

東南科技大學數位遊戲設計系
110學年度專題報告

Rhythmus

指導老師：邱竣揚

組員：40825052 陳劭暉
40825049 陳維宇
40825040 徐政龍
40825026 陳達源
40825073 藍彥淮



研究目的與動機

- 我們團隊，都有對音樂遊戲有資深的遊玩經驗與水準，而我們也希望，能透過這次機會，製作出我們心目中的優質音遊，不管是新手、老手、或是大神級別的玩家，都能夠體驗到視覺與聽覺的快感，並在挑戰中獲得成就感。





企劃發想來源

- 炫音軌跡(Groove Coaster)是一款由日本企業株式會社太東(TAITO)最初在2011年的 ios平台上發布的音樂遊戲，也是我們團隊主要打算致敬的作品，遊戲以「只需一根手指就能輕鬆操作，享受如同過山車般驚心動魄的興奮感受」為概念進行製作。



(圖片取自於網路上)



(圖片取自於網路上)



(圖片取自於網路上)



專題進度表

| 專題實施進度表 | | | | | | | | | | | |
|-----------------|------|----|-----|-----|-----|------|----|----|----|----|----|
| 專題執行之具體項目 | 110年 | | | | | 111年 | | | | | |
| | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | 4月 | 5月 | 6月 |
| 確認專題題目 | ■ | ■ | | | | | | | | | |
| 相關資料蒐集 | | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 場景設計/故事大綱/對話劇本 | | ■ | | | ■ | ■ | ■ | | | | |
| 角色造型/特效/音樂/音效列表 | | ■ | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | |
| 遊戲機制、判定設計 | | ■ | | | ■ | ■ | ■ | | | | |
| 遊戲腳本設計 | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | |
| 期中報告製作及投影片製作 | | | | ■ | | | | | | | |
| 遊戲測試 | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | |
| 專題介紹短片製作 | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ |
| 期末報製作告及投影片製作 | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ |



組員分工

- 陳劭暉：整體企劃、程序設計、故事腳本
- 陳達源：美術、背景、角色設計
- 陳維宇：音樂/音效設計、遊戲測試
- 徐政龍：UI、特效、場景設計
- 藍彥淮：報告、影片製作、宣傳圖設計





遊戲簡介


● 遊戲名稱

Rhythmus 

● 基本內容

遊戲類型：音樂節奏遊戲

遊戲平台：PC、VR頭戴式裝置

遊戲分級：

遊玩人數：單人

● 遊戲概念

遊戲內容：隨著主線劇情推進，得知主角的故事，並且挑戰不同難度的圖譜

遊戲玩法：隨著節奏觀察音符，當其與判定點重合時進行打擊





遊戲世界觀

- 以歐洲中世紀，封建制度時的發展水平為參照(主要以建築風格、制度為主)。
- 獨特的概念，「音律」與奏者(Rhythmus)。
- 遊戲的男主角名為—艾爾(Aier)的少年。





遊戲特點



文字冒險遊戲(命運石之門)
(來源:網路)

完整的故事架構



歐洲中古風格
(來源:網路)



遊戲玩法

- 遊戲平台為PC(端遊)主打視覺效果，讓玩家能輕鬆體驗，遊戲中的音符(Note)，主要由三種構成。

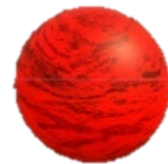
圓圈(Circle)



長條(Slider)



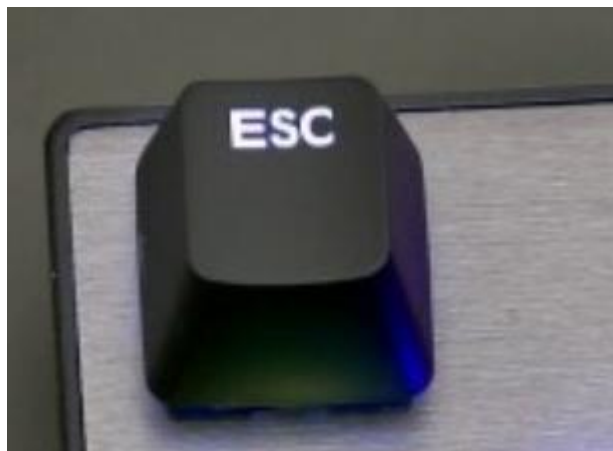
重擊(Beat)





