

幻夜行者

40925014 賴宥呈(組長)

40925010 林冠綸

40925057 胡聿

40925011 紀亦聰

40925056 李日端

指導老師：邱竣揚

目錄

01

工作分配

02

專題實施進度表

03

研究目的與動機

04

流程圖

05

遊戲概述

06

開發軟體

07

遊戲操作

08

遊戲世界觀

09

角色設計

10

遊戲介面

11

參考來源

12

結論與展望

工作分配

胡聿：簡報、企劃書、報告書製作

紀亦聰：遊戲程式製作、UI製作

李日端：無(只會鬼混)

賴宥呈(組長)：美術設計、遊戲程式製作、UI設計

林冠綸：副美術、場景物件設計



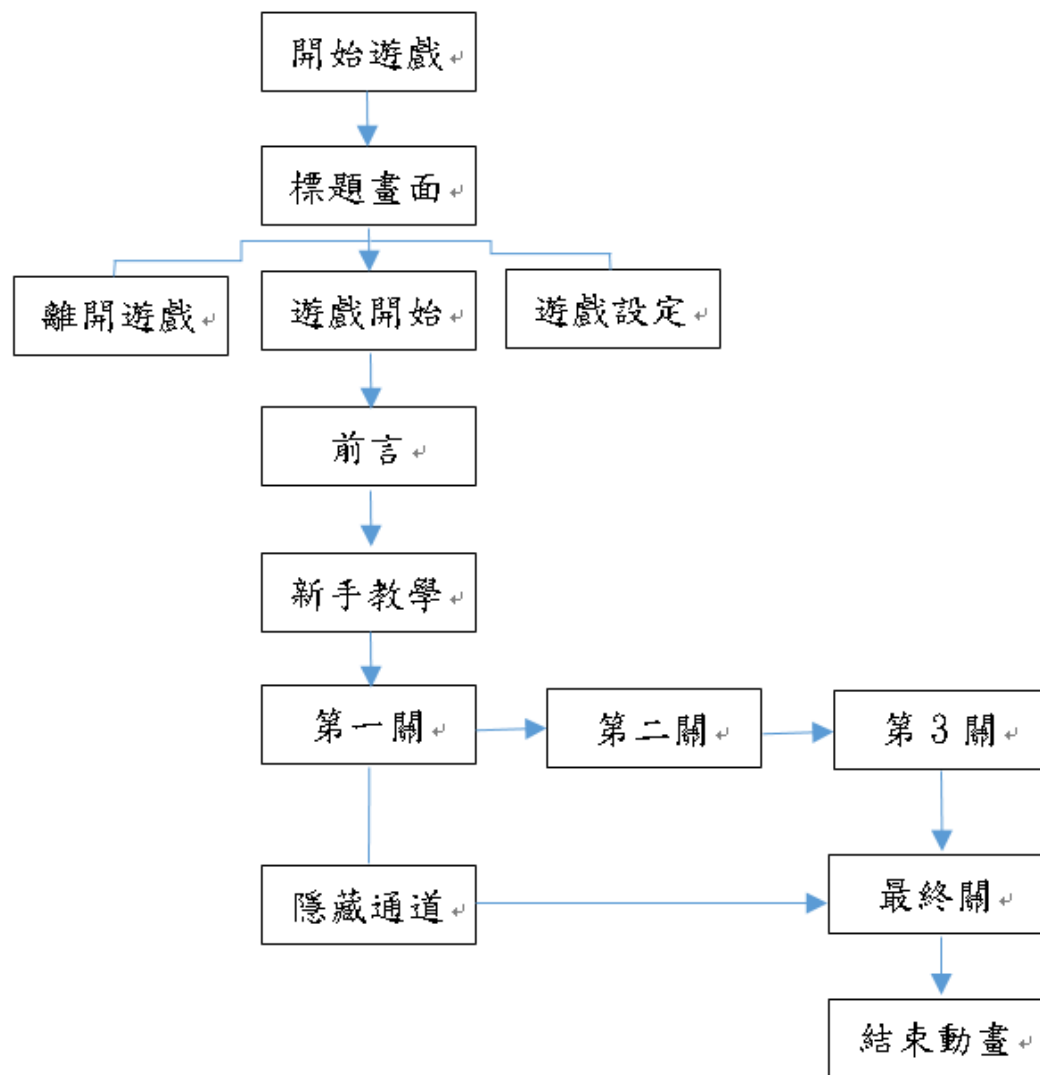
研究目的與動機

