

# 專題製作

指導老師：邱竣揚

組員：40825004戴煜軒

40825053楊勝翔

40825046陳家銘

40825072陳淑貞

# 目錄

- ▶ 01企劃目標
- ▶ 02遊戲概述
- ▶ 03遊戲機制
- ▶ 04遊戲美術
- ▶ 05參考文獻與分析

01

# 企劃目標

# 研究目的與動機：

喜歡2D像素的風格，跟3D遊戲相比更容易上手，對於不熟悉技術的我們來說是很好的選擇。

# 遊戲基本概述：

- ▶ Unity Engine製作的2D橫向卷軸遊戲
- ▶ asprite繪製&製作角色



02

# 遊戲概論

遊戲名稱：



# 遊戲世界觀：

是發生於核戰爭的1000年後，因為核污染的關係人類瀕臨滅絕了，而生物們的DNA受到了過量的輻射影響提升了智慧，也混染了其他物種而出現許多混種生物，牠們在這受到核污染的惡劣環境下被迫進化，主角在這充滿危險的新世界，與各種變種生物探索與冒險的故事。



# 遊戲劇情：

世界核戰爭發生，導致人類幾乎滅絕

1000年後的現在，尼克跟他最好的朋友在森林裡的廢墟冒險與尋找食物，靠近核廢料桶的過程中廢料桶意外倒下，爬出核廢料史萊姆攻擊主角。

擊敗史萊姆後突然出現了一大群的核廢料史萊姆，這時庇護所的動物出現，帶尼克與A逃離敵人的地盤並與B返回庇護所。

庇護所的所有人發現附近的核廢料史萊姆數量突然暴增，因此他們需要離開這個庇護所，去尋找暴增的原因和臨時庇護所。

離開庇護所後，他們在離開森林廢墟的出口時，遇到了一群核汙染豬籠草，他們一邊戰鬥一邊離開森林，進入了市區街道並前往大鐵橋。

在大鐵橋上有許多資訊和物資，尼克一行人補充物資後離開了大鐵橋。

離開大鐵橋後，尼克一行人受到突變禿鷹群的偷襲，尼克受了傷，且敵方數量眾多，當突變禿鷹群準備對尼克他們發起最後一擊時，出現了一位神秘的動物擊退了突變禿鷹群，並帶尼克等人前往他的庇護所，尼克在庇護所裡簡單的包紮後，向神秘動物講述了來龍去脈後，神秘動物也發現汙染問題越來越嚴重想要幫忙，於是他加入了尼克一群人並繼續了探索，神秘動物根據怪物的特徵覺得他們是從南方過來的，因為都是一些熱帶生物變異，因此他們決定朝南方尋找線索。

# 遊戲特點&系統規格：

- ▶ 像素風格
- ▶ 戰鬥&道具系統
- ▶ 至少四位角色可切換
- ▶ 遊玩人數：1人
- ▶ 遊戲平台：PC
- ▶ 系統適用：Windows&Mac

03

# 遊戲機制

# 遊戲類型&玩法：

▶ 類型：

像素風格

動作

冒險

科幻

角色扮演

2D

▶ 玩法：

移動操作：左右: [ A/D ] (左/右) 跳躍：空白鍵 [ space ] 蹲下：[ S ]

爬牆：碰到後按上 [ W ] 閃避：[ ctrl ]

