

桌遊與學習結合

20191016 小組報告

G07 組員：周家禾、李威、林子涵、葉洵嘉



桌遊特色與核心玩法

- 桌遊名稱：從前從前
- 核心玩法：以卡牌來進行的說故事遊戲
- 卡牌類型：

詞彙

- ▶ 普通的詞語卡片用來連結故事。
有分性質，如地點、人物...等。

中斷詞彙

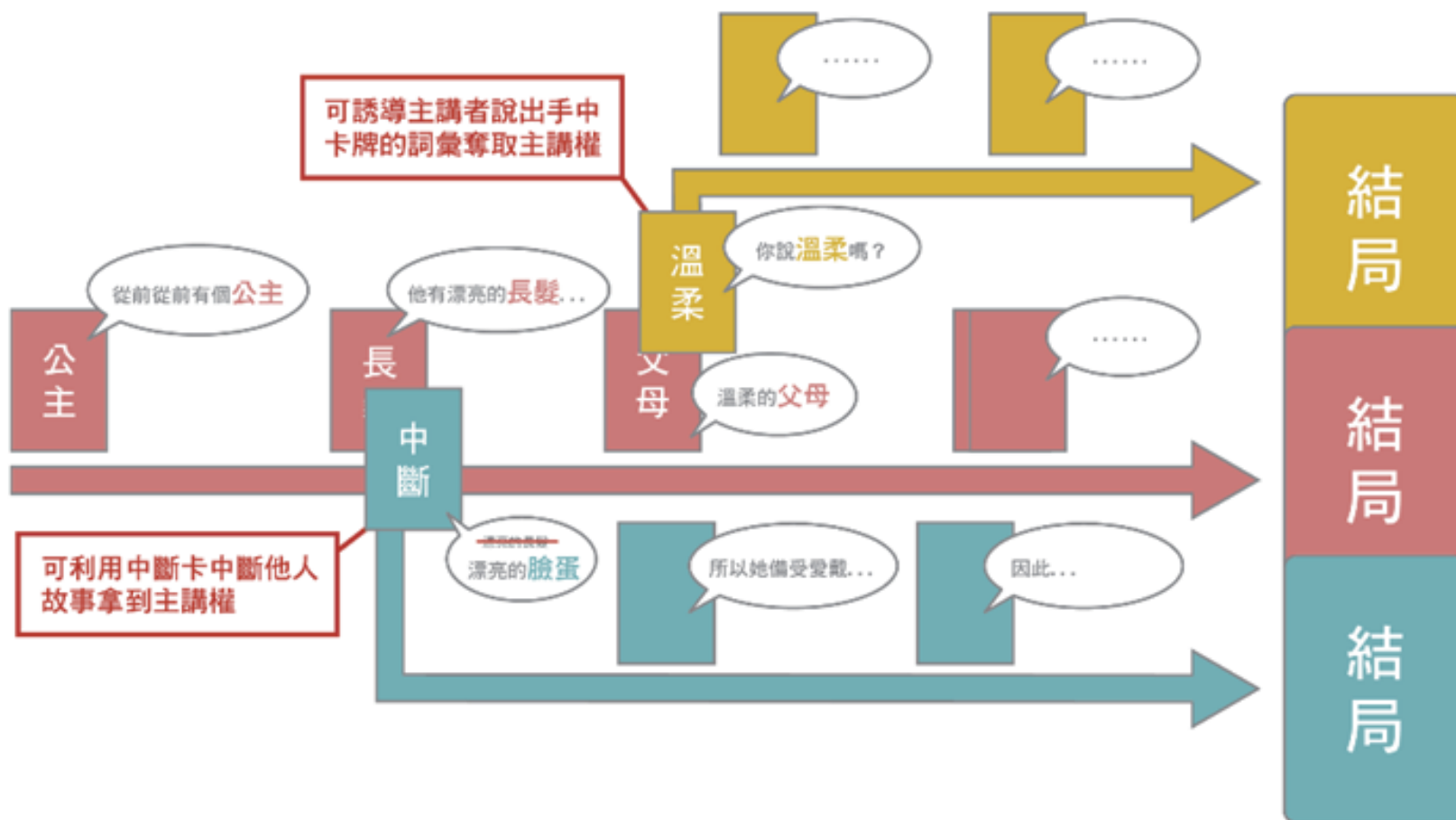
- ▶ 能夠中斷他人故事
* 詞彙性質需相同

結局

- ▶ 需用手上卡牌將故事連結至結局卡上內容



玩法簡介



桌遊與學習結合

- 可結合設計的學科：數學
- 想法概述：遊戲架構與從前從前相同，需利用手上卡牌來編寫出一個完整的數學算式，並能達到各自手上的指定數字為核心。
- 遊戲玩法：
 - 卡牌分為終點卡與算式卡，而算式卡內包含數字卡（0~9）與運算符號卡（ $+$ $-$ \times \div ）
 - 1. 每位玩家先抽出一張終點卡，看完後蓋住，不要讓其他人看到
 - 2. 發給每位玩家x張數字卡與y張運算符號卡
 - 3. 由起始玩家開始以手上卡牌編寫算式，編寫完或放棄編寫則交由下家繼續算式接龍，並抽取z張卡牌
 - 4. 若算式結果達到玩家手上的數字則該位玩家獲勝



玩法簡介 - 卡牌類型

- 卡牌類型：

- ★ 終點卡：每局一張

終
點

▶ 數字，需使用算式卡
達成這個數字

- ★ 算式卡：分為數字卡與運算符號卡，每局共z張

數
字

▶ 數字0~9，每局x張

運
算
符
號

▶ + - × ÷，每局y張

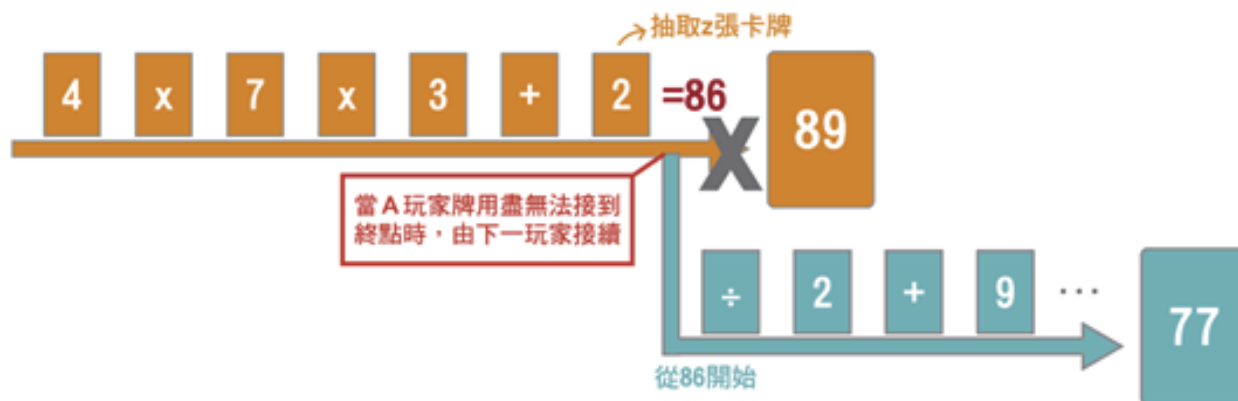


玩法簡介

★ 一出到底

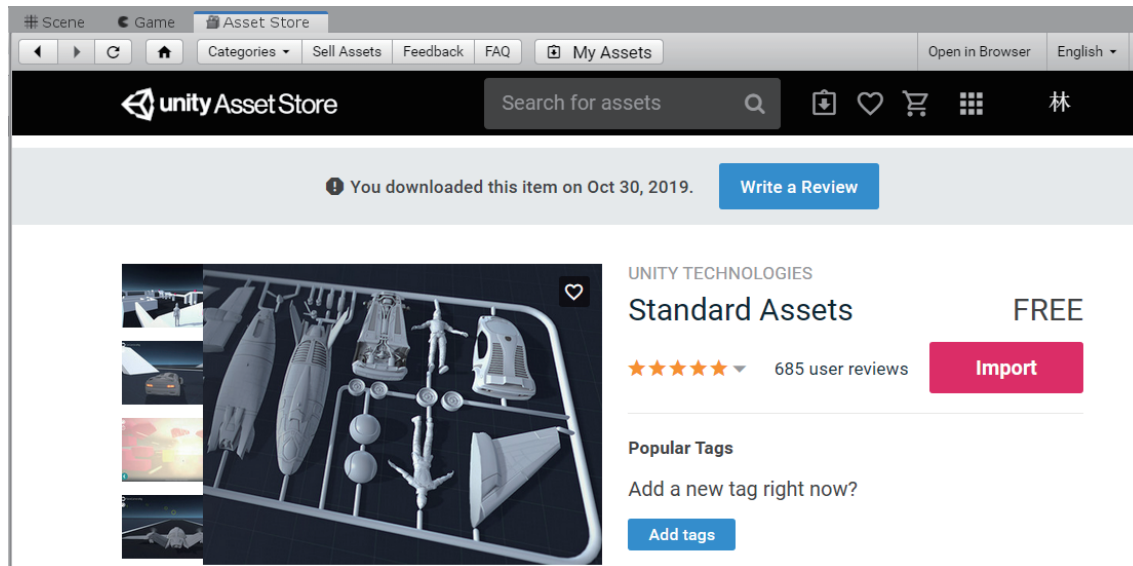


★ 當A玩家無法透過手上的牌到達終點時，A玩家需抽取z張牌結束其回合。
B玩家則以A玩家最後總合數字開始其回合。



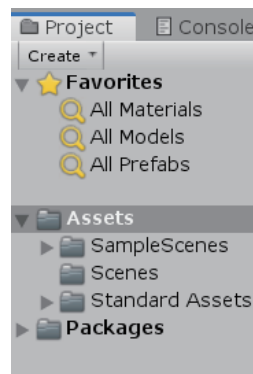
【認識Unity】

1. 開啟Unity後，點進Asset Store搜尋Standad Asset後選擇下圖商品按Download
2. 等待他下載後會如下圖，點擊Import，跑完會出現小視窗點擊右下Import即可