因為橫向卷軸遊戲通常設計有多個關卡，每個關卡都有不同的風格、佈局和挑戰，讓我與我的組員都深深的喜歡這種遊戲，而在玩這些好玩有趣的遊戲的同時，我們好奇製作遊戲所會經歷的過程，也希望藉由這次專題可以讓我們對這類型的遊戲更加理解。



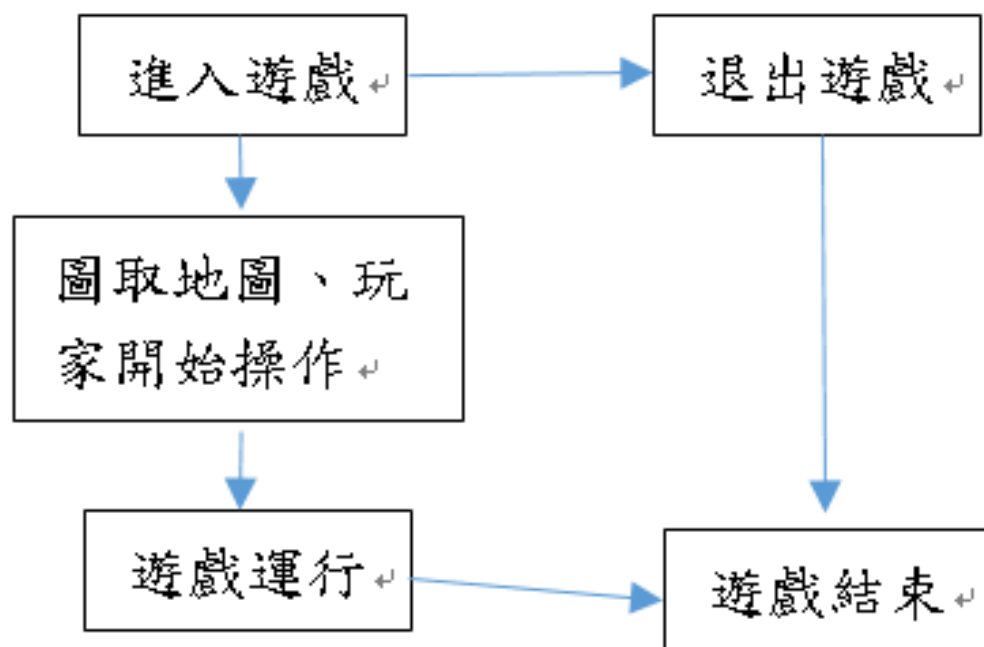
流程圖

遊戲流程圖



▶▶▶ 流程圖

關卡流程圖





遊戲概述

遊戲名稱

幻夜行者

遊戲類型

2D橫向卷軸像素遊戲

操作系統

Windows

遊戲內容

第2人稱視角

遊戲玩法

玩家操作角色不斷向前清除路上敵人

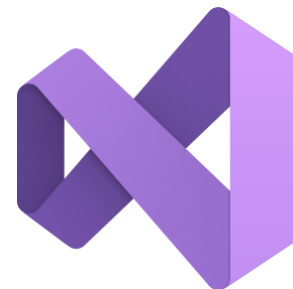


開發軟體

遊戲開發引擎



腳本編輯器



繪圖編輯軟體



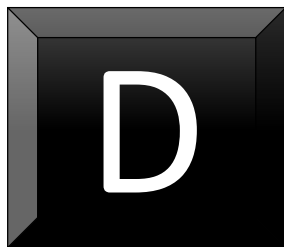
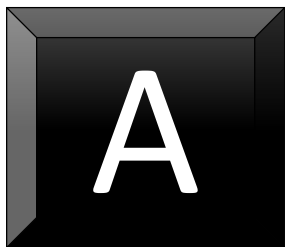
音樂剪輯軟體