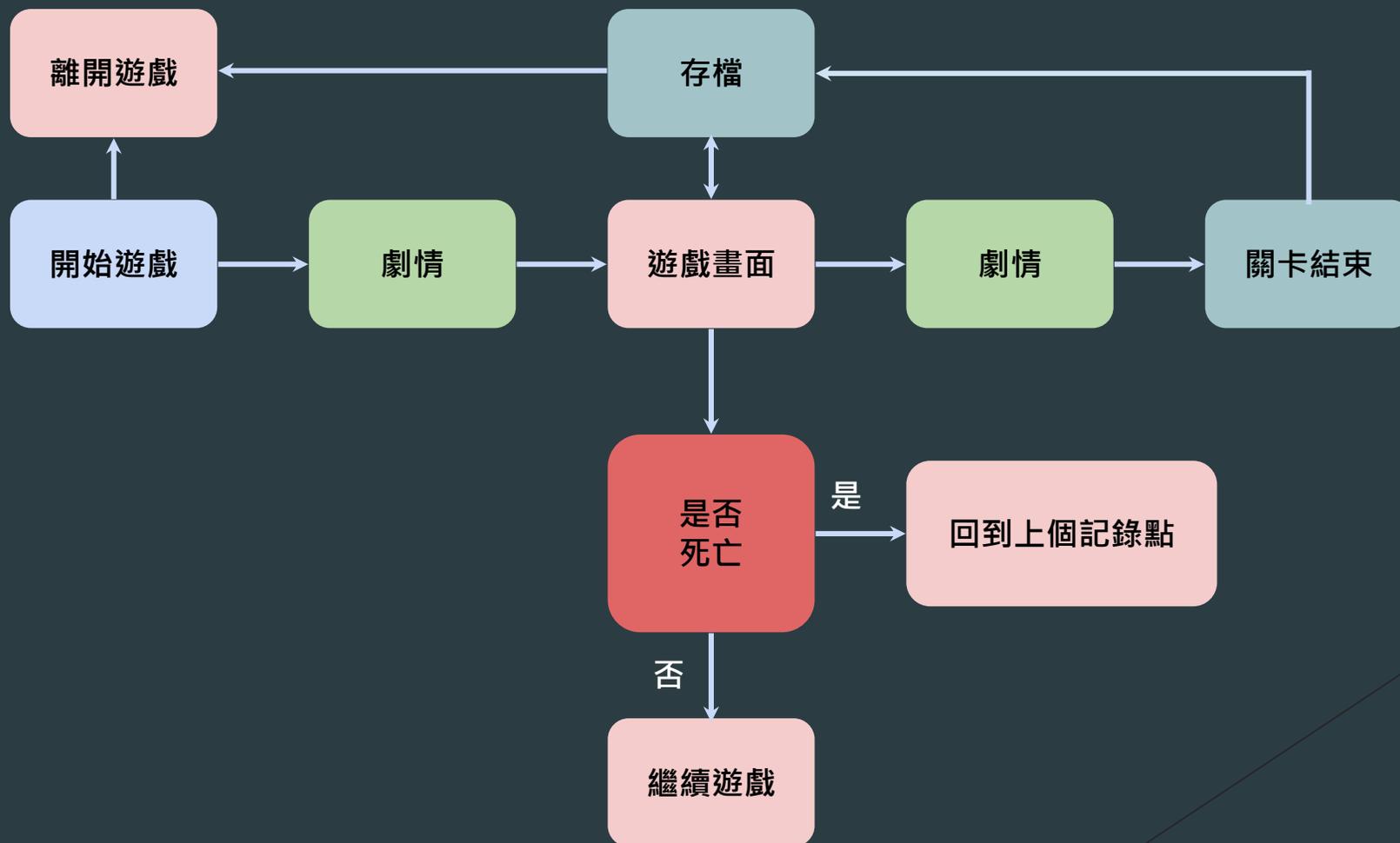
戰鬥操作：普通攻擊：近(遠)攻擊，按鍵 [ J ]

特殊攻擊：角色專屬的技能(有冷卻時間)按鍵 [ K ]

