



JACK'S JOURNEY

蔣貴麟 40725034

李柏呈 40725021

李維忠 40725093

徐煒翔 40725040

林芳榆 40725088

指導老師: 李修珍

目錄



1. 遊戲基本介紹

2. 遊戲美術介紹

3. 遊戲方式與操作

4. 遊戲特色

5. 遊戲世界觀與故事

6. 系統規格

7. 開發軟體

8. 目標市場分析

9. 參考文獻



遊戲基本介紹



Youtube2GIF.com

遊戲名稱:Jacks Journey

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



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。



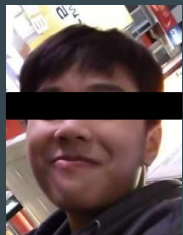
youtube2GIF.com



物理攻擊: 62
風擊機率: 20



遊戲美術介紹



主角:Jack

穿越到了異世界,
成為了世界的主角



名稱:村長

說明世界與請求主
角去拯救村民



名稱:鐵匠

賣裝備武器



名稱:神秘人

賣屬性升級



名稱:商人

賣飾品



遊戲美術介紹



Youtube2GIF.com

28238735000

100416

31024

怪物:紅果凍



怪物:蘑菇怪



怪物:巨石怪



繼續

回主畫面

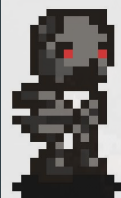
選項

離開

怪物:石怪



怪物:骷髏怪

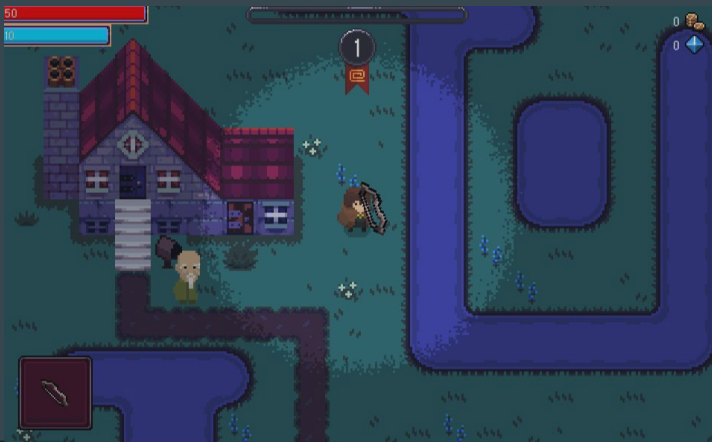


怪物:小石怪



遊戲美術介紹

遊戲場景



寧靜村莊



暗黑地牢



遊戲方式與操作



遊戲配備: Windows 10

遊戲操作: 鍵盤、滑鼠



移動操作	W、A、S、D
一般攻擊	滑鼠左鍵
技能施放	滑鼠右鍵
拾取、使用	E
衝刺	Shift





遊戲特色



Youtube2GIF.com

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。

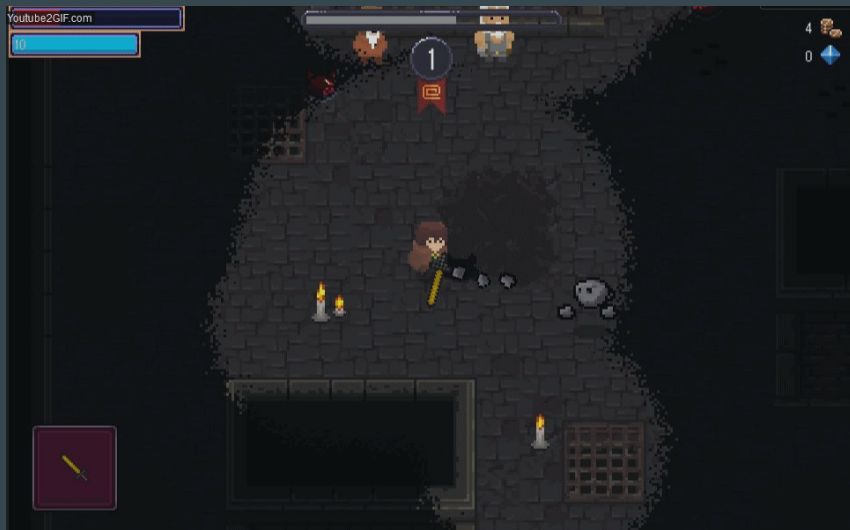


```
最大生命: 500.0  
最大生命: 50.0%+  
物理攻擊: -20.0  
物理攻擊: -25.0%+  
物理防禦: 100.0  
魔法傷害: 5.0  
移動速度: 0.5  
魔法傷害: -50.0%  
生命再生: 10.0
```

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。



死亡UI



遊戲世界觀與故事



Youtube2GIF.com

我們遊戲的命名為Jack's Journey

jack是我們組別上的一名組員

我們是以他的名字為主題

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。

最大生命: 500.0
最大生命: 50.0%+
物理攻擊: -20.0
物理攻擊: -25.0%+
物理防禦: 100.0
真實傷害: 5.0
移動速度: 0.5
真實傷害: -50.0%
生命再生: 10.0



主線劇本

主角因為不知名的原因而穿越到了這裡

而聽這邊的居民說他才知道

原來他是預言中拯救世界的勇者

主角為了拯救這個世界

隻身踏上了擊敗魔物的道路

路程中必須將怪物與BOSS一一擊敗方能抵達魔物的所在地。



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



開發軟體



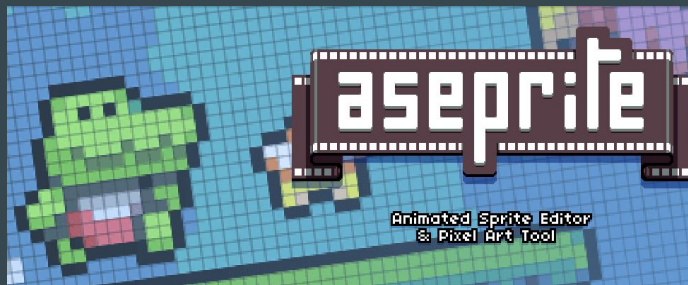
遊戲程式Unity



遊戲音樂Audacity



美術程式
Aseprite





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:

- 獨立遊戲愛好者
- 像素風格遊戲愛好者



參考文獻



- **巴哈姆特**

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

- **4GAMERS**

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

- **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>

- **啞油儂**

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



遊戲介面



Youtube2GIF.com

JACK'S JOURNEY



開始

選項

離開

請幫我們回答
問卷!

這裡按



結論

專題製作中，學會使用unity進行遊戲製作

Aseprite繪製遊戲角色、製作角色動畫

Audacity剪輯想要的音樂，知道各職位的重要性

專題中每一個職位都是缺一不可

少其中一個我們的專題成品就會大打折扣甚至無法完成。



分配工作

人員	工作項目
李柏呈	美術、翻譯
李維忠	特效製作
蔣貴麟	遊戲程式、UI
徐煒翔	企劃書、音效
林芳榆	企劃書





END

