

東南科技大學數位遊戲設計系

專題企畫書

勒阿利亞斯戰紀

成員: 40825065 廖哲民

40825008 陳豪憲

40825088 黃治豪

40825007 莊亦翰

40825008 邱邦宸

指導老師: 邱竣揚

# 目錄

- 參考文獻與分析

- 1-1 目標市場分析

- 1-2 相關遊戲分析

- 1-3 研究動機

- 1-4 開發軟體

- 遊戲概述

- 2-1 遊戲世界觀與故事

- 2-2 遊戲對話

- 2-3 遊戲特點

- 2-4 系統規格

- 遊戲機制

- 3-1 遊戲類型

- 3-2 遊戲操作

- 3-3 遊戲方式

- 3-4 遊戲流程圖

- 製作項目與進度

  - 4-1 遊戲美術

  - 4-2 工作分配

- 操作及介面規劃

  - 5-1 主選單與功能選單

  - 5-2 操作教學

- 遊戲系統

  - 6-1 戰鬥系統

- 遊戲分級

  - 7-1 遊戲分級

# 圖表目錄

圖 1-2 參考遊戲圖

圖 1-3 開發軟體圖

圖 2-4 Steam 平台圖

圖 3-4 遊戲流程圖

圖 4-1~3 主角與魔王美術圖

圖 4-4~6 場景

圖 5-1~4 遊戲內實際畫面

圖 5-5 遊戲開始選單.介面

圖 7-1 遊戲分級圖

# 專題製作審定書

東南科技大學數位遊戲設計系

專題製作審定書

東南科技大學數位遊戲設計系

廖哲民、黃治豪、陳豪憲、莊亦翰、邱邦宸

君所提之專題製作

勒阿利亞斯戰紀 (題目)

認為符合專題製作標準。

指導老師 邱竣揚 (簽名)

# 第一章 參考文獻與分析

## 1-1 目標市場分析：

台灣手遊市場並沒有因為疫情拓展了市場的人數，市場競爭已經趨近飽和。

這其中，下載量排行的前五種類別，「超休閒遊戲的解密益智類別」為 2020 截止到 11 月最受歡迎的品類。而在重度品類中，「角色扮演 RPG」還是台灣玩家最主流的類型，在前五中佔了兩個品類。

## 1-2 相關遊戲分析：

我們參考了以下相關類型的 2d 風格遊戲：

彈射世界：

他的攻擊可以累積能量及 Fever 值來使用技能,可以參考這模式. 這遊戲用彈珠台的遊玩方式很懷念 很特別,又有創新元素 確實好玩



1



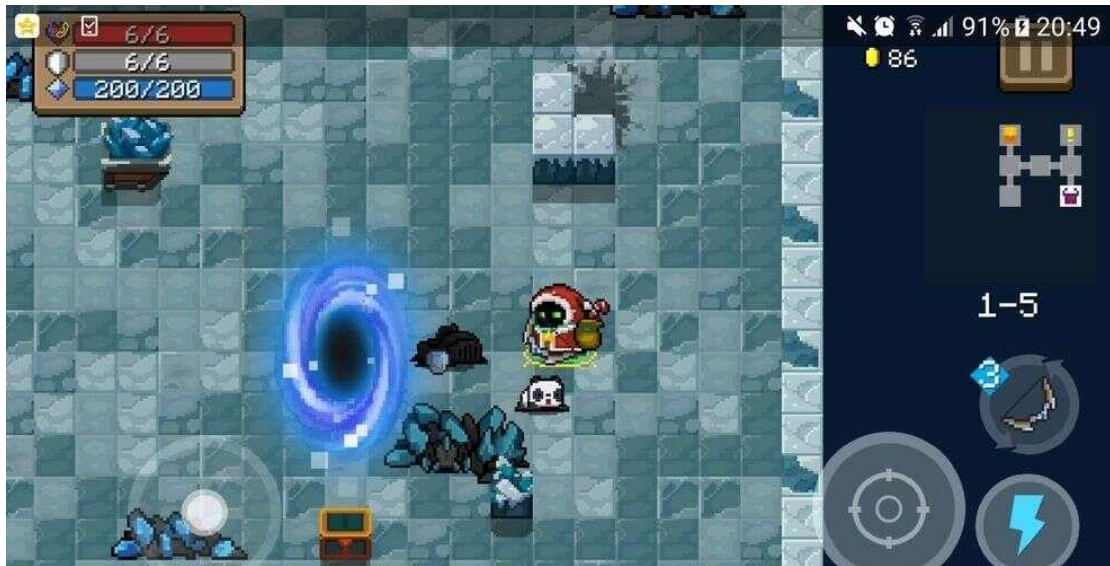
彈射世界 實際遊戲畫面

元氣騎士:

