

109 學年度東南科技大學數位遊戲設計系



專題製作

Jacks Journey

學生：

蔣貴麟 40725046

徐煒翔 40725040

李柏呈 40725083

李維忠 40725093

林芳榆 40725088

指導老師：李修珍 老師

中華民國 110 年 5 月

專題製作審定書

東南科技大學數位遊戲設計系

蔣貴麟、徐煒翔、李柏呈、林芳榆、李維忠 君

所提之專題製作

Jacks Journey (題目)

認為符合專題製作標準。

指導老師

(簽名)

中華民國 110 年 5 月 日

畢業專題電子檔案上網授權書

本授權書所授權之畢業專題為授權人在東南科技大學資訊管理系

107 學年度第 2 學期取得之畢業專題報告。

專題題目： Jacks Journey

指導老師： 李修珍

茲同意將授權人擁有著作權之上列報告全文(含摘要)，非專屬、無償授權東南科技大學資管系，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列報告重製，並得將數位化之上列報告電子檔以上載網路方式，提供讀者基於非營利性質之線上檢索、閱覽，或並下載、列印。

讀者基於非營利性質之線上檢索、閱覽或下載、列印上開報告，應依著作權法相關規定辦理。

指導老師：

授 權 人

學生姓名：

(請親筆正楷簽名)

中 華 民 國 年 月

目錄

專題製作審定書	i
畢業專題電子檔案上網授權書	ii
目錄.....	iii
表目錄.....	v
圖目錄.....	vi
第一章 企劃目標.....	1
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	2
第四節 工作分配.....	2
第二章 參考文獻與分析	3
第一節 目標市場分析	3
第二節 相關遊戲分析	3
第三節 SWOT 分析.....	5
第四節 開發軟體.....	5
第三章 遊戲概述.....	6
第一節 遊戲世界觀與故事.....	6
第二節 遊戲對話	6
第三節 遊戲特點.....	7
第四節 系統規格.....	7
第四章 遊戲機制.....	8
第一節 遊戲類型	8
第二節 遊戲操作.....	8
第三節 遊戲方式.....	9
第四節 遊戲流程圖	9
第五節 關卡流程圖	10
第六節 數值系統.....	10
第七節 聲音與音效.....	11
第五章 遊戲美術.....	12
第一節 主角.....	12
第二節 相關 NPC.....	12
第三節 怪物.....	14
第四節 場景.....	18
第五節 武器、裝備、飾品.....	19
第六章 操作及介面規劃	21
第一節 主選單與功能選單.....	21

第二節	操作教學.....	22
第三節	遊戲介面.....	23
第七章	遊戲 AI.....	24
第一節	怪物攻擊方式及遊走行為.....	24
第八章	遊戲系統.....	25
第一節	戰鬥模式.....	25
第二節	遊戲平衡.....	25
第三節	升級系統.....	26
第四節	背包系統.....	26
第五節	職業系統.....	26
第九章	結論與展望.....	27
第一節	結論.....	27
第二節	展望.....	27
參考文獻	28

表目錄

- 表(一)進度甘特圖
- 表(二)工作分配表
- 表(三)SWOT 分析表
- 表(四)聲音與音效列表
- 表(五)Jake
- 表(六)村長
- 表(七)鐵匠
- 表(八)商人
- 表(九)神秘人
- 表(十)紅果凍
- 表(十一)巨石怪
- 表(十二)蘑菇怪
- 表(十三)骷髏怪
- 表(十四)小石怪
- 表(十五)黑果凍
- 表(十六)石怪
- 表(十七)遊戲平衡
- 表(十八)遊戲平衡

圖目錄

- 圖(一)我的勇者
- 圖(二)守望傳說
- 圖(三)遊戲流程圖
- 圖(四)關卡流程圖
- 圖(五)數值系統圖
- 圖(六)村莊
- 圖(七)戰鬥畫面
- 圖(八)武器
- 圖(九)裝備
- 圖(十)飾品
- 圖(十一)主選單
- 圖(十二)功能選單
- 圖(十三)選項
- 圖(十四)操作教學
- 圖(十五)遊戲介面
- 圖(十六)近距離攻擊
- 圖(十七)遠距離攻擊
- 圖(十八)戰鬥模式
- 圖(十九)戰鬥模式
- 圖(二十)背包系統

第一章 企劃目標

第一節 研究目的與動機

RPG 簡稱（角色扮演類遊戲）從各大主機和電腦本身出現之後，一直都是很主流的遊戲類型，也是一個涉及非常廣大的類型，從開放世界的大型 RPG 像是（魔獸世界）到豐富的故事內容像是（巫師山）都是屬於 RPG 遊戲，在遊戲中玩家則要扮演虛擬世界中的一個或者幾個特定角色在特定場景下進行遊戲，接著就是通關消滅大反派敵人，拯救世界便完成了整個遊戲，當然也不是說所有的 RPG 遊戲都是同一個過程，還有一些遊戲也是很另類很創新的，不過大致上遊戲都是一樣的。

因為 RPG 遊戲的多變風格與多變的玩法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 RPG 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。

第二節 遊戲基本概述

遊戲名稱：Jacks Adventure

遊戲類型：RPG 像素遊戲

遊戲平台：Windows

遊戲內容：上帝視角、多變武器裝備技能切換

遊戲玩法：隨著故事進程拯救世界

第三節 專題實施進度表

下表為本組專題預計完成的工作與預計進度表之甘特圖

專題執行之具體項目(以下為參考項目)	109年					110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	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
NPC/道具武器設計	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
遊戲腳本設計	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
企劃書製作及投影片製作											
遊戲測試											
專題介紹短片製作											
期末報製作告及投影片製作											

