




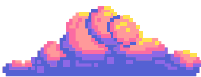
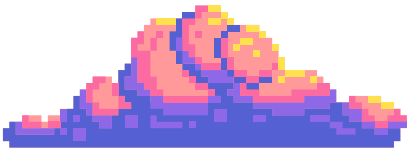
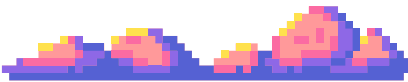
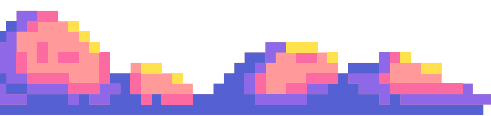
體驗設計期末報告

中大生存日誌

企管系 邱子芸 楊嫻絜 林彥蓁 中文系 蔣昕芸

Group 03





目錄

01 專案背景與目標

02 設計過程

03 專案使用之工具

04 專案體驗

05 挑戰

06 學習收穫

The background is a pixel art style illustration. At the top center is a bright yellow sun with orange rays. There are several small, fluffy clouds in shades of blue, purple, and pink. On the right side, there is a large, pixelated flower with pink and green petals and a dark green stem. The bottom of the image features a horizontal band of green grass with small pink and blue flowers.

一、專案背景與目標

01 中大生存日誌：
中大生活為主題，以點選互動遊戲呈現

02 專題目標：
娛樂屬性，提起中大學生共鳴

BRAIN STORMING

用 PPT @
scratch, 寫簡筆程
式!

~~中大~~

中大生態系 (生物介紹)

生存遊戲?

視覺遊戲網站

給高中要來中大讀書的人

用積分評估適合讀中大嗎?

要圖 or 文字為主.

中大畢業生

回憶大學生活 (TA)

修路障礙賽 → 小恐能玩到
一定分數.

死亡制度.

成就制度. eg. 障礙賽成功.
觀衆台被閃瞎

晚上散心 < 操場 → 看流星雨

回5回家.

死超過2次 → 暴怒炸中大.

騎腳踏車,

騎機車不戴安全帽

機車宵夜街邊停車軸

得到午餐費

跟學姐拿歐引糖

不給學姐零錢

去自習室分夜後費

住女四 → 公主房

住女十四 → man屋

住男十三 品茹館

卜齋

吃晚餐 at 後門 (人超多)

中午要吃什么 -

腳踏車要鎖, 不然會被偷

選不到課 T T

期中好難讀, 會不會被當.

停修, keep going

宿舍太破.

這裡需要藥局 or 診所.

爆破中大

被松鼠

沒能咪, 聚能能 增能咪

被松鼠搶食物

參加松果利速大賽

選到人多的餐廳 → 咿

選 walk or bike → bike 沒氣 or 爆胎

很累想翹課 < 成功 → 下一關

失敗 → 加油 點名

去聖誕晚會.

穿美美的禮服去.

跟大家一起跳舞.

(一定要來喔!)

中大生存日誌

組織

直覺

樂觀

事實

批判

第三組 藍色

1. 方向：中大人的一天
2. 呈現：視覺小說
3. 要先規劃遊戲機制 死亡
扣血
成就
4. 蒐集資料：向其他同學蒐集生活經驗
5. 對象：中大畢業生（回憶）

紅色

1. 給畢業生做一個小回憶記錄
2. 好玩 冒險？
3. 我很喜歡:D
4. 感覺好多東西要做，龐大的計劃

黃色

1. 使用者會覺得有趣、喜歡
2. 會有成就感（完成之後）
3. 可以賣畢業紀念品
4. 中大學生/畢業生可以有共鳴
5. 有現上工具的幫助，會很好做的!!