遊戲操作

- 主介面是以   
- 在關卡中時，遊戲中理論上所有按鍵都可作為打擊的按鍵，除了部分功能鍵不使用，例如esc(暫停選單)、windows鍵、組合鍵...等等。



esc鍵
(圖片取自於網路上)



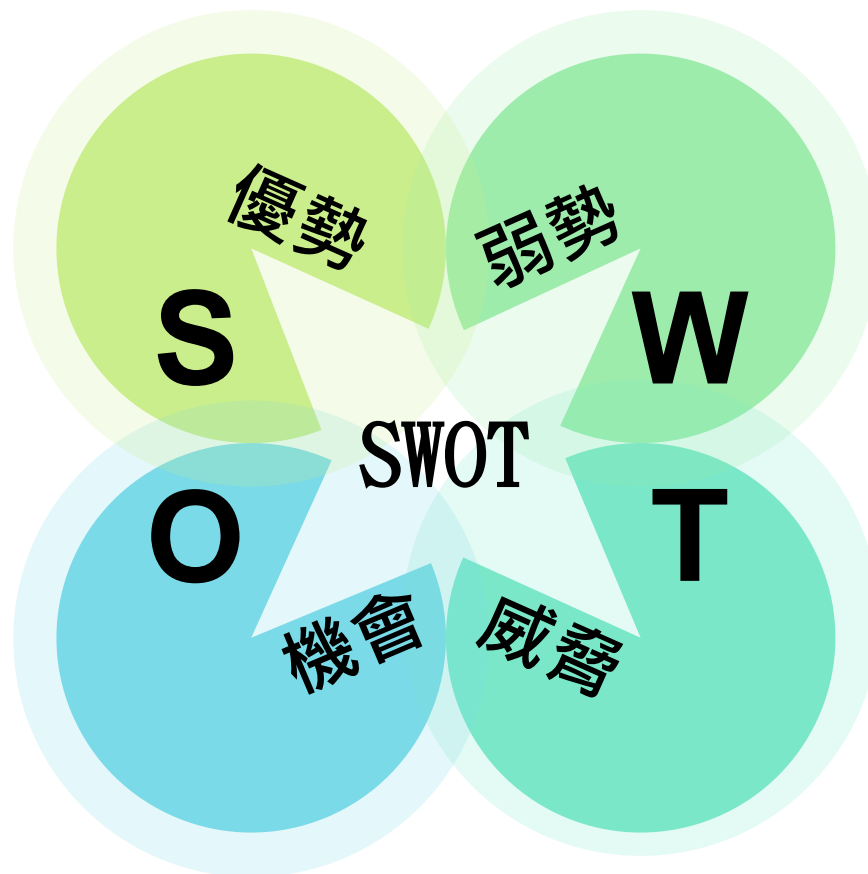
windows鍵
(圖片取自於網路上)