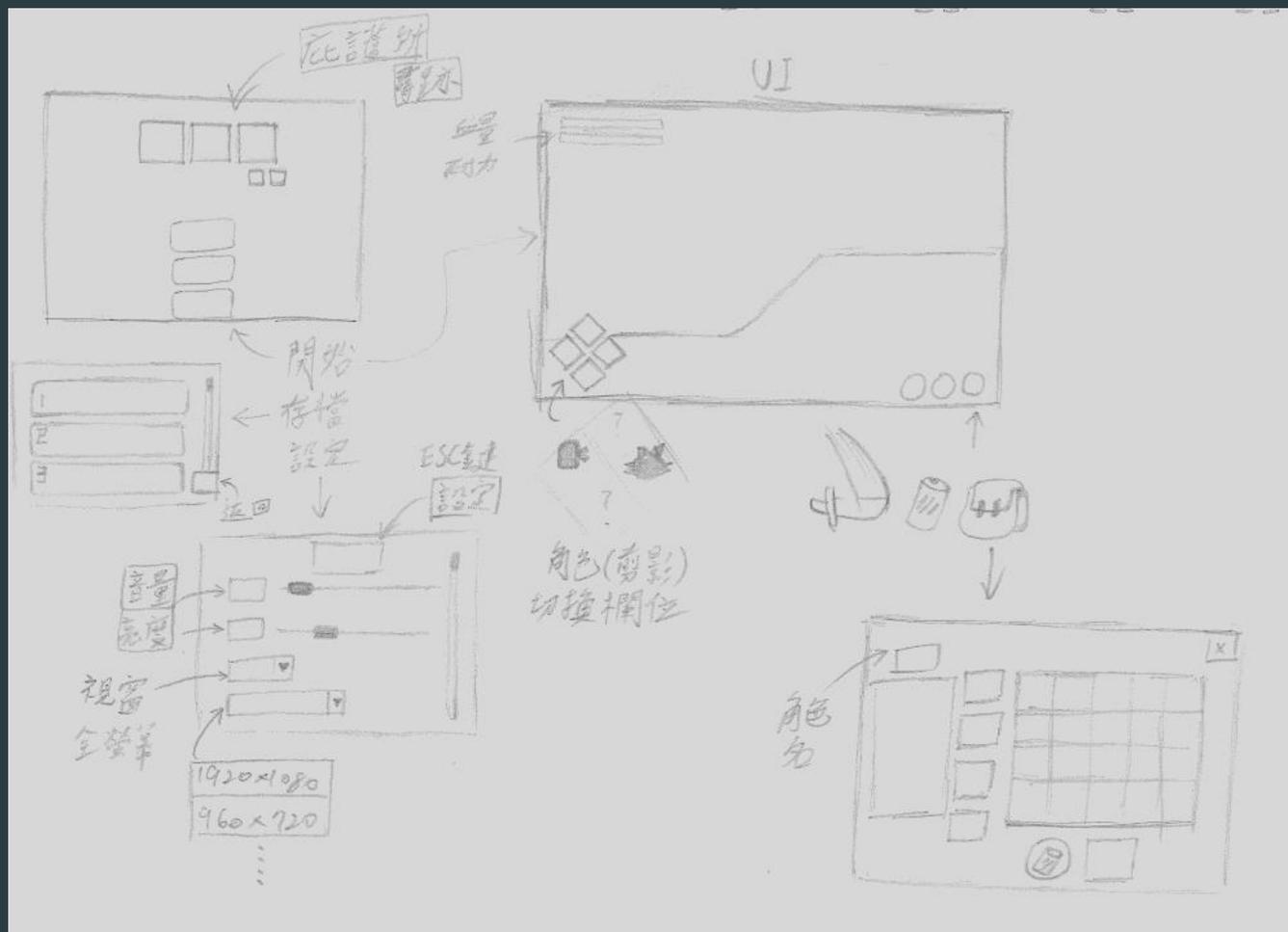
道具操作：開啟背包 [ B ] 裝備物品 [ Left mouse ] 使用物品 [ Z ]

角色：角色切換：[ Q/E ] (左切/右切)

