

## 108 年畢業專題發表第四次發表老師講評及學生回覆

發表順序：	組員名單：	指導老師：
第 10 組	4A 105024019 黃婉綺、4A 105024124 郭毓呈、4A 105024201 陳佩玟 4A 105024204 范淳惠、4A 105024236 王駿誠、4B 105024239 簡世益	陸清達 老師
2.	建人老師：動畫很好但遊戲感覺單調，互動的本質跑掉了。	未表現出遊戲的特色。在校外展和報名比賽前，我們將盡可能
1.	俊宏老師：影片建議用一個子母畫面來顯示搖桿的操作畫面，然後遊戲賣點是什麼？	謝老師的建議，本次專題製作的遊戲為簡單操作的輕鬆小品，主要以淺顯易懂的故事內容加上俐落的遊戲操作做為賣點。將於校內外展開放現場试玩，讓玩家親自體驗搖桿的操作方式，更直覺地了解遊戲方法。遊戲除了搖桿之外，也可以使用鍵盤操作，因此將以實際全景體驗的方式取代子畫面的展示方式。
	老師講評	學生回覆

		地把理想中的遊戲特色展現出來。
3.	佳漢老師：不知道為什麼去縮減難度，使遊戲太簡單了？	報告中僅說明為避免遊戲重複單一行為，降低遊戲樂趣，故將原先設計的開放地圖改為數個獨立關卡，每個關卡都有其獨自特色，並無降低整體遊戲難度。
4	佳漢老師：安潔拉跑步時武器不見的小 bug。	遊戲設定即在移動迴避等狀態下武器暫不顯示，攻擊時才將召喚出武器進行攻擊，也可讓武器在遊戲中一直顯示。
5	玲玲老師：遊戲影片感覺太沉悶。	我們高估了自己的能力，在最後發表時並未表現出遊戲的特色，使影片看起來也較沉悶。在校外展和報名比賽前，我們將盡可能地把理想中的遊戲展現出來。

指導老師簽章：

陸清蓮