黑色

1. 困難：做不完，可能太多東西
2. 範圍難定
3. 每人經驗不同
4. 遊戲被NCU討厭
5. 技術上有困難
6. 要耗時

第三組 白色

1. 現在有自己在中大生活的經驗
2. 調查大家在中大會做的事
3. 現階段的資料是我們的各人經驗



二、設計過程

01

使用者研究

02

原型製作

03

測試

01 使用者研究

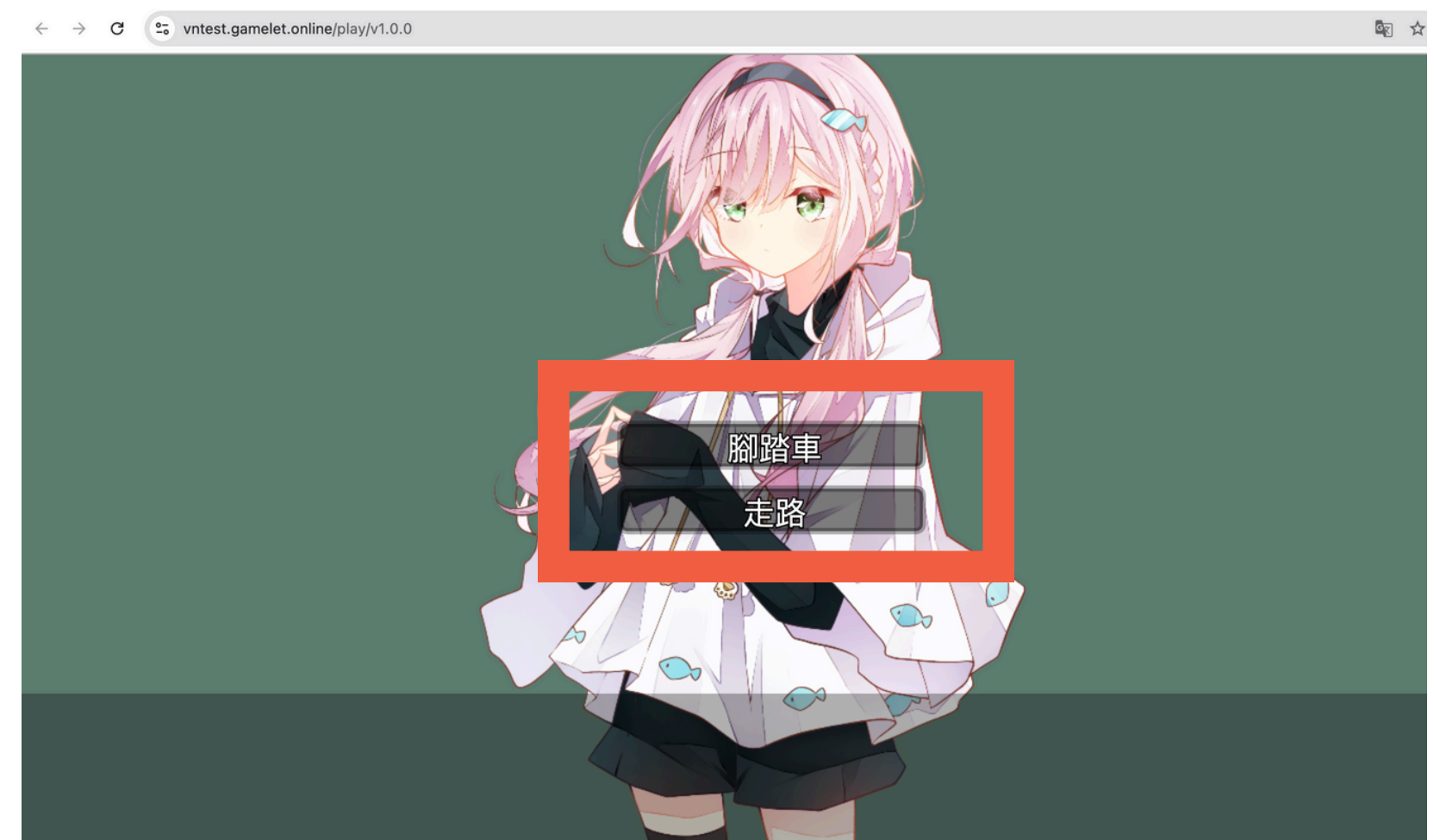
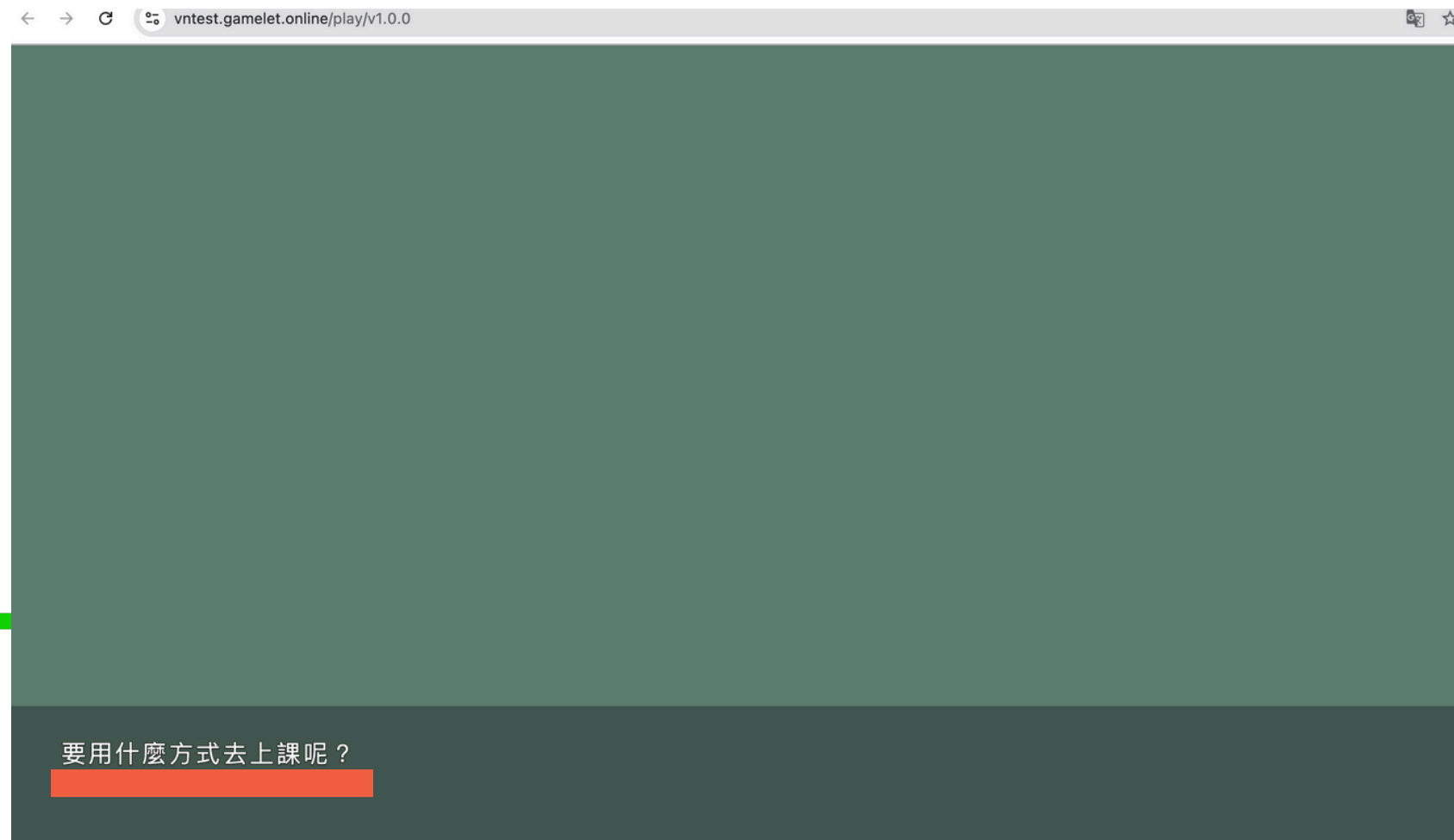
- 自身經驗
- 訪問周遭朋友
- 參考中大相關社群



02

原型製作

- 製作原型模板-測試可行性
- gamelet



• 撰寫腳本

<腳本>

遊戲說明：

你將成為一位中央大學學生，在中央大學過充實的一天，根據你的選擇，你會經歷不同事件，有可能獲得「成就」，也有可能面臨「失敗」而增加怒氣值，請小心，若憤怒值爆表，誰知道會發生什麼可怕的事🤔

現在，請享受遊玩「中大生存日誌」的樂趣吧！（手機無法遊玩，建議使用電腦）

（憤怒值=5就炸學校）

為了上課早起出門，要騎腳踏車還是走路去呢？

- 腳踏車🚲：腳踏車被偷了點點點（獲得成就：腳踏車失主）只能用走的（憤怒值+1）→修路障礙賽
- 走路：修路障礙賽開跑🏃 請按下方連結至小恐龍遊戲達到200分後「回來此分頁」繼續遊戲。
（遊戲連結：<https://dinorunner.com/zh/>）

突然刮起大風🌀，又開始下雨🌧️，真是受夠中央的天氣陰晴不定，都沒了上課的心情😞，我心想.....

