

黑金勇者

組員:曾思怡40725024

呂聰鑫40725031

魏汶庭40725037

潘育琳40725049

李瑜娟40725077



指導老師：呂幸娟

目錄

- 專題實施進度
- 企劃目標
- 遊戲概述
- 參考文獻與分析
- 遊戲架構
- 遊戲機制
- 遊戲角色
- 操作及介面規劃
- 參考文獻

專題實施進度

專題實施進度表											
專題執行之具體項目	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											
遊戲開發											
企劃書及投影片製作											
遊戲測試											
專題介紹短片製作											
期末報告與展演											



企劃目標



研究動機與目標

- 以**礦工生活文化**作為題材。
- 讓玩家更深入解**礦工生活與歷史**。
- 礦工 → **勇者**
- 危險與災難 → **怪物**





遊戲概述



遊戲概述

名稱

黑金勇者



內容

❖ 扮演勇者礦工

❖ 擊殺怪物

❖ 完成任務

類型

2D橫向角色扮演



平台

Windows



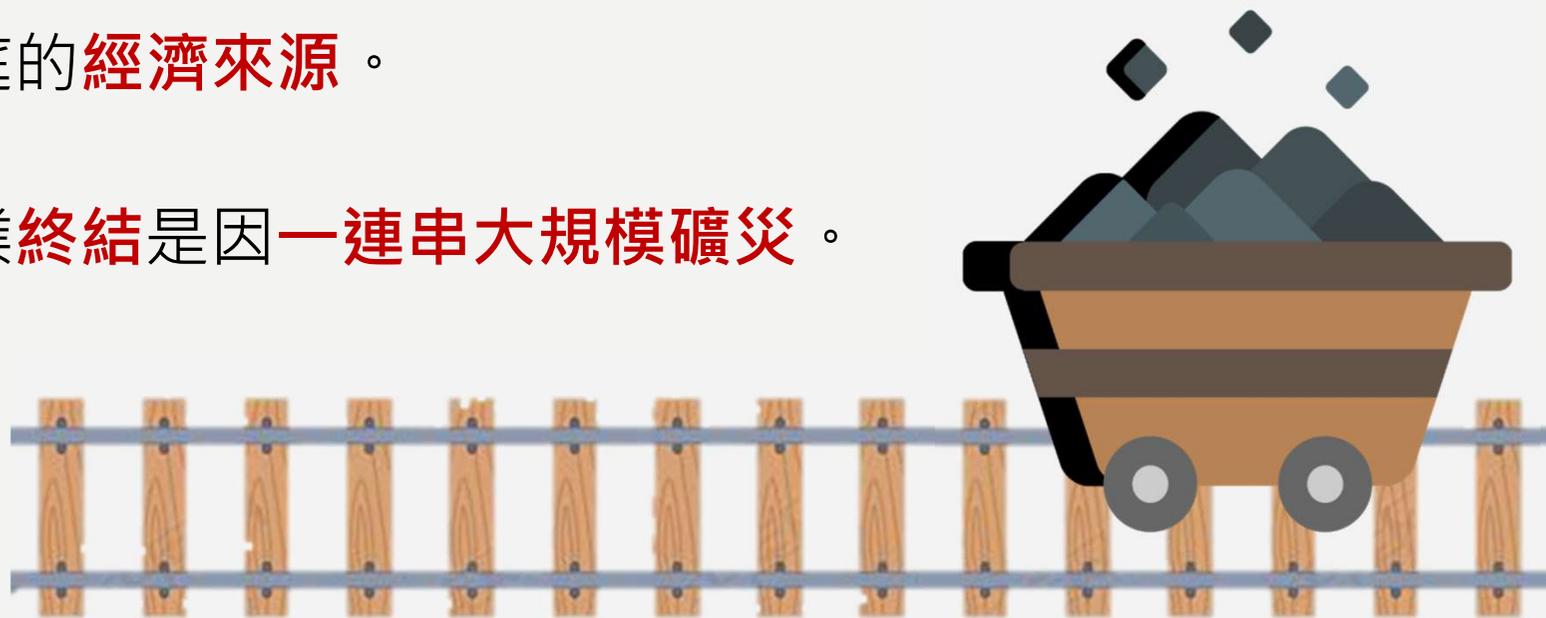
遊戲背景介紹

- 工作**極度高風險**
- 環境**潮濕陰暗**、**窄小高溫**
- 危機：**沼氣**、**一氧化碳**與**粉塵塵爆**，