# 遊戲流程圖：

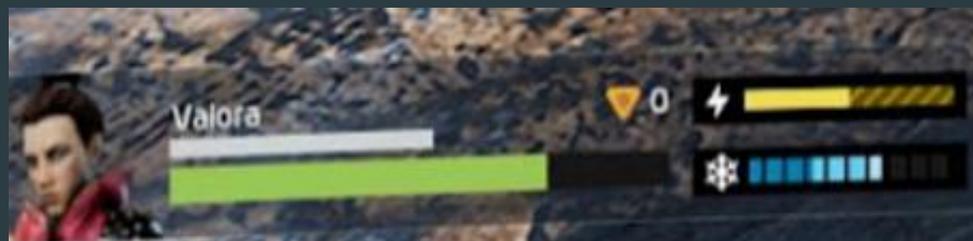


# 關卡設定 & 遊戲流程草圖

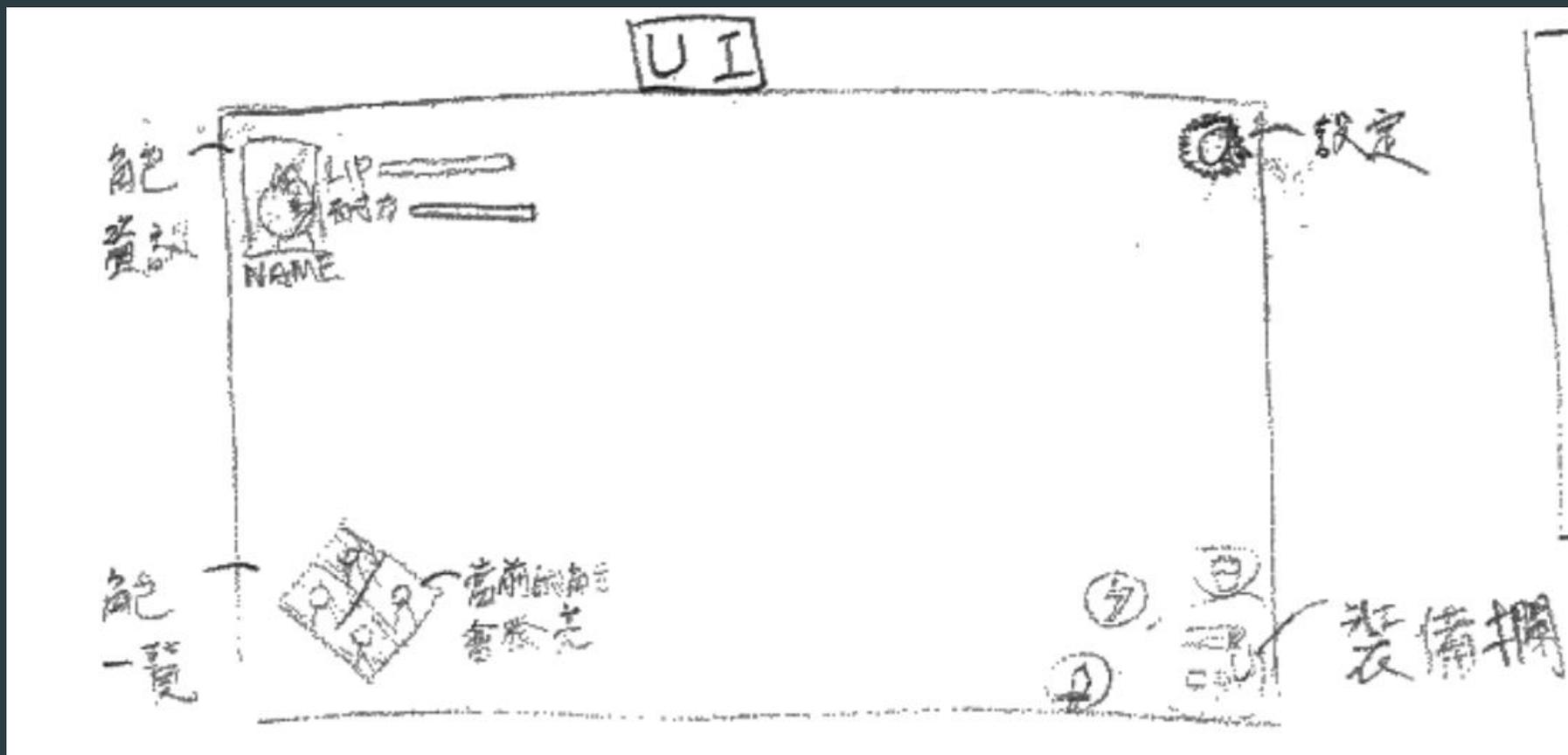


# 系統數值：

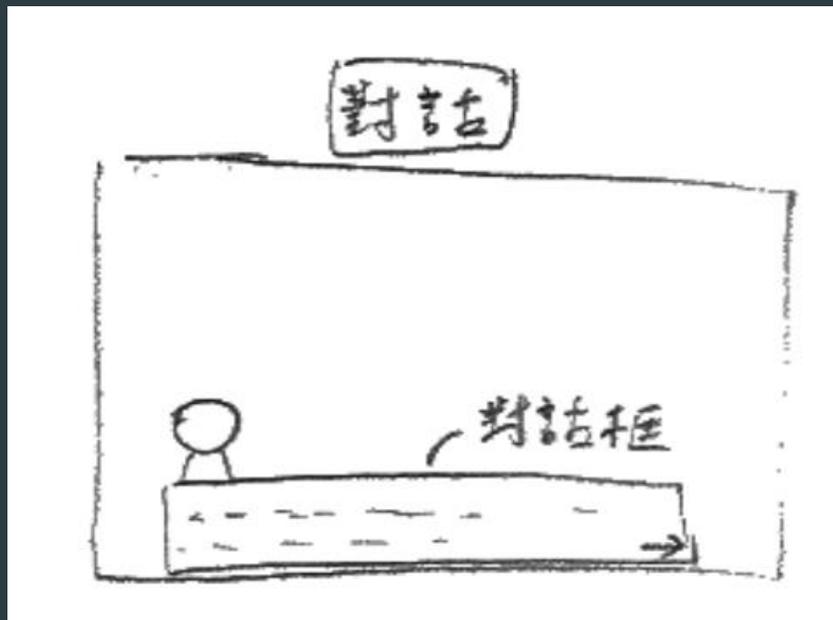