遊戲中打關卡的掉落.蒐集.戰利品的想法很好 可以參考這部分 這遊戲  
變化真的很多,很多種玩法讓人玩不膩 但要先接受他的畫風.畫質



2



克魯賽德戰記:

遊戲中必須自己配對出不同的隊伍,使用不同技能來破關,可以參考這點  
這個能透過不停強化堆疊出更高等級的能力而且改造武器成功率也高



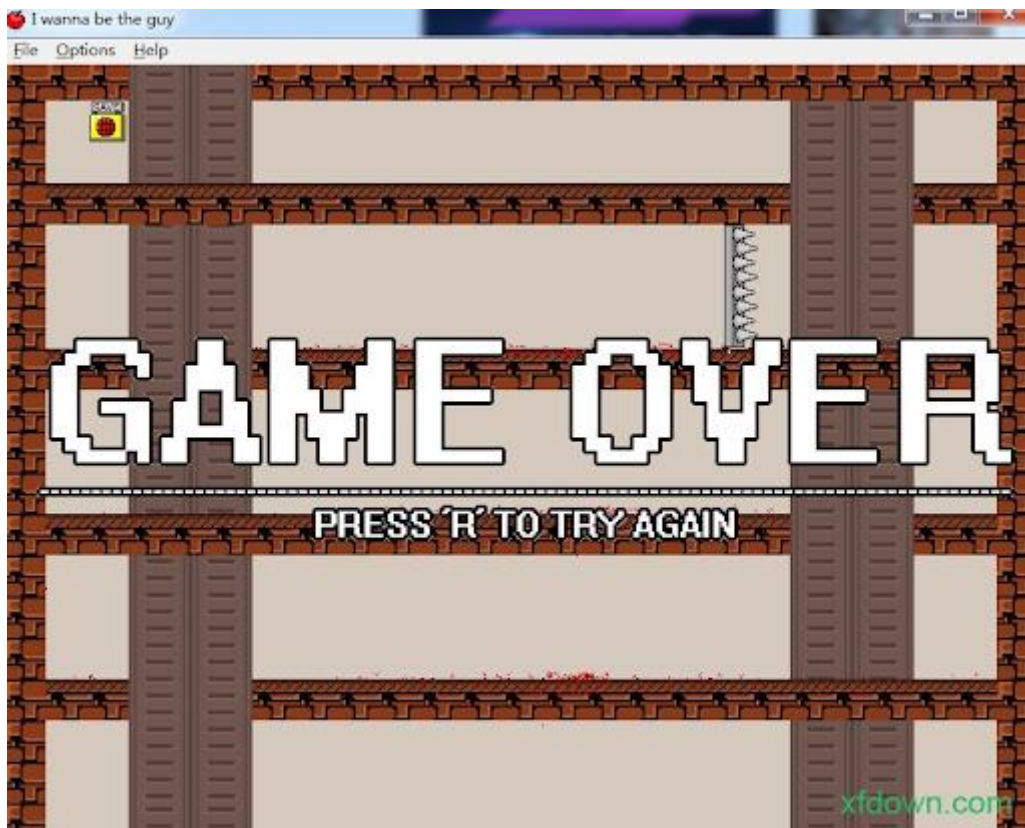


I wanna be the guy ... :

可以用他的遊戲操作方式

他這款遊戲就是做來氣人的一堆隱藏陷阱會讓你很生氣

但過關後的成就感也高 讓人又愛又恨的過關遊戲



### 1-3 研究動機

主要是因為我們滿喜歡這種像素風的遊戲，

市面上滿多這種風格的遊戲，

但喜歡的人算是小眾，也因為這樣

，

我們想要做出不同於市面上許多這種像素風遊戲的玩法以及特色，

希望能給各位玩家帶來不一樣的遊戲體驗，藉此吸引玩家的眼球。

### 1-4 開發軟體

遊戲開發：Unity



畫面美術設計：PhotoShop



企劃與提案：PointPower、Word



## 第二章 遊戲概述

### 2-1 遊戲世界觀與故事

遊戲背景: 古希臘 波希戰爭時期

世界觀:

