



體驗設計期末報告

中大生存日誌

企管系 邱子芸 楊媧絜 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

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
或
scratch, 寫箇草稿
吧!

中大生態系 (生物介紹)
生存遊戲?

很贊遊戲網站
給高中要來中央讀書的人
用積分評估適合讀中央嗎?

要圖 or 文字為主.

for 中大學生

回憶 大學生 (TA)

修路障礙賽 → 小恐龍玩到
一定分數.

死亡制度.
成就制度. e.g. 修路障礙賽成功.

晚上散心 < 観景台 → 被閃瞎
回家.

死超溫 2 次 → 暴怒炸中大.

騎腳踏車,

高機車不戴安全帽

樓宇宵夜物連停車輛

得到午餐費

跟學姐拿歐引起

不放手學會費

去自習室熬夜後遺症.

住姐 + 公主房

住女十四 + man屋.

住男十三 + 昆蟲館

外宿

吃咩喫 at 後門 (人越多)

中午要吃什麼

腳踏車要鎖, 不然會被偷

選不到課TT

期中考難讀, 會不會被當

停修, keep going

宿舍太破.

這裡需要菜局。診所。

爆破中大

找松鼠

沒稻米, 賽船船, 增船味

被松鼠搶食物

參加松果測速大賽

遇到人多的餐廳 → XX

選 walk or bike → bike 沒氣叫停

很累想翹課 < 成功 → 下一關

失敗 → 沒空翹點名

去聖誕晚會.

穿美美的禮服去.

跟大家一起跳舞.

(一定喜來啦!)

中大生存日誌

組織

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
 死七
 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）

直覺

紅色

1. 給畢業生做一個小回憶紀錄
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

樂觀

黃色

1. 使用者會覺得有趣、喜歡
2. 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. 有線上工具的幫助，會很好做的耶

