

東 南 科 技 大 學

數位遊戲設計系

專題製作

庇護所尋跡

shelter

團隊成員	：戴煜軒	40825004
	：楊勝翔	40825053
	：陳家銘	40825046
	：陳淑貞	40825072
	：袁志賢	40825

指導老師	：邱竣揚	老師
------	------	----

中華明國 111 年 06 月

目錄

第一章、企劃目標	
第一節 研究目的與動機	1
第二節 遊戲基本概述	1
第三節 專題實施進度表	1
第四節 工作分配	1
第二章、分析	
第一節 目標市場分析	2
第二節 相關遊戲分析	2-3
第三節 設備分析	4
第四節 平台分析	4
第五節 SWOT 分析	4
第六節 開發軟體	5
第三章、遊戲概述	
第一節 遊戲世界觀與故事	6
第二節 遊戲對話	7
第三節 遊戲特色	8
第四節 遊戲分級	8
第五節 設備規格	8
第六節 安裝流程	8-9
第四章、遊戲機制	
第一節 遊戲類型	10
第二節 遊戲操作	10
第三節 遊戲方式	10
第四節 遊戲關卡流程圖	10
第五節 聲音與音效	10
第五章、遊戲開發	
第一節 角色設定	11
第二節 道具&場景	11-12
第三節 任務相關 NPC	13
第六章、操作及介面規劃	
第一節 主選單與功能選單	14
第二節 操作教學	14
第三節 遊戲介面	15
第七章、結論與展望	
參考文獻	16

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

戴煜軒、楊勝翔、陳家銘、陳淑貞、袁志賢 君所提之專題製作

庇護所:尋跡 (題目)

認為符合專題製作標準。

指導老師 _____ (簽名)

一、企劃目標

第一節 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。

第二節 遊戲基本概述

本遊戲是使用了 Unity Engine 來製作的 2D 橫向卷軸遊戲，角色的繪製則是使用 aseprite 來進行製作。

第三節 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
相關資料收集											
場景設計/故事大綱/對話腳本											
確認專題題目											
期中報告製作/投影片製作											
角色造型設計/道具武器設計											
遊戲腳本設計											
特效/音樂/音效列表											
遊戲測試											
專題介紹短片製作											
期末製作報告及投影片製作											

第四節 工作分配

戴煜軒:企劃擬定&撰寫&整合、PPT、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

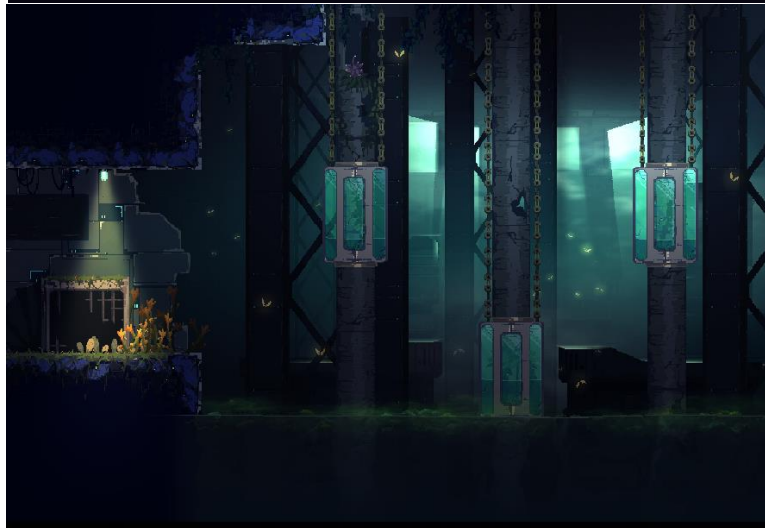
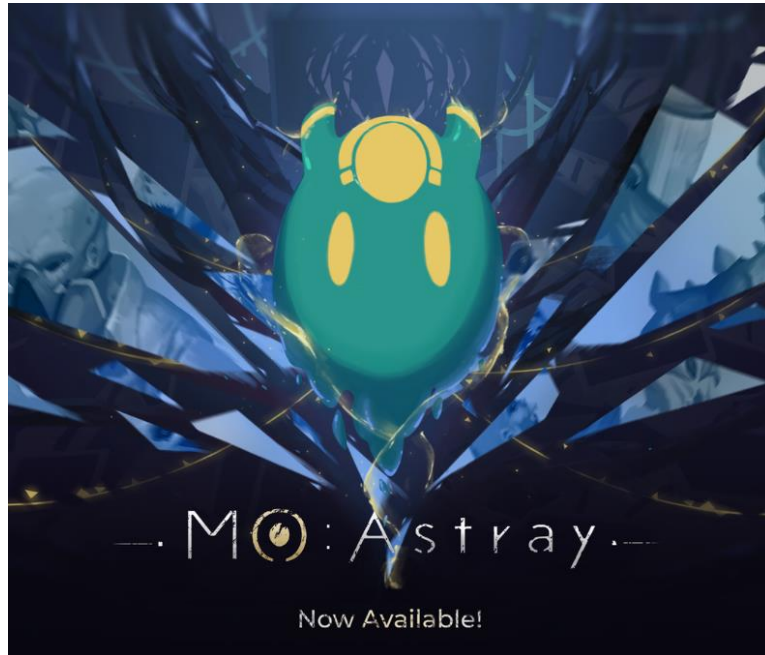
二、分析