表(一)進度甘特圖

第四節 工作分配

我們的主要工作內容分為：翻譯、角色設計、程式製作、UI 製作、企畫書撰寫等工作，我們的專題成員共有 5 人，依據個人專長予以分工，成員分工之工作內容如下表所示。

人員	工作項目
李伯呈	翻譯、美術設計
蔣貴麟	遊戲程式製作、UI 製作
徐煒翔	音效製作、企畫書製作
林芳榆	企劃書製作
李維忠	特效製作

表(二)工作分配表

第二章 參考文獻與分析

第一節 目標市場分析

目標對象：遊戲為輔導 15+遊戲

對象選定理由：因遊戲中有略為暴力的場景

適合人群：

1. 獨立遊戲愛好者
2. 像素風格遊戲愛好者

第二節 相關遊戲分析

1. 我的勇者—是由艾瑞爾網路代理的相素風彈幕射擊 RPG 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。

遊戲內容介紹 遊戲裡還添加了許多有趣的玩法和內容要素，在遊戲中你將可以與高密度的彈幕對抗，施展神級操作、和好友組隊冒險，體會多人戰鬥的樂趣、收集武器裝備，搭配獨特個性 BUILD、參與多種特色玩法，享受別樣體驗。



圖(一)我的勇者

2. 《守望傳說 Guardian Tales》是一款動作冒險 RPG，擁有懷舊的像素美術風格，溫暖的畫風回味童年，在遊戲中玩家可以作為騎士，保護小公主不受侵略者威脅；也可以在不同的世界中收集英雄。每個世界都有獨特的世界觀設定，充滿各種難解謎題、隱藏道路等著冒險家探索！玩家也可以呼朋引伴，在團隊副本中，組成公會共同對抗超強大魔王、獲得豐盛獎勵！也可以在競技場，和其他玩家切磋對戰！

遊戲模式：

1. 遊戲角色和造型 以一名騎士在路途中保護小公主的安危不受侵略者攻擊
2. 遊玩模式 遊戲中可以設定要自動遊玩或是手動遊玩，如需手洞過關則操控上下左右與攻擊遊玩即可。
3. 遊戲地圖 為一到八章，在每章的地圖皆為不同的場景與不同的怪物



圖(二)守望傳說

第三節 SWOT 分析

S 優勢 (Strength)	W 劣勢 (Weakness)
<ul style="list-style-type: none">● 操作較簡單● 開發成本較低● 為主流的遊戲類型	<ul style="list-style-type: none">● 螢幕要用固定的解析度才能享受最好遊戲體驗● 人員不足● 故事劇情偏少
O 機會 (Opportunity)	T 威脅 (Threat)
<ul style="list-style-type: none">● 遊戲客群較多。● 遊戲所需的系統要求較低。	<ul style="list-style-type: none">● 電腦遊戲競爭者較多● 相較於同類型遊戲細緻度不高

表(三)SWOT 分析表

第四節 開發軟體

遊戲引擎：Unity

腳本編輯器：Visual Studio

繪圖軟體：PhotoShop、Illustrator Aesprite

音樂剪輯軟體：Audacity

第三章 遊戲概述

第一節 遊戲世界觀與故事

我們遊戲的命名為 Jacks Adventure，jack 是我們組別上的一名組員我們以他的名字為主題來設想穿越到了一個異世界，意外成為了拯救世界的主角，便開始了一路打敗強敵變強的精彩旅程。

第二節 遊戲對話

(進入遊戲到村莊見到村長)

村長: 嗨可愛少年

村長: 你從哪來的?

村長: 這裡不安全

村長: 那我來告訴你

村長: 這裡被詛咒了,周圍都是怪物

村長: 這可能只是一個愚蠢老人的希望

村長: 拜託,請把村民帶回來

村長: 他們在被詛咒的森林裡

村長: 我永遠會記得這份恩情

(進入教學,救出鐵匠)

鐵匠: 謝啦, 真的很感動有人來救老子!

鐵匠: 喔? 你是叫 Jack 嗎?

鐵匠: 歡迎來到村莊找我買點裝備!

(遊戲中見到鐵匠)

鐵匠: 少年 你需要點武器嗎?或者是裝備?

鐵匠: 來看看吧

(遊戲中見到神秘人)

神秘人: ...嗨...

(救出村民)

村長: Jack 我們永遠感謝你!

第三節 遊戲特點

玩家扮演虛擬世界中的一個或者幾個角色進行遊戲，玩家通過操控遊戲角色與敵人戰鬥，提升等級、收集裝備和完成遊戲設置的任務，並體驗劇情。通常這類遊戲都是由玩家扮演角色在遊戲世界中漫遊，而一路上的各種遭遇（如戰鬥、交談、會見重要人物等）則是玩家人物成長及遊戲進行的重要關鍵所在。

角色扮演遊戲曾被稱為「文字卡」或「文字遊戲」，其遊戲型態是基於小說的形式，故事情節和角色是此類遊戲的基本要素。[角色扮演遊戲的故事基本上是固定的，玩家依照固定路線操作，經歷一連串事件後得知結局。強調人物的特性和劇情內容，讓玩家感覺到遊戲中的角色是自己扮演的。收集各種寶物、角色職業能力、以及遊戲畫面也是此類遊戲吸引玩家的要素。

第四節 系統規格

最低配備：

作業系統：Windows 10

處理器：Intel Core™ Duo or faster

記憶體：2 GB 記憶體

顯示卡：OpenGL 3.2+ / DirectX 11+

儲存空間：500 MB 可用空間

第四章 遊戲機制

第一節 遊戲類型

遊戲以 2D 上帝視角遊戲的方式呈現，使用上帝視角雖然失去了臨場的緊張感，卻多了可以俯視全局的能力使得在遊戲中可以對人物、事件有一個更全面控制。

上帝在敘述情節發展、渲染氣氛、完整講述等方面比較仔細也比較能看出遊戲中故事的一切細節

因上述幾點我們所以我們決定選擇 2D 上帝視角為我們遊戲的遊玩的類型，目的在於能讓我們遊戲中所做出來的能讓玩家能容易理解，同時能更了解我們遊戲故事、任務發展的脈絡。