SWOT分析

- 1.簡單的操作方式
- 2.能享受動聽的音樂與打擊感
- 3.欣賞一個精彩的故事

- 1.能夠吸引大部分音遊玩家遊玩
- 2.比起其他常見類型遊戲受到的關注會相對大

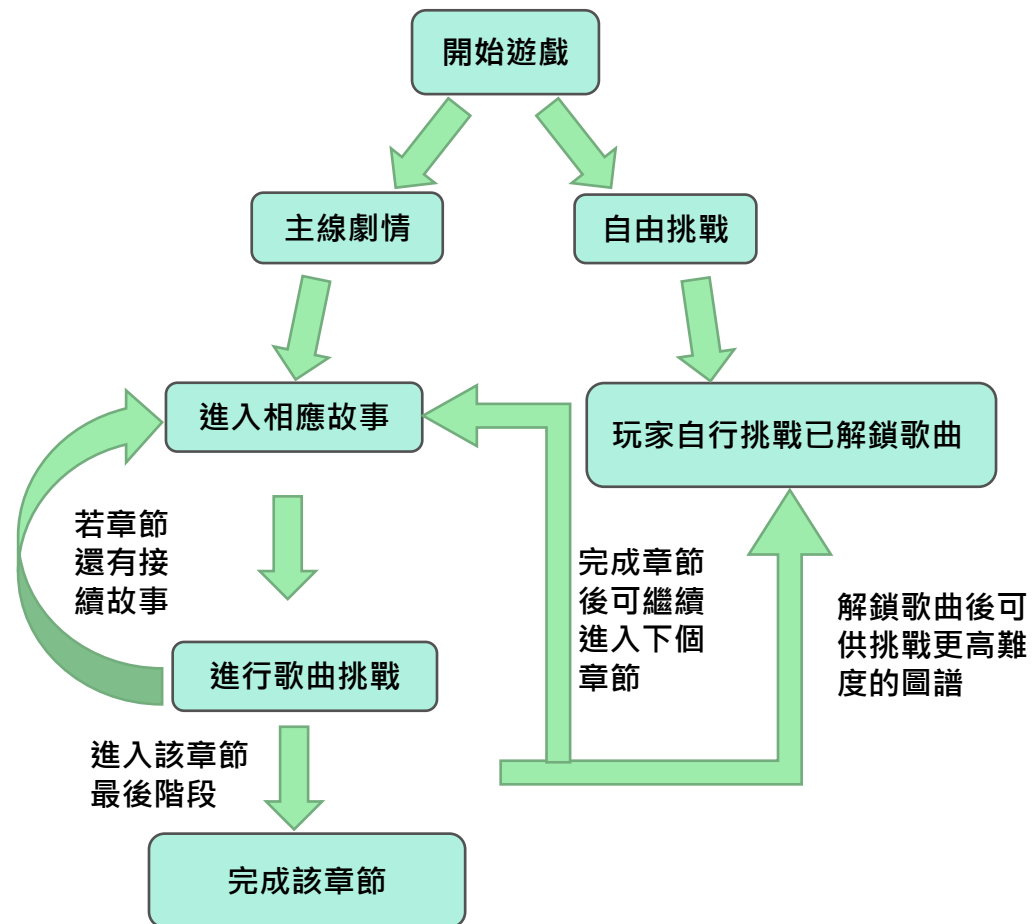