主角勒阿莉亞斯因為對戰爭勝利的執念，向戰神阿瑞斯立下誓言，用自己的肉身作為祭品，讓其幫助自己獲得對抗蠻族的勝利，而阿瑞斯因為看到了勒阿莉亞斯的誠懇及堅定的意志，立馬答應了，還贈送了一樣厚禮——用聖火鑄造而成的阿瑞斯之劍。

得到了阿瑞斯的祝福以及迪阿布羅魔劍的勒阿莉亞斯，在戰爭中所向披靡. 無人能擋，在掃蕩完蠻族後，勒阿莉亞斯成為了阿瑞斯最信賴. 最強力的一位戰將也持續地為了戰神阿瑞斯在世界各地征戰，直到在後來的一場與革命軍的戰爭裡，勒阿莉亞斯無意中從革命軍首領口中發現了自己其實只是阿瑞斯用來屠殺. 征服這個世界的旗子，得知真相的勒阿莉亞斯憤而決定用阿瑞斯賜與他的力量及武器來反抗他。

知道了這件事的阿瑞斯意外的冷靜，決定等勒阿莉亞斯到他面前時，親自殺了他，一路上也必須跟很多以前在阿瑞斯陣營那一起並肩作戰的戰友們廝殺，勒阿莉亞斯一開始沒辦法痛下殺手，但後來在革命軍首領的開導下，他領悟了自己走上這條路必須面對的事情，也不再對之前的戰友手下留情。