第二節 遊戲操作

因我們所製作的遊戲是電腦遊戲，所以在遊玩中主要會以滑鼠與鍵盤來操作。以下是我們操作時所使用的兩種工具。

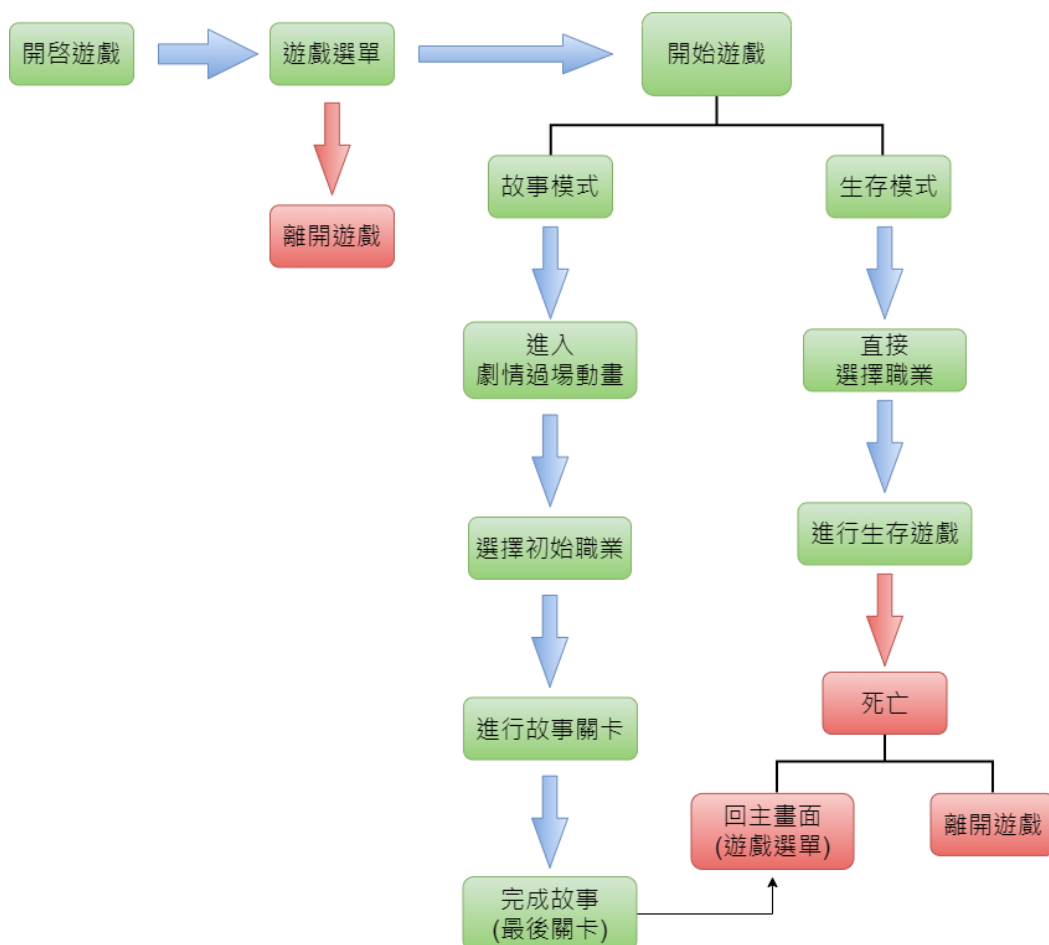
1. 鍵盤：遊戲中除了攻擊與變更武器之外，都需要運用到鍵盤來做操作，以下是我們遊戲中鍵盤所會使用到的按鍵。
 - ① 鍵盤 WASD 鍵：角色上下左右移動
 - ② 鍵盤鍵 E：撿物品
 - ③ 鍵盤鍵 G：將手裡的武器丟出去
 - ④ 鍵盤鍵 F：與 NPC 對話
 - ⑤ 鍵盤 TAB 鍵：裝備欄
 - ⑥ 鍵盤 SHIFT 鍵：角色技能
 - ⑦ 鍵盤 ESC 鍵：暫停
2. 滑鼠：在玩家進入遊戲並撿取武器之後，可以使用滑鼠左鍵來施展武器的普通攻擊，而某些特定的武器則會有技能只需要使用滑鼠右鍵就能施放，而身上可以裝備兩個武器而想要更換武器的時候只要滑動滑鼠滾軸就可以做更換。

第三節 遊戲方式

本遊戲將有以下主要的遊玩機制：

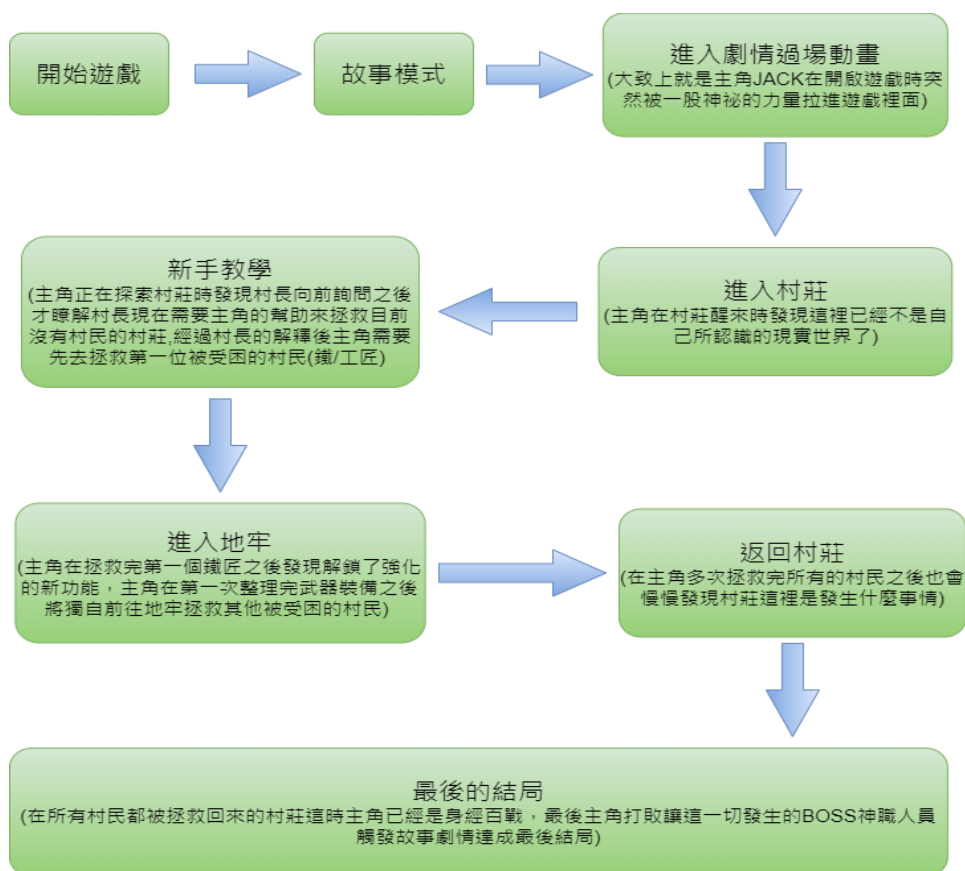
1. 操作：以上下左右鍵移動角色的方式去閃避怪物的攻擊或移動人物去達成任務條件以獲得遊戲進度。
2. 武器搭配：
每個武器都有不同的攻擊方式，可以自由搭配以達成解決怪物的能力，更甚者則可以令打怪的速度增加。
3. 任務：
在遊戲中會有許許多多的任務更會有所謂的隱藏任務，而某些稱號、能力、武器就是得在這當中的任務達成之後才可以獲得的。