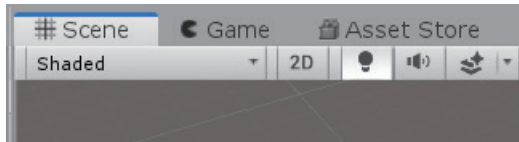


*小視窗為確認匯入資源包，通常只需匯入一次，需要匯入兩次的情況是用在資源包有更新的情況

3. Import完後右邊會出現Standad Asset

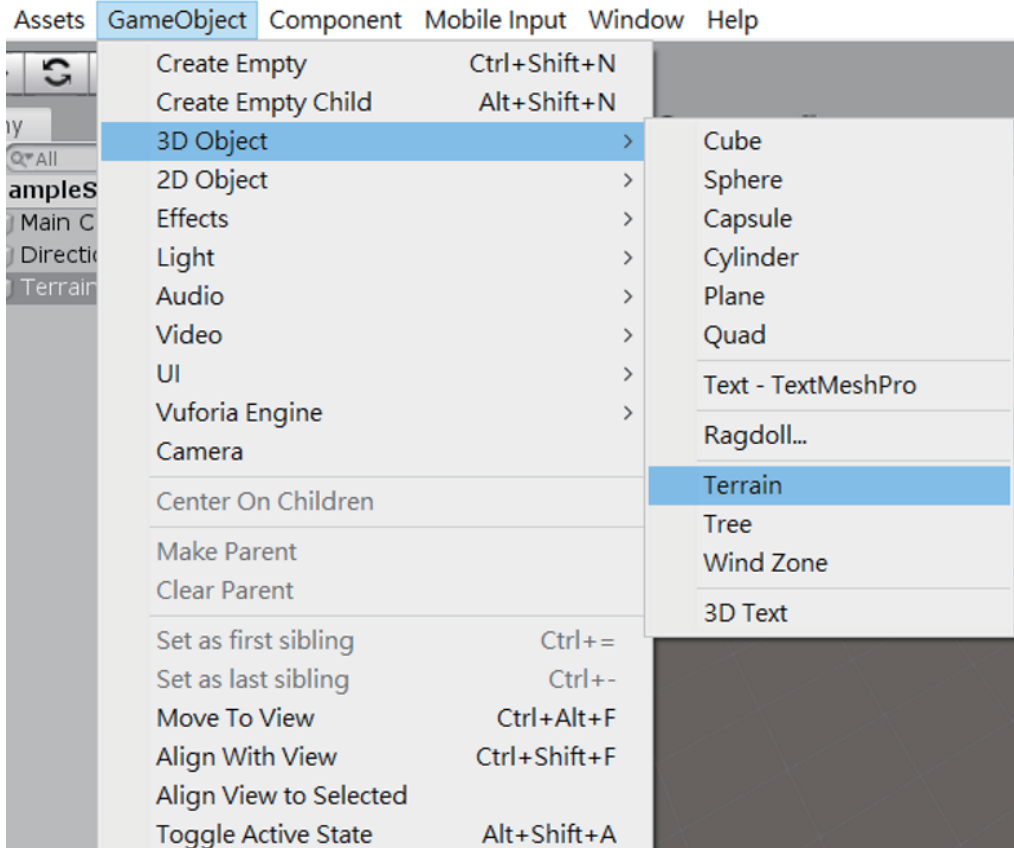


4. 切回Scene

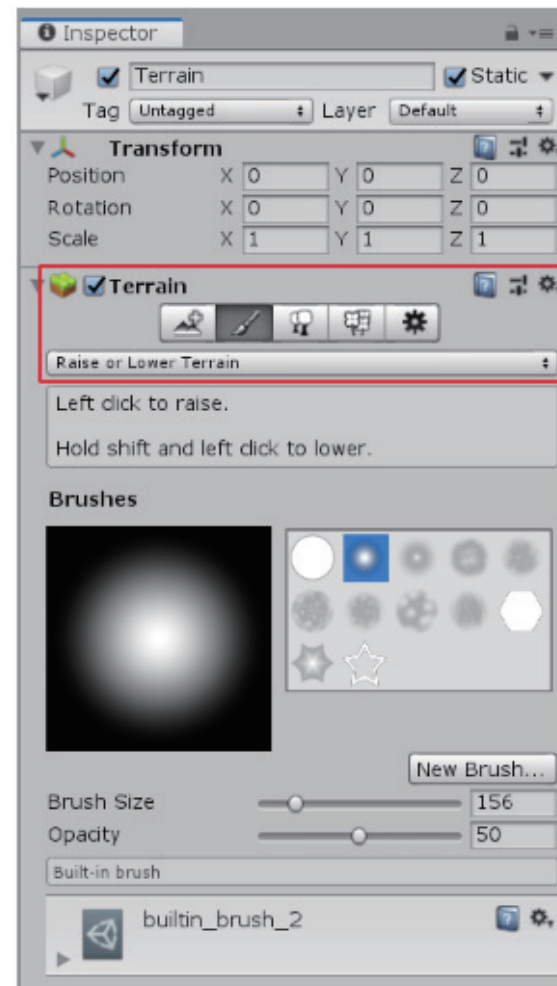


5. 上方選單GameObject-->3D Object-->Terrain(平面)

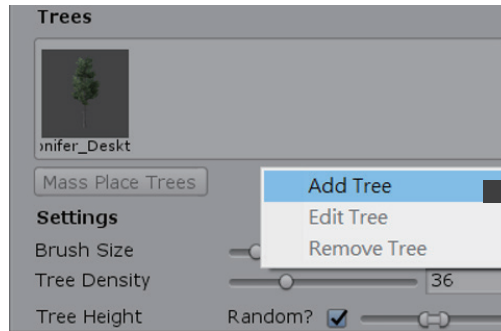
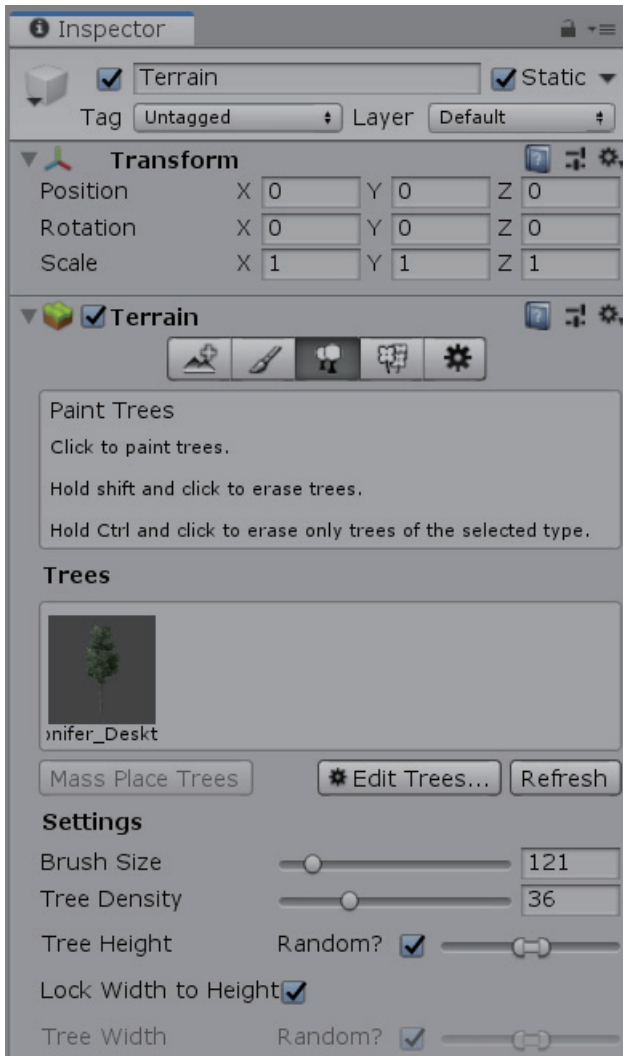
19.1.0f2 Personal - SampleScene.unity - 1030 - PC, Mac & Linux Standalone <DX11>



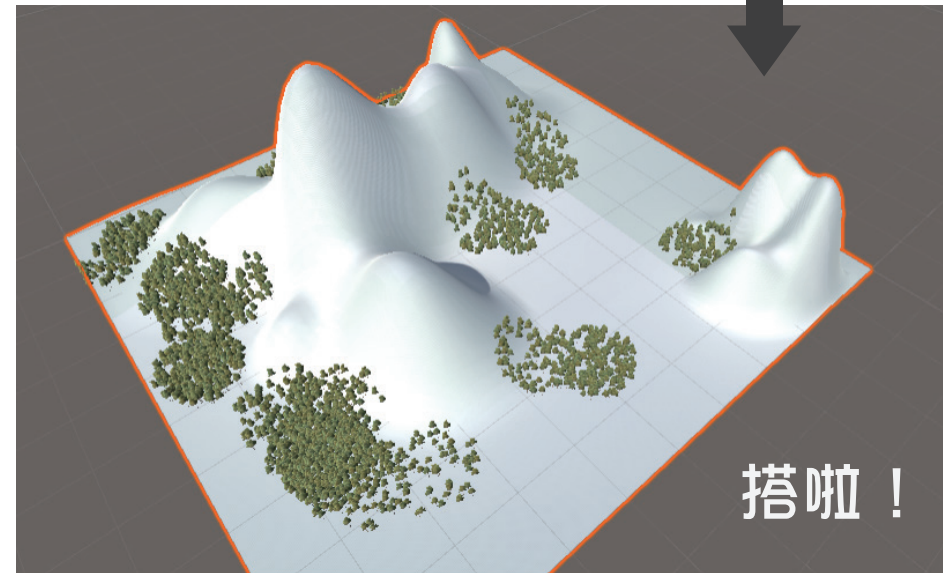
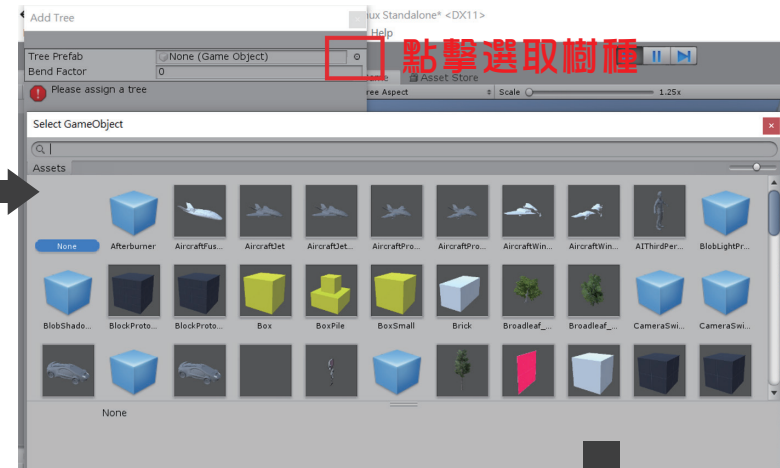
6. 叫出平面後右方工具列可做山、樹
先將Position歸零，使用右方第二個按鈕：筆刷
選擇Raise or Lower Terrain(升高或降低地表)