- 老師不常點名ㄟ，不然今天翹課吧：被朋友告知老師突襲點名，因為期中考爆炸所以你非常需要出席分數（失敗→分支劇情）
- 還是乖乖去上課吧：點到名了！成功拿下出席分數，守住學分（獲得成就：學分戰士）

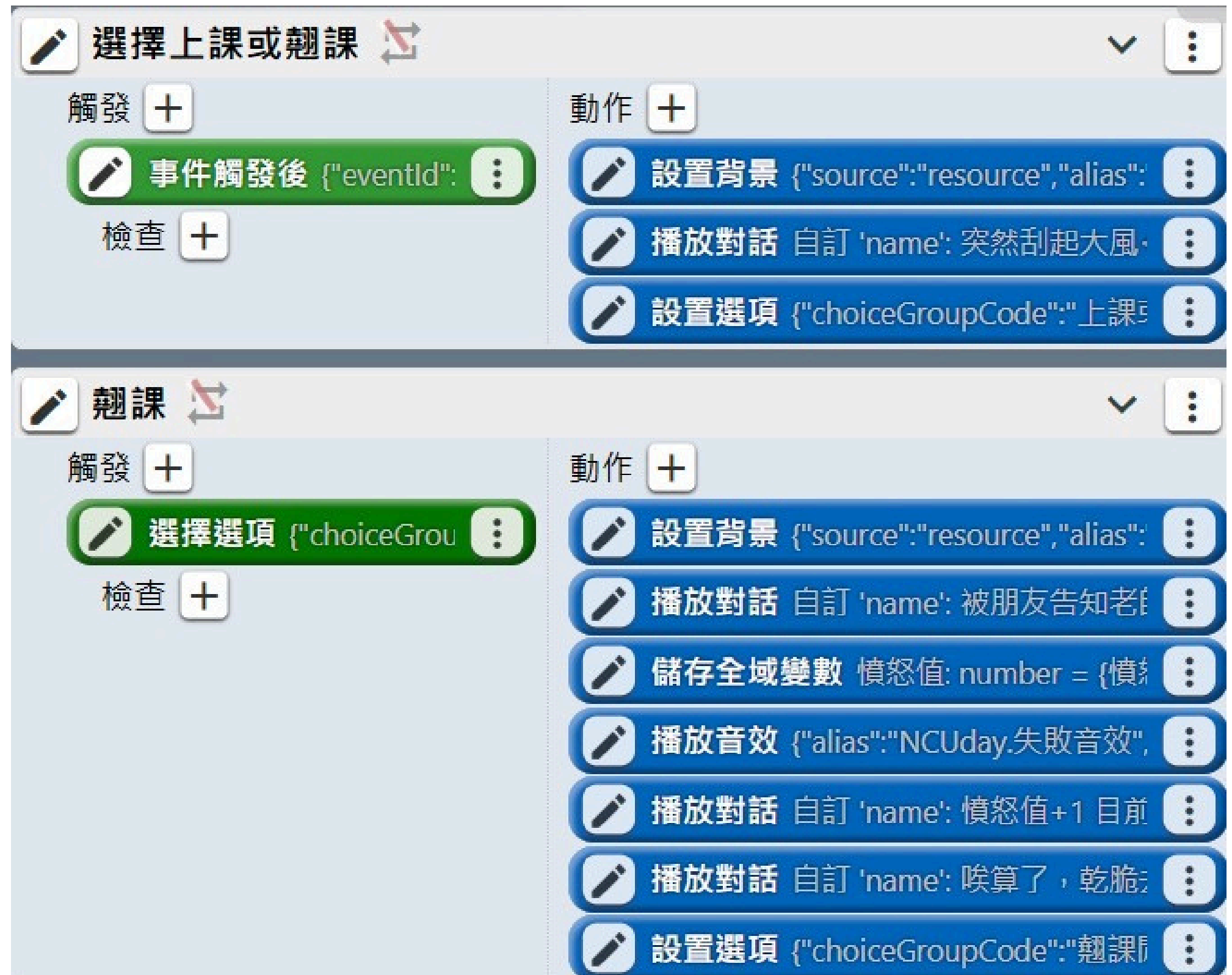
02 原型製作

- 專案製作
- gamelet



02 原型製作

- 專案製作
- 以類似拼積木方式
顯示出各個畫面



畫面呈現





03 使用者反饋

- 發送表單
- 發現遊戲缺陷、搜集意見

可以有動畫等等

1 則回應

如果可以加俏皮的音樂感覺會更生動有趣！

1 則回應



加上成就、憤怒值音效

逛市集

觸發 +

- 選擇選項 {"choiceGroupCode": "翹課閒晃", "choiceKey": "逛市":

檢查 +

動作 +

- 設置背景 {"source": "resource", "alias": "NCUday.市集", "playGif": true, "gifLoop": true, "gifStartFr":
- 播放對話 自訂 'name': 買衣服和擴香瓶好開心～抱歉了錢錢
- 儲存全域變數 成就: string = {成就}{換行}市集盤子, json = 'jsonValue'
- 播放音效 {"alias": "NCUday.成就音效", "soundId": "", "volume": "1", "fadeDuration": "0"}
- 播放對話 自訂 'name': 獲得成就：市集盤子
- 播放對話 自訂 'name': 晃一晃發現已經12:15了，好餓ㄟ 午餐要吃什麼呢？
- 設置選項 {"choiceGroupCode": "午餐", "resetPosition": true, "x": "{stage.width} * 0.5", "y": "{stag":