第四節 遊戲流程圖



圖(三)遊戲流程圖

第五節 關卡流程圖



圖(四)關卡流程圖

第六節 數值系統

時間:	00:00:13
金幣:	0
水晶:	0
等級:	1
擊殺數:	0
共計傷害:	0
物理傷害:	0
魔法傷害:	0
真實傷害:	0
受到傷害:	50
格擋傷害:	0

圖(五)數值系統圖


第七節 聲音與音效

場景	音樂與音效說明
主選單	背景音樂循環播放 音樂素材取自： https://www.youtube.com/watch?v=A9R6fa2yCSQ https://www.aigei.com/s?q=%E9%99%B0%E6%A3%AE&type=sound
其他場景	背景音樂循環播放 音樂素材取自： https://www.aigei.com/s?q=%E9%99%B0%E6%A3%AE&type=sound
主選單開始按鈕	點擊播放單次 https://www.aigei.com/
主選單如何遊玩按鈕	點擊播放單次 https://www.aigei.com/
上一頁、下一頁、返回按鈕	點擊播放單次 https://www.aigei.com/
遊玩場景所有按鈕、功能選單所有按鈕	點擊播放單次 https://www.aigei.com/

表(四)聲音與音效列表


第五章 遊戲美術

第一節 主角


名稱: Jake	
穿越到了一個異世界， 成為了世界的主角	

表(五)Jake


第二節 相關 NPC

名稱: 村長	
說明世界與請求主角去救村民	

表(六)村長

名稱：鐵匠	
賣裝備武器	

表(七)鐵匠


名稱：商人	
賣飾品	

表(八)商人


名稱：神秘人	
賣屬性升級	

表(九)神秘人


第三節 怪物

名稱：紅果凍	
<p>血量：低 物理攻擊：低 魔法攻擊：低 物理防禦：低 魔法防禦：低 移動速度：低 攻擊速度：低 血量再生：低</p>	


表(十)紅果凍

名稱：巨石怪	
<p>血量：超高 物理攻擊：超高 魔法攻擊：低 物理防禦：超高 魔法防禦：低 移動速度：超低 攻擊速度：慢 血量再生：超高</p>	


表(十一)巨石怪

名稱：蘑菇怪	
<p>血量：正常 物理攻擊：低 魔法攻擊：高 物理防禦：低 魔法防禦：高 移動速度：低 攻擊速度：慢 血量再生：超高</p>	

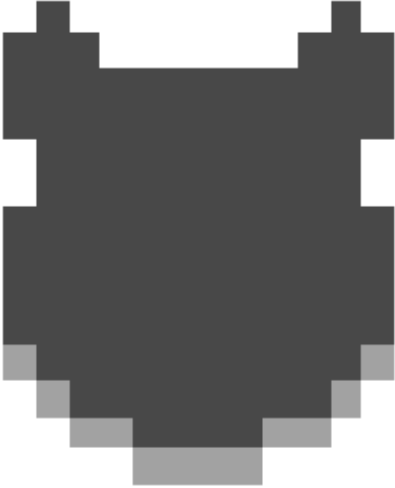
表(十二)蘑菇怪

<p>名稱：骷髏怪</p>	
<p>血量：正常 物理攻擊：高 魔法攻擊：超低 物理防禦：正常 魔法防禦：超低 移動速度：慢 攻擊速度：正常 血量再生：正常</p>	