批判

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

事實

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

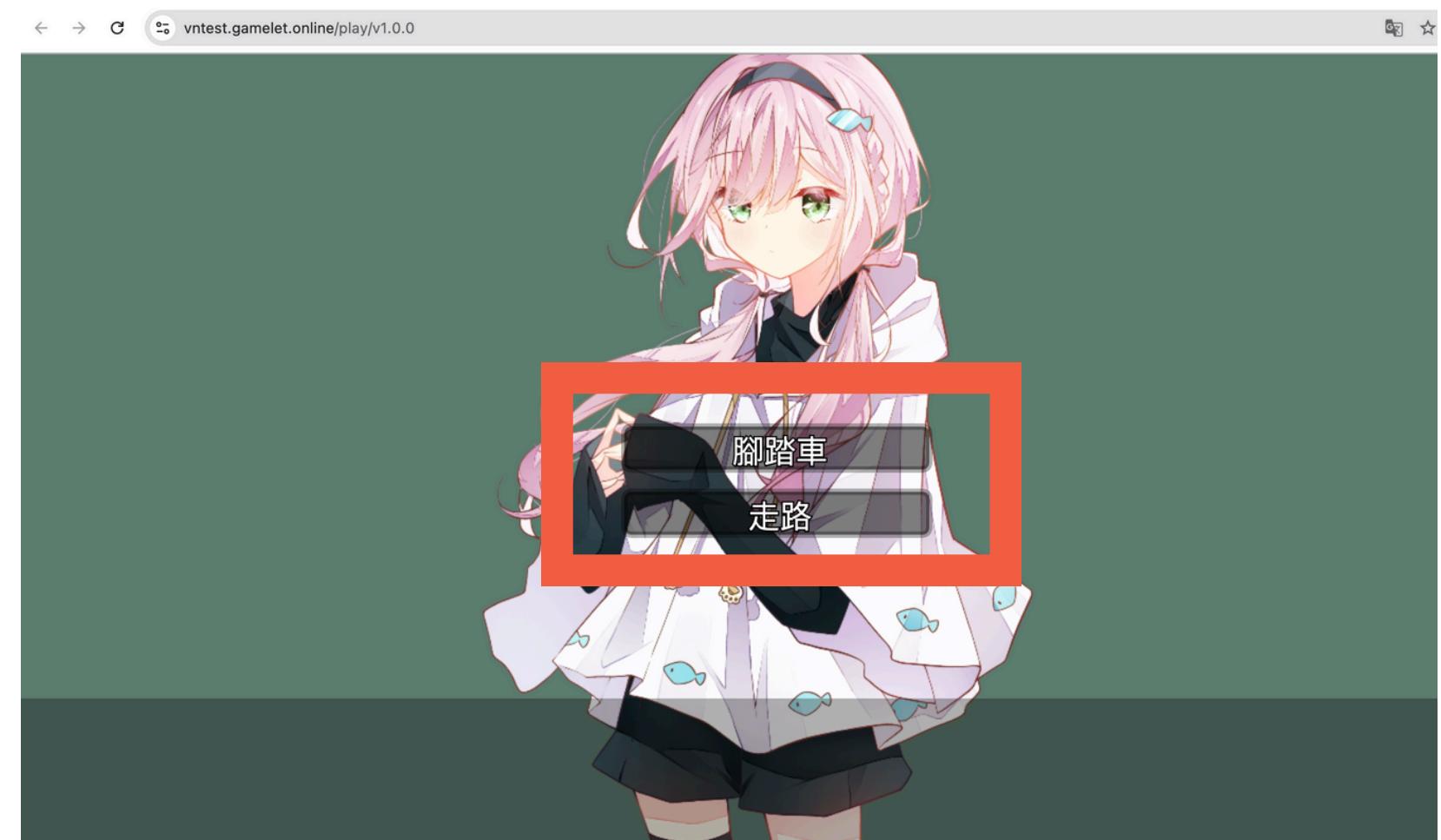
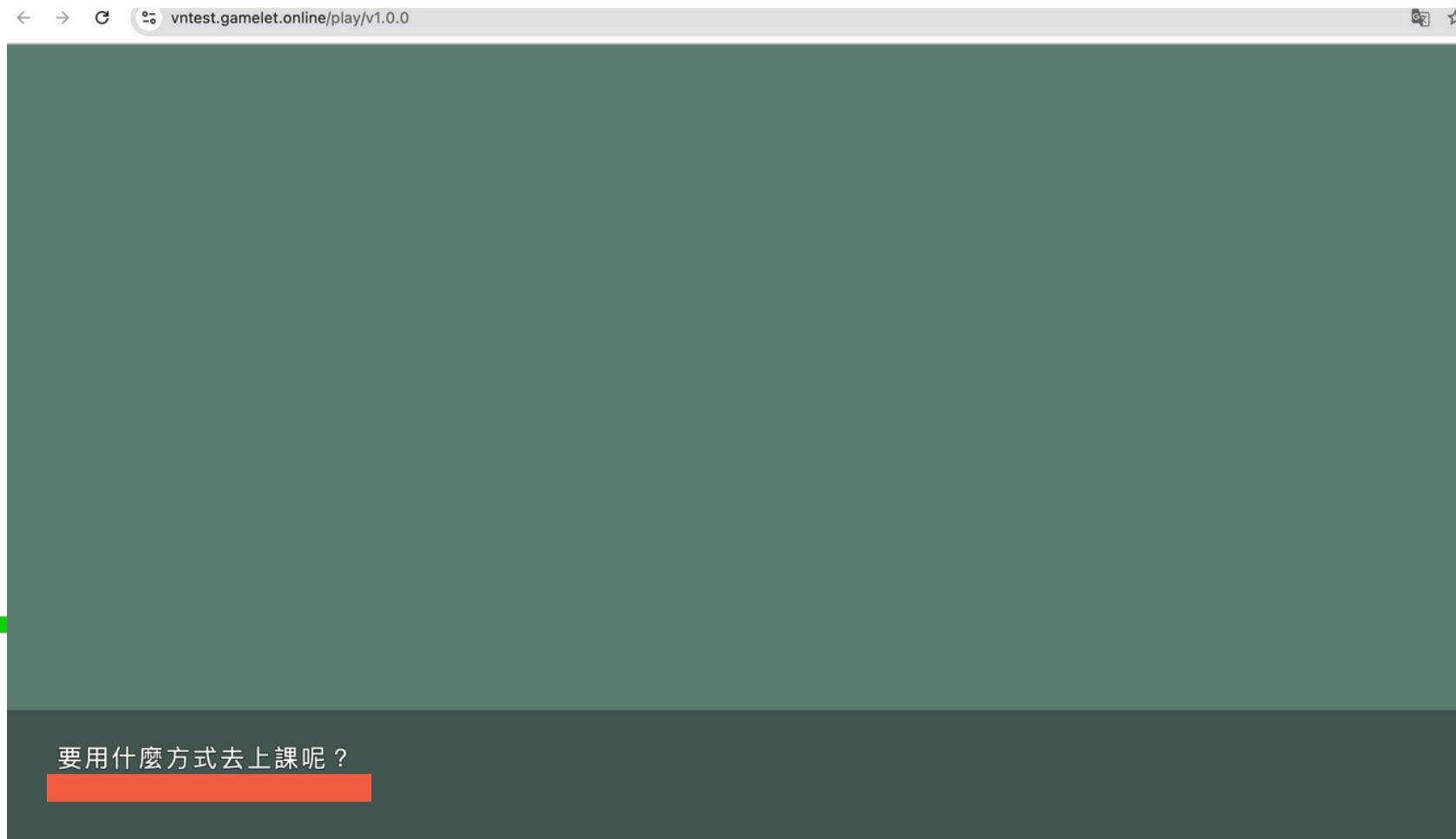
- 自身經驗
- 訪問周遭朋友
- 參考中大相關社群



02

原型製作

- 製作原型模板-測試可行度
- 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 ✋，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

