

第三組專題簡報

組員：

40825065 廖哲民

40825008 陳豪憲

40825088 黃治豪

40825007 莊亦翰

40825030 邱邦宸

指導老師：邱竣揚

目錄

01

工作分配

05

遊戲操作

02

專題實施進度表

06

開發軟體

03

流程圖

07

遊戲世界觀

04

遊戲概要

08

遊戲美術&介面

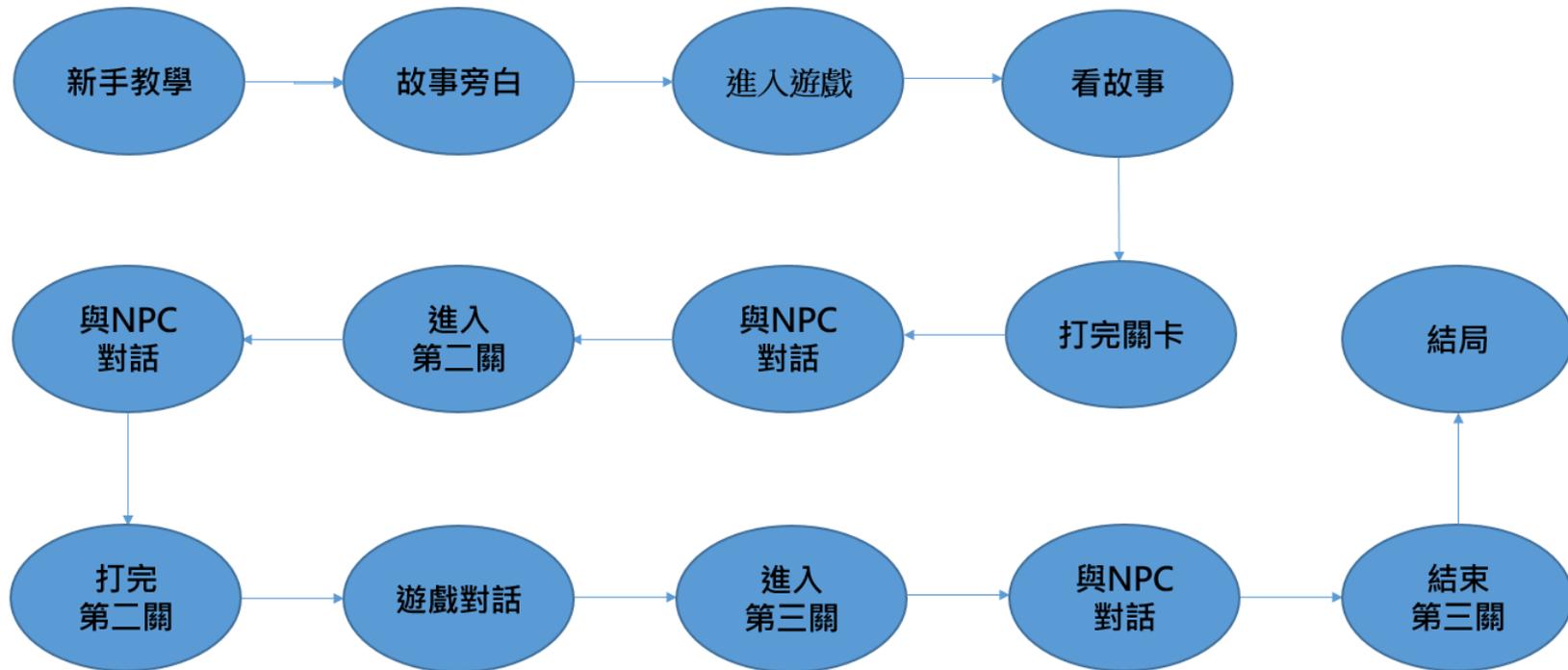
工作分配

美術設計：陳豪憲,莊亦翰

遊戲企劃：黃治豪

程式開發：廖哲民,邱邦宸

流程圖



遊戲概要

遊戲名稱：勒阿利亞斯戰紀

遊戲類型：2 D.闖關.角色扮演

遊戲平台：Steam.Windows作業系統

遊戲概要

風格：2D橫向卷軸風

我們會想製作這種風格的遊戲主要是因為我們小時候常常會玩到這種風格的遊戲，但是長大之後隨著越來越多高畫質及多元的遊戲出現，像這種風格的遊戲也都漸漸的被淘汰掉了

所以我們希望能做出不同於現在大部分遊戲的風格來吸引玩家的眼球。

遊戲操作

- 移動用方向鍵來操控
- 攻擊按鍵盤X鍵，跳躍按Z
- 走入光點就會進入下一關
- 死亡的話 按重新開始按鈕即可重新開始
- 與NPC對話按R鍵

開發軟體

程式使用Unity

畫面美術設計:PhotoShop