表(十三)骷髏怪

<p>名稱：小石怪</p>	
<p>血量：正常 物理攻擊：正常 魔法攻擊：低 物理防禦：很高 魔法防禦：超低 移動速度：正常 攻擊速度：快 血量再生：高</p>	

表(十四)小石怪

名稱：黑果凍	
<p>血量：超低 物理攻擊：高 魔法攻擊：高 物理防禦：超低 魔法防禦：超低 移動速度：高 攻擊速度：很快 血量再生：正常</p>	

表(十五)黑果凍

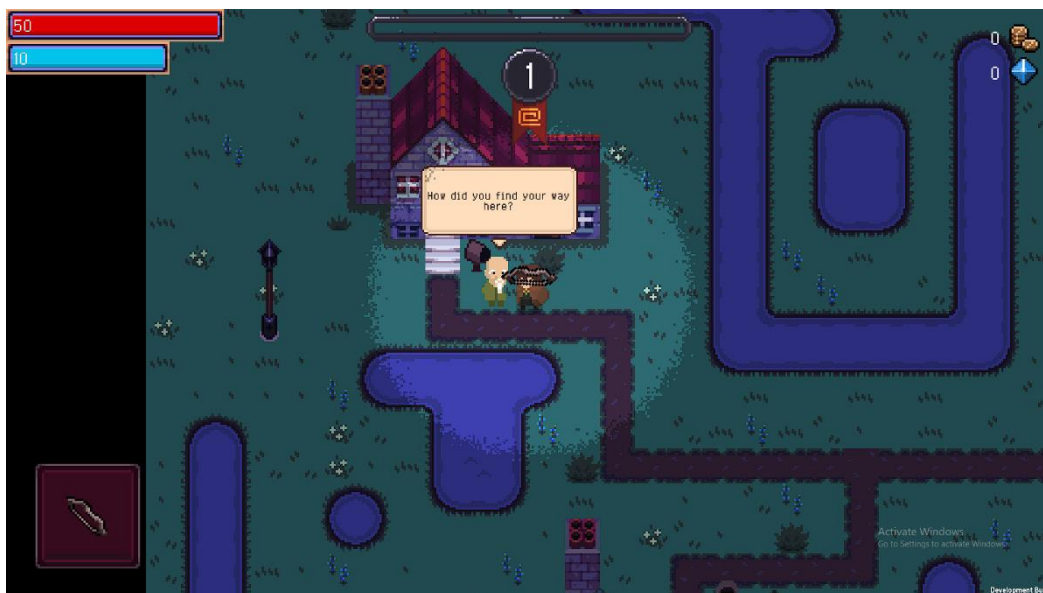
名稱：石怪	
<p>血量：高 物理攻擊：高 魔法攻擊：正常 物理防禦：高 魔法防禦：低 移動速度：慢 攻擊速度：慢 血量再生：高</p>	

表(十六)石怪

第四節 場景

- 村莊

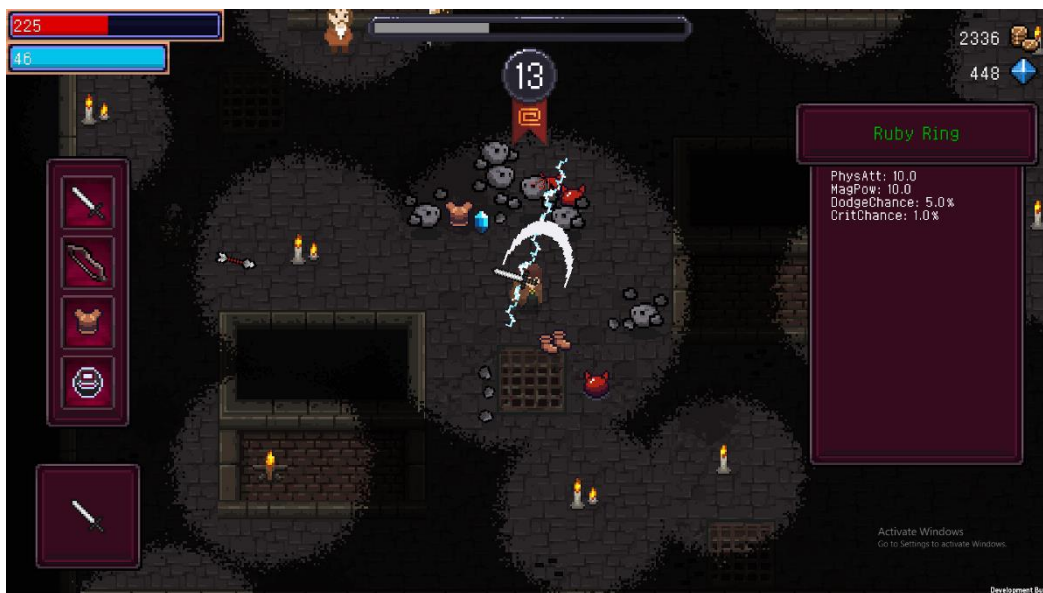
遊戲一開始會進入的村莊



圖(六)村莊

- 戰鬥畫面

遊戲成品戰鬥畫面



圖(七)戰鬥畫面

第五節 武器、裝備、飾品

武器類型

Weapons 武器	
Iron Sword	鐵劍
A basic sword made with iron.	基本劍, 用鐵打造的.
Copper Sword	銅劍
Dull blade forged from copper. Rusty.	生鏽老刀, 好像是用銅做的.
Stone Dagger	石匕首
A pointy rock. How does it not break?	尖尖的小石頭, 為什麼它這麼硬?
Lava Sword	岩漿劍
A blade of flowing magma. Shoots fireballs at random.	岩漿劍, 還想得到什麼其他的東西啊?
Lava Dagger	岩漿匕首
Cute dagger.	可愛的小匕首.
Lava Staff	岩漿棍棍
A stave made from half-solidified lava. <color=red>Shoots a fireball</color>	射出火球~
Lava Bow	岩漿弓箭
Crystal Sword	水晶劍
Crystal Bow	水晶弓箭
Crystal Dagger	水晶匕首
Steel Sword	鋼鐵劍
Steel Hammer	鋼鐵錘
Steel Battleaxe	鋼鐵戰斧
Steel Axe	鋼鐵斧
Steel Dagger	鋼鐵匕首
Steel Bow	鋼鐵弓箭
Bronze Sword	青銅劍
Bronze Hammer	青銅錘
Bronze Battleaxe	青銅戰斧
Bronze Axe	青銅斧
Bronze Dagger	青銅匕首
Bronze Bow	青銅弓箭
Lightning Staff	雷魔法杖
Bloody Katana	血腥武士刀
Blood has completely permeated this blade after being doused in it for countless eons.	
Wood Bow	木弓箭
Steel Eagle	鋼鐵鷹刀
Raw Turkey Leg	火雞腿
Halberd	戰斧

圖(八)武器

裝備類型

Armor (裝備)	
Steel Helmet	鋼盔
Steel Chestplate	鋼甲
Steel Greaves	鋼製脛甲
Steel Gauntlets	鋼製護手
Steel Shield	鋼盾
Bronze Helmet	青銅盔
Bronze Chestplate	青銅甲
Bronze Greaves	青銅脛甲
Bronze Gauntlets	青銅護手
Bronze Shield	青銅盾
Spartan Armor	斯巴達勇士裝
Who knows what Sparta is? No one.	有人知道斯巴達嗎? 沒有阿.