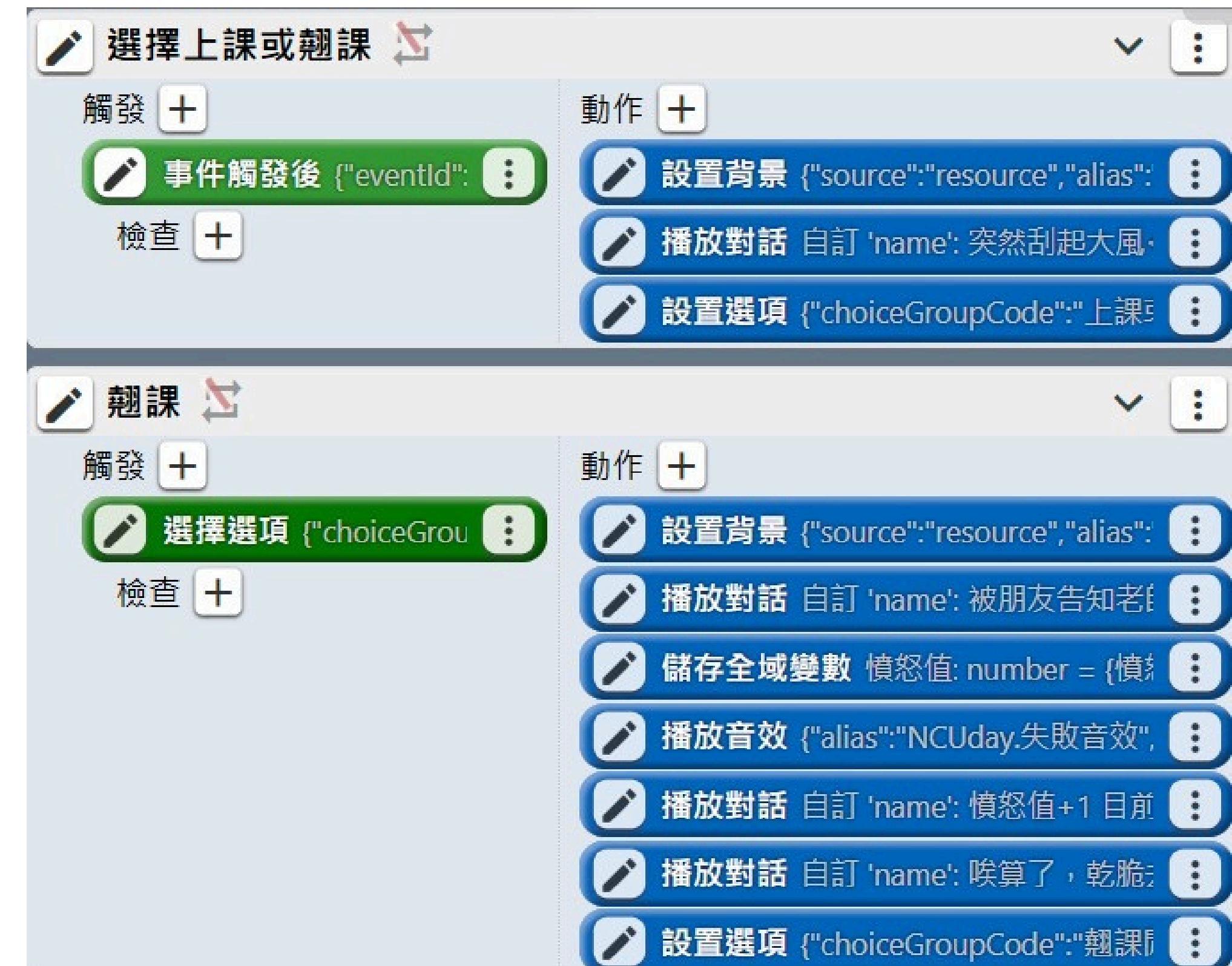


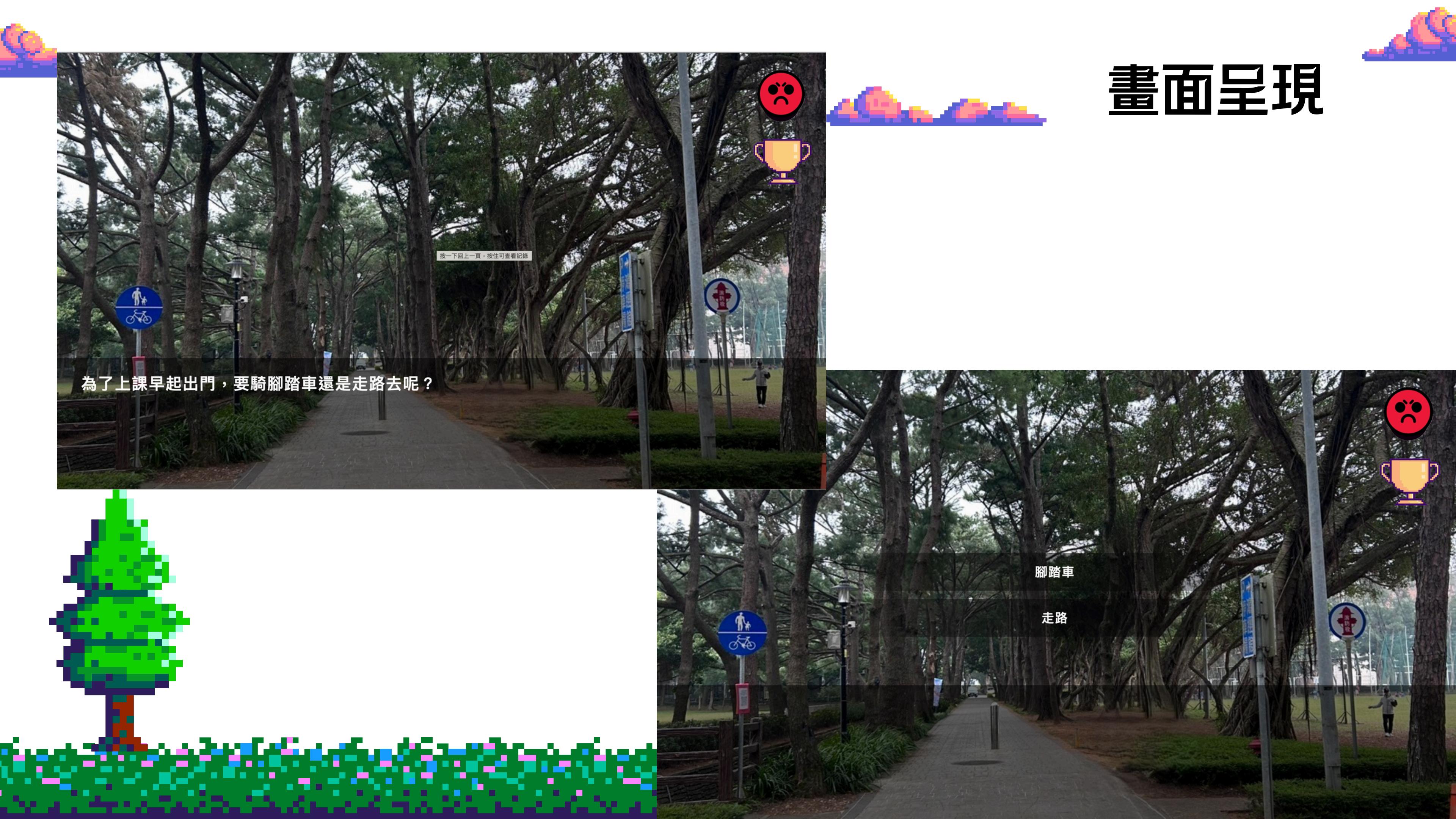
02

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

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

The image shows a Scratch script editor with two scripts:

- 逛市集** (Shop):
 - Touch event: Set background to "resource", alias "NCUday.市集", play gif, loop gif, start frame 1.
 - Choose option {"choiceGroupCode": "逛課閒晃", "choiceKey": "逛市集"}: Play sound "選擇選項" [選擇選項 v], say "逛衣服和擴香瓶好開心～抱歉了錢錢" [買衣服和擴香瓶好開心～抱歉了錢錢 v].
 - Save global variable "成就" [成就 v]: string = {成就}{換行}市集盤子, json = 'jsonValue'.
 - Play sound {"alias": "NCUday.成就音效", "soundId": "", "volume": "1", "fadeDuration": "0"} [播放音效 v].
 - Play dialog {"name": "買衣服和擴香瓶好開心～抱歉了錢錢", "text": "逛衣服和擴香瓶好開心～抱歉了錢錢"} [播放對話 v].
 - Play dialog {"name": "獲得成就：市集盤子", "text": "獲得成就：市集盤子"} [播放對話 v].
 - Play dialog {"name": "晃一晃發現已經12:15了，好餓ㄛ午餐要吃什麼呢？", "text": "晃一晃發現已經12:15了，好餓ㄛ午餐要吃什麼呢？"} [播放對話 v].
 - Set choice {"choiceGroupCode": "午餐", "resetPosition": true, "x": "舞台 width * 0.5", "y": "舞台 height * 0.5"} [設置選項 v].
- 腳踏車失主** (Bicycle Owner):