新增迷霧特效

檢查 +

動作 +

- 新增迷霧特效 {"resourceAlias": "NCUday.百花川", "layers": "3", "baseLayerFogOptions": {"scale":
- 設置背景 {"source": "resource", "alias": "NCUday.腳踏車", "playGif": true, "gifLoop": true, "gifStart
- 移除迷霧特效 {"targetLayer": "all", "fadeOutDuration": "1000", "canSkip": true, "wait": true, "waitM
- 播放對話 自訂 'name': 腳踏車被偷了點點點
- 播放對話 自訂 'name': 只能用走的了.....
- 儲存全域變數 憤怒值: integer = {憤怒值}+1, json = 'jsonValue'
- 播放音效 {"alias": "NCUday.失敗音效", "soundId": "", "volume": "1", "fadeDuration": "0"}
- 播放對話 自訂 'name': 憤怒值+1 目前憤怒值 {憤怒值}
- 儲存全域變數 成就: string = {成就}, json = 'jsonValue'
- 儲存全域變數 成就: string = {成就}{換行}腳踏車失主, json = 'jsonValue'
- 播放音效 {"alias": "NCUday.成就音效", "soundId": "", "volume": "1", "fadeDuration": "0"}
- 播放對話 自訂 'name': 獲得成就：腳踏車失主