岩層坍塌等。



遊戲背景介紹

- **煤礦** 曾被視為台灣的「**黑金**」。
- 許多家庭的**經濟來源**。
- 台灣礦業**終結**是因**一連串大規模礦災**。



參考文獻與分析



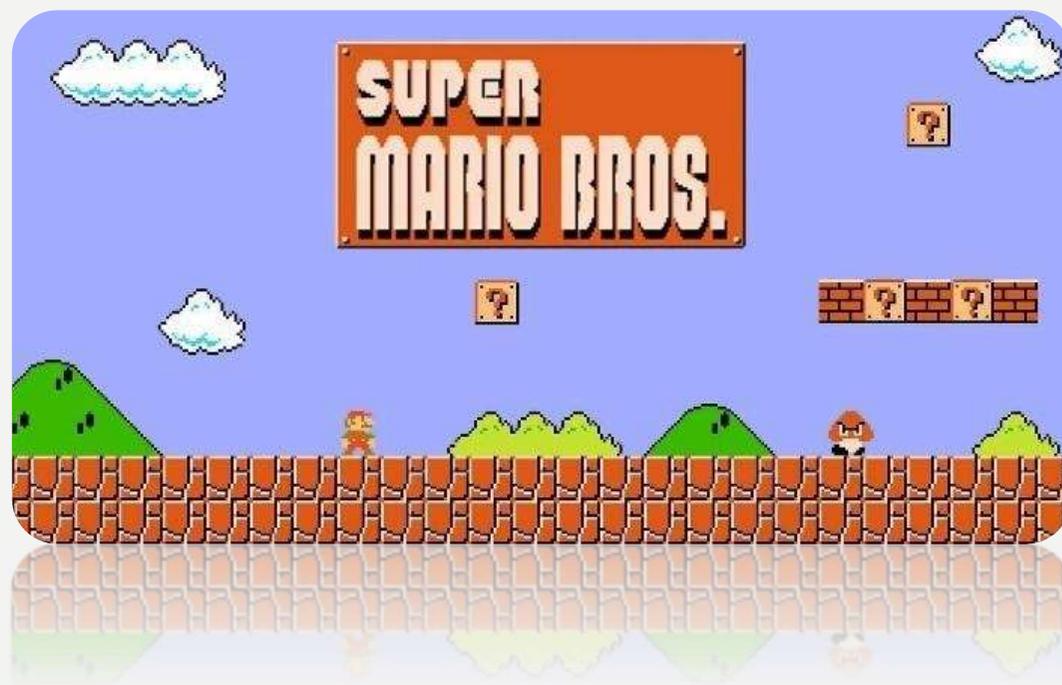
目標市場分析

- 對象：**12歲**以上，能**流暢閱讀文字劇情**。
- 理由：能夠讓人們了解**礦工生活與文化**。



超級瑪利歐兄弟

- 橫向過關遊戲
- 模式：2D橫向卷軸移動，使用簡易操作移動。



深淵礦坑

- 角色扮演動作冒險
- 模式：透過**探索地圖**，**收集裝備**，**打怪升級**。



SWOT分析

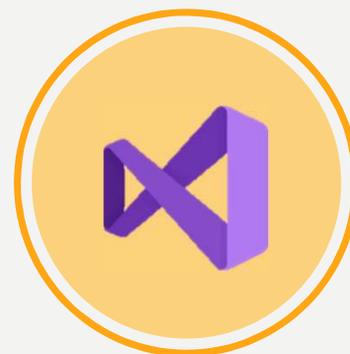
S優勢(Strength)	W劣勢(Weakness)
<ul style="list-style-type: none">• 操作簡易、快速上手• 大眾取向	<ul style="list-style-type: none">• 遊玩性重複• 關卡畫面呈現相似• 非主流類型遊戲
O機會(Opportunity)	T威脅(Threat)
<ul style="list-style-type: none">• 推廣煤礦觀光• 結合地區發展與歷史文化保存	<ul style="list-style-type: none">• PC版相對手機來說客群較少• 主題相對冷門