7. 植樹 第三個按鈕 選擇Edit Trees



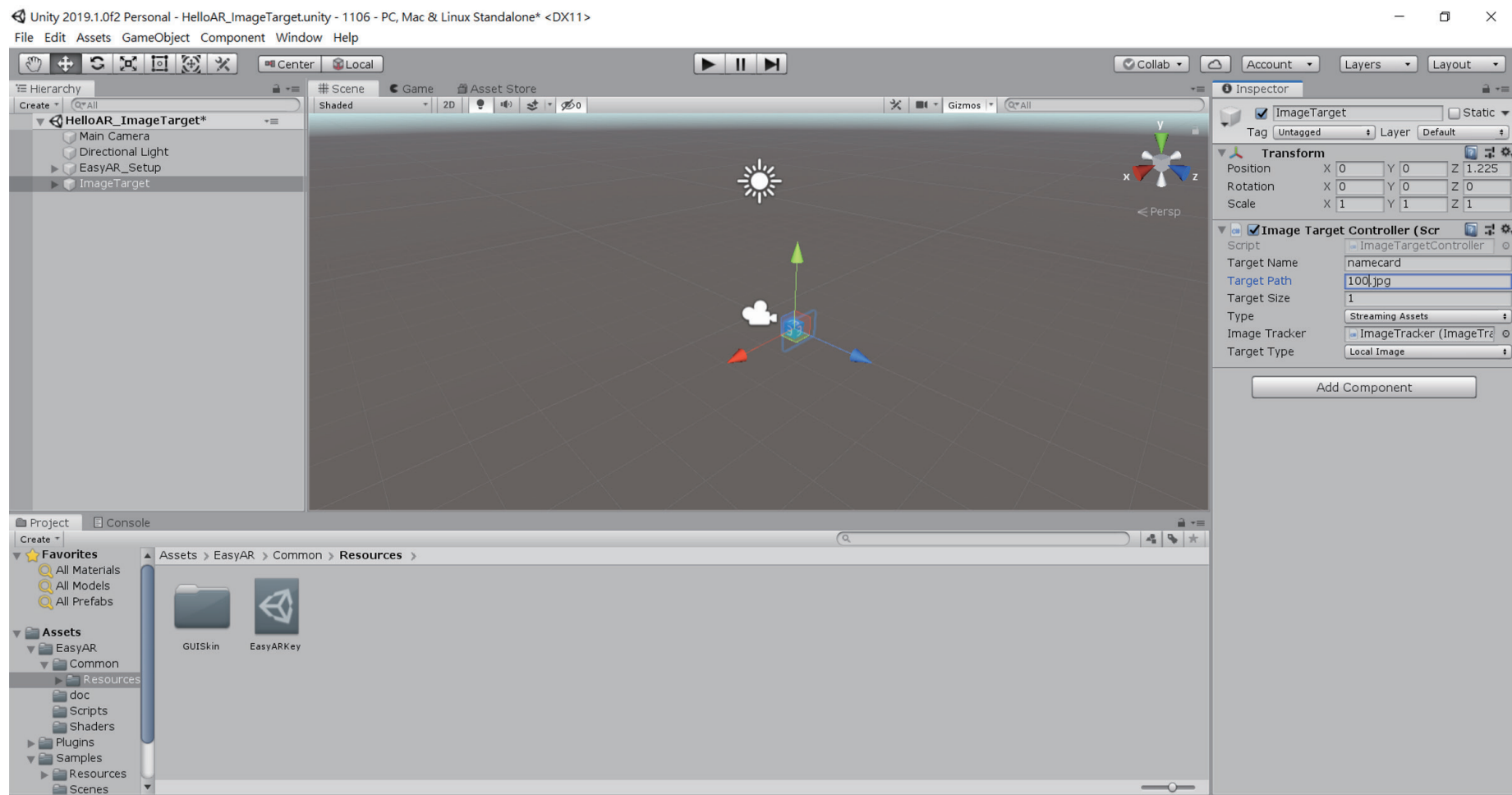
Tree Density : 樹木密度
Tree Height : 樹木的高低起伏