 - Check event: Add fog effect {"resourceAlias": "NCUday.百花川", "layers": "3", "baseLayerFogOptions": {"scale": "100", "color": "#000000", "start": "0", "end": "100", "center": "50", "angle": "0", "density": "0.5", "type": "fog", "style": "linear"}, "startX": "0", "startY": "0", "endX": "100", "endY": "100"} [新增迷霧特效 v].
 - Set background to "resource", alias "NCUday.腳踏車", play gif, loop gif, start frame 1.
 - Remove fog effect {"targetLayer": "all", "fadeOutDuration": "1000", "canSkip": true, "wait": true, "waitMs": "1000"} [移除迷霧特效 v].
 - Play dialog {"name": "腳踏車被偷了點點點", "text": "腳踏車被偷了點點點"} [播放對話 v].
 - Play dialog {"name": "只能用走的了.....", "text": "只能用走的了....."} [播放對話 v].
 - Save global variable "憤怒值" [憤怒值 v]: integer = {憤怒值} + 1, json = 'jsonValue'.
 - Play sound {"alias": "NCUday.失敗音效", "soundId": "", "volume": "1", "fadeDuration": "0"} [播放音效 v].
 - Play dialog {"name": "憤怒值+1 目前憤怒值 {憤怒值}", "text": "憤怒值+1 目前憤怒值 {憤怒值}"} [播放對話 v].
 - Save global variable "成就" [成就 v]: string = {成就}{換行}腳踏車失主, json = 'jsonValue'.
 - Save global variable "成就" [成就 v]: string = {成就}{換行}腳踏車失主, json = 'jsonValue'.
 - Play sound {"alias": "NCUday.成就音效", "soundId": "", "volume": "1", "fadeDuration": "0"} [播放音效 v].
 - Play dialog {"name": "獲得成就：腳踏車失主", "text": "獲得成就：腳踏車失主"} [播放對話 v].