開發軟體簡介



遊戲引擎

Unity



腳本編輯器

Visual Studio



繪圖軟體

Adobe Illustrator



繪圖軟體

Adobe PhotoShop



遊戲架構

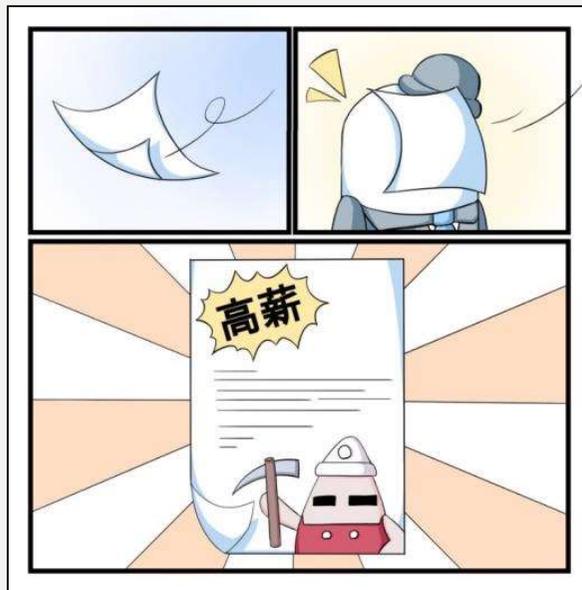


故事簡介

主角**失業**



解決**家庭經濟**



去**礦坑**工作



遊戲世界觀

- 礦工是**礦坑中的勇者**
- 有**極高的薪水**
- 工作內容是**剷除怪物**、
化解危機，**平安帶回**
煤礦

劇情目標

- **闖關收集煤礦**
- 將受傷的前輩**送出礦坑**
- **出坑完成所有工作**
- 最終**回家與家人團聚**