【Unity結合EasyAR】—— 測試

3. 回到Unity

左上方物件欄中選擇ImageTarget→到右方功能欄的Target Path輸入百元鈔票圖片名稱完成

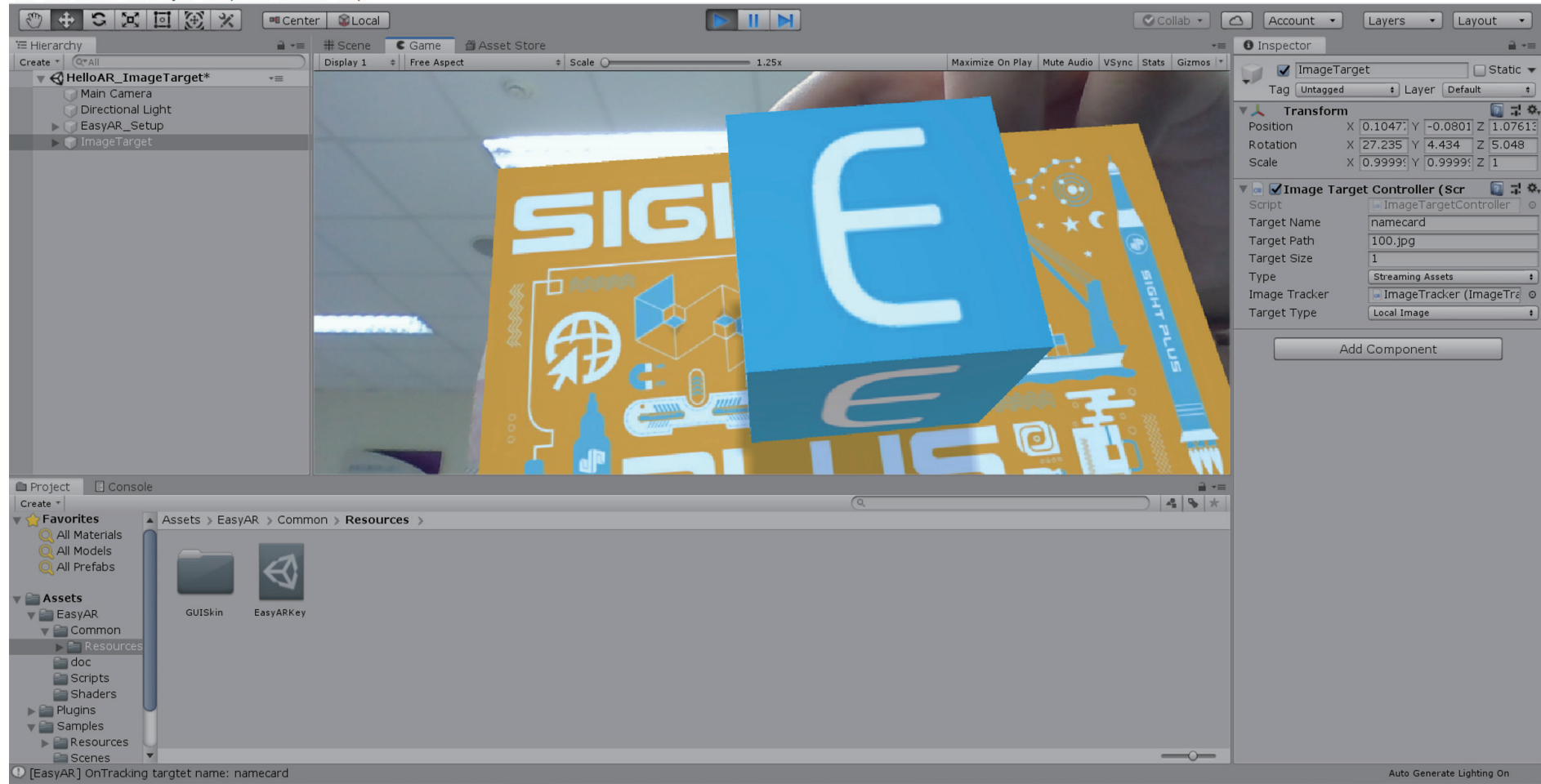


【Unity結合EasyAR】—— 測試

測試

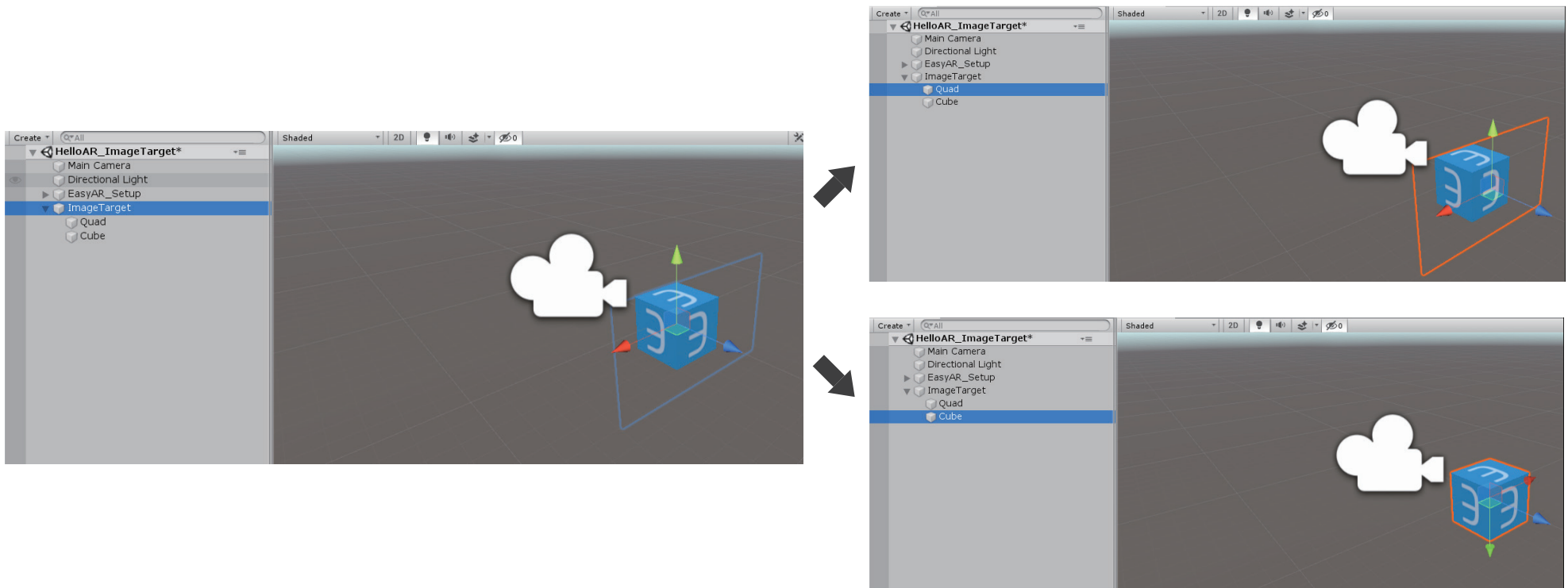
Unity 2019.1.0f2 Personal - HelloAR_ImageTarget.unity - 1106 - PC, Mac & Linux Standalone* <DX11>

File Edit Assets GameObject Component Window Help



【Unity結合EasyAR】—— 測試

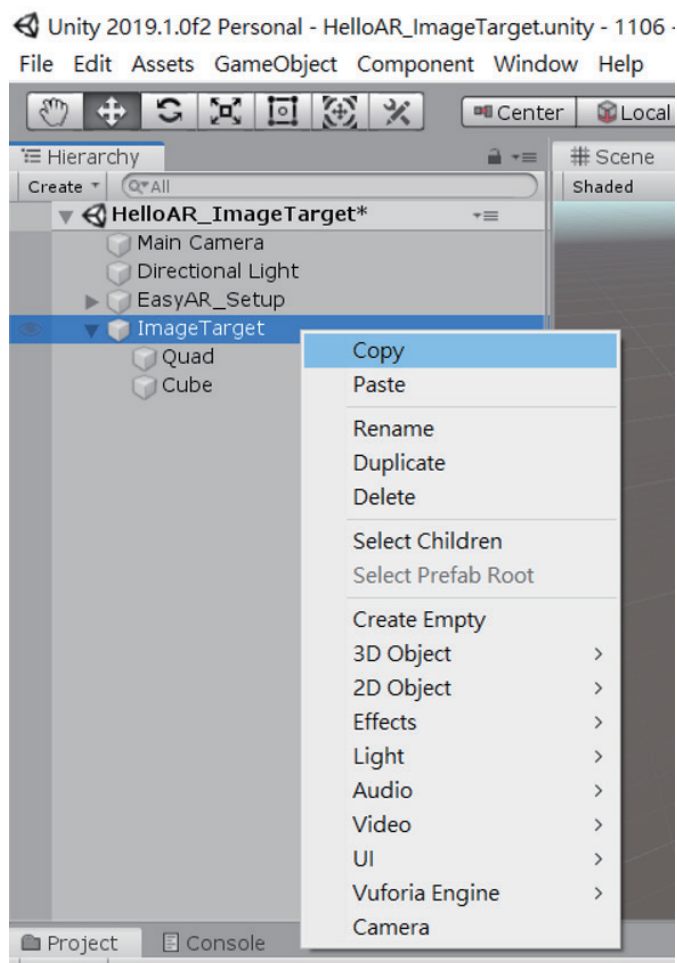
打開ImageTarget後會發現底下有兩個小物件
Quad是顯示圖片；Cube則顯示方塊



【Unity結合EasyAR】——自己新增顯示物件

一、新增ImageTarget來使用

1. 複製ImageTarget (右鍵Copy)



2. 貼上 (空白處右鍵Paste)



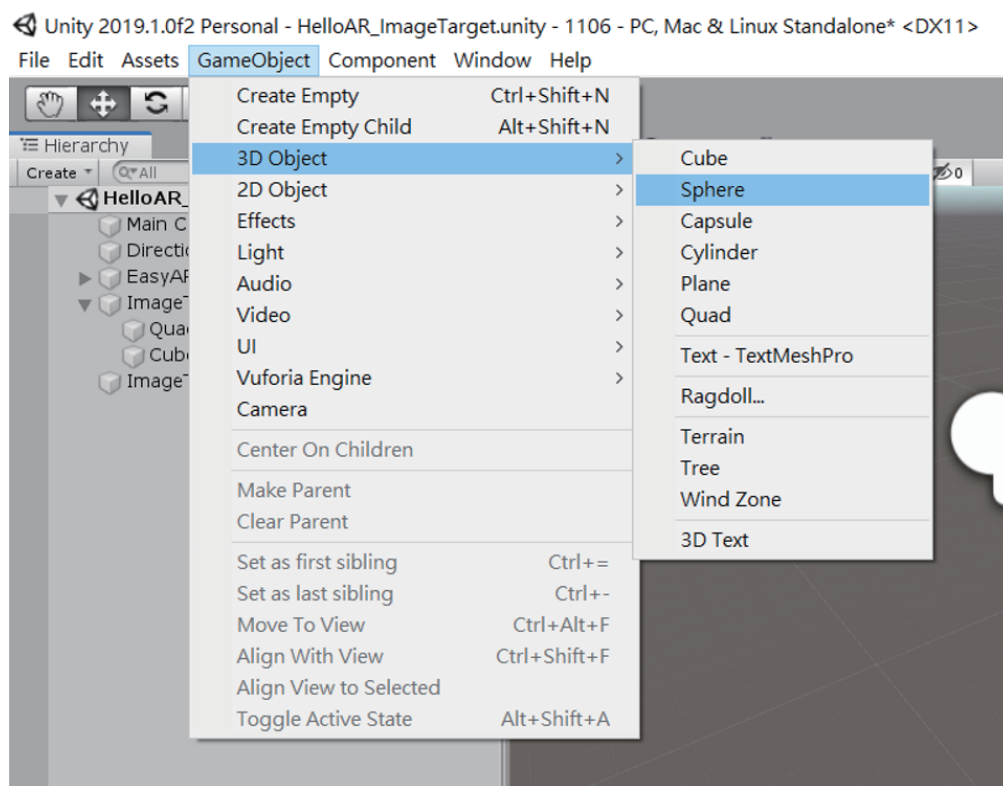
3. 點開ImageTarget(1)刪除裡面的Quad和Cube (前方會沒有箭頭)