- 1.開發時程較為龐大，並且複雜困難
- 2.開發團隊的經驗不足

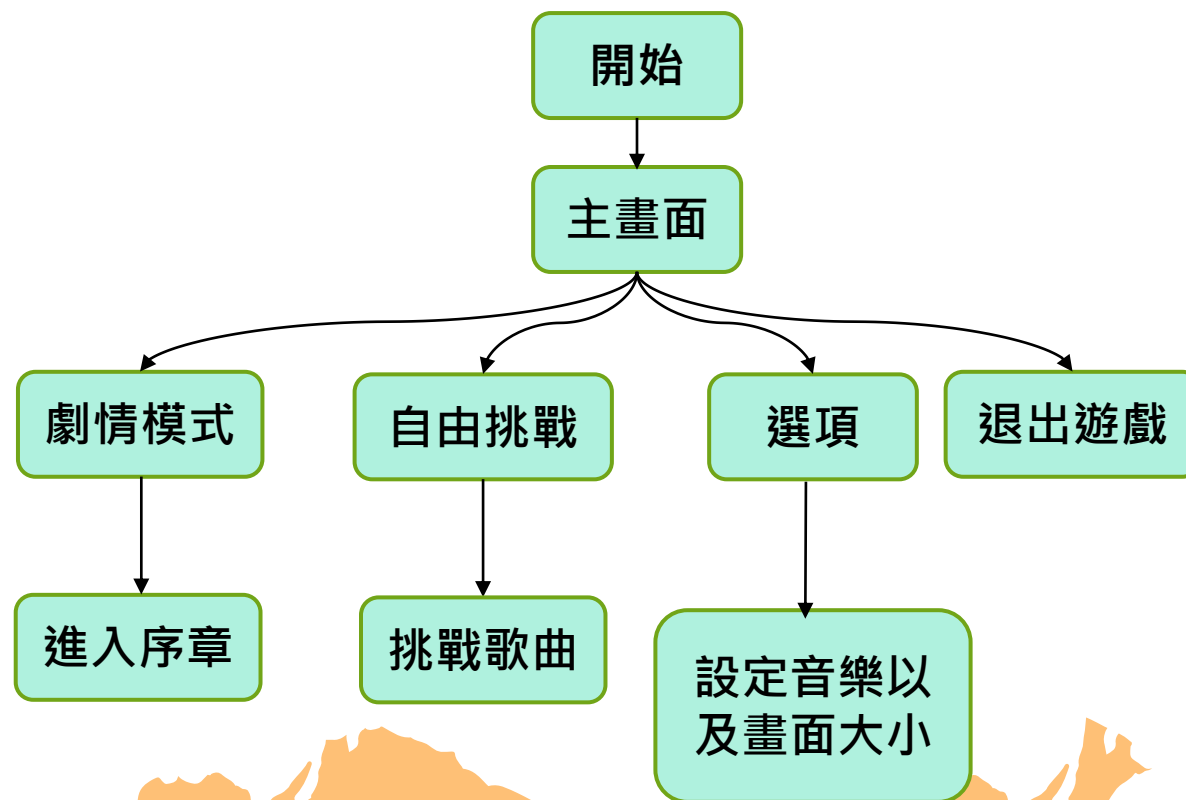
- 1.市場較為小眾，玩家偏少
- 2.若特色不夠引人入勝，玩家與曝光的機會將會更少