03

使用者反饋

好有趣 希望故事能更多

1 則回應

很棒

1 則回應

都很棒～

1 則回應

多一點這種遊戲！ 可以引起我們的共鳴！

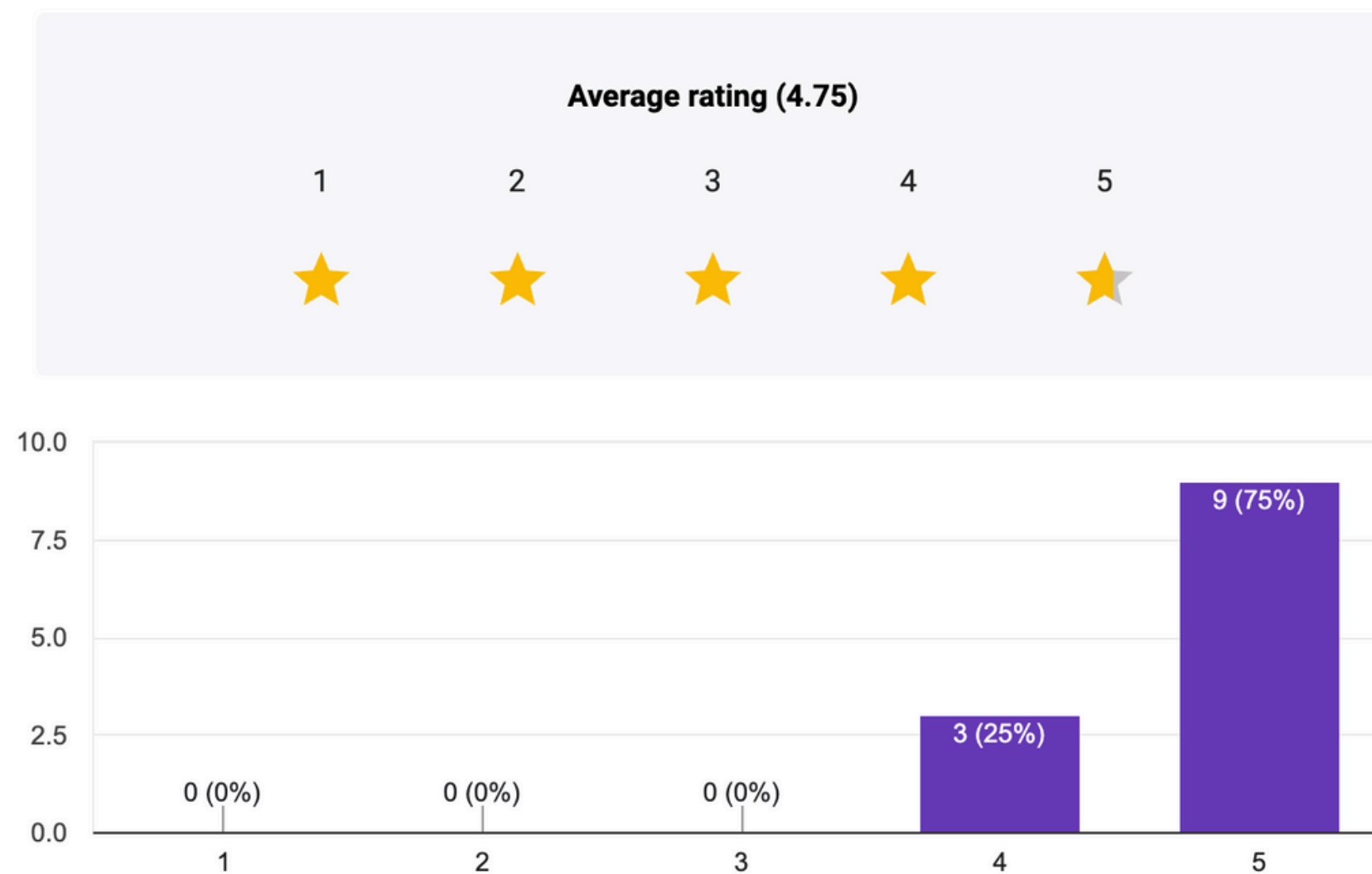
1 則回應

03 使用者反饋

遊戲頁面喜好程度

12 則回應