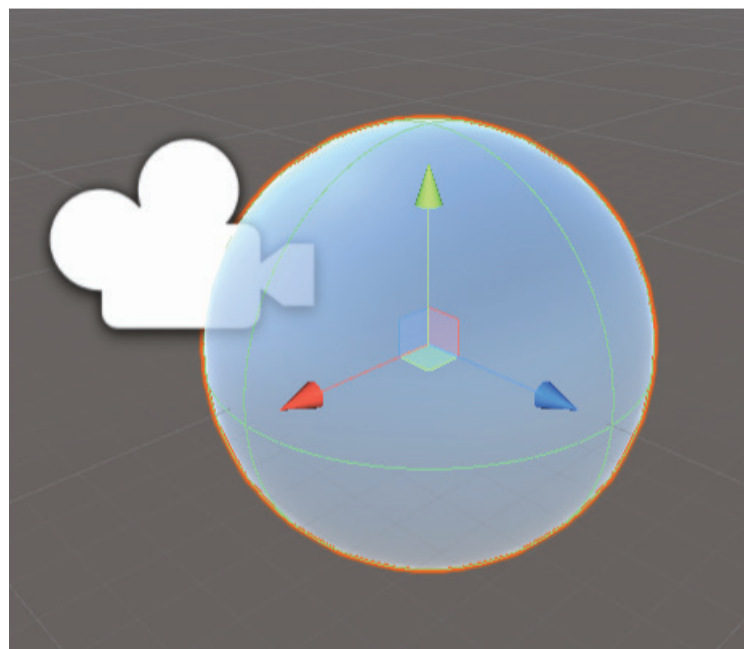
【Unity結合EasyAR】——自己新增顯示物件

二、匯入3D物件

I. GameObject→3D Object→Sphere

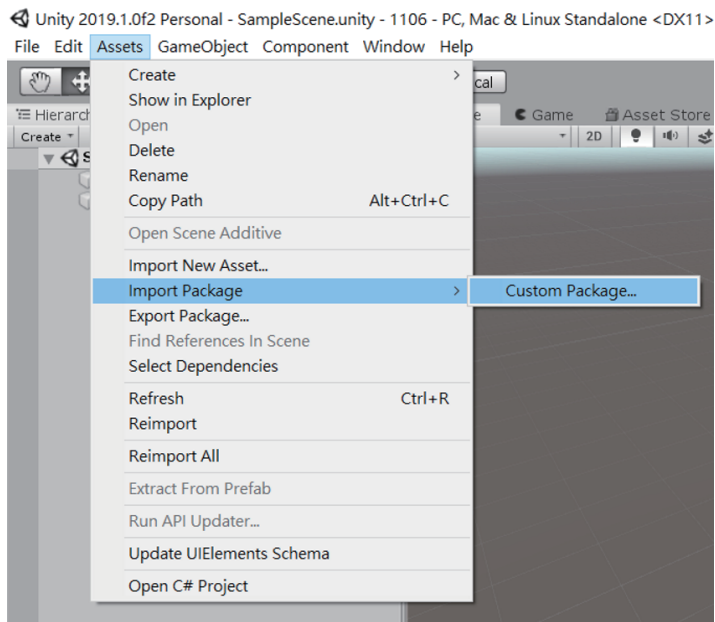


匯入成功

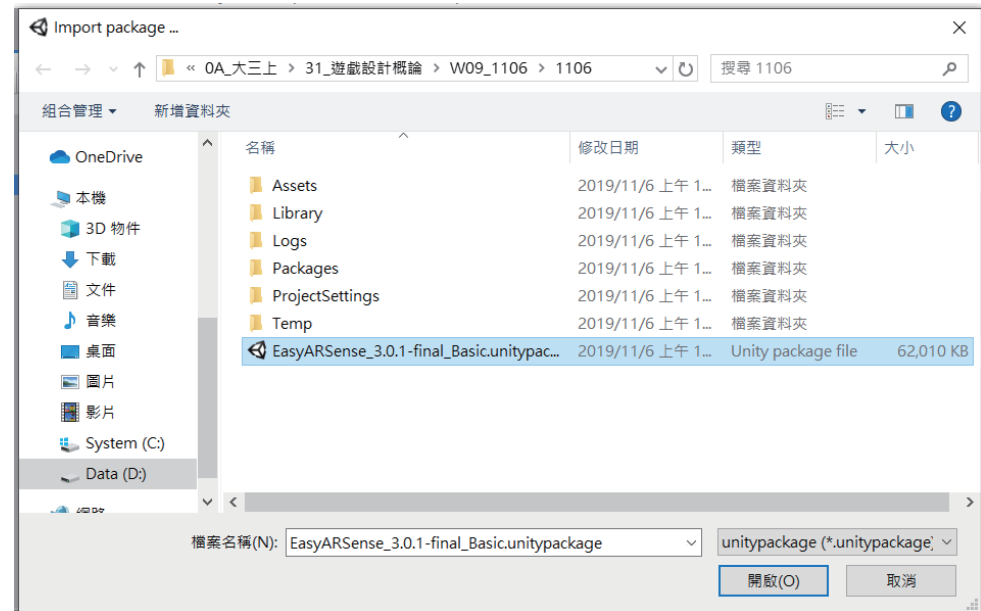


【Unity結合EasyAR】—— 匯入EasyAR資源包

1. 在功能列Assets→Import Package →Custom Package

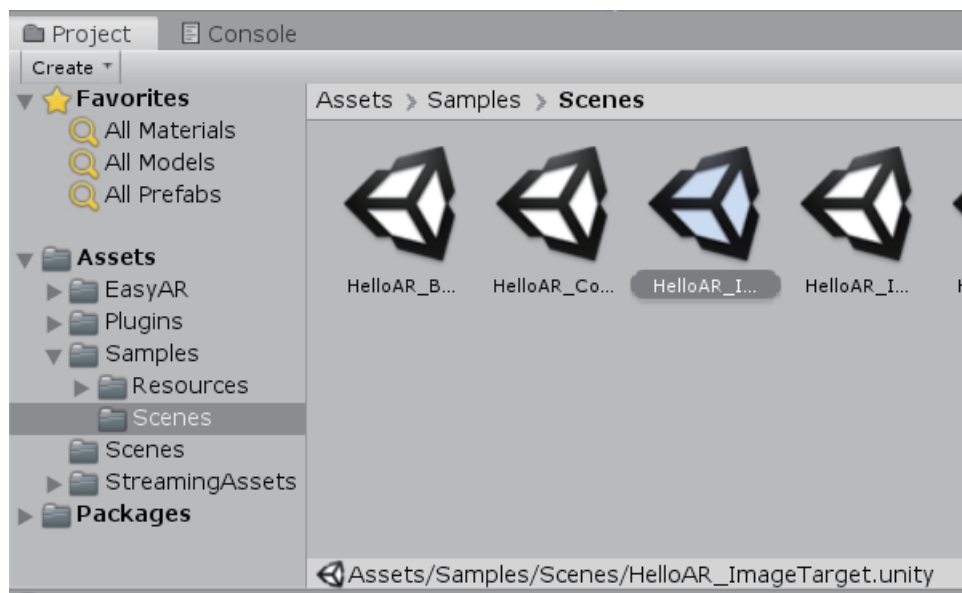


2. 找到資源包位置→Import

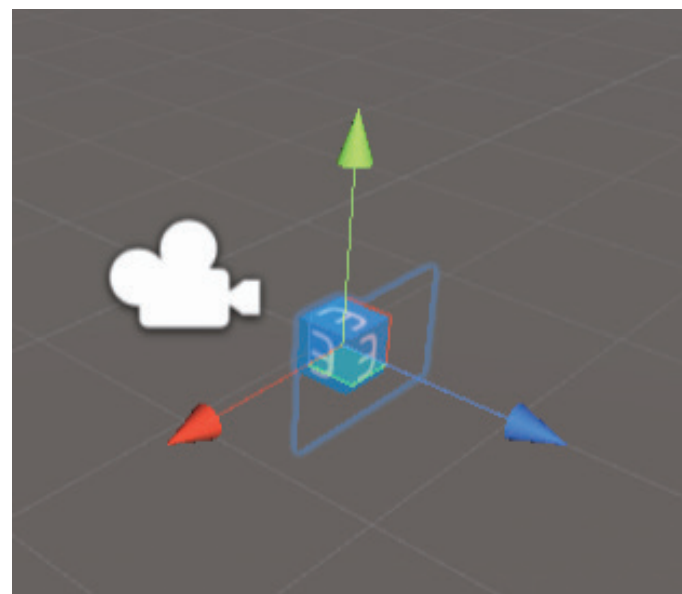


【Unity結合EasyAR】——置入EasyAR

1. 左方資源列找到HelloAR_ImageTarget

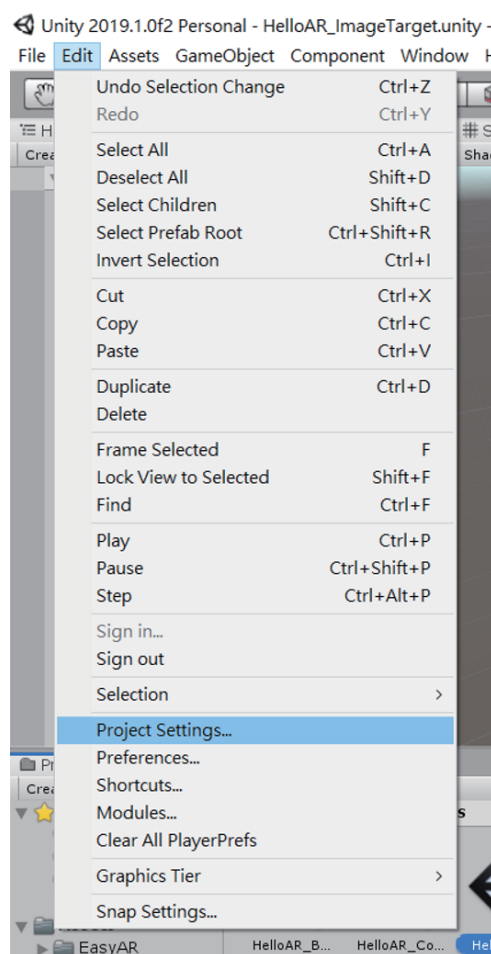


2. 雙擊放入畫面（藍色盒子）

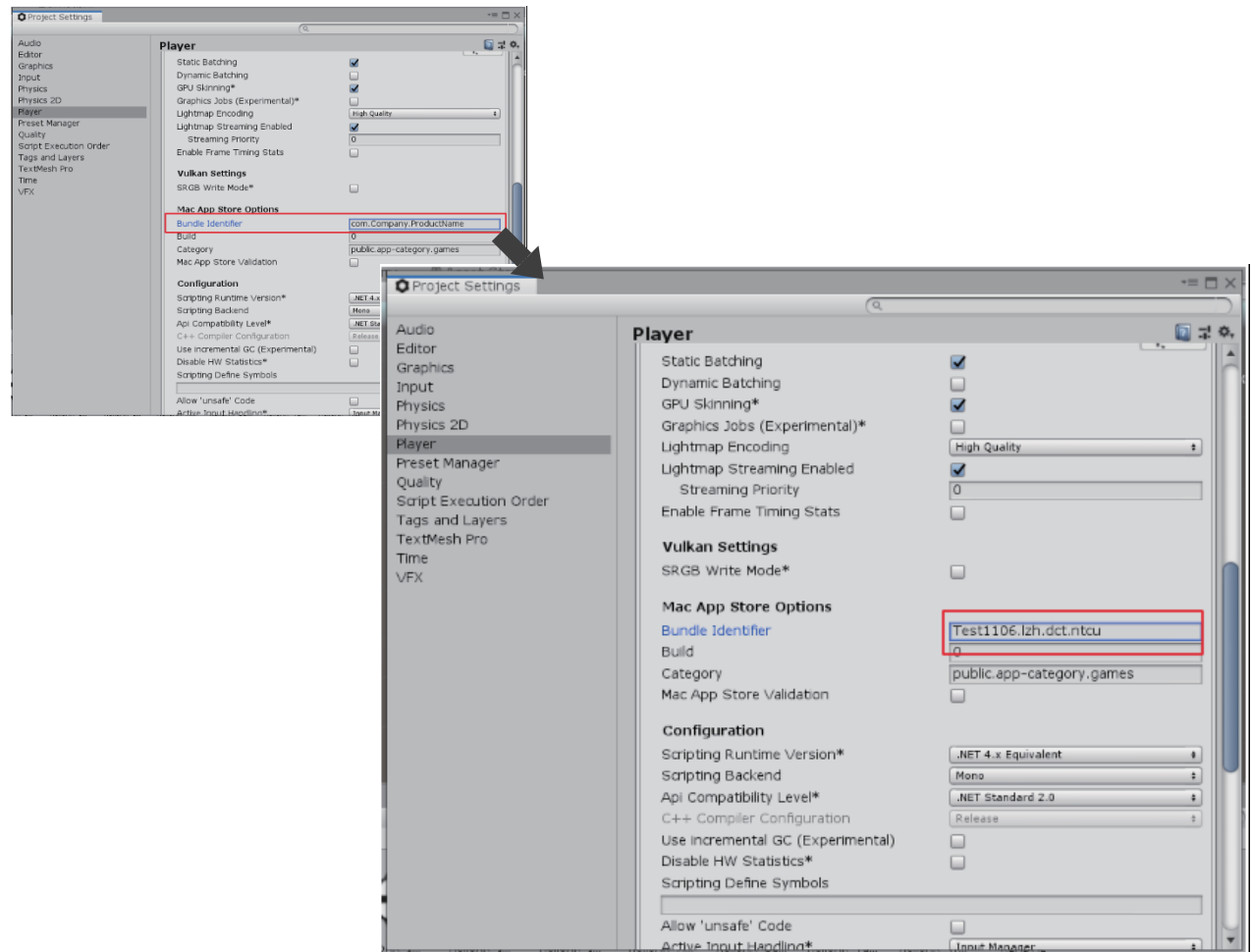


【Unity結合EasyAR】—— 為鏈結EasyAR設定環境

1. Edit→Project Setting



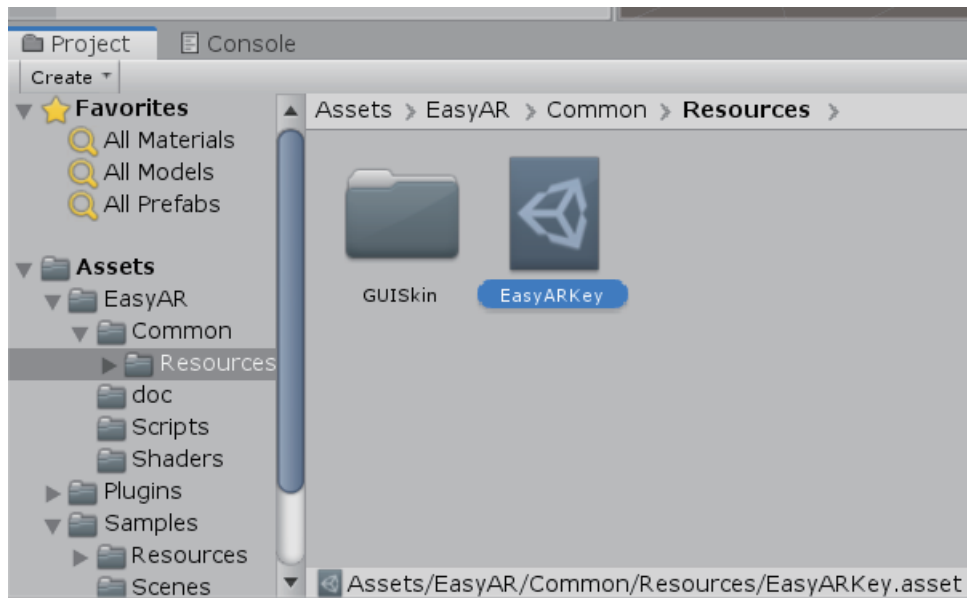
2. 進入後下拉找到Bundle identifier (Mac的APP名稱)，修改其名稱(自取) *最好有自己的命名規則 (專案名稱.名字縮寫.系名.校名)



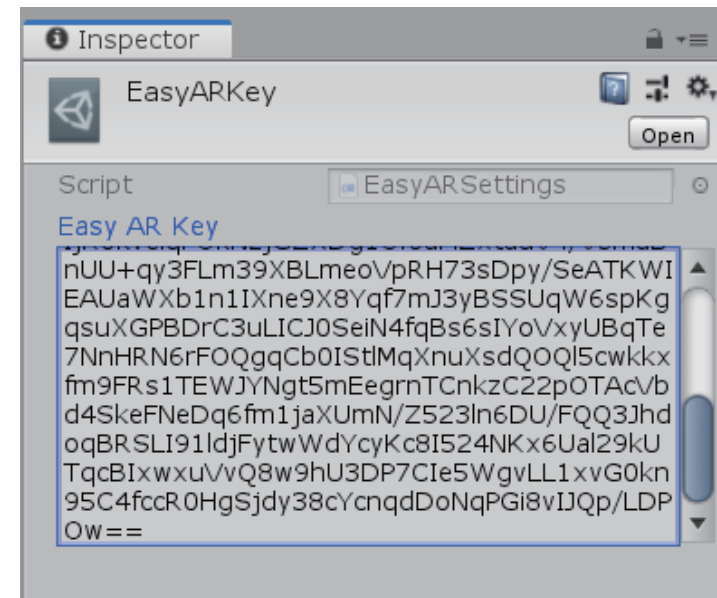
【Unity結合EasyAR】—— 連結EasyAR

4. 回到Unity

左方Assets→Common→Resources→點擊EasyARKey