- ▶ 血條與體力條
- ▶ 示意圖



# UI&UX物件草圖：



# 對話系統：



▶ 對話系統草圖



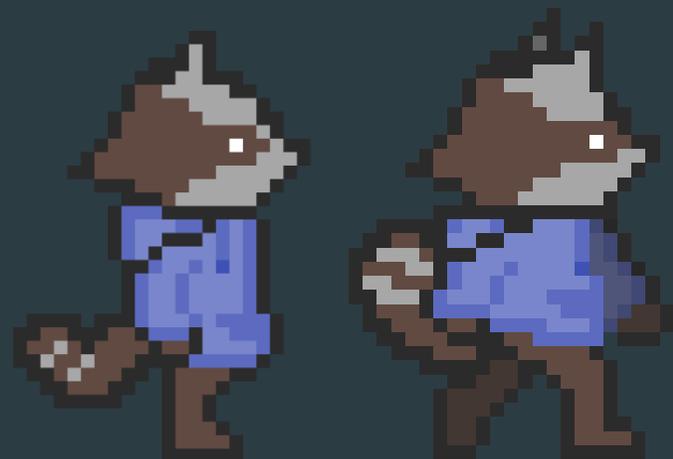
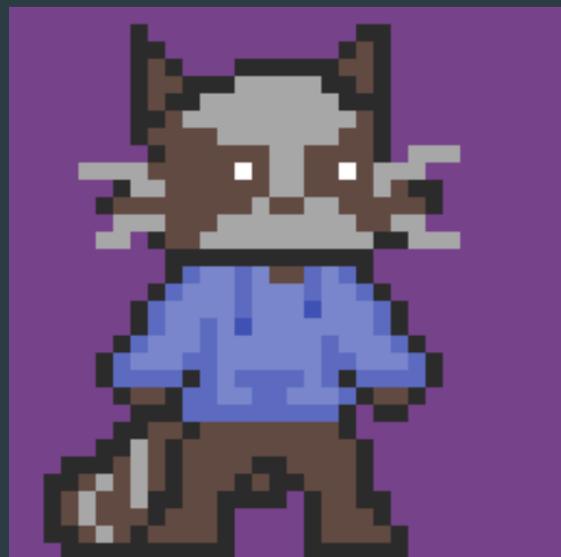
▶ 示意圖