Two large red arrows point from the "Actions" section of the "逛市集" script to the "Actions" section of the "腳踏車失主" script, indicating the transfer of the achievement and anger value logic.

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

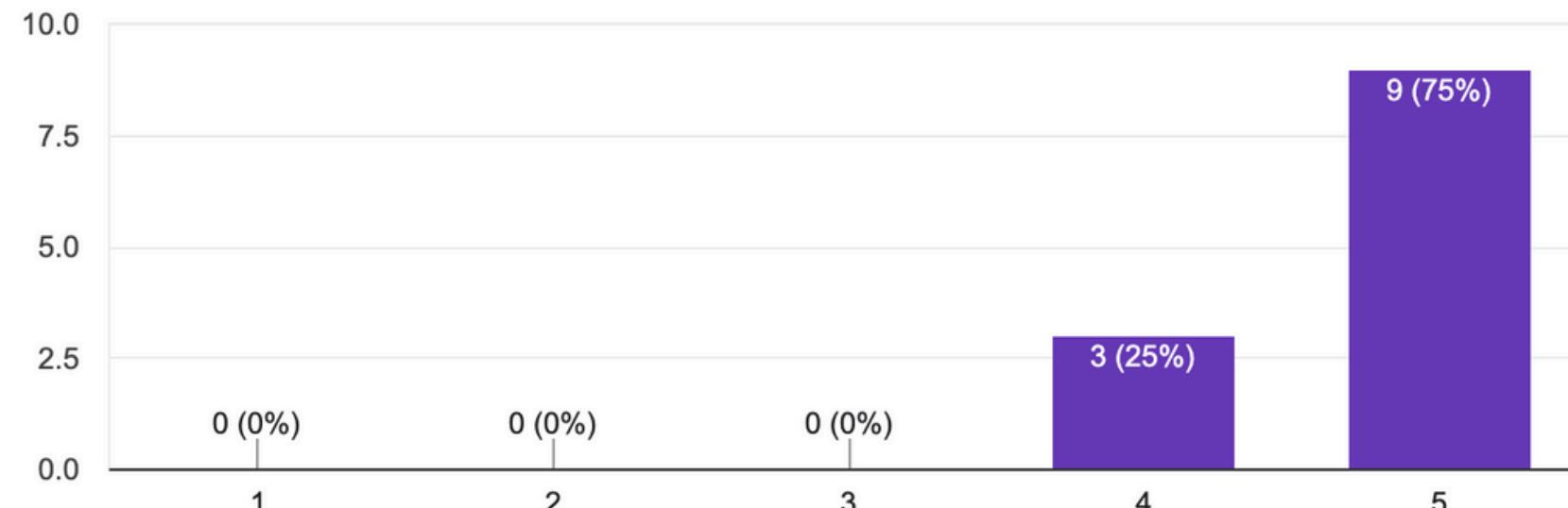
使用者反饋

遊戲頁面喜好程度

12 則回應

 複製圖表

Average rating (4.75)