5. 右方功能欄貼上Key



【Unity結合EasyAR】—— 測試

1. 到網路上找一張100元的圖片，存檔複製



2. 找到Unity專案中的Assets→StreamingAssets，貼上複製的100元圖片

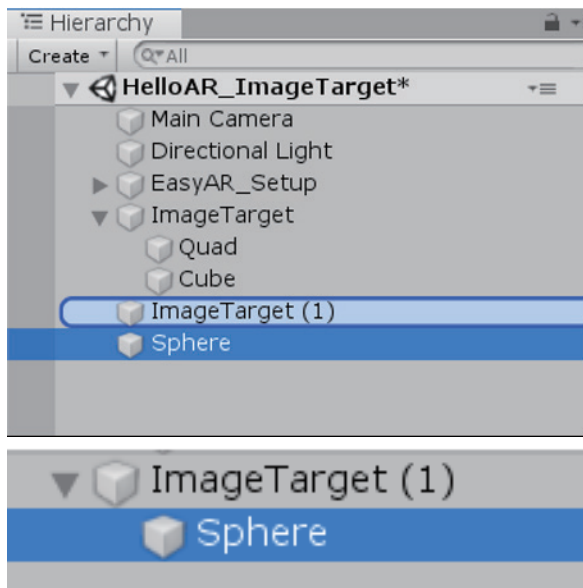
> Data (D:) > 0A_大三上 > 31_遊戲設計概論 > W09_1106 > 1106 > Assets > StreamingAssets

名稱	修改日期	類型	大小
Coloring3D	2019/11/6 上午 1...	檔案資料夾	
100.jpg	2019/11/6 上午 1...	JPG 檔案	52 KB
argame00.jpg	2019/7/26 下午 0...	JPG 檔案	188 KB
idback.etd	2019/7/26 下午 0...	ETD 檔案	51 KB
idback.jpg	2019/7/26 下午 0...	JPG 檔案	11 KB
namecard.etd	2019/7/26 下午 0...	ETD 檔案	56 KB
namecard.jpg	2019/7/26 下午 0...	JPG 檔案	182 KB

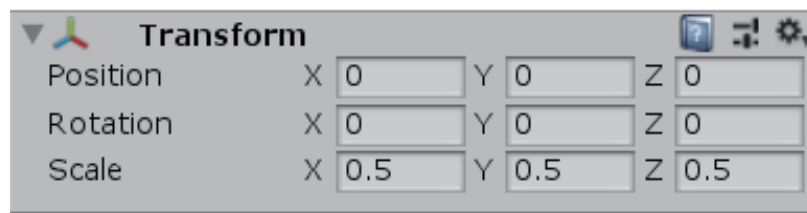
【Unity結合EasyAR】——自己新增顯示物件

三、使Sphere歸屬ImageTarget

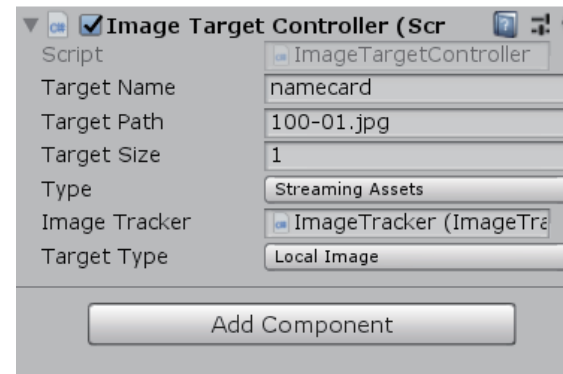
1. 按住Sphere拖拉到ImageTarget



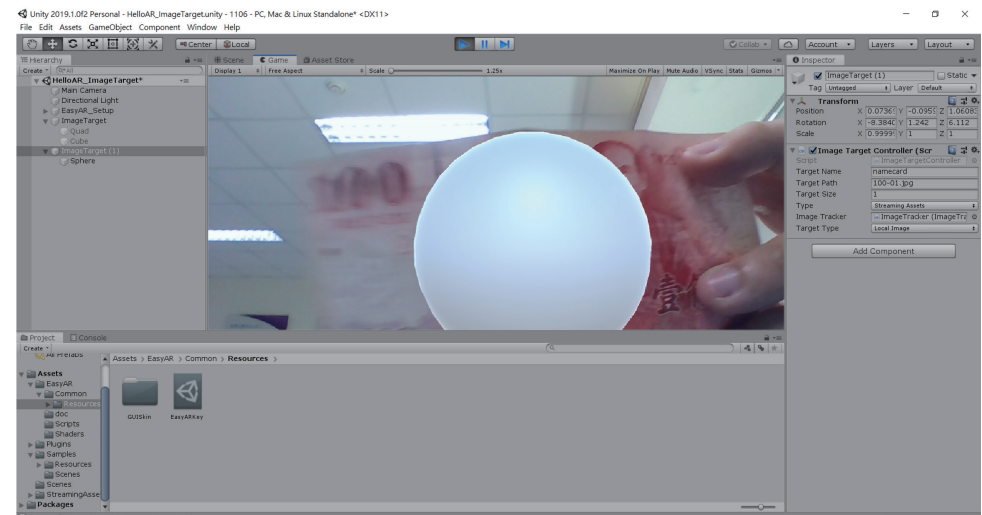
2. 將Sphere的位置 (position) 設置 (0,0,0) 此時即便ImageTarget一動也不影響Sphere位置