過了數年的征程，革命軍們與勒阿莉亞斯終於到了阿瑞斯的所在地，而勒阿莉亞斯也決定親自去手刃這位曾經最景仰的人——阿瑞斯。

## 2-2 遊戲概要

遊戲中透過進行「過關」及「對話」，漸漸讓玩家們沉侵在遊戲裡，

進行劇情探險時，能夠自由探索以 3D 圖像繪製的大帝國劇場及森林.沙漠場景。

藉由與一路上見面的許多敵人及盟友進行對話，體驗各種精彩劇情。

而冒險部分是能用輕鬆小品打怪的玩法能把一直迎來的敵人大批的清除，輕鬆的打擊感。

## 2-3 遊戲特點

冒險. 角色扮演. 攻略關卡. 2D 橫向卷軸風

## 2-4 系統規格

遊戲平台:Steam 支援平台:PC



## 第三章 遊戲機制

### 3-1 遊戲類型

像素風格,冒險通關

### 3-2 遊戲操作

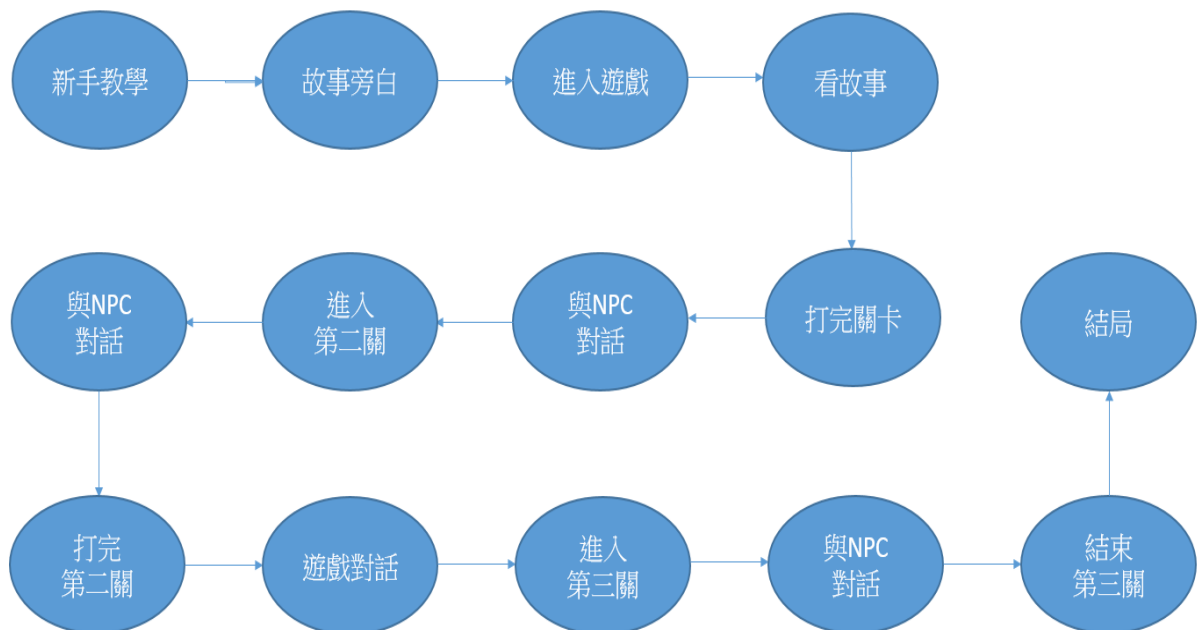
鍵盤,滑鼠操作

### 3-3 遊戲方式

通關 3 個關卡