企劃與提案:PPT/Word

遊戲世界觀

以古希臘時代作為此遊戲的背景

世界觀：

主角在一場戰爭中因為對於勝利的執著，向戰神阿瑞斯許下誓言，用自己的肉身作為祭品以換取戰爭的勝利。

如願取勝後，主角繼續為阿瑞斯去四處征戰，直到某一場戰爭中，主角意外發現了阿瑞斯的陰謀，憤而轉向對抗這位他曾經最景仰的戰神。

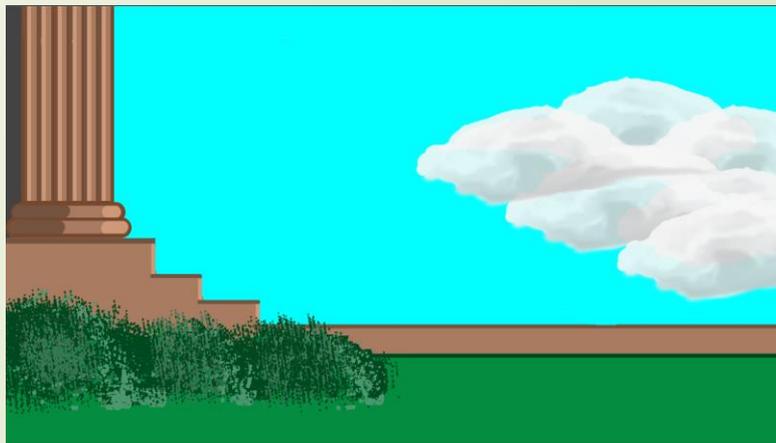
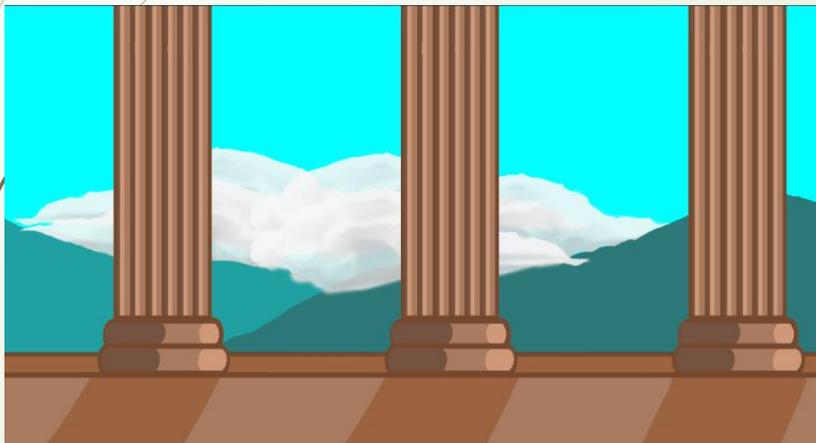
遊戲美術

介面設計



遊戲美術

- 地圖



開頭文字

主角勒阿莉亞斯本來是個出生在希臘某個小村落
中平凡的男孩
但因為希臘常年不斷地在戰爭，甚至將戰火燒到
了勒阿莉亞斯的村莊
也導致了許多人犧

開始

遊戲介面

- 遊戲內介面圖



遊戲介面與對話



遊戲介面與對話



主角:我想保護我的村子跟家人, 請你借給我力量保護他們, 在這之後我會把這條命給你, 什麼都聽你的。



王關BOSS介面



參考遊戲

參考了這款遊戲的
美術風格
遊戲名稱：
克魯賽德戰紀



參考遊戲

參考了這款遊戲的

玩法及動作

遊戲名稱：

I wanna be the guy





感謝聆聽與指教!

thanks for watching