四、更改Target Path

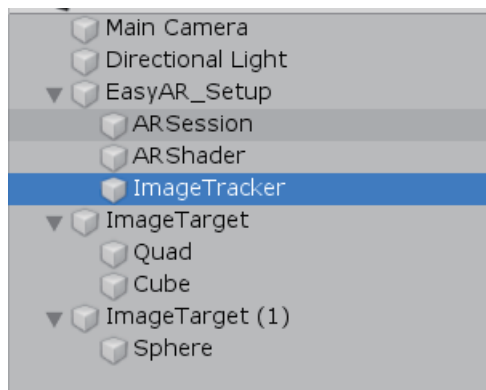


五、測試

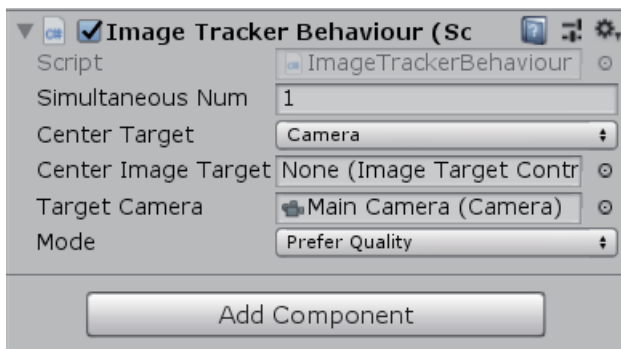


【Unity結合EasyAR】—— 使可測試物件增加

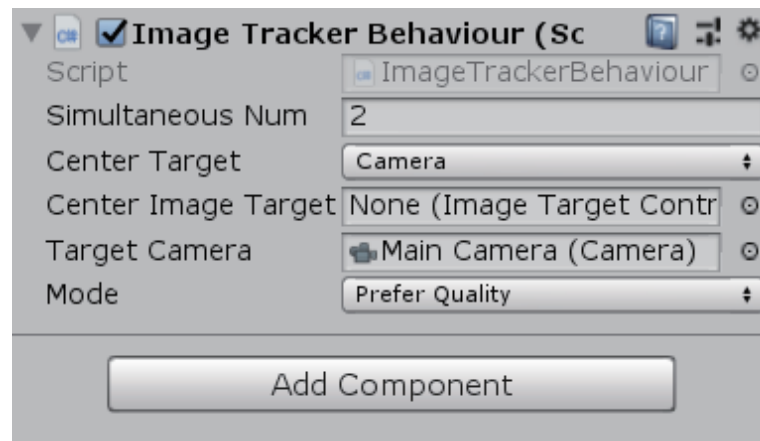
1. 點擊ImageTarget



2. 至右方數值欄

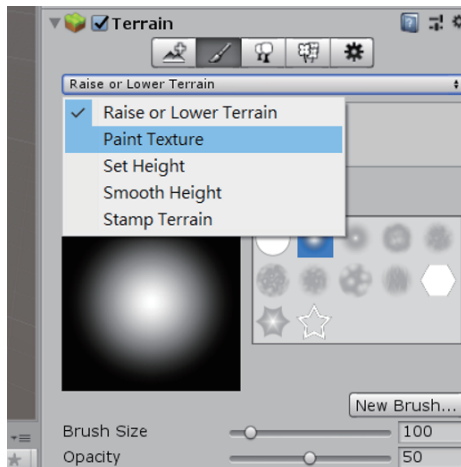


3. 更改Simultaneous的數字

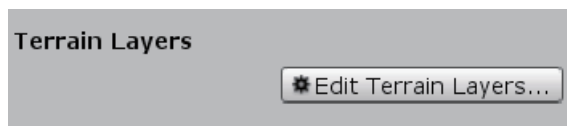


【Unity練習_草地繪製】

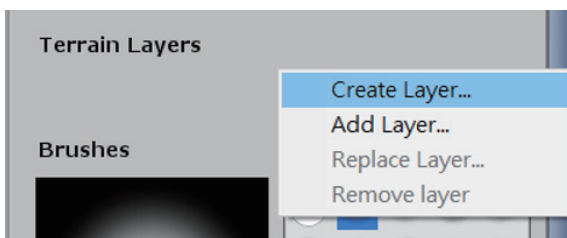
1. 在左方物件欄點擊Terrain
2. 於右方數值欄Terrain處選擇筆刷
3. 下拉選單選擇Paint Texture