圖(九)裝備

飾品類型

Artifacts	
Broken Watch	壞掉手錶
There is a 50% chance of lightning shooting out <color=red>dealing 10% of your total damage</color> when using your weapon.	用武器的時候有50%機率雷會噴出來。
Devil's Coin	惡魔之硬幣
Horcrux	分靈體
Manatide Earrings	魔力潮耳環
Random Magic Ball	任意魔法球
Ruby Ring	紅寶石戒指
Sapphire Ring	藍寶石戒指
The BOMB	炸炸的彈彈
Sapphire	藍寶石
Turquoise	綠松石
Malachite	孔雀石
Fire Opal	火璽白石
Chiseled Amber	鑿者的琥珀
Mana Necklace	魔力項鍊
Star Necklace	星星項鍊
Fang Necklace	狼牙項鍊
Skull Necklace	顛骨項鍊
Golden Goblet	金高腳杯
Plain Ring	一般般戒指

圖(十)飾品

第六章 操作及介面規劃

第一節 主選單與功能選單



圖(十一)主選單

開始—開始遊戲，跑出遊戲功能選單

選項—可以選擇中英兩種語言與音量

離開—離開遊戲



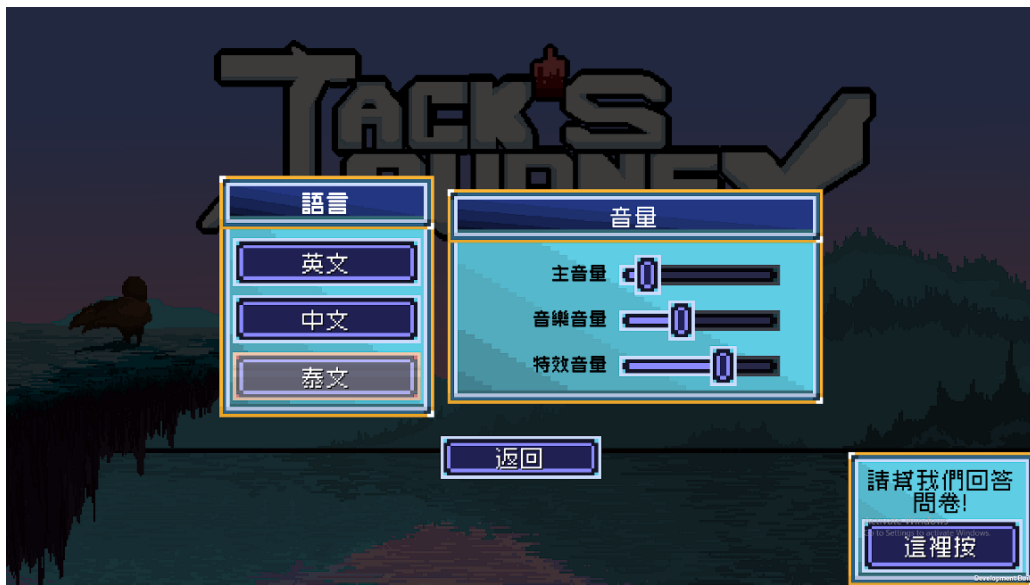
圖(十二)功能選單

新存檔—從頭開始新的遊戲，開始操作教學提供玩家了解遊戲方式

舊檔—讀取上次遊玩的進度

生存模式—末日生存回合制

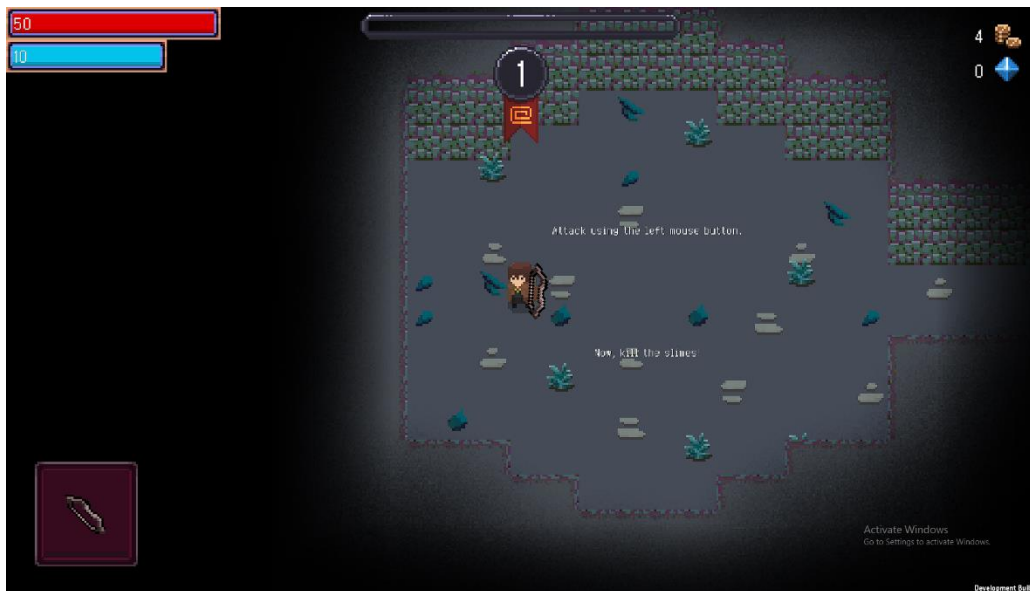
返回—回到主選單



圖(十三)選項

語言和音量的選擇與調配