第一節 目標市場分析

目標客群:PC 用戶 年齡範圍:青少年

第二節 相關遊戲分析

遊戲的美術風格&場景設計參考了 MO:Astray 這款遊戲



遊戲的 UI&劇情設計參考了 [守望傳說](#) 這款遊戲



遊戲&關卡設計參考了 [Rockman](#) 這款遊戲



第三節 設備分析

遊戲平台:PC

系統適用:Windows&Mac

第四節 平台分析

預計在 steam 上架

目標客群:steam 平台上的用戶 年齡範圍:青少年

第五節 SWOT 分析



第六節 開發軟體

程式:Unity Engine 2020.3.13 f1



美術:Aseprite

Aseprite 是一種像素繪製工具，用於為遊戲創建 2D 動畫和任何類型的圖形。



三、遊戲概述

第一節 遊戲世界觀與故事

遊戲世界觀(一):

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

遊戲故事(二):

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長滿森林的廢墟冒險與尋找食物，過程中靠近核廢料桶時廢料桶倒下，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同伴，這時庇護所的動物出現帶尼克與 A 逃離敵人的地盤並與神秘人返回庇護所。

庇護所的所有人他們發現附近的核廢料史萊姆數量突然暴增，因次他們需要離開廢墟森林，去尋找暴增的原因和臨時庇護所。

離開庇護所後，他們在要離開廢墟森林的出口遇到一群核污染豬籠草，他們一邊戰鬥一邊離開森林，進入街道並上了大鐵橋。

大鐵橋上有各種資訊和物資，再稍微補充物資後離開了大鐵橋。

一走出大鐵橋便受到突變禿鷹群的偷襲，尼克來不及反應受了傷，而且數量眾多，當他們準備對尼克等人發起最後一擊時，突然出現一位神秘動物幫忙擊退了他們，並帶尼克等人前往他庇護所，尼克在庇護所裡簡單處理包紮後，向神秘人講述來龍去脈，神秘人覺得污染問題越來越嚴重想要幫忙，於是他加入了尼克的隊伍並繼續探索，神秘人根據怪物的特徵覺得他們是從南方過來的因為都是一些溫熱帶生物變異，因此他們決定朝南方尋找線索。

尼克與朋友們在南方的一處山地找到了線索，隨著線索調查得知最近變異生物都來至一處神秘的洞穴，於是他們便開始前往洞穴，進入後他們發現這個洞穴遠比他們想像中的都要大。

他們開始探索，在探索中發現各種物資和關於這神秘洞穴的資訊，在探索一段時間後，他們發現了污染源，是一隻不斷產生核汗水的巨大變異生物，尼克與朋友們為了阻止讓污染範圍持續擴大，決定打倒他來結束這一切。

第二節 遊戲對話

尼克出現

尼克說:(有人名)一起去森林探險吧

友人說:好啊,可以順便為庇護所的大家補充點物資

—————(轉場/前往廢墟森林)—————

尼克說:總覺得這裡的氛圍跟之前不太一樣(沒有什麼叢林鳥叫)

友人說:怎麼說?