04

# 遊戲美術

# 角色設計：

- ▶ 主角：尼克
- ▶ 天真開朗喜歡交朋友
- ▶ 動作動畫預覽



- ▶ 攻擊：亂抓
- ▶ 攻擊動畫預覽

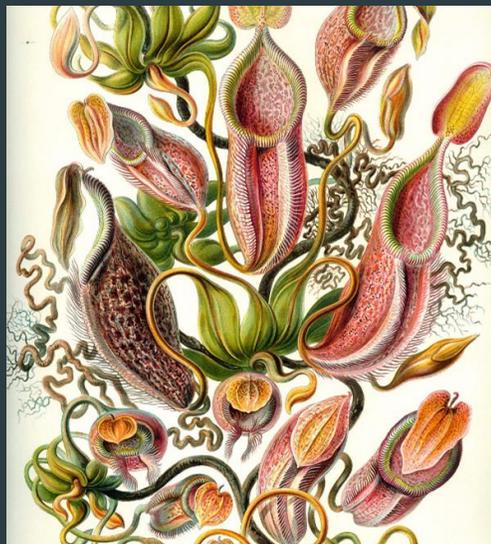


# 敵人：

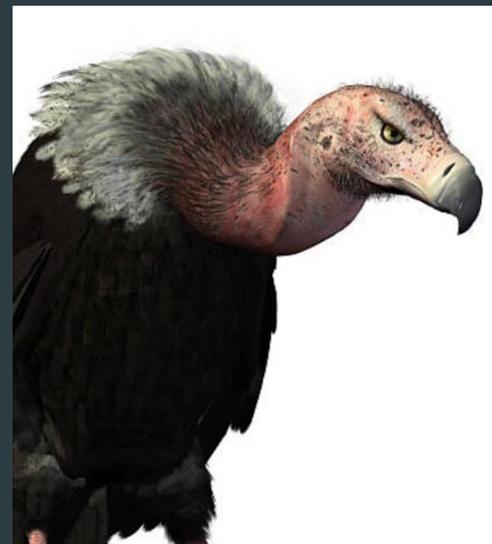
## ▶ 示意圖



核廢料史萊姆



核污染豬籠草



突變禿鷹

# 任務相關NPC：

- ▶ 每個庇護所皆會有一位NPC可進行物資購買&升級
- ▶ 場景&劇情中也皆會有可進行對話的NPC



- ▶ 示意圖