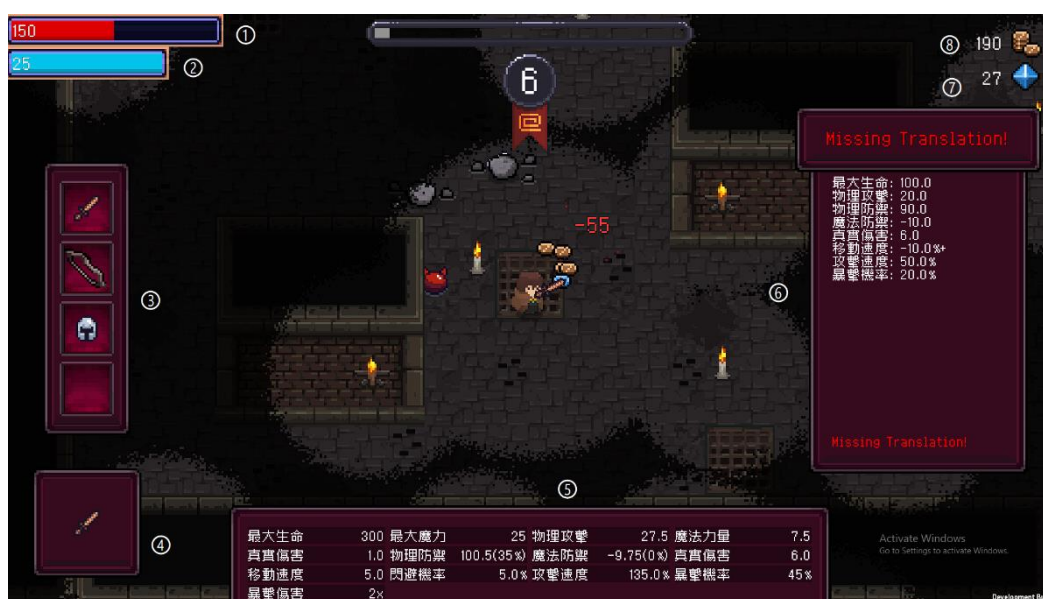
第二節 操作教學



圖(十四)操作教學

開始遊戲後，遊戲會帶領進入操作教學

第三節 遊戲介面



圖(十五)遊戲介面

- ① 血量
- ② 魔力
- ③ 背包
- ④ 正在使用的武器
- ⑤ 角色數值
- ⑥ 武器數值
- ⑦ 水晶
- ⑧ 金幣

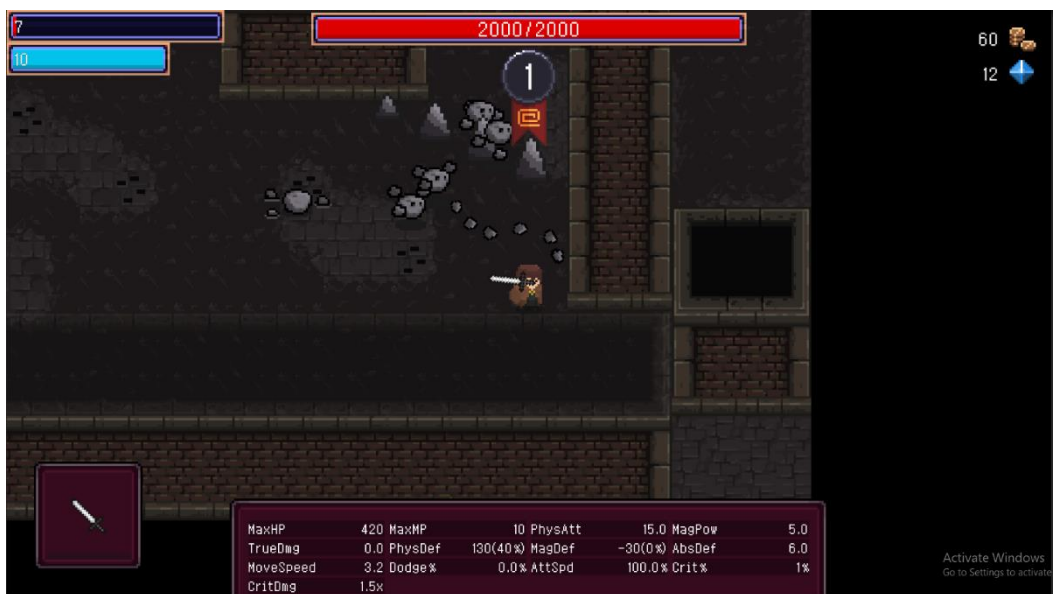
第七章 遊戲 AI

第一節 怪物攻擊方式及遊走行為



圖(十六)近距離攻擊

往主角方向走動，近距離攻擊



圖(十七) 遠距離攻擊

往主角方向走動，遠距離攻擊

第八章 遊戲系統

第一節 戰鬥模式



圖(十八)戰鬥模式

主要武器的三種類

鐵劍:戰士主要的近戰武器

魔杖:法師主要的遠程武器(消耗魔力)

弓箭:遊騎兵主要的遠程武器

第二節 遊戲平衡

表(十七)遊戲平衡

血量	物理攻擊	魔法攻擊	物理防禦
500+ 超高	50+ 超高	80+ 超高	100+ 超高
200-499 很高	25-49 高	50-79 高	50-99 高
100-199 正常	10-24 正常	30-49 正常	30-49 正常
40-99 低	4-9 低	15-29 低	10-29 低
1-39 很低	0-3 超低	0-14 超低	0-9 超低

表(十八)遊戲平衡

魔法防禦	移動速度	攻擊速度(秒)	生命再生
100+ 超高	5 + 超高	< 0.3 超快	>5 超高
50-99 高	4 + 高	< 0.6 快	>3 < 5 高
30-49 正常	3 + 正常	< 1.2 正常	>1 < 3 正常
10-29 低	2 + 低	< 3 慢	>0 < 1 低
0-9 超低	0 - 1.99 超低	> 5 超慢	< 0 超低