尼克說:路上的生物變少了,還多了許多黏液經過的痕跡

友人說:那再深入調查一下吧

尼克說:(點頭)

—————(轉場/前往廢墟森林)—————

尼克說:小心(敵人出現且發動了攻擊)

友人說:突然出現了好多史萊姆

尼克說:快擊退他們回庇護所讓大家知道森林的異變吧

友人說:速速解決吧

—————(操作與戰鬥新手教學完)—————

—————(回到庇護所後)—————

尼克:大家聽我說,森林深處出現了大量危險史萊姆,非常危險。

友人:一靠近就對我們發起攻擊,而且數量非常多,建議暫時不要再靠近森林了。

村民A:可是我們的物資已經快用盡了。

村民B:對啊,這樣我們會撐不過冬天的。

尼克:那我建議尋找新的庇護所。

村民C:可是尋找新的庇護所,要找到什麼時候!

村民D:如果沒在冬天前找到,我們不是被凍死就是遭到怪物的攻擊。

—————(一陣激烈討論後)—————

尼克:我與友人自願先一步出發去尋找新的庇護所!

友人A:我的意見呢==

尼克:你總不會讓我一個人去吧,對吧!

友人A:對,對,你也沒給我拒絕的機會。

—————(距離進入冬天還有10天)—————

尼克:我們會在10天內找到新的庇護所地點,並帶領大家一起前往!

村民E:那如果10天後沒回來呢?

友人A:你們也只能相信我們了。

尼克:我們會在尋找庇護所的路上順便收集物資,想辦法盡量解決過冬的物資。

友人A:我們一定會想辦法再10天內回來的!