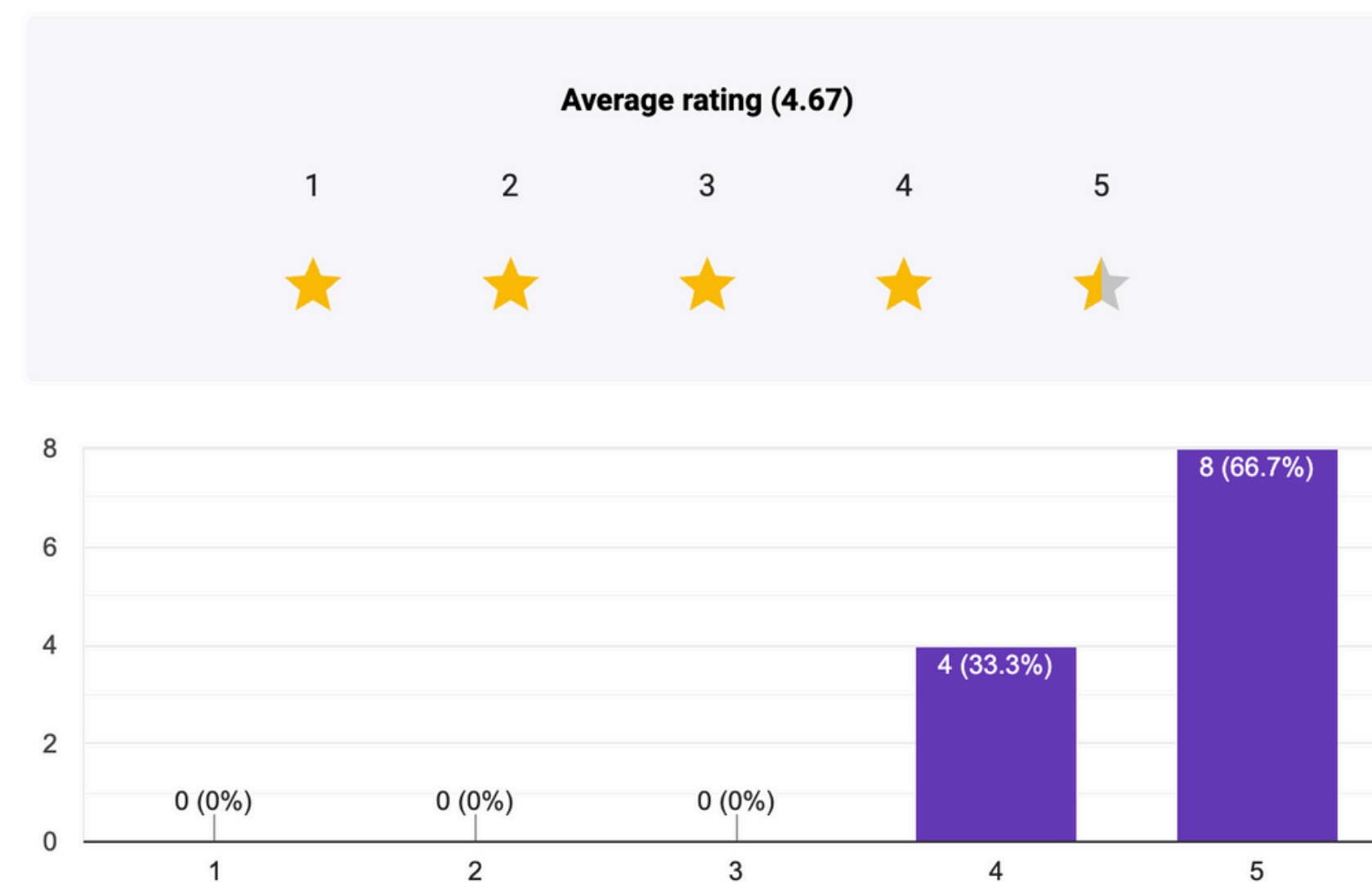
複製圖表



遊戲的操作順手度

12 則回應

複製圖表

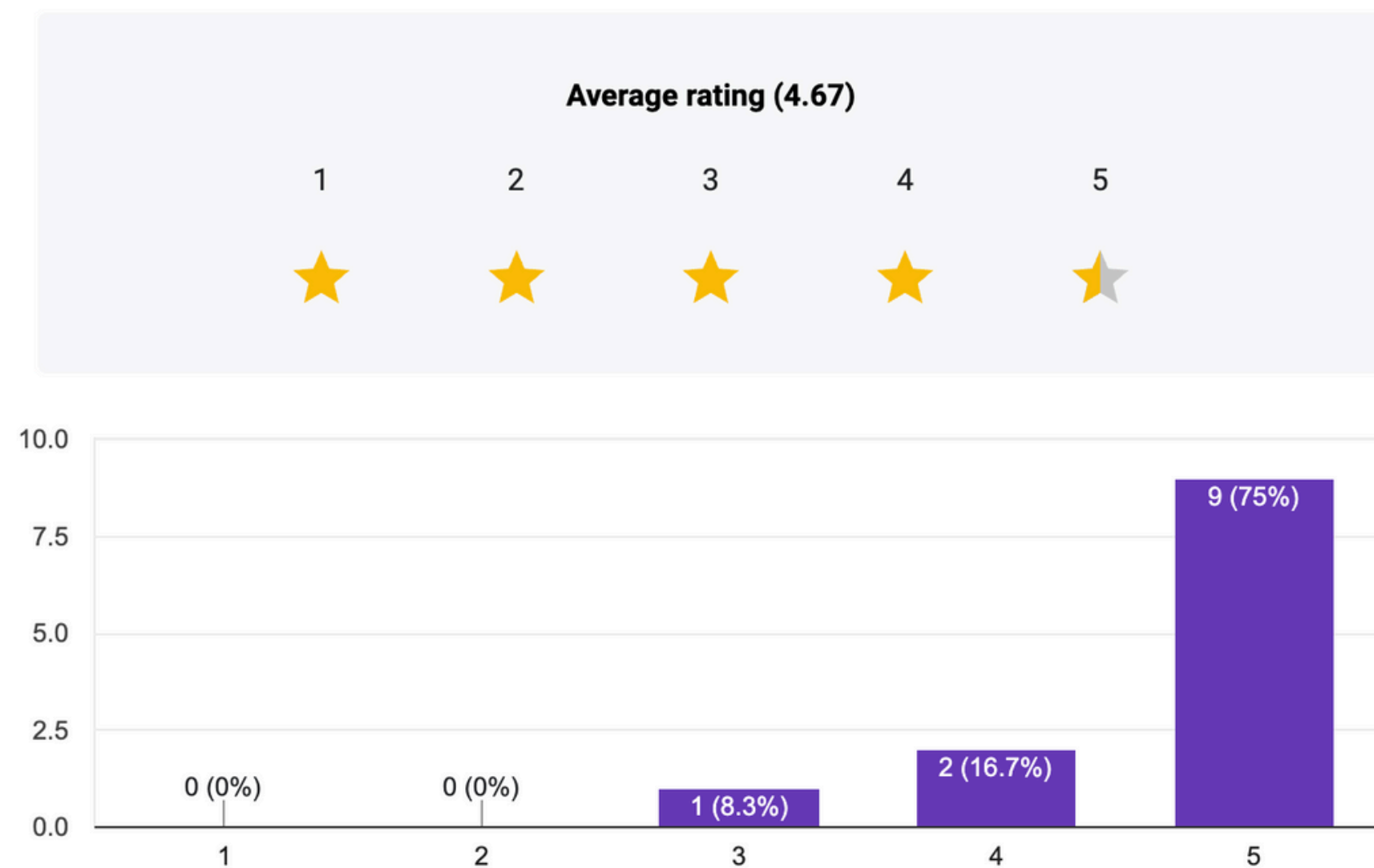


03 使用者反饋

照片頁面呈現喜好程度

12 則回應

複製圖表