### 3-4 遊戲流程圖

## 遊戲流程圖



## 第四章 遊戲開發與進度

### 4-1 遊戲美術



主角 (美術圖) 4-1

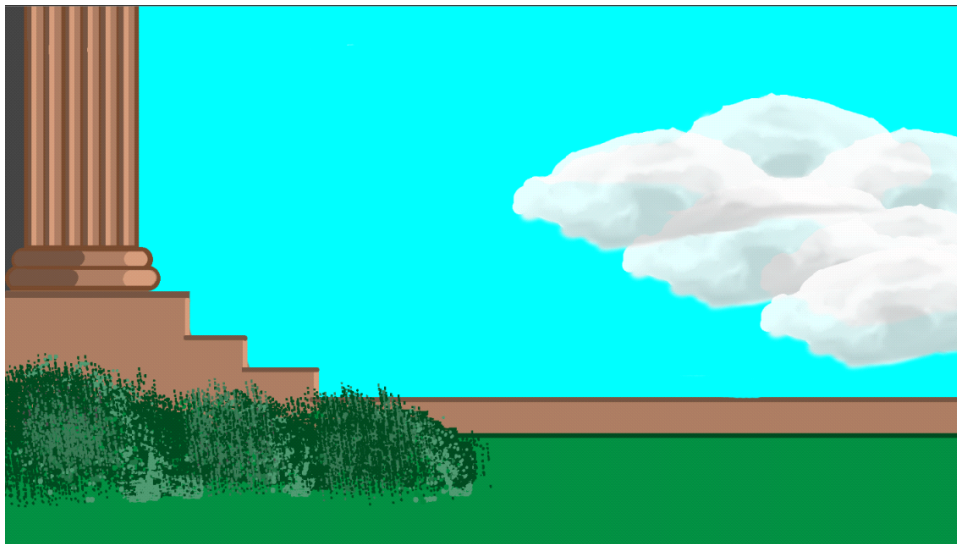


魔王(戰神) 美術圖 4-2

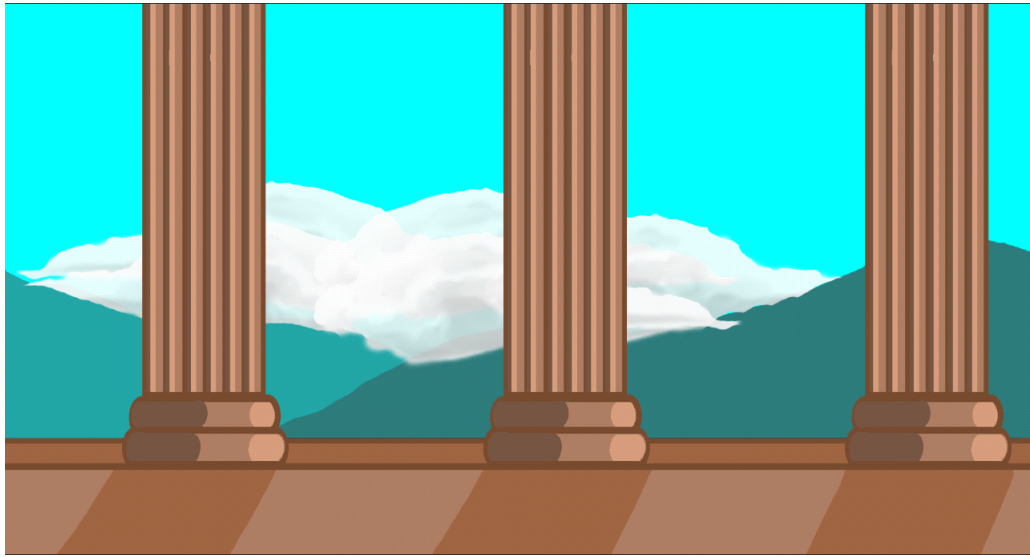




團長(美術圖) 4-3



4-4



4-5



3 張場景 4-6

## 4-2 工作分配

陳豪憲 負責美術 畫人物與背景

莊亦翰 負責美術 畫主選單介面與設定介面

黃治豪 負責企劃與 PPT 簡報製作

廖哲民與邱邦宸 負責程式會議紀錄



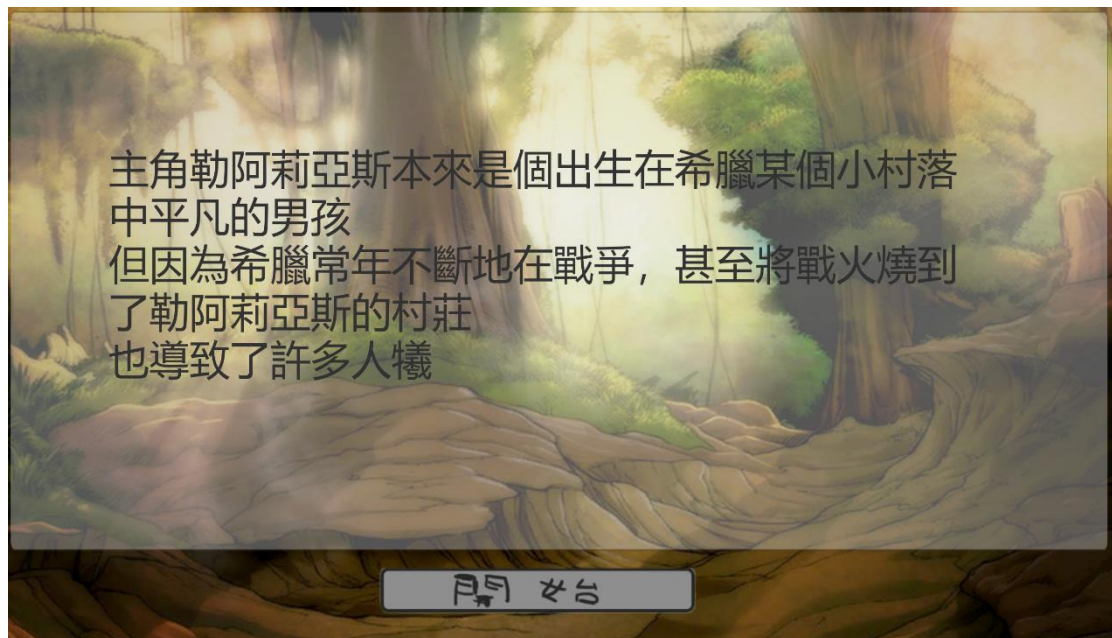
主要海報

## 第五章 操作及介面規劃

### 5-1 遊戲介面



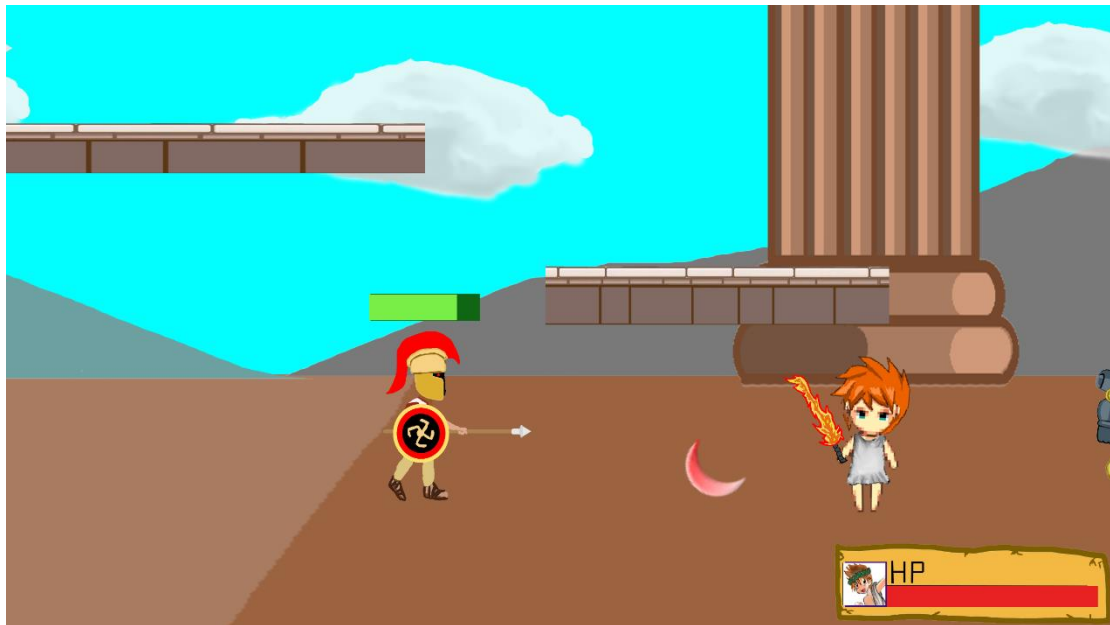
此為進入遊戲內的介面 5-1



遊戲開始時的前導故事 5-2

## 5-2 主選單與功能選單

此為遊戲開始的介面選單