村長:我相信你們,那趕緊準備一下路上的物資讓你們出發吧。

—————(進入庇護所機制和升級與背包的使用教學)—————

第三節 遊戲特色

像素風格

道具系統&背包

有至少四位角色可以切換戰鬥&使用

第四節 遊戲分級



第五節 設備規格

設備規格使用:PC

第六節 安裝流程

步驟 1 進入我們的網頁



步驟 2 點擊組員介紹



步驟 3 點擊遊戲下載來下載程式



四、遊戲機制

第一節 遊戲類型

類型：像素風格 動作 冒險 科幻 角色扮演 2D

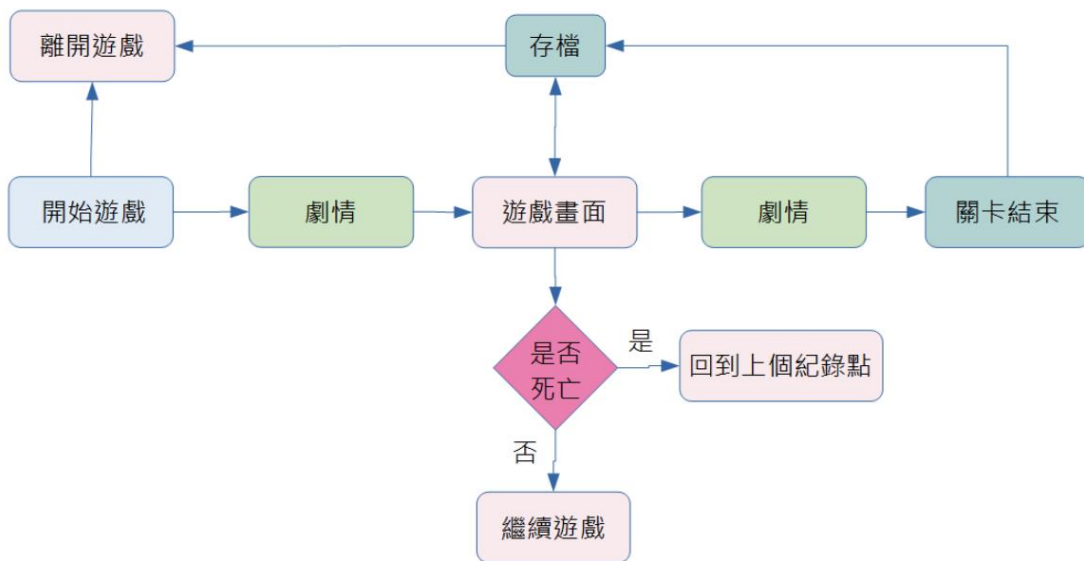
第二節 遊戲操作

使用電腦鍵盤與滑鼠進行操作

第三節 遊戲方式

開啟遊戲後使用鍵盤按鍵進行操做

第四節 遊戲關卡流程圖



第五節 聲音與音效

Navy Blue Heaven @ フリーBGM DOVA-SYNDROME OFFICIAL YouTube CHANNEL

<https://youtu.be/eLMBwkMn32o>

子守唄 @ フリーBGM DOVA-SYNDROME OFFICIAL YouTube CHANNEL

<https://youtu.be/y4PuZwh230g>