遊戲方式



遊戲開始流程圖





遊戲人物介紹

- 艾爾(男主角)
- 16歲
- 出生於這個莊園，身分是替領主勞動的平民
- 個性單純、溫和，擅長與人談話交流
- 能夠操縱音律力量的人





遊戲人物介紹

- 蕾娜(女主角)
- 16歲
- 身分是替領主勞動的平民
- 個性認真、熱情，關心他人，但其實也有著不為人知，羞澀的一面
- 住在艾爾家附近的女孩子





遊戲人物介紹

- 神父
- 69歲
- 身分是在教堂的人
- 個性善待厚人，知識淵博
- 住在南邊的教堂，艾爾就曾向他請教過不少的問題





遊戲介面

● 主畫面



● 選項





遊戲介面

● 劇情地圖



0-1：風與萌芽之心

默默無名的少年，他認為人生來便是自由的，為何要猶如籠中鳥般生活？或許因為生計，或許因為各種錯綜複雜的理由，但是，真的能僅因如此就輕易捨棄自己的“權利”嗎？

通過條件：
取得至少30000以上的得分

開始



遊戲介面

● 遊戲劇情介面





遊戲介面

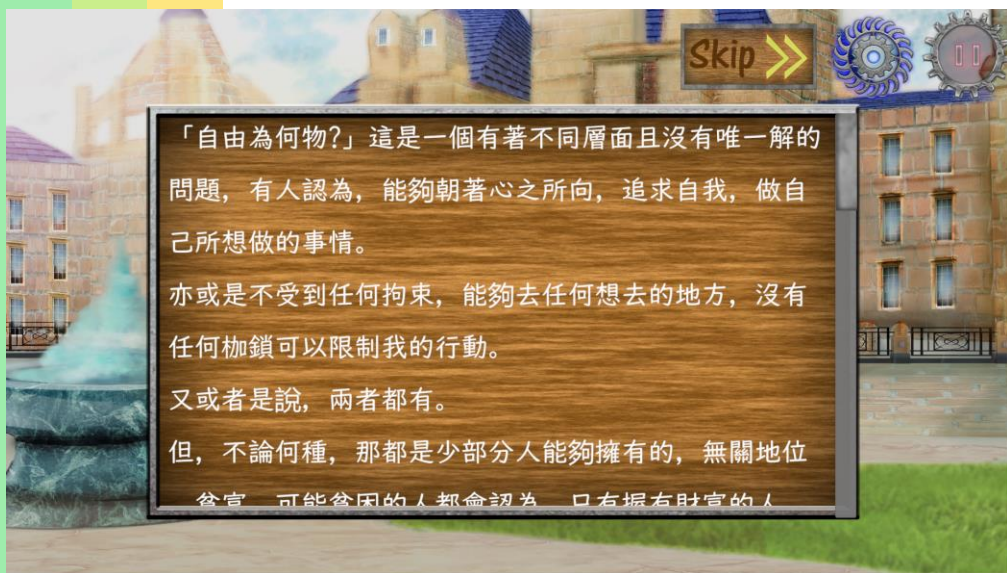
● 遊戲劇情介面



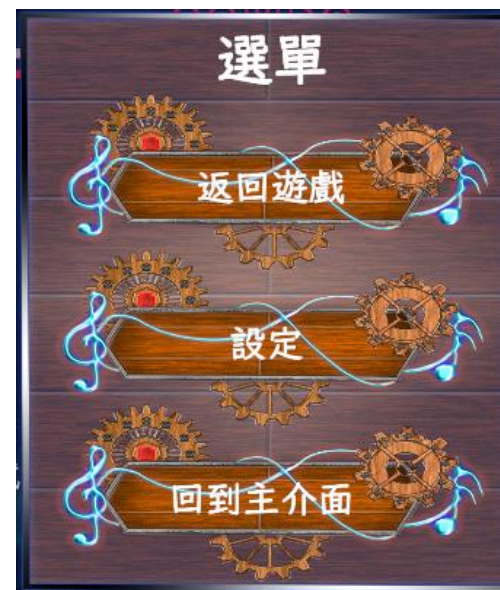


遊戲介面

● 文本紀錄



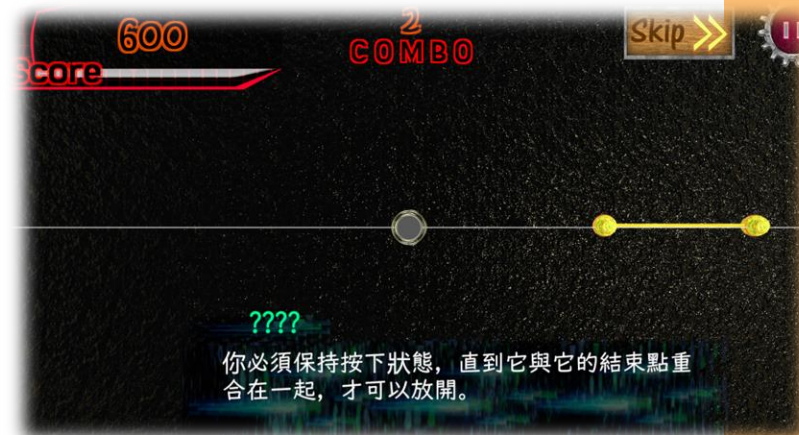
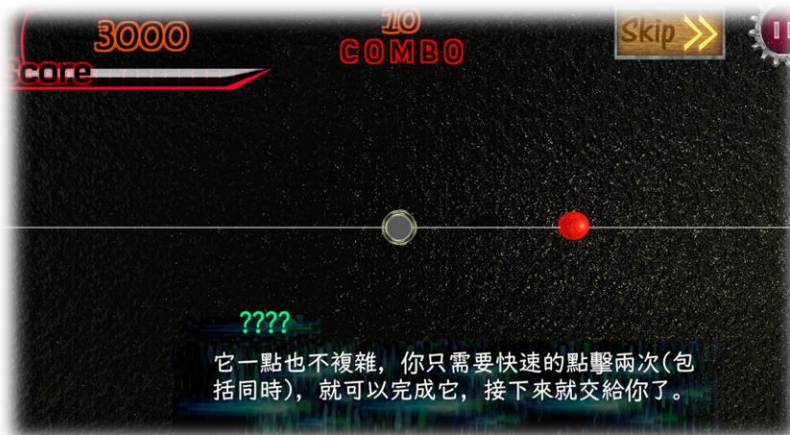
● 遊戲設定介面