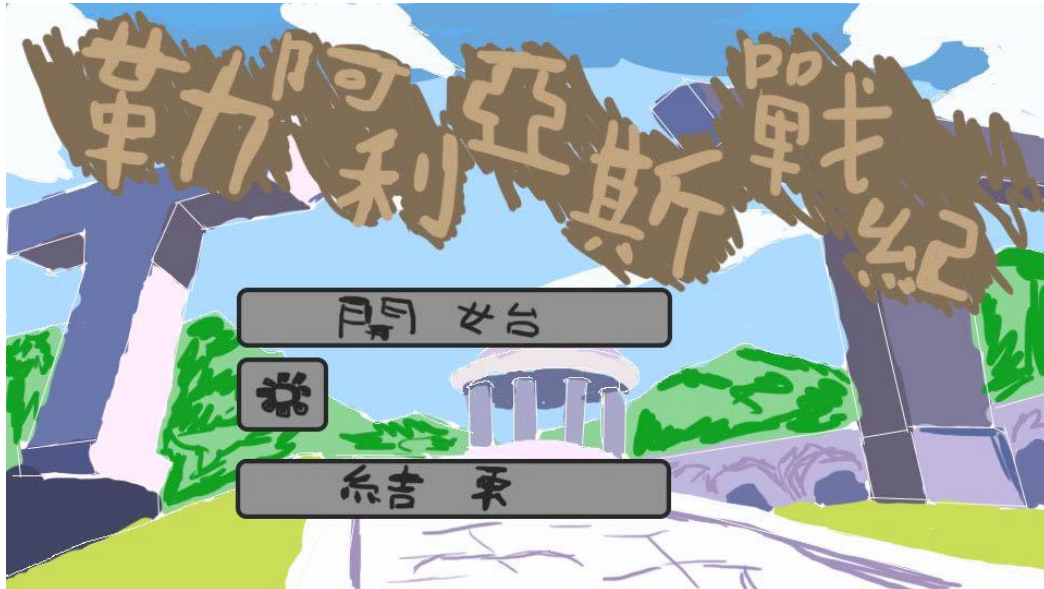


實際遊戲內畫面 5-3



遊戲內實際對話畫面 5-4

## 5-2 主選單與功能選單



5-5

## 5-3 操作教學

方向鍵移動

攻擊按鍵盤 X 鍵

跳躍按鍵盤 Z 鍵

跟 NPC 對話按 R 鍵

走入光點即可進入下一關

死亡按重新開始按鈕 即可重新開始玩

## 第六章 遊戲系統

### 6-1 戰鬥系統

類似輕鬆小品玩法，每一關關卡裡都會小怪以及 NPC，總共三關，敵人會不斷對主角進行攻擊，主角可自由地在地圖可移動範圍內進行躲避及攻擊。

走到 NPC 面前按下 R 可以與 NPC 對話。

攻擊模式有兩種，一種是近戰攻擊，一種是遠距離劍氣。

主角生命力為 10，攻擊力為 1。

小怪的生命力為 10，攻擊力為 1。

最終 BOSS 生命力 100，攻擊力為 1。

## 第七章 遊戲分級



因遊戲內容涉及(暴力)，故建議應列級別為 **保護級**。