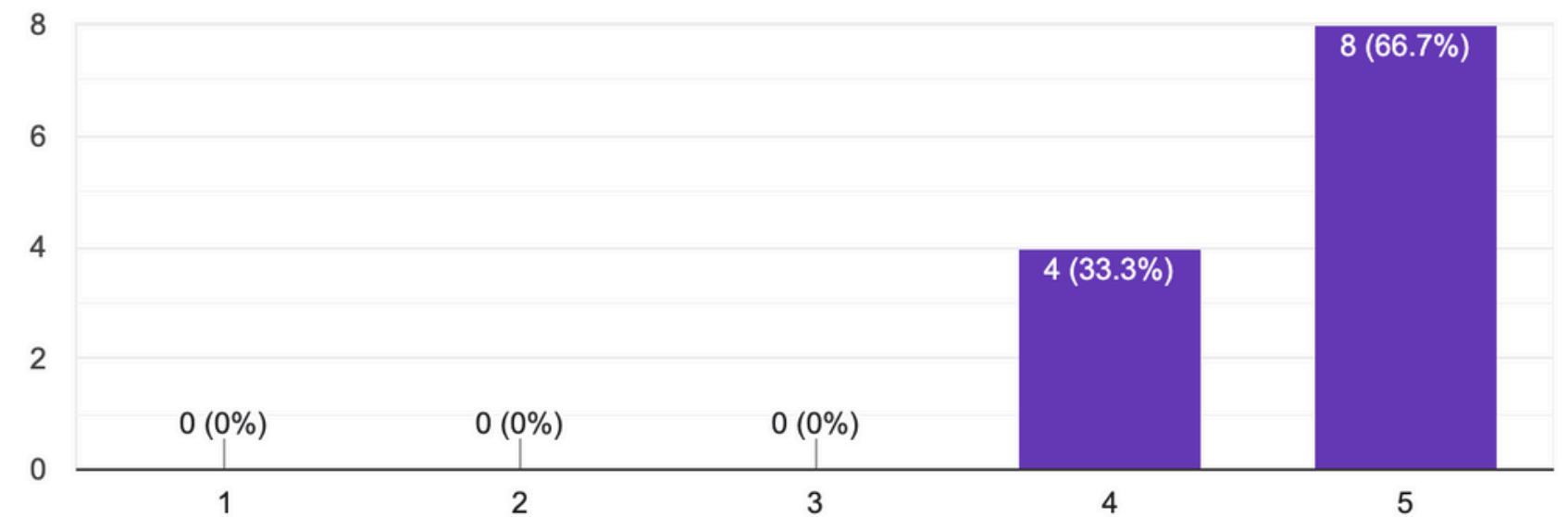


遊戲的操作順手度

12 則回應

 複製圖表

Average rating (4.67)



03

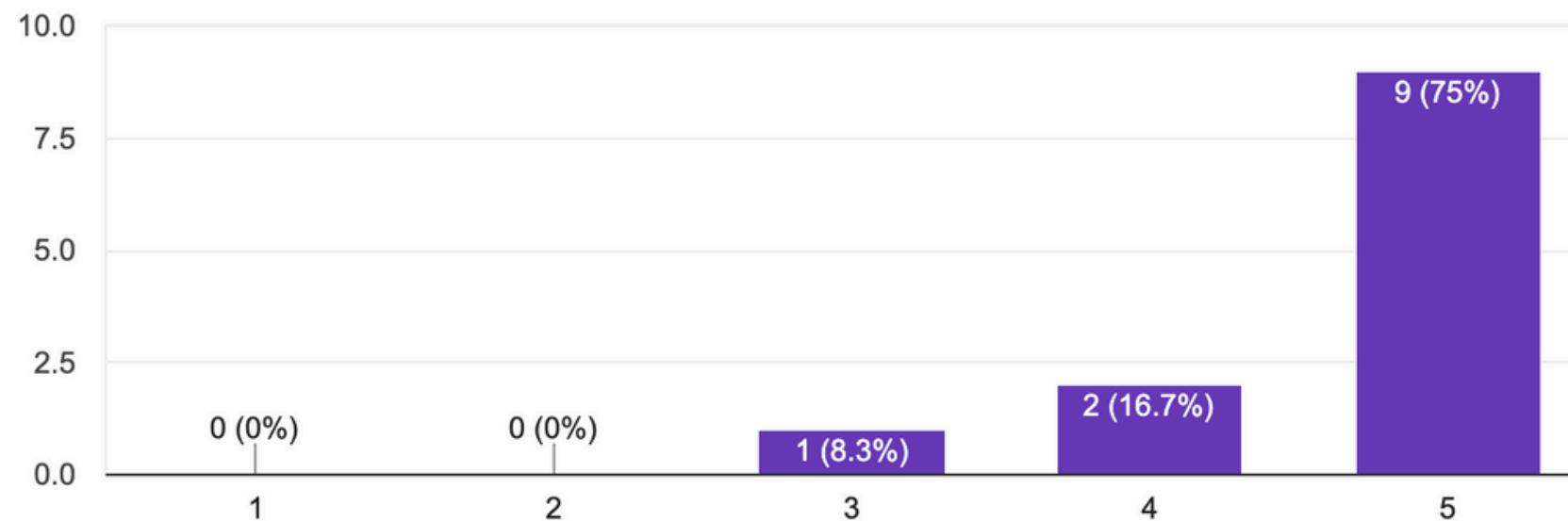
使用者反饋

照片頁面呈現喜好程度

12 則回應

 複製圖表

Average rating (4.67)