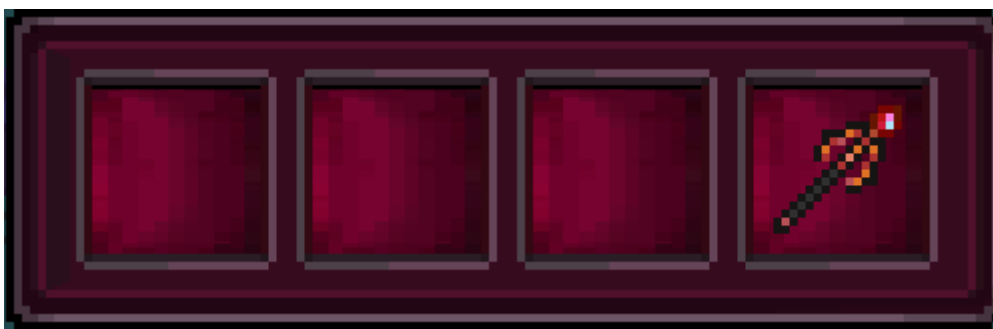
第三節 升級系統



圖(十九)戰鬥模式

玩家角色升級系統，打死怪物得到的經驗值來提升等級

第四節 背包系統



圖(二十)背包系統

玩家最多身上可以攜帶兩把武器、一件裝備與一個飾品

第五節 職業系統

戰士	法師	遊騎兵
最大生命: 80.0 (+30)	最大生命: 35.0 (+10)	最大生命: 50.0 (+15)
最大魔力: 5.0 (+1)	最大魔力: 15.0 (+10)	最大魔力: 5.0 (+3)
物理攻擊: 5.0 (+0.75)	物理攻擊: 2.0 (+0.2)	物理攻擊: 7.0 (+1.5)
魔法力量: 0.0	魔法力量: 5.0 (+1)	魔法力量: 0.0 (+0.5)
真實傷害: 0.0	真實傷害: 0.0	真實傷害: 1.0 (+0.1)
物理防禦: 10.0 (+1)	物理防禦: 0.0 (+0.05)	物理防禦: 0.0 (+0.1)
魔法防禦: 0.0 (+0.25)	魔法防禦: 5.0 (+0.2)	魔法防禦: 0.0 (+0.05)
真實傷害: 1.0 (+0.1)	真實傷害: 0.0	真實傷害: 0.0
移動速度: 4.0	移動速度: 3.8	移動速度: 4.5
閃避機率: 0.0%	閃避機率: 0.0%	閃避機率: 0.0% (+1.0%)
攻擊速度: 100.0% (+1.0%)	攻擊速度: 100.0% (+1.0%)	攻擊速度: 100.0% (+1.0%)
暴擊機率: 1.0%	暴擊機率: 1.0%	暴擊機率: 5.0%
暴擊傷害: 150.0%	暴擊傷害: 150.0%	暴擊傷害: 150.0%
生命再生: 0.3 (+0.05)	生命再生: 0.1 (+0.05)	生命再生: 0.1 (+0.05)
魔力再生: 1.0 (+0.1)	魔力再生: 3.0 (+0.25)	魔力再生: 1.0 (+0.1)
技能: 衝刺	技能: 衝刺	技能: 衝刺

圖(二十)職業系統

玩家有三種職業可以選擇

第九章 結論與展望

第一節 結論

在此次製作專題的過程當中，我們這一組真的學習到很多關於製作遊戲的種種知識及許多套軟體的使用方法，由於我們的專題名稱訂為 jack's Journey 中文名為捷克的冒險，顧名思義的就是一名名為 jack 的冒險記而 jack 正是以我們專題小組中的一名組員為主人公命名的，所以在遊戲中角色的技能、行為都會與我們的組員有關，而在製作這款遊戲中我們也學習了許多的軟體其中就包含了 Audacity 音樂軟體來製作、編輯我們遊戲中的音效，因為我們的音效課程是在大四才有開放選修，所以在音樂軟體的部分我們都是自己從頭開始自學的，所以一開始就出現了許許多多的問題，這也是組員們大家在這之中互相給予鼓勵一起加油進步才能完成的，也因為我們的專題遊戲本身是一款像素遊戲，所以一開始在繪畫的問題就出現在會出現畫出來的不像像素甚至不是像素的，之後我們在繪畫中找到了名為 aseprite 軟體專門用來繪畫像素遊戲的軟體來學習畫遊戲中的場景、人物、武器、特效，在我們上大三的時候才剛有關於企劃的課程，所以我們專題企畫的部分都是在邊學邊製作的所以進度常常很趕甚至不知道要怎麼做，在我們的專題中也有經歷過人員調動甚至瀕臨組別要解散，後來也是老師、組員大家一起想了各種辦法才使得專題可以做到這裡，在這其中大家的努力都是功不可沒的。

第二節 展望

在這次的專題製作遊戲中，因人力、金費、時間的不足所以在我們的遊戲內還有許多的內容與元素尚未加入在遊戲當中，而如果技術與時間允許的話我們的遊戲之後會開發出多人連線模式，可以與朋友們一起在遊戲中遊玩而不會因一個人玩而感到乏味，之後的關卡、怪物、BOSS、武器、裝備都會在新增更多種類與更多元的玩法，之後也不只在一個平台上上架而是會在更多的平台上曝光，使得這個好玩的遊戲可以在更多的面前出現讓更多人可以一起連線遊玩，之後的職業也不只侷限於此，而是會新增更多種的職業供各位遊玩，使得玩家在職業與武器的搭配上變得更加的有變化性，在劇情的部分也會新增更多的 NPC 使得玩家的劇情內容變得更加豐富，更是會有所謂的隱藏任務讓玩家可以獲得一些只有任務中可以獲得的稱號或是武器、裝備，也讓具有探索精神的玩家們能夠滿足心中的探險慾，也因我們的遊戲是屬於開放類型的所以可以讓不想看那麼多故事劇情的玩家可以一路直接打到最後，可是在這之中的許多功能、道具都沒有獲得的情況下要過關的難度可就有點高了，我們遊戲中目前所擁有的是英文、中文，希望讓我們的遊戲不只僅限在一個地區而是可以讓更多的人看見。

參考文獻

1. 巴哈姆特

<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=199573>

2. 4GAMERS

<https://www.4gamers.com.tw/news/detail/43752/guardian-ales-pre-registration-announcement>

3. 維基百科

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A7%92%E8%89%B2%E6%89%AE%E6%BC%94%E6%B8%B8%E6%88%8F>

<https://zh.wikipedia.org/wiki/Category:%E5%BE%A9%E5%8F%A4%E5%83%8F%E7%B4%A0%E9%A2%A8%E6%A0%BC%E9%81%8A%E6%88%B2>

4. 啞油儂

<https://www.doyouknow.wiki/a/202103/204613.html>