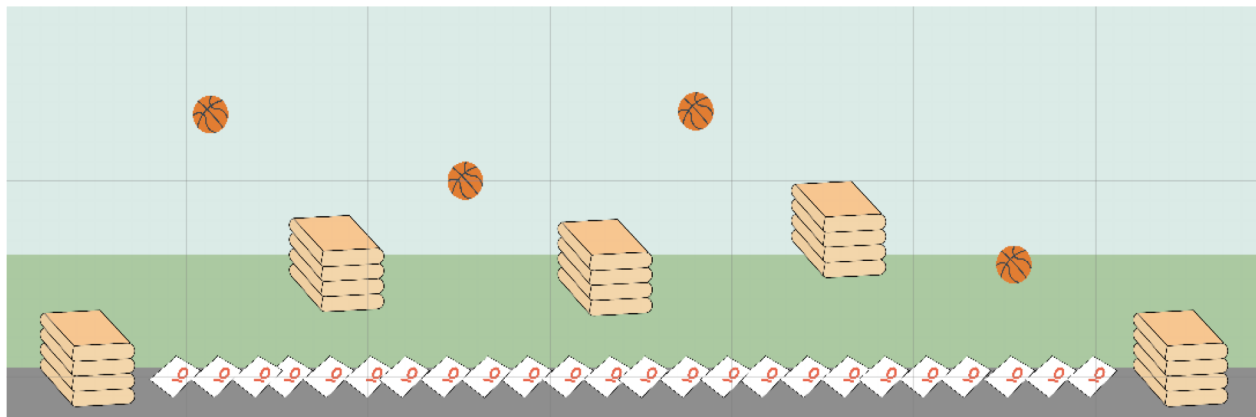
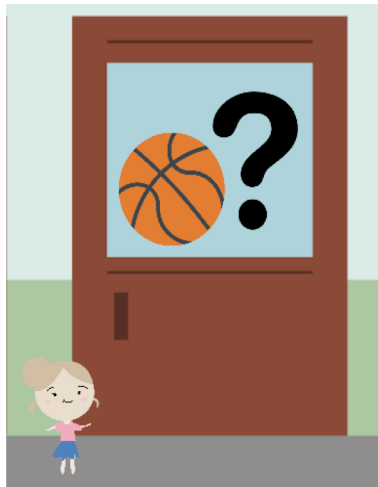
追求興趣的同時要如何兼顧學業分數的挑戰



關卡設計介紹、遊戲玩法的趣味點和重點設計

在「機會之門」前按下w鍵會被傳送到特殊地圖

有機會獲得大量才藝數值，卻也伴隨著成績降低的高風險



關卡設計介紹、遊戲玩法的趣味點和重點設計

#多結局

按照音樂、藝術、體育的數值不同對應不同結局
成為歌手、畫家、運動員或教授
若是成績低於60則會Game Over