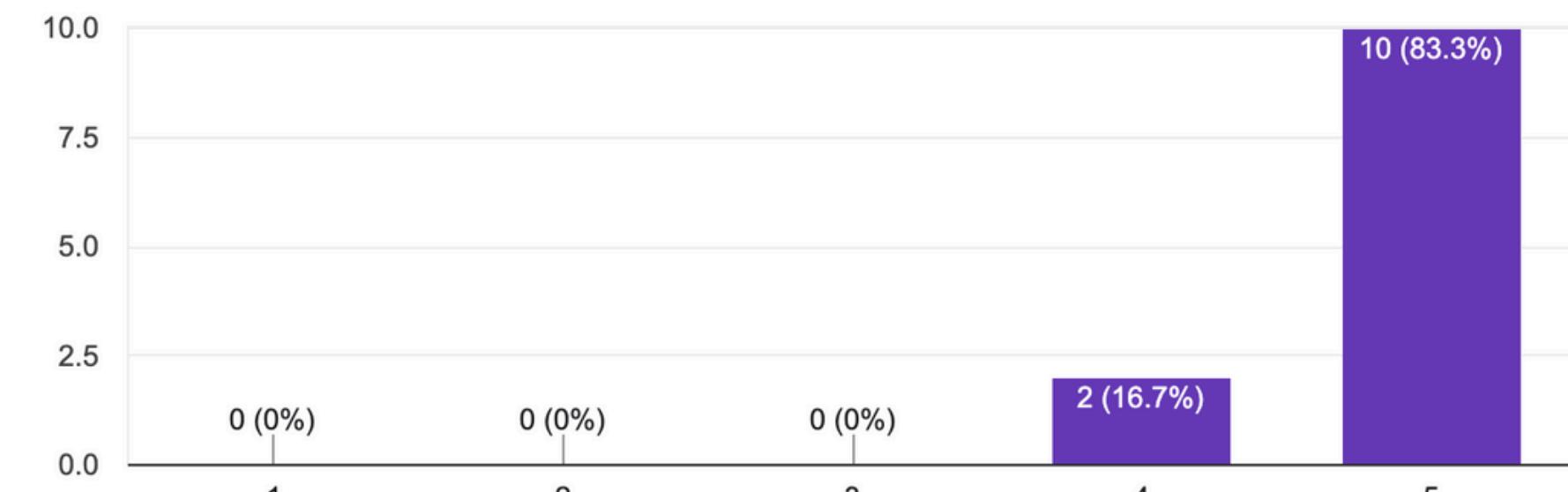
共鳴感



12 則回應

 複製圖表

Average rating (4.83)



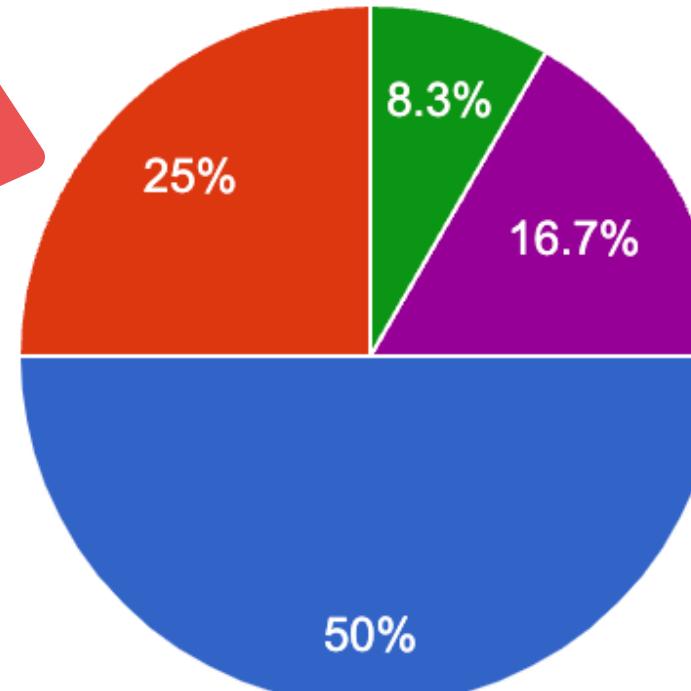
03

使用者反饋

最喜歡哪一個環節!

