

行動裝置軟體應用研究  
遊戲思維 遊戲化的要素  
分組合作學習

1. 閱讀遊戲思維文章，了解遊戲設計的思維。

巴特爾把遊戲用戶分為 4 類，然後分別設計滿足他們各自偏好的遊戲元素：

- (1) 成就者，喜歡不斷地升級和獲得徽章；
- (2) 探險家，喜歡尋找新的內容；
- (3) 社交家，喜歡和朋友在線互動；
- (4) 殺手，喜歡對抗，喜歡 PK。

原文網址：<https://kknews.cc/game/9mamo25.html>

2. 上網搜尋其他遊戲設計的成功要素。

3. 並以以下的例子



每組任選上面一個主題，設計出二種不同類型的遊戲。並且是滿足不同的目標客戶。

以 PPT 報告。

## PPT

### 需要包含

1. 市面上類似的二種遊戲類型畫面截圖&影片連結
2. 遊戲設計要素 (分別二種遊戲描述)

#### 遊戲目標

##### 目標族群

年齡、性別

- 哪一種族群
- (1) 成就者，喜歡不斷地升級和獲得徽章
  - (2) 探險家，喜歡尋找新的內容；
  - (3) 社交家，喜歡和朋友在線互動；
  - (4) 殺手，喜歡對抗，喜歡 PK。

#### 故事情節

線性

非線性

#### 遊戲玩法 (雛型畫面)

單人

多人

線上

#### 遊戲流程圖 (手繪)

#### 獎勵機制

遊戲積分

排行榜

徽章、.....

#### 及時反饋機制?

行為

音效

動畫

影片

AR.....

3. 說明你的設計理念
  - WHY 你的遊戲會吸引人?
  - 你認為會成功的地方?
  - 如何達到教育目的?
4. 製作工具