劇情結局



成功

結束工作回家與家人團聚



失敗

觸發妻子改嫁，需重新回到該關卡挑戰





遊戲機制



遊戲方式

- 動畫：解說劇情，**增加帶入感**
- 操作：**鍵盤與滑鼠**
- 攻擊：使用**十字鎬**
- 逃脫：觸發一氧化碳後**目標改為逃離**

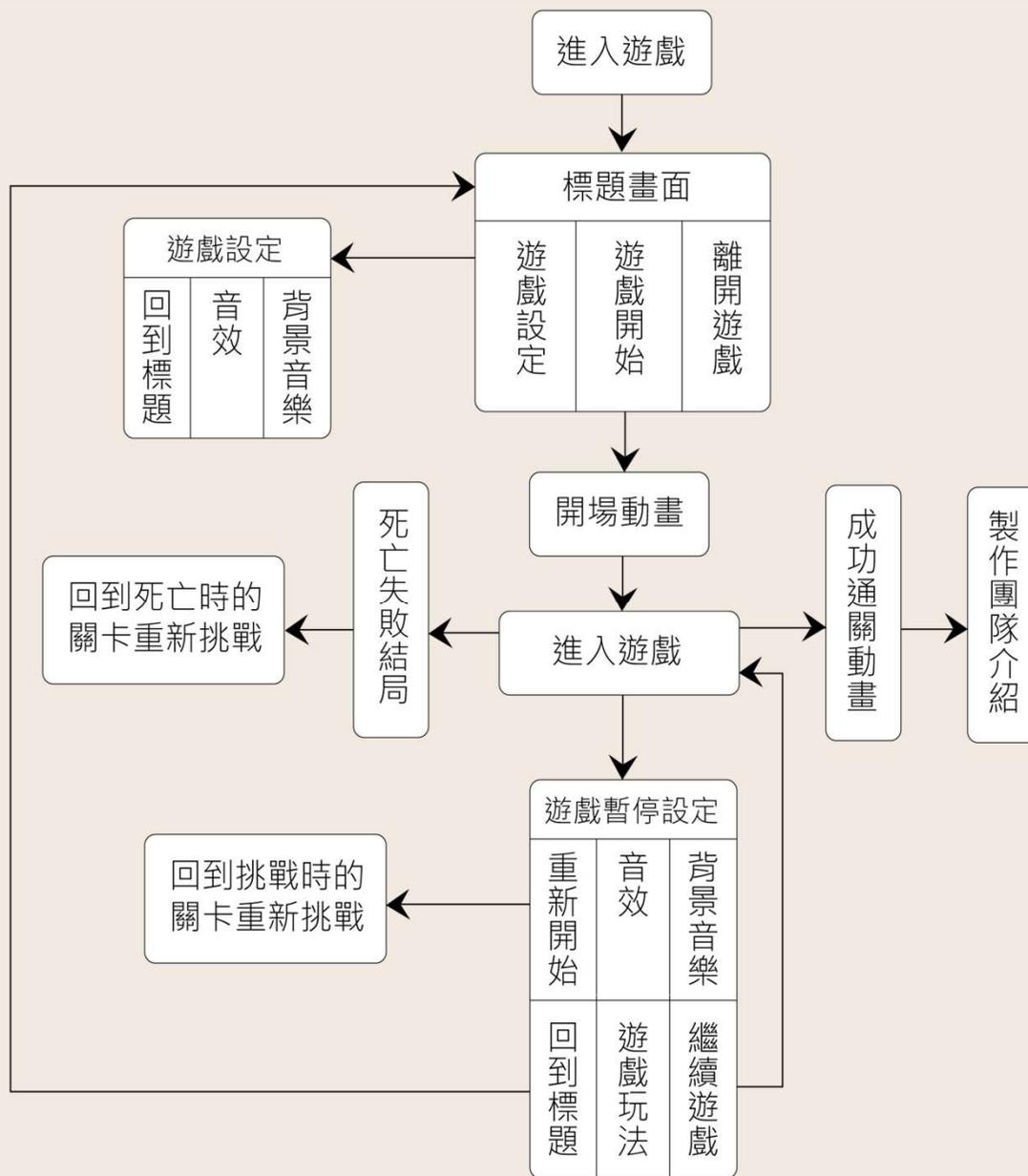
礦坑



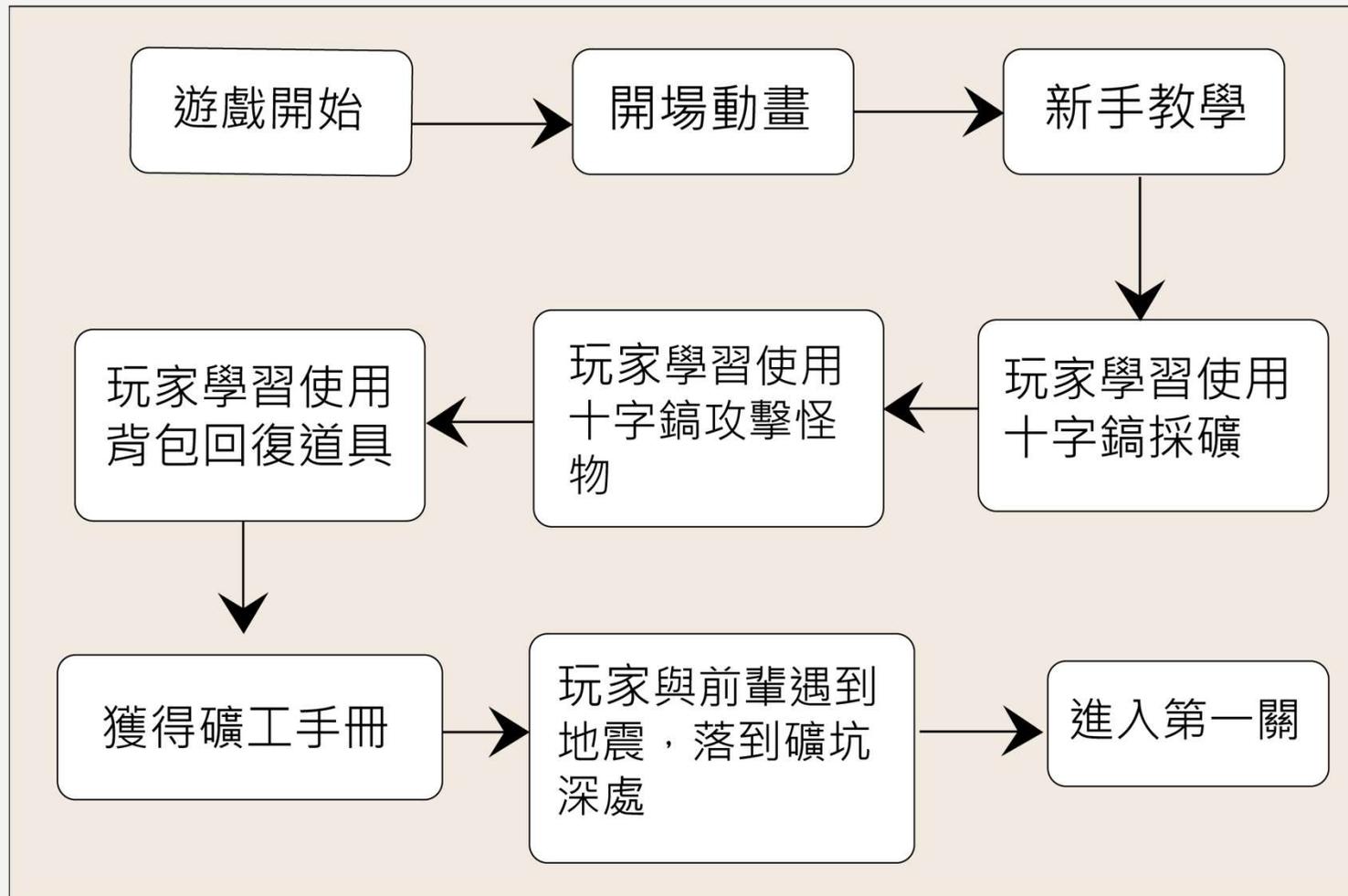
遊戲特色

- 畫風採**Q版**與**像素**。
- **減少**玩家在**陰暗的環境中**造成**恐懼感**。
- 透過**擊殺怪物**、**採集礦石**，體驗主角遇見**新奇事件**或**意外事故**。