▶▶▶ 遊戲操作

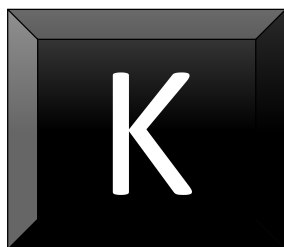
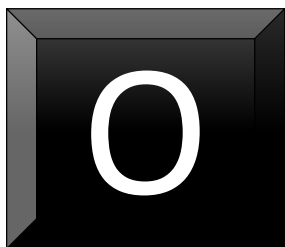
角色移動方式

〔A〕〔D〕左右移動



攻擊方式

〔O〕為射擊 〔K〕為近戰攻擊



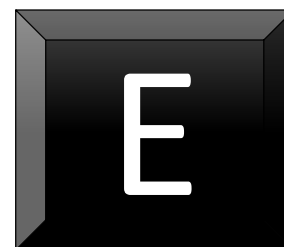
跳躍

〔空白鍵〕



觸發對話

〔E〕觸發對話

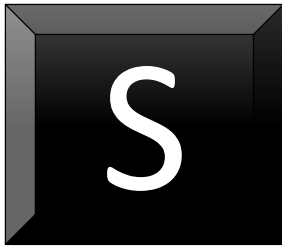




遊戲操作

角色蹲下

[S] 蹲下



暫停選單

[ESC] 暫停選單





這是一個名叫凱的年輕少年，生活在一個充滿高科技和機械的世界里。他是一個天才工程師，對機器和電子設備的理解遠遠超出了常人。然而，這個世界卻並不完美，他所生活的城市充滿了犯罪和不公平，而政府對這些問題幾乎置若罔聞。

在一次意外中，凱的父親被政府的機器人殺害。他陷入了深深的悲痛之中，但他決定為父親復仇。他開始制作一台能夠對抗政府機器人的武器，同時也招募了一些志同道合的朋友來幫助他。



角色設計

凱(男主)

性格: 沉著穩重，遇到危急時總能冷靜的應對各種難關。

能力: 戰鬥時使用改造手槍和光劍匕首進行攻擊。



引路者:引導主角



凱西(女主)

性格: 心思縝密。



生化機械人

原本是人類，是被政府改造的生化人，真實身分會是....?



角色設計

名稱: ???