# 道具：

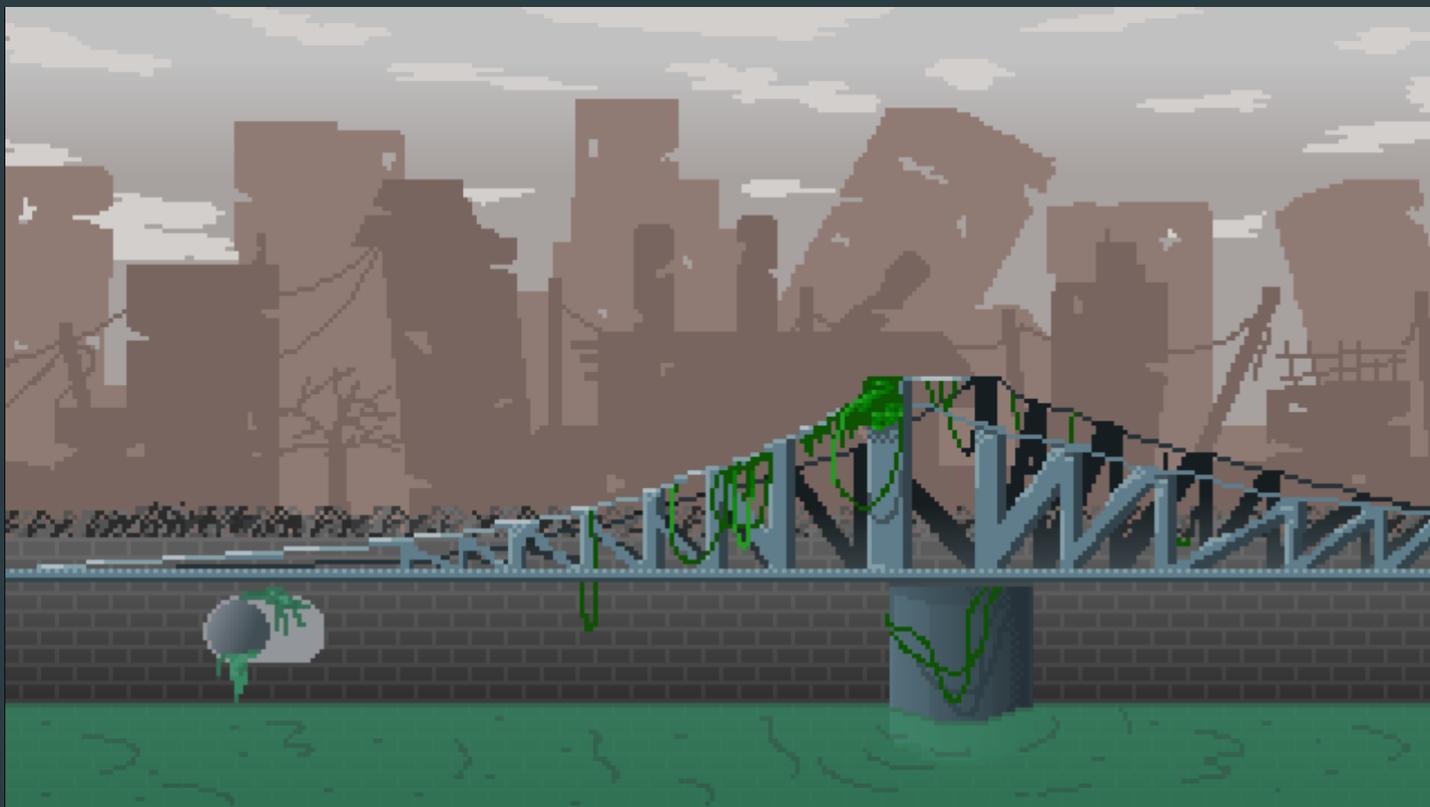
## ▶ 回血藥水與任務道具



## ▶ 示意圖

# 場景(一)：

## ▶ 鐵橋背景



# 場景(二)：

## ▶ 廢墟森林場景



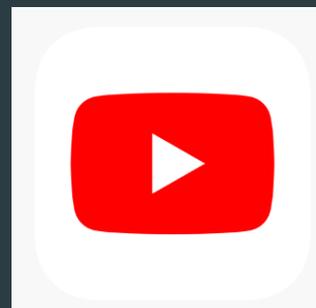
05

# 參考文獻與分析

# 行銷&營運：

- ▶ Steam上架
- ▶ 客群：Steam用戶
- ▶ 年齡範圍：青少年
- ▶ 宣傳活動：新一代設計展

- ▶ 數位宣傳：



# SWOT分析：

(S)2D美術和程式較不複雜(相對3D來說)