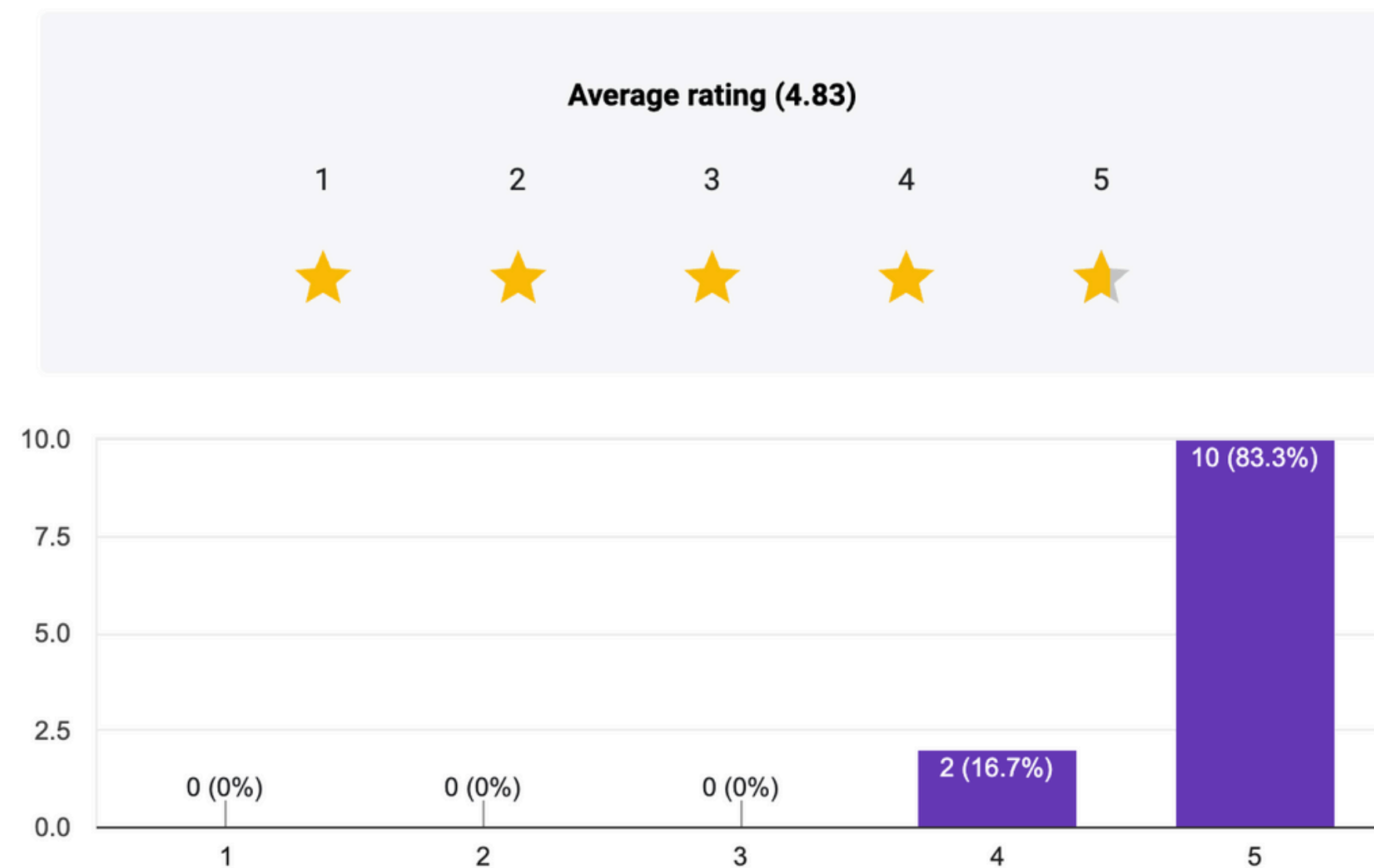


共鳴感



12 則回應

複製圖表

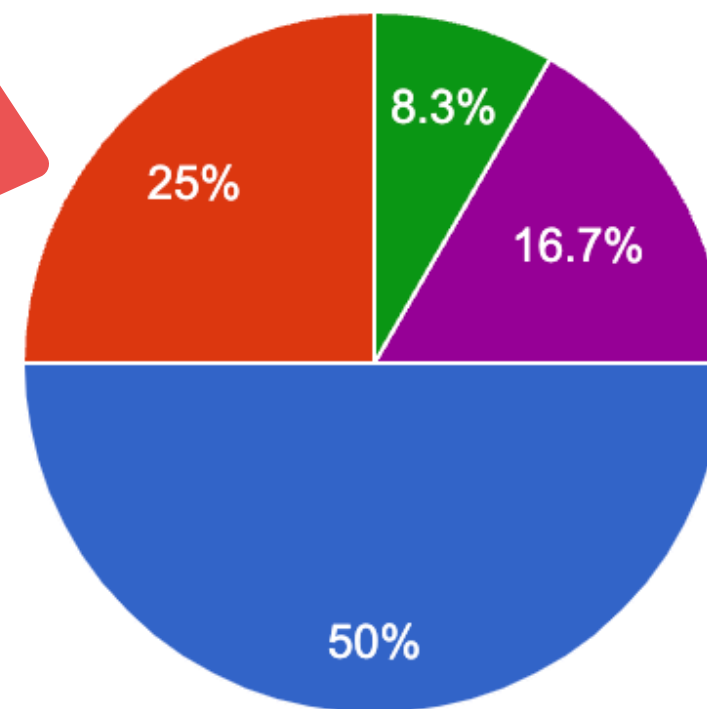
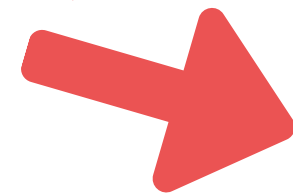