充滿謎團的生物，可以得知的是也是被政府改造的人類，但是那張臉感覺非常眼熟？

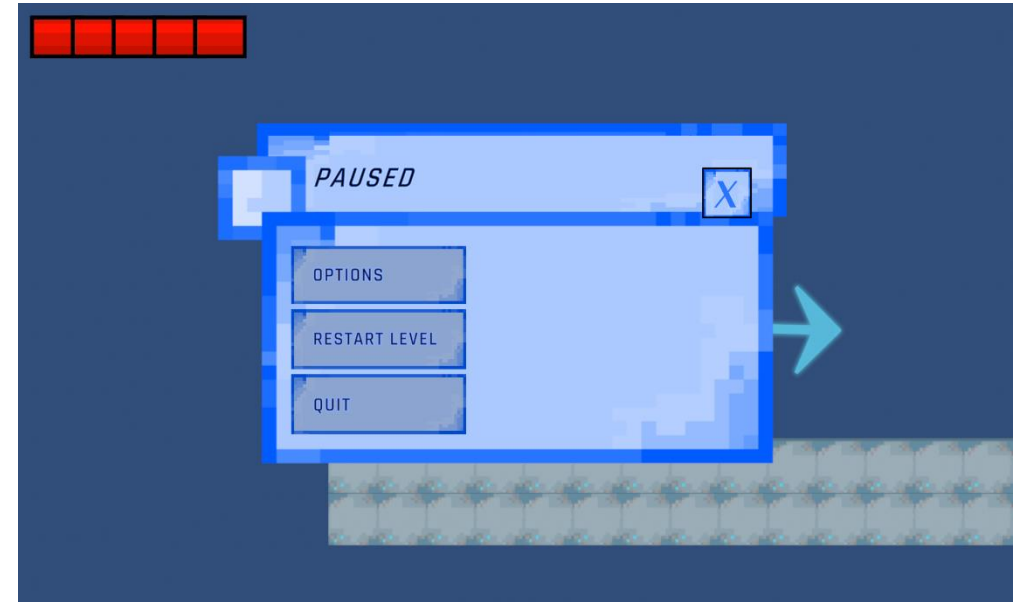


▶▶▶▶ 遊戲介面

主選單



暫停選單



▶▶▶▶ 遊戲介面

開頭文字



▶▶▶▶ 遊戲介面

戰鬥畫面

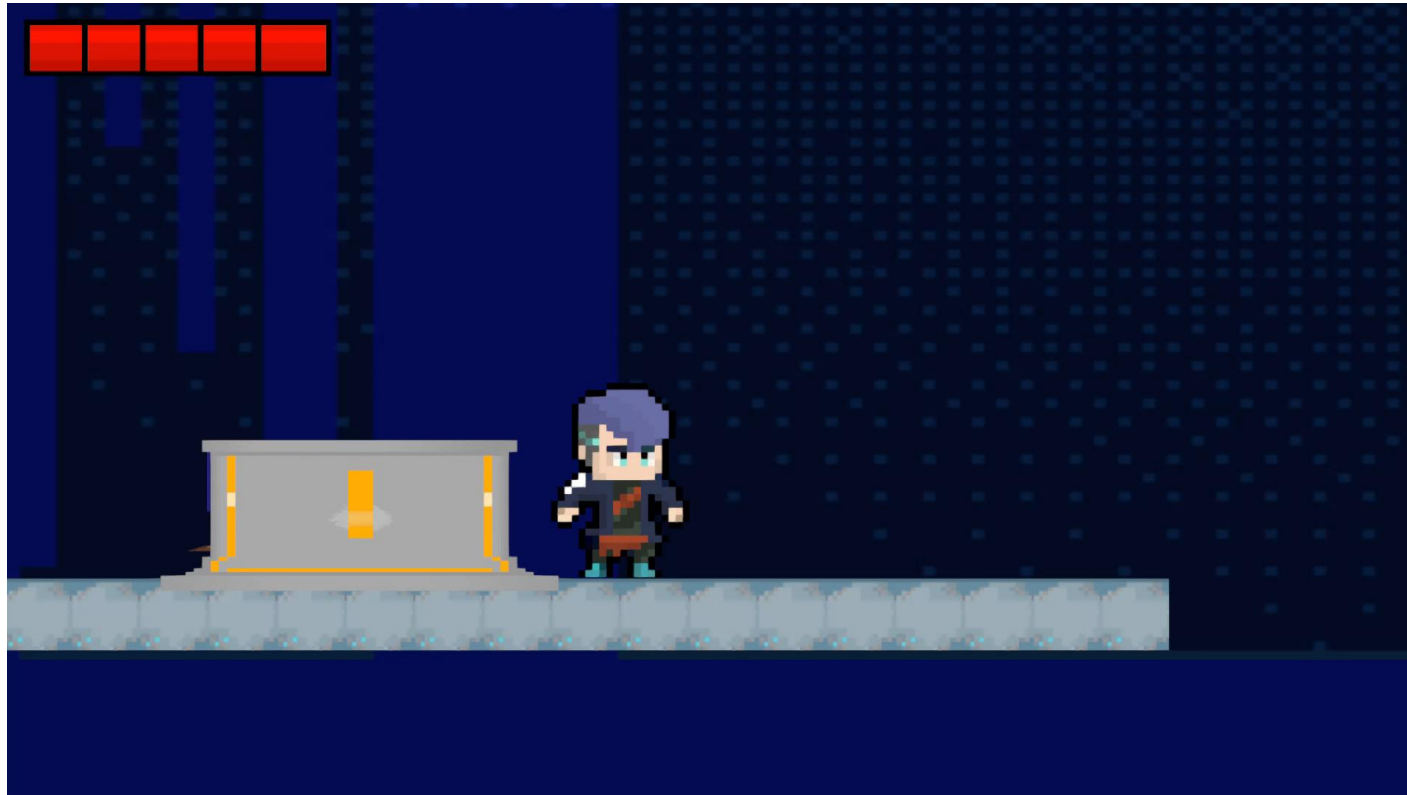


▶▶▶▶ 遊戲介面

遊戲介面與對話



最終BOSS戰鬥畫面



空洞騎士

空洞騎士一是遊獨立團隊 Team Cherry 開發的一款 2D 類銀河惡魔城動作冒險遊戲。以爽快刺激的彈幕射擊戰鬥為核心，在傳統的相素遊戲中融入了許多不同於以往的元素讓遊戲不單單只是普通射擊遊戲。

作為類銀河惡魔城的遊戲，地圖分為數個大區域，每個區域由無數的場景連結而成，某些地區需要先取得特定物品或能力後才能進入，遊戲地圖不會自動出現，必須向商人購買才能查閱各區域地圖，或是跟商人購買道具讓玩家能記錄下已探索過的地區，參與多種特色玩法，享受別樣的體驗。



洛克人X4

遊戲有屬性系統，腳色需要搭配合適的屬性才能對敵人打出高額傷害，也要事先了解關卡的攻略。

每個章節都有獨特的主題、關卡設計和頭目，玩家需要通過這些章節來完成遊戲的主要劇情。完成一個章節後，玩家可以選擇進入下一個章節，但在特定情況下，有時也可以選擇以不同的順序進行關卡。





結論

參與玩遊戲專題製作是一個具有深遠意義的經驗，雖然我們沒有做好這遊戲，通過這個專題製作過程，我們不僅學到了許多關於遊戲開發和設計的知識，還體驗到了團隊合作的重要性，在這個過程中，我們發現了遊戲開發的複雜性和挑戰性，但同時也體驗到了創造和實現自己的想法的樂趣。

首先，我們學習到了遊戲設計的基礎知識，包括遊戲機制、遊戲平衡和遊戲流程等。這些知識為我們理解遊戲設計的原則和方法提供了基礎。我們學會了如何將遊戲概念轉化為可操作的遊戲規則和系統，並學會了通過遊戲機制和設計元素來引起玩家的興趣和參與。