五、遊戲開發

第一節 角色設定



主角：尼克一隻穿著藍色帽T的浣熊
個性：天真開朗喜歡交朋友



尼克的朋友：凱吉
一隻其實也沒有很會魔法卻整天帶著路邊撿到的巫師帽的
鴨子

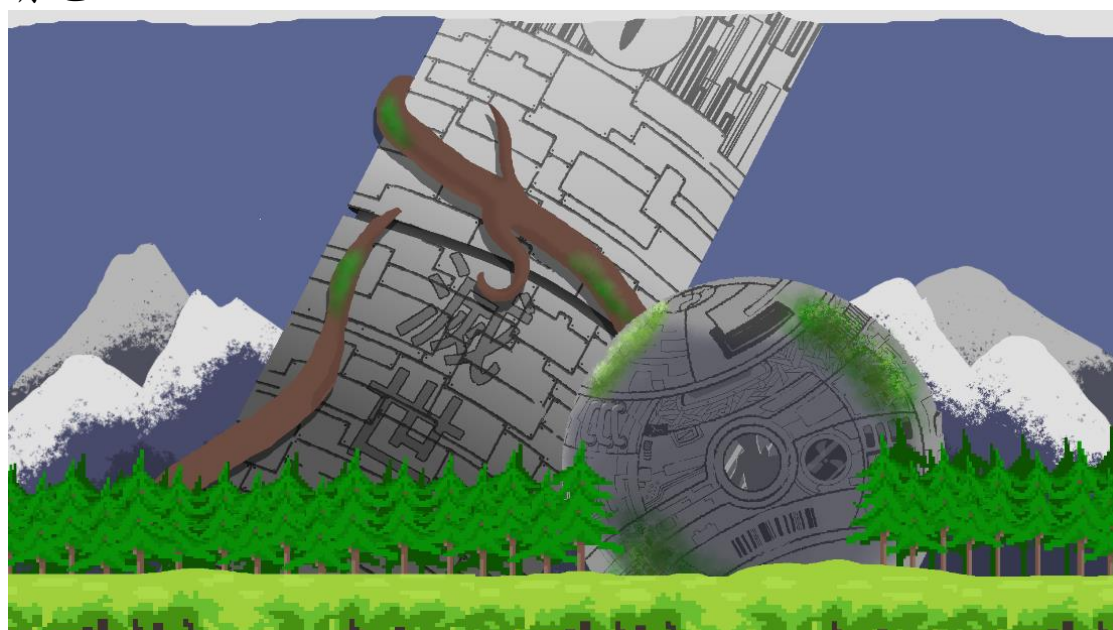


遊戲中的第三位角色：奧托

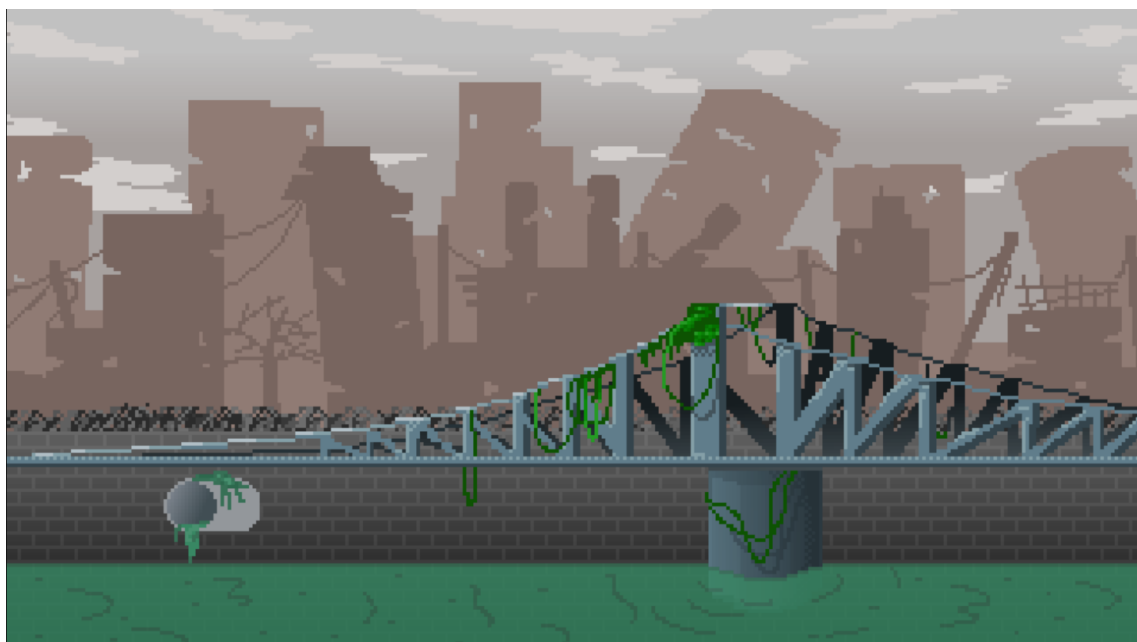
第二節 道具&場景



背包

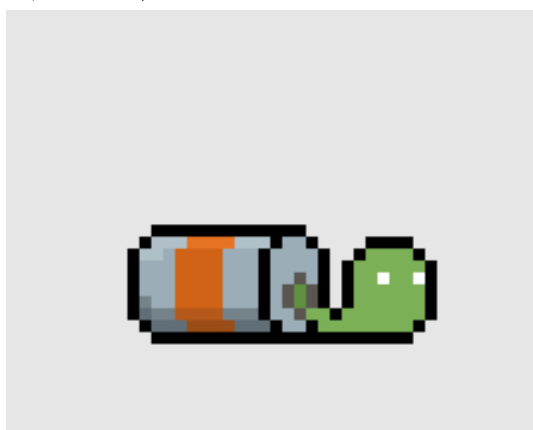


廢墟森林背景



廢墟城市背景

第三節 任務相關 NPC



敵人:核廢料史萊姆

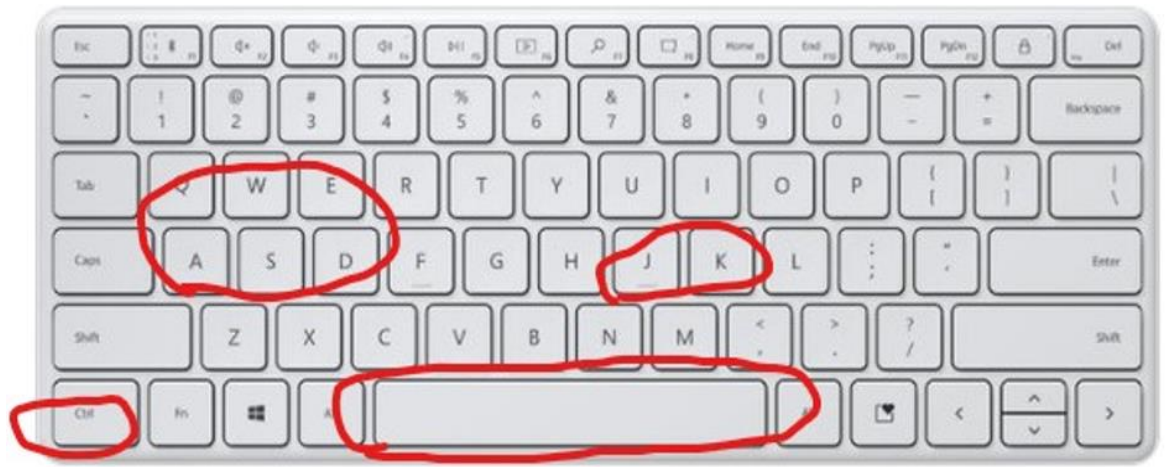
六、操作及介面規劃

第一節 主選單與功能選單



主選單

第二節 操作教學



左右移動：〔A/D〕(左/右) 跳躍：空白鍵〔space〕 蹲下：〔S/Ctrl〕

戰鬥：普通攻擊：近戰(遠程)攻擊，按鍵〔J〕 特殊攻擊：按鍵〔K〕

第三節 遊戲介面



七、結論與展望

雖然現在的遊戲基本都是以 3D&手機遊戲為主，但我希望我們的遊戲可以讓更多人了解並增加對橫向卷軸遊戲的興趣，並推廣 2D 橫向卷軸遊戲的優點與美好。