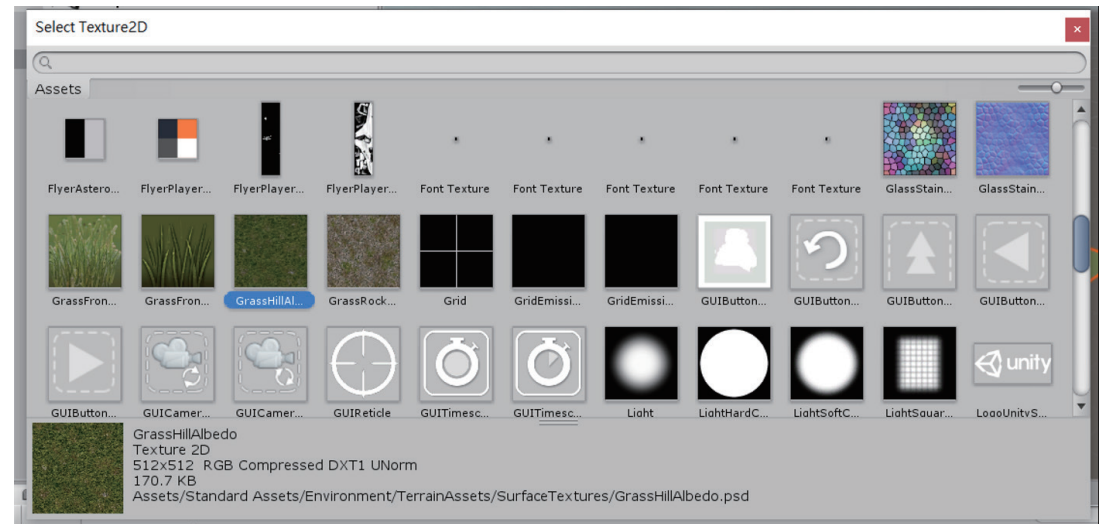
4. 在此處選擇Edit Terrain Layers



5. 選單選擇Create Layers



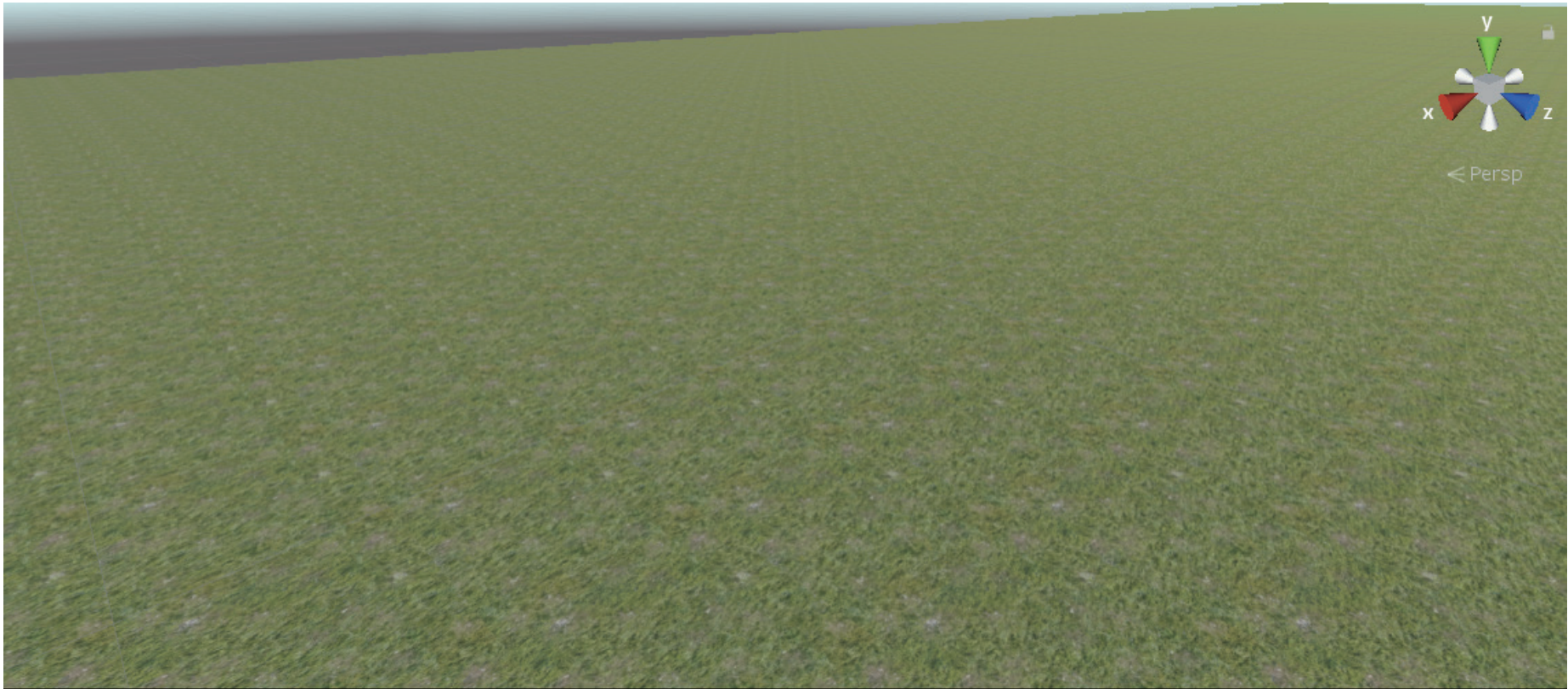
6. 雙擊想要的圖片



7. 右方數值欄會出現下圖



繪製成果

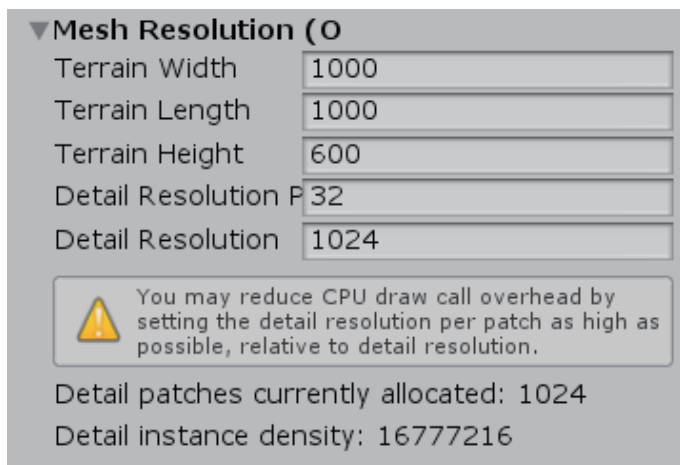


【Unity練習_更改Terrain大小】

1. 點擊齒輪



2. 下拉找到該圖即可更改



3. 風速等則在此處改



Be The Hero!

**“With great power, comes great responsibility.”
— Uncle Ben**

G7

ADT105101	葉洵嘉
ADT106110	林子涵
ADT106111	周家禾
ADT106137	李 威

遊戲初衷

「這個世界永遠歡迎新的英雄！」 -- Lena Oxton

It's time for
Change!

期望改變現代人日漸冷漠的現象，讓熱臉去貼熱屁股！
這個App裡的人們需要你！成為英雄吧！

遊戲簡介

“We are the heroes of our time.” – Måns Zelmerlöw

GPS

+

**互助
平台**

遊戲目標

“A hero can be anyone.” – Batman



互助精神



及時求助



及時救援



給予回饋

遊戲介面



遊戲介面



遊戲介面



遊戲介面



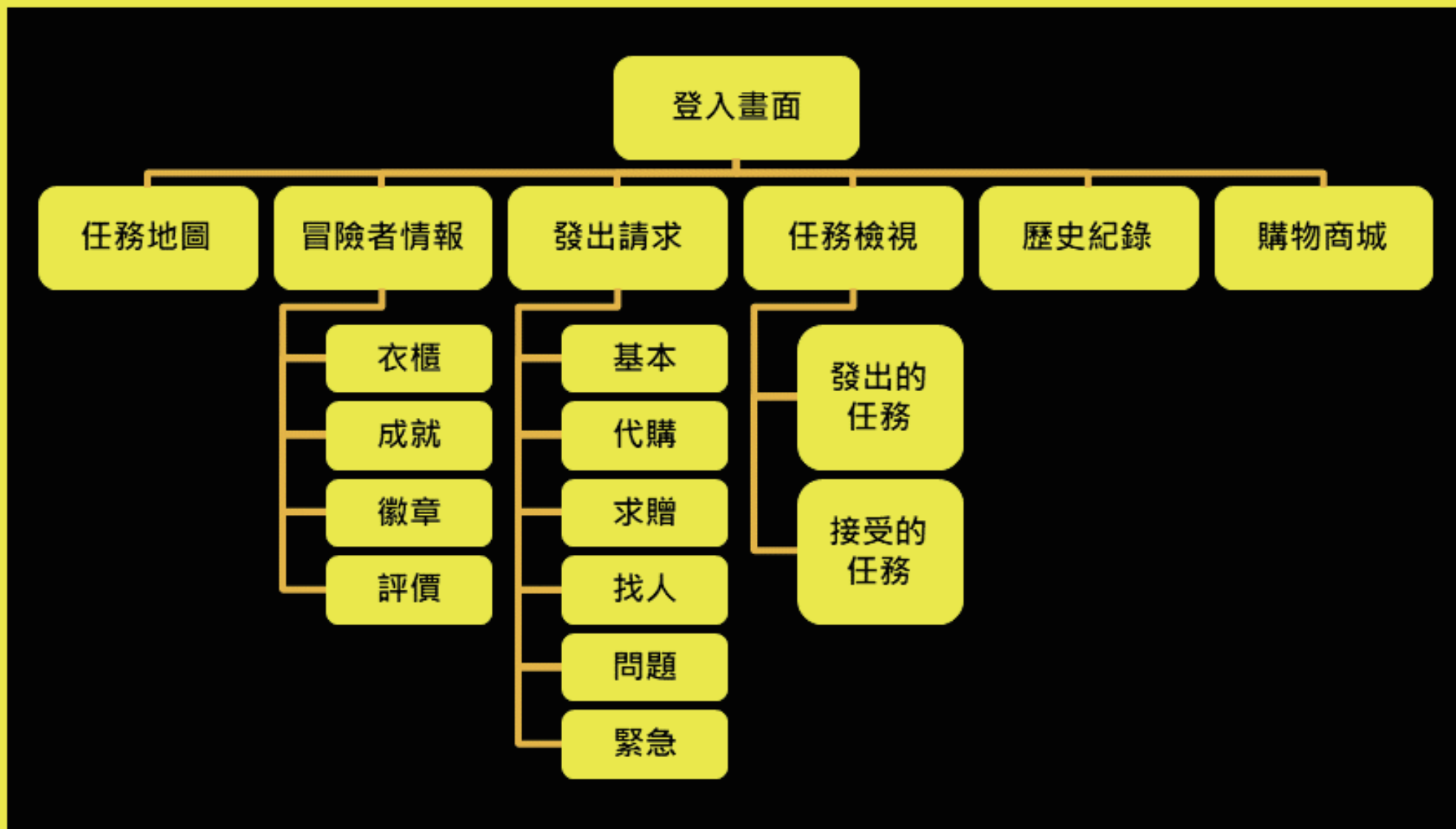
遊戲介面



遊戲介面



遊戲架構



【展示海報】

BE THE HERO!

指導老師/ 吳育福 老師
組員/ ADT105101_葉海暉 ADT106111_周家禾
ADT106110_林子涵 ADT106137_李 威

遊戲理念

以幫助他人為核心理念，有鑑於看到一些好心沒好報、被冤枉甚至成為替罪羔羊的事件，或是求助無門的情況，讓社會逐漸冷漠，因此我們希望透過這款遊戲讓需要幫助的人有地方讓他們的求救訊息被看見，熱心的人能避免有心人的利用，讓他們的好心能幫助到真正需要幫助的人。

遊戲目標

- 
互助精神
- 
SOS 及時求助
- 
及時救援
- 
給予回饋

遊戲特色

使用互助平台結合GPS系統讓冒險者們能輕易知道哪裡有人需要幫助，如同解任務般的遊戲方式，增加帶入感，並在幫助他人的同時，也能讓虛擬的自己成長，進而提升幫助他人的意願。而當自己有困難時則化身村民，給予其他冒險者經驗值與獎賞，達成互相幫助一同成長的精神，有朝一日所有人都能是所有人的英雄！

獎勵機制

- 
經驗值
完成任務時獲得
用來提升等級
- 
點數
完成任務時獲得
可在購物中心購物
- 
成就
完成條件時獲得
可作個人榮譽
- 
評價
完成任務時進行給予
可作個人榮譽

遊戲玩法

進入主頁面後，選擇任一任務框，村民會收到你的接取要求，他受理後即成功接取，接著完成任務要求後，前往村民所在地交付任務，由村民確認完成後，點擊任務單中的完成任務，即可獲得經驗值與點數。隨著完成任務數量增加，會逐漸解鎖勳章與獲得成就，這些功績會影響給其他冒險者知道，如同信用度，還有另一響影響信用度的則是評價，來自完成任務時村民所給的星數與敘述，若太低也許對方不會讓你接任務囉，努力朝英雄這份殊榮前進吧！

遊戲介面



- 主頁為回登入畫面，其他頁面則是回主頁。
設定、控制音量、顯示等。
- 主頁面。使用地圖方式呈現，冒險者可在這裡接取任務的地點與內容並接取後前往發出任務所在地。
- 任務框。會顯示任務內容摘要、需求人數、村民資訊及地點地址幫助快速了解任務。
- 功能列表。可查看自己的狀態、發出請求、確認任務及購物。
- 冒險者資訊。可查看自己的各種資料，如等級、點數、成就等。
- 發出請求。為方便發出需求，需先在此決定求助任務類型。
- 發出請求。選好類型後即可填寫內容發出任務框。
- 任務檢視。可查看發出的任務與接取的任務及其內容。
- 歷史紀錄。可查看曾完成的任務及其內容。