其次，我們體驗到了團隊合作的重要性。遊戲開發是一個多學科的領域，需要不同專業背景的團隊成員共同合作。在專題製作中，我們需要互相溝通、協調和分工合作，以確保項目的順利進行。



展望

在這次的專題製作遊戲中，因人力、時間的不足，原本想做出洛克人和空洞騎士的結合，但我們只學到關卡要比BOSS難和學到只有空洞沒有騎士，我們對參與玩遊戲專題製作的展望是進一步拓寬我們的技能和知識，遊戲行業一直在迅速發展，不斷出現新的技術和創新的概念，希望能夠繼續學習和探索，跟上這一快速變化的行業趨勢。



參考文獻

東南科技大學數位遊戲設計系

https://dgd.tnu.edu.tw/zh_tw/page8/works2021

維基百科

[https://zh.wikipedia.org/zh-](https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E7%A9%BA%E6%B4%9E%E9%A8%8E%E5%A3%AB#)

[tw/%E7%A9%BA%E6%B4%9E%E9%A8%8E%E5%A3%AB#](https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E7%A9%BA%E6%B4%9E%E9%A8%8E%E5%A3%AB#)

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B4%9B%E5%85%8B%E4%BA%BAX4>

Cyberpunk2077

<https://zh.wikipedia.org/zhtw/%E8%B5%9B%E5%8D%9A%E6%9C%8B%E5%85%8B2077>

https://store.steampowered.com/app/1091500/Cyberpunk_2077/?l=tchinese

INFORMATION

IS

END

POWER