遊戲介面

● 新手教學





遊戲介面

● 遊戲關卡



關卡1場景圖

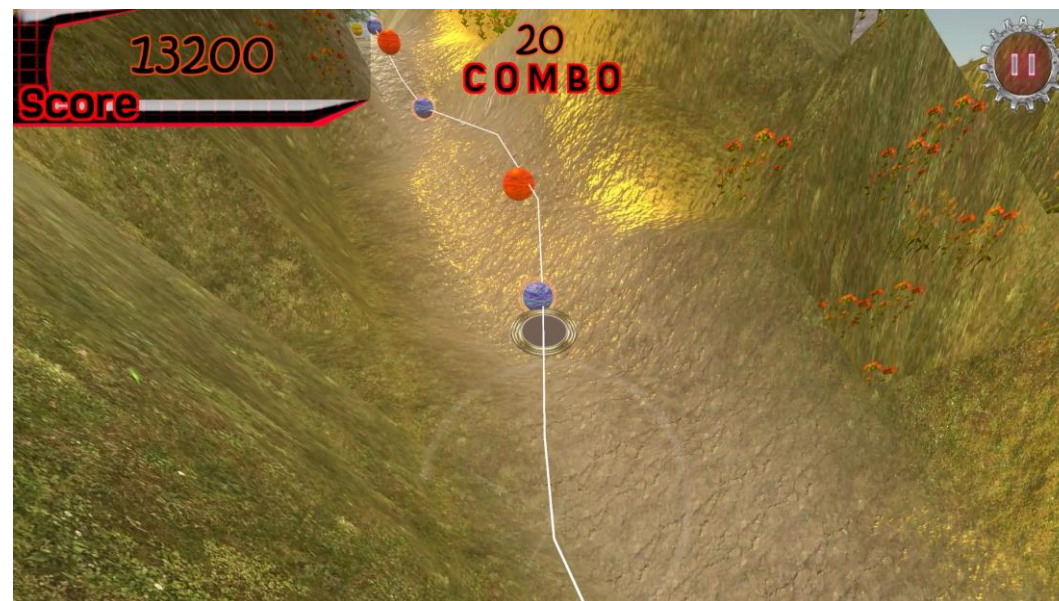


關卡2場景圖



遊戲介面

● 自由挑戰歌曲難度



關卡1-Hard 場景圖



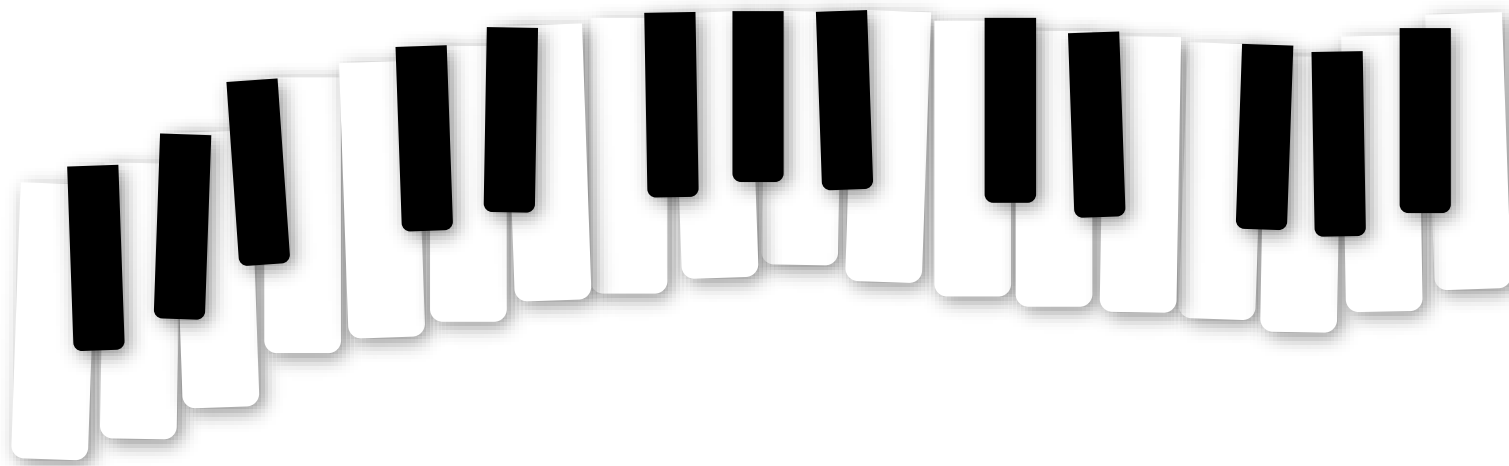
結論與展望

- 對於本次專題遊戲之後的發展與展望，原先打算徹底完善架構出來的龐大世界觀，跟著帶動劇情的同時也希望加入一些玩家互動性，可以讓玩家在遊玩劇情時更加的有浸入感，也想要嘗試製作不同的關卡表現玩法與不同曲風。
- 但團隊的角色繪師已經離隊，我們認為接下來的部分即便可做但也是失去了靈魂，所以就暫且沒有打算在將來繼續更新往後的内容，不過這也不代表我們剩下的成員會就此停步，透過這次十足的經驗累積，我們會嘗試加入新血，再次踏上開發的旅程。



遊戲開發軟體

- 開發引擎：Unity 2020  unity
- 程序編寫：Visual Studio Professional C#  Visual Studio
- 美術軟體：Photoshop  Ps
- 音樂/音效製作：FL Studio 
- 影視、後期製作：After Effect、Premiere Pro  Ae  Pr





報告結束
感謝聆聽