(O)市場廣大不怕沒人玩

正面因素



(W)變化性較少仰賴創意

(T)同類型遊戲太多  
需要有強烈的個人特色

負面因素

# 參考資料（一）：

- ▶ 美術風格參考
- ▶ 遊戲：MO：Astray



- ▶ 示意圖

# 參考資料（二）：

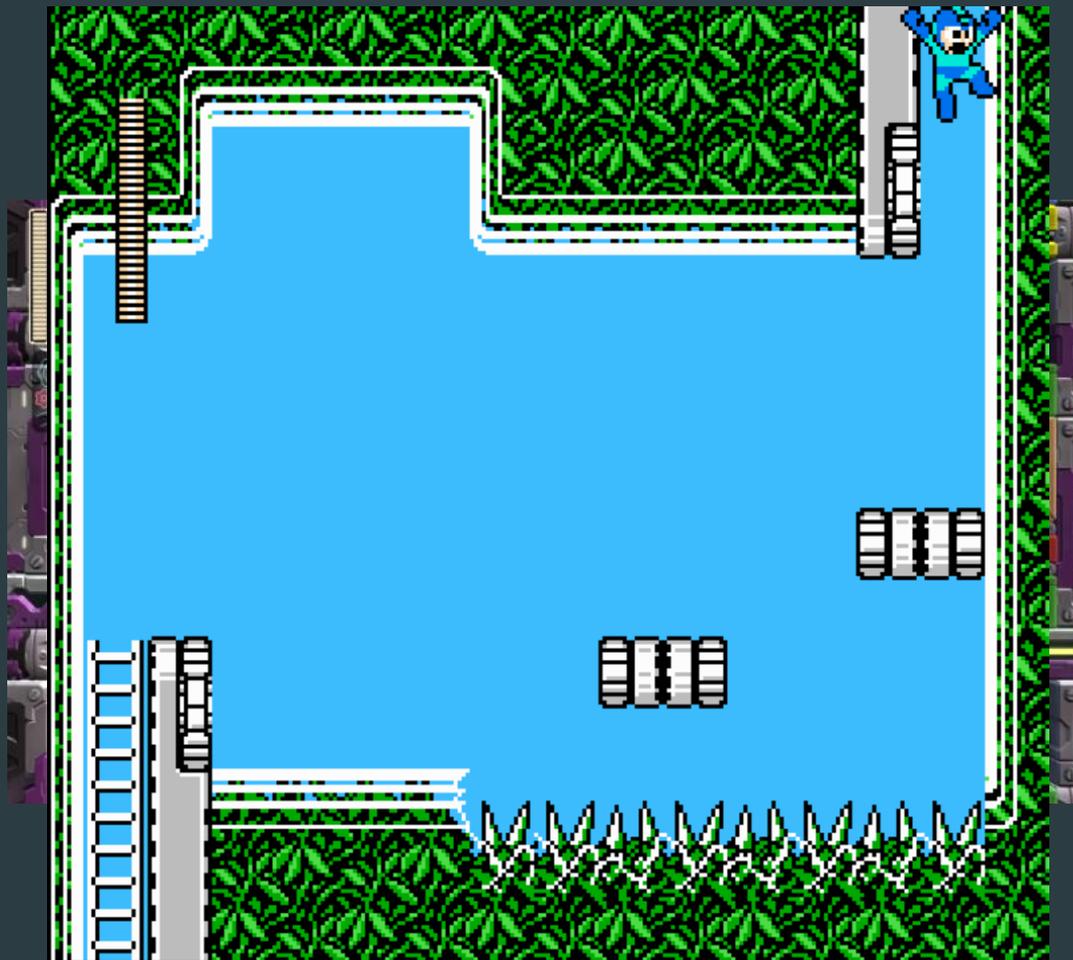
- ▶ 遊戲UI設計參考
- ▶ 遊戲：守望傳說



- ▶ 示意圖

# 參考資料（三）：

- ▶ 遊戲關卡設計參考
- ▶ 遊戲：Rockman



- ▶ 示意圖

# 開發軟體：

- ▶ 程式：Unity Engine 2020.3.13 f1
- ▶ 美術：Aseprite



# 工作分配：

- ▶ 團隊名稱：PP套餐送到家
- ▶ 組員：
- ▶ **戴煜軒**：企劃擬定、企劃撰寫、企劃整合、PPT撰寫、資料蒐集、故事草案、劇情編寫。
- ▶ **楊勝翔**：PPT撰寫、資料蒐集、場景顏色配置、場景繪製、美術概念圖設計、美術概念圖顏色配置。
- ▶ **陳家銘**：企劃撰寫、資料蒐集、程式碼撰寫、介面設計。
- ▶ **陳淑貞**：資料蒐集、介面設計。
- ▶ **袁志賢**：資料蒐集、海報設計、遊戲測試

# END

## Thank For Watch