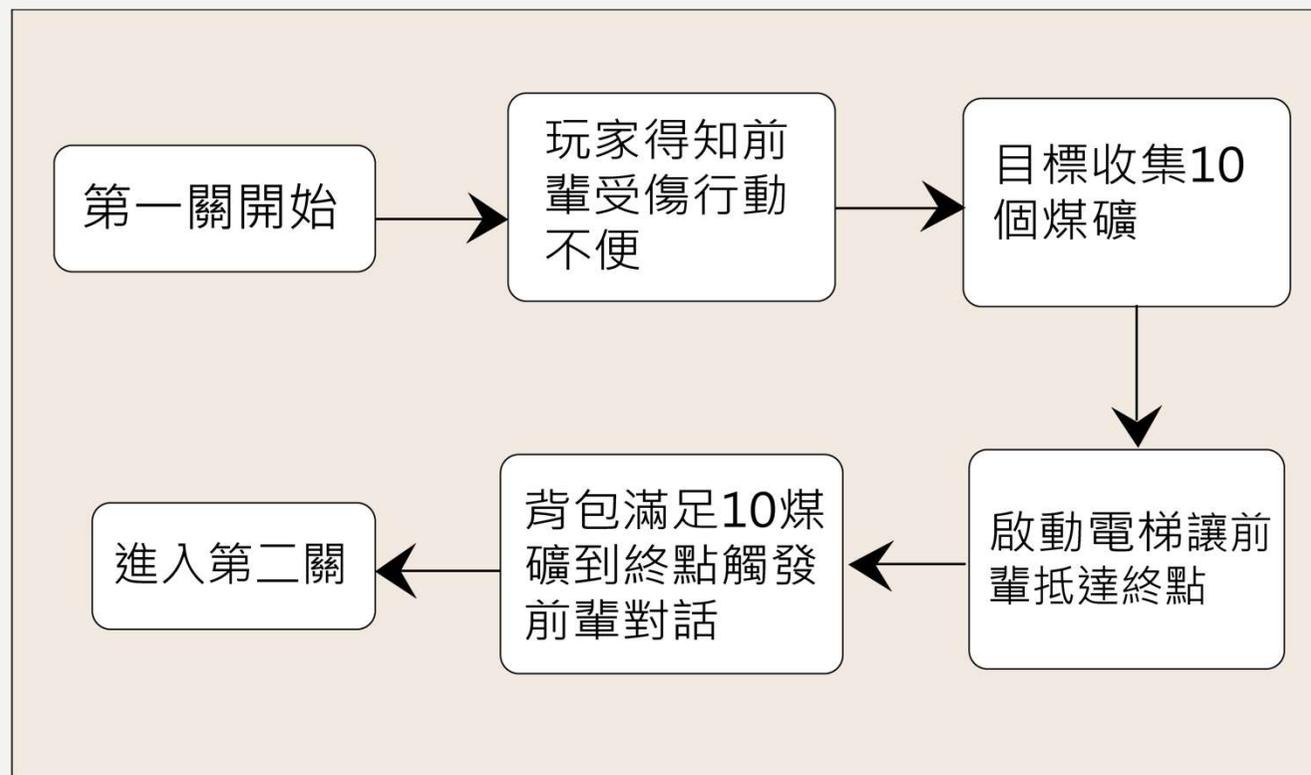
遊戲流程圖



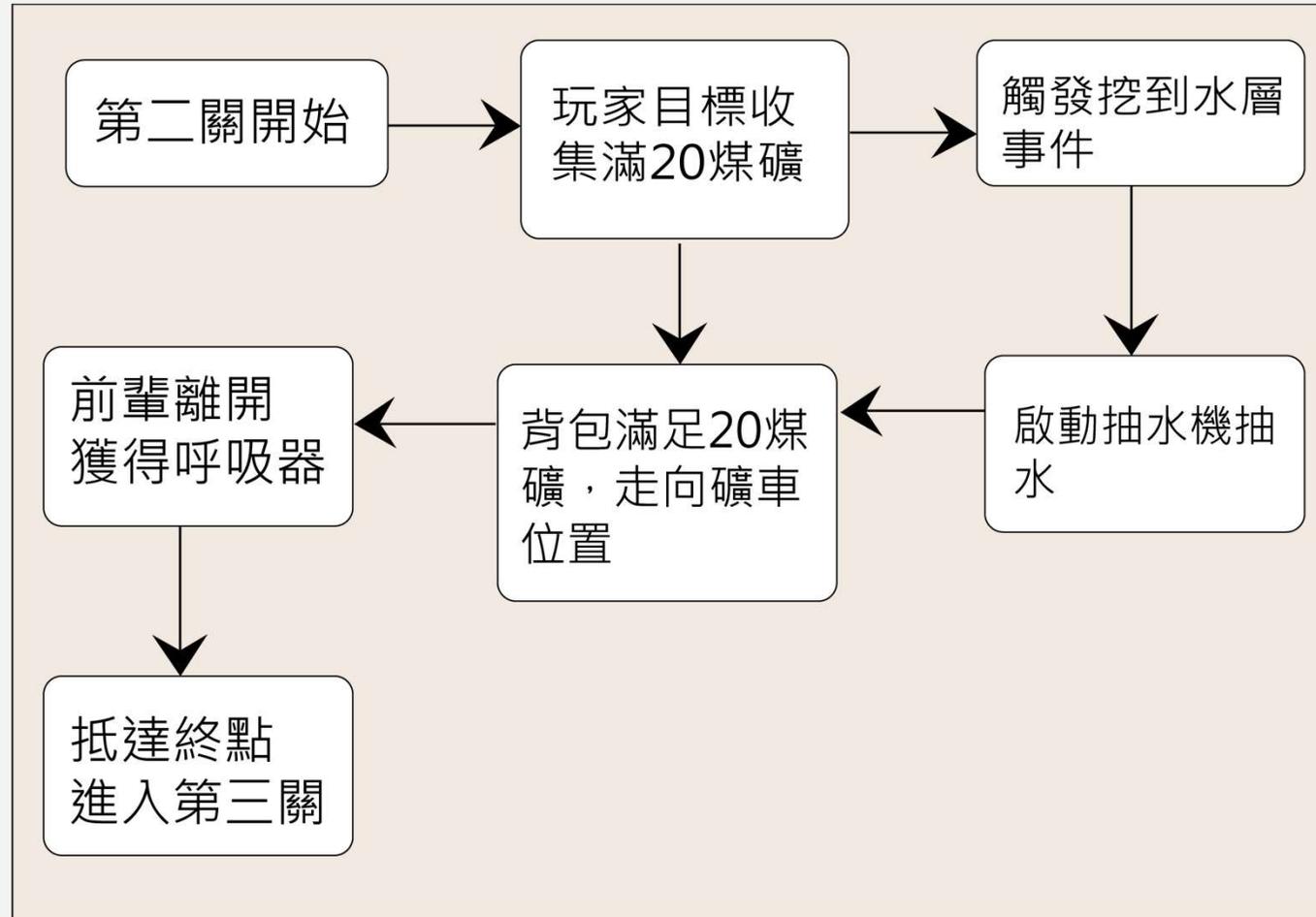
新手教學關卡流程圖



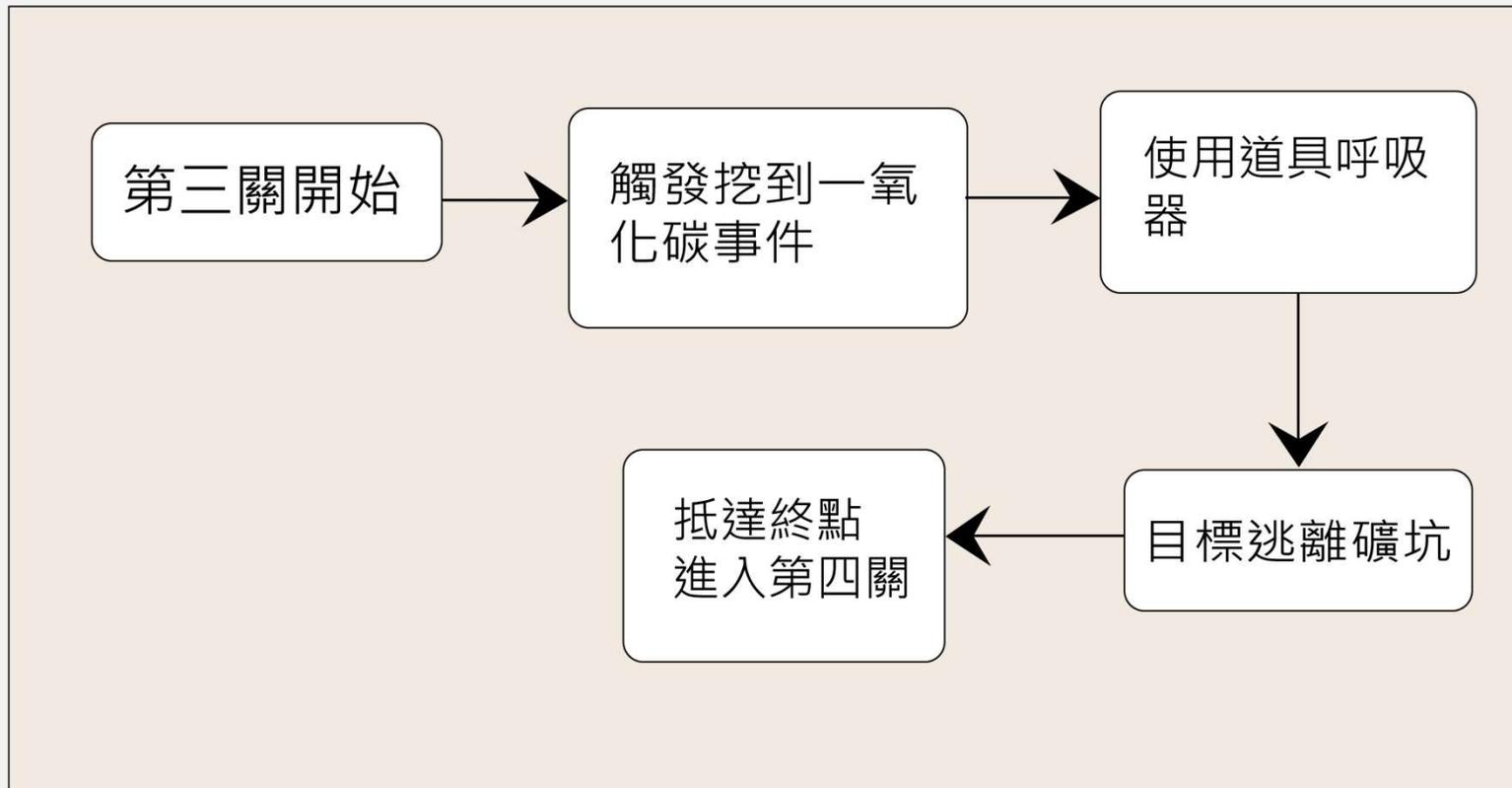