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😊

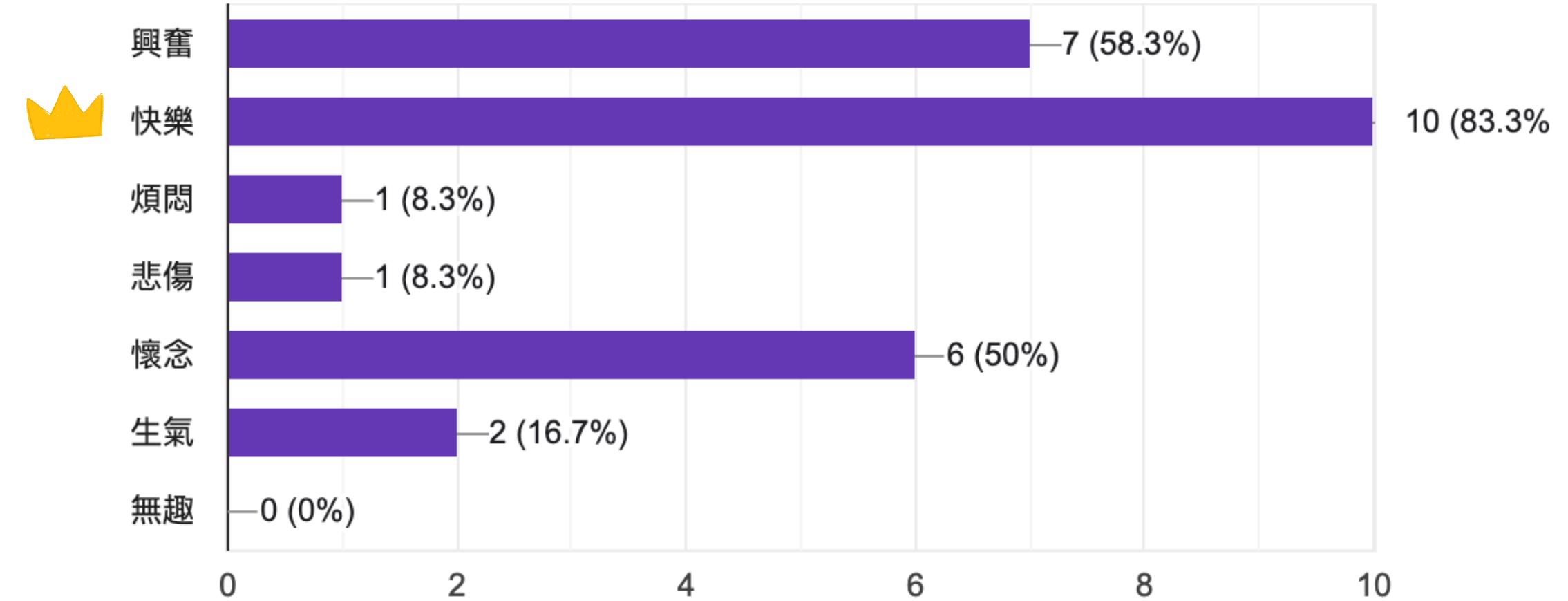
 複製圖表

使用者反饋

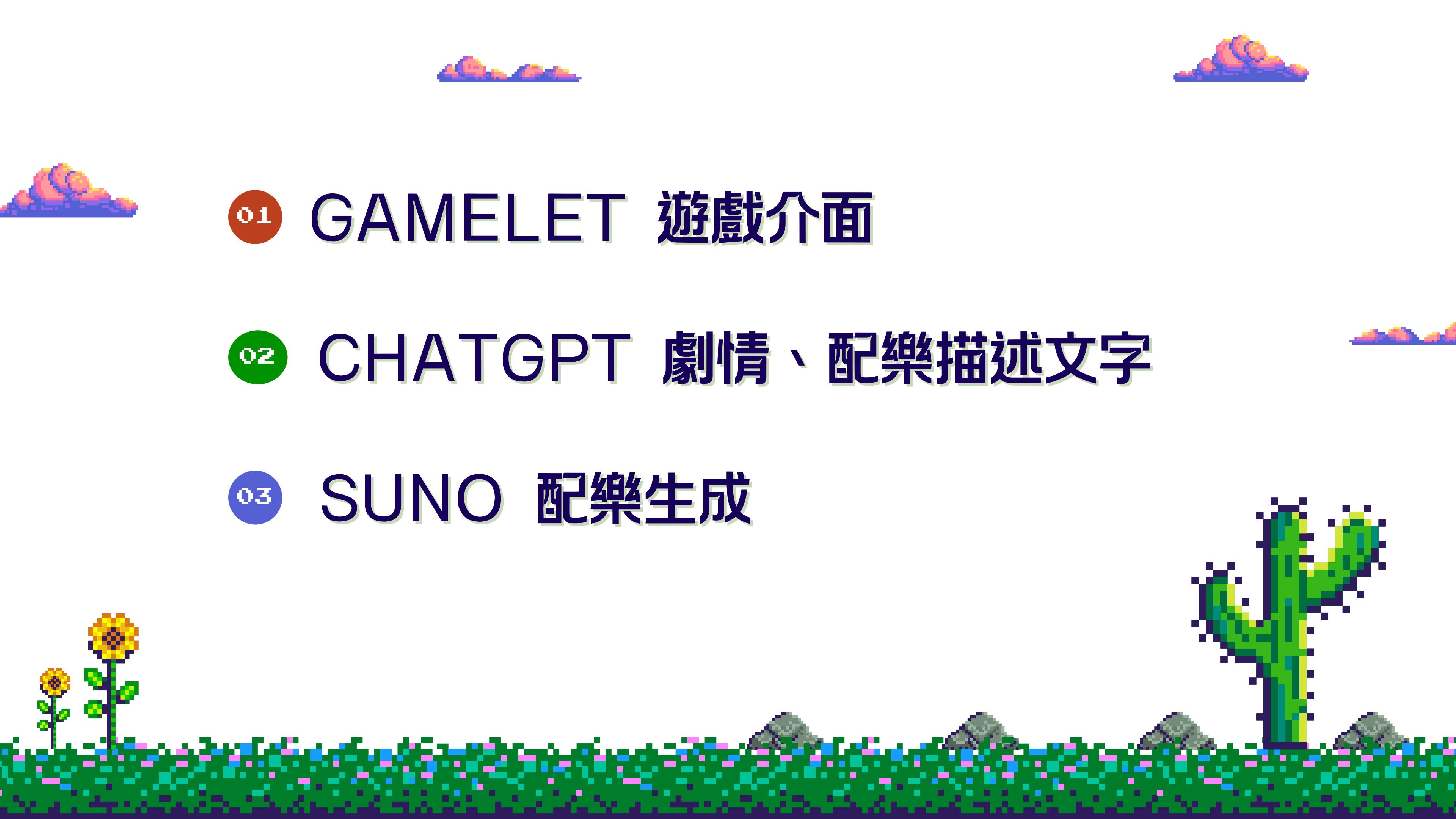
遊玩過程中的fu

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

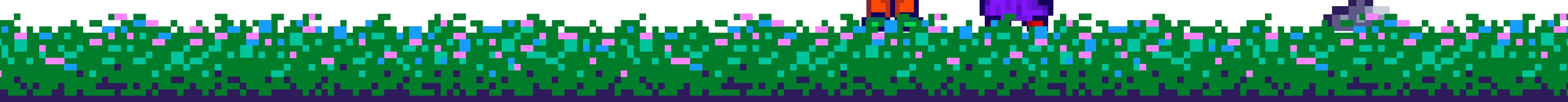
四、專案體驗

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	楊媧絜	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