最喜歡哪一個環節！

 複製圖表

12 則回應

有共感

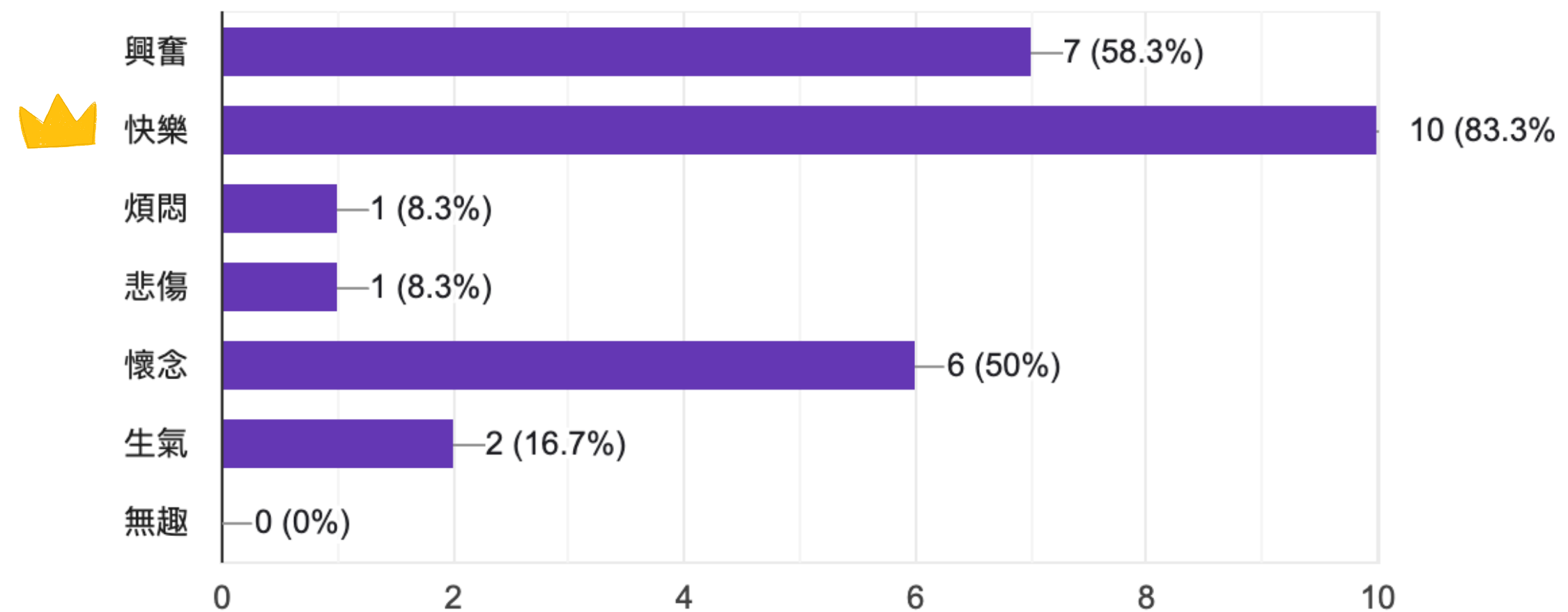


- 都喜歡 :D
- 中央的擠爆餐廳
- 中大跨欄
- 丟松果大賽 🐼
- 耶晚 ❄️ 🌲 ✨
- 沒有欸，不好意思 😊

遊玩過程中的fu

12 則回應

 複製圖表



三、專案使用工具

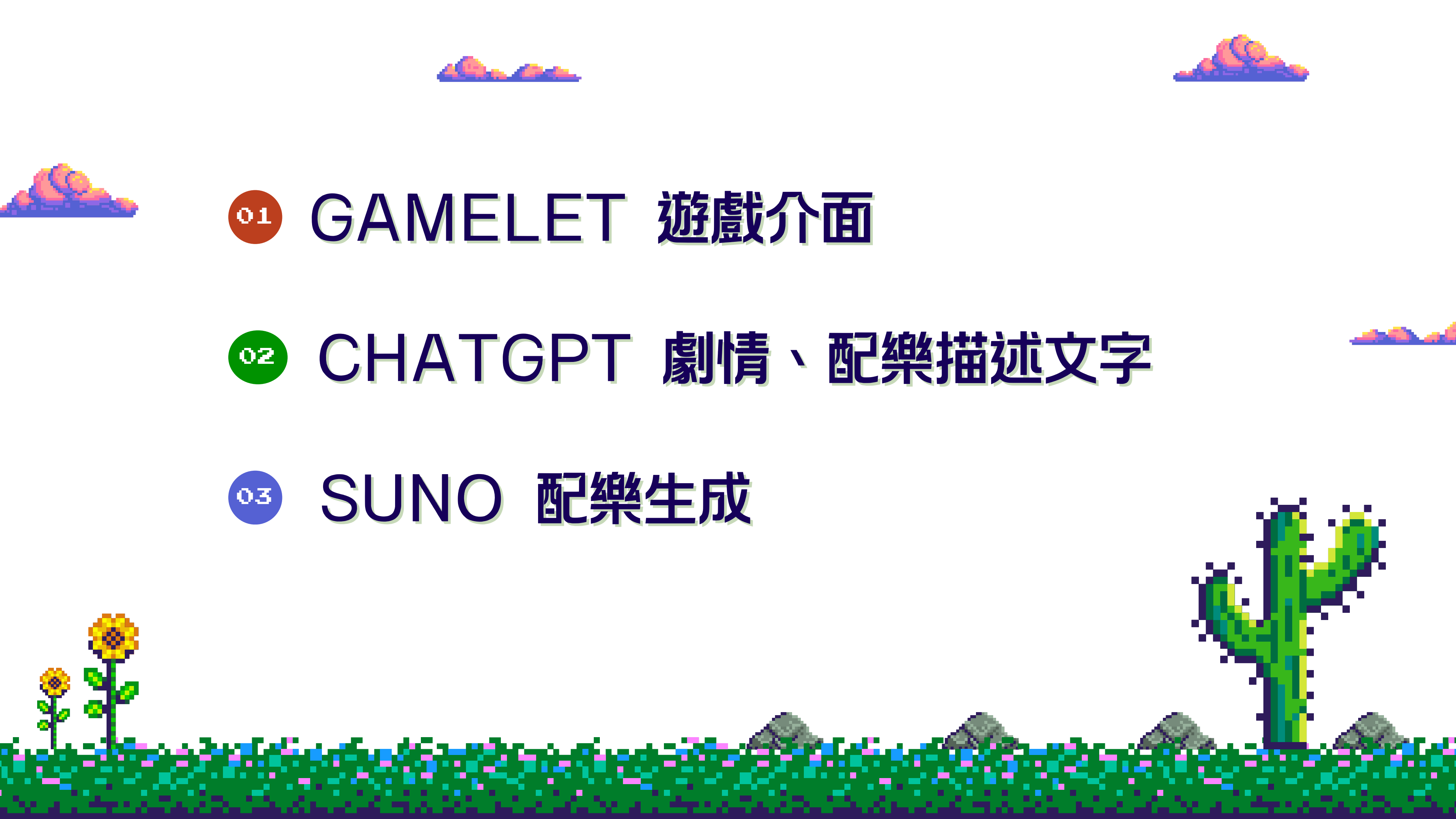




01 GAMELET 遊戲介面

02 CHATGPT 劇情、配樂描述文字

03 SUNO 配樂生成



A pixel art landscape at the bottom of the slide. It features a green field with small blue and pink flowers. On the left, there are two yellow sunflowers. On the right, there is a large green cactus with yellow spines. In the background, there are several grey, pixelated hills or mountains.

四、專案體驗

直接來試玩吧！！

建議設備：電腦

中大生存日誌



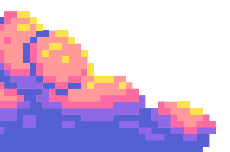




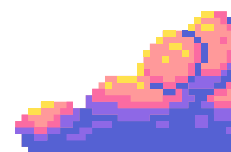
五、面臨挑戰

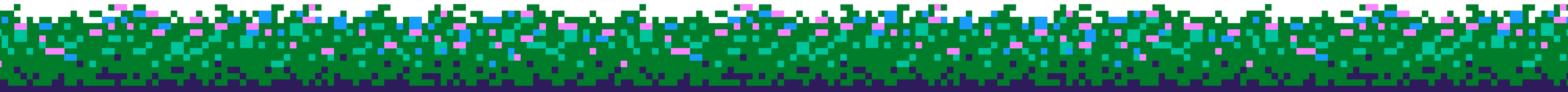


技術上：

- 技術不足以完成障礙賽小遊戲
 - 無法直接發布成品
 - SUNO無法去人聲
- 

內容上：

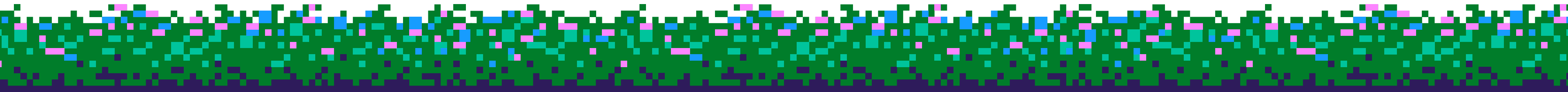
- 取材範圍受時間限制，難以將所有科系或各種生活經驗全部加入遊戲
 - 使用者回饋數量不足
- 





六、學習收穫 LEVEL UP!

- ☒ 更會注意中央周遭的大小事
 - ☒ 嘗試使用AI工具、GAMELET
 - ☒ 了解一款遊戲從無到有的製作細節
- 
- 



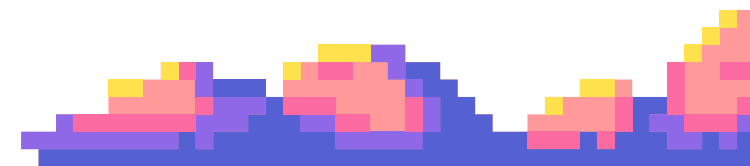
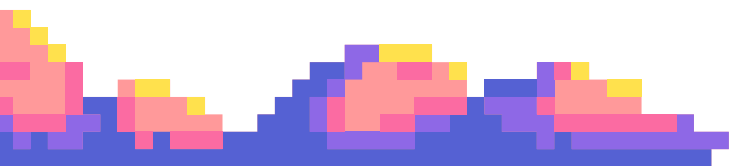


分工



林彥蓁	邱子芸	楊嫻絮	蔣昕芸
蒐集事件 腳本撰寫 期中簡報製作及報告	蒐集事件 蒐集照片素材 配樂製作 期末展示	蒐集事件 遊戲網頁製作設計 期末展示	蒐集事件 設計回饋表單 期中簡報製作及報告





THANK
YOU