第一關流程圖



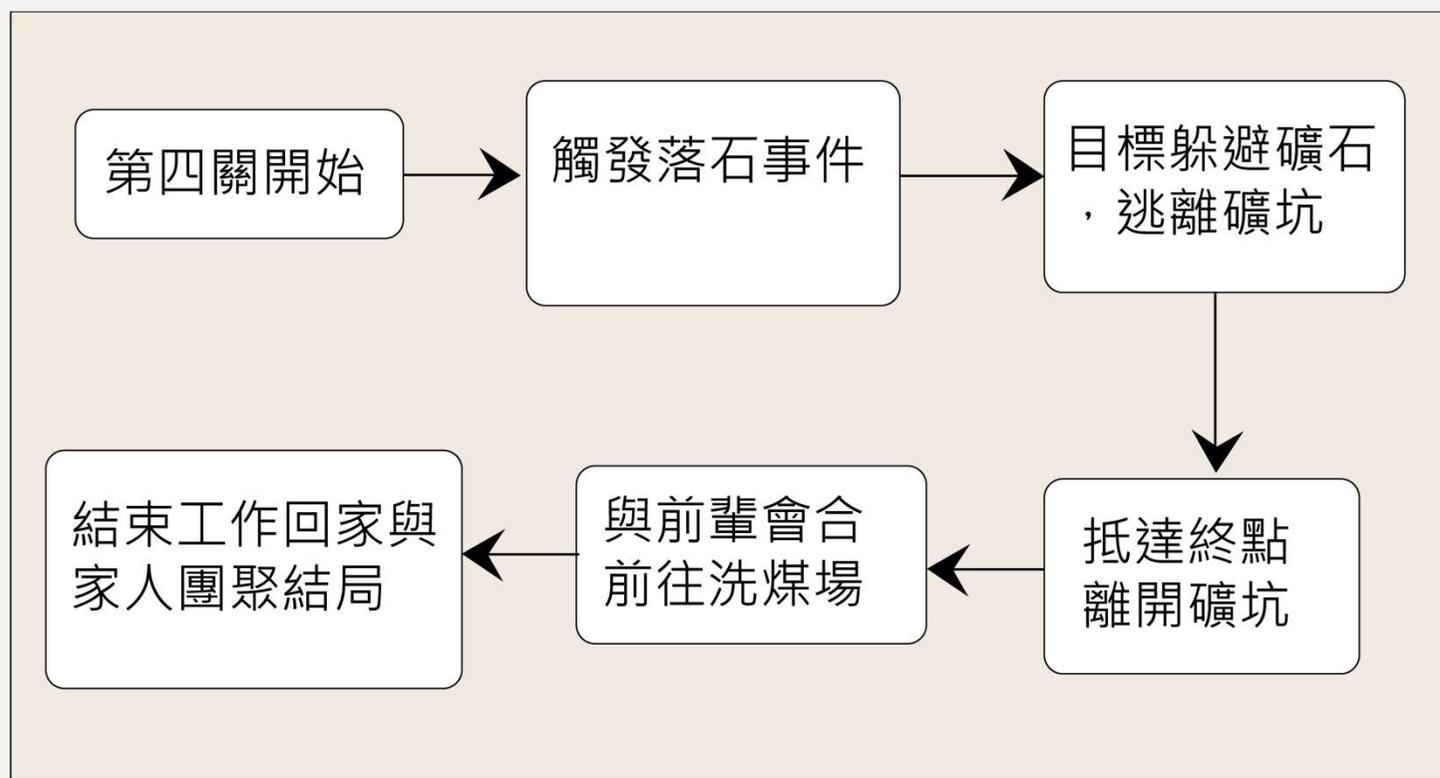
第二關流程圖



第三關流程圖



第四關流程圖(最終關)





遊戲角色

角色的造型設計



主要角色

主角



- 因經濟壓力決心去做礦工。
- 非常愛家，家有妻小。

前輩



受傷



- 新手教學指導主角工作的前輩。
- 主角必須想辦法送受傷的前輩出礦坑。

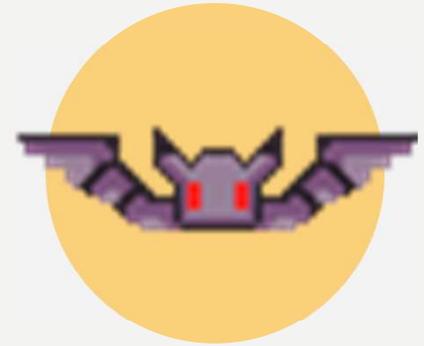


史萊姆

礦坑水層凝結

攻擊力**低**，範圍**小**

怪物



蝙蝠

礦坑中的原生物

攻擊力**高**，範圍**大**



便當

回復10點體力

道具



煤礦

任務道具



礦工水壺

回復20點體力



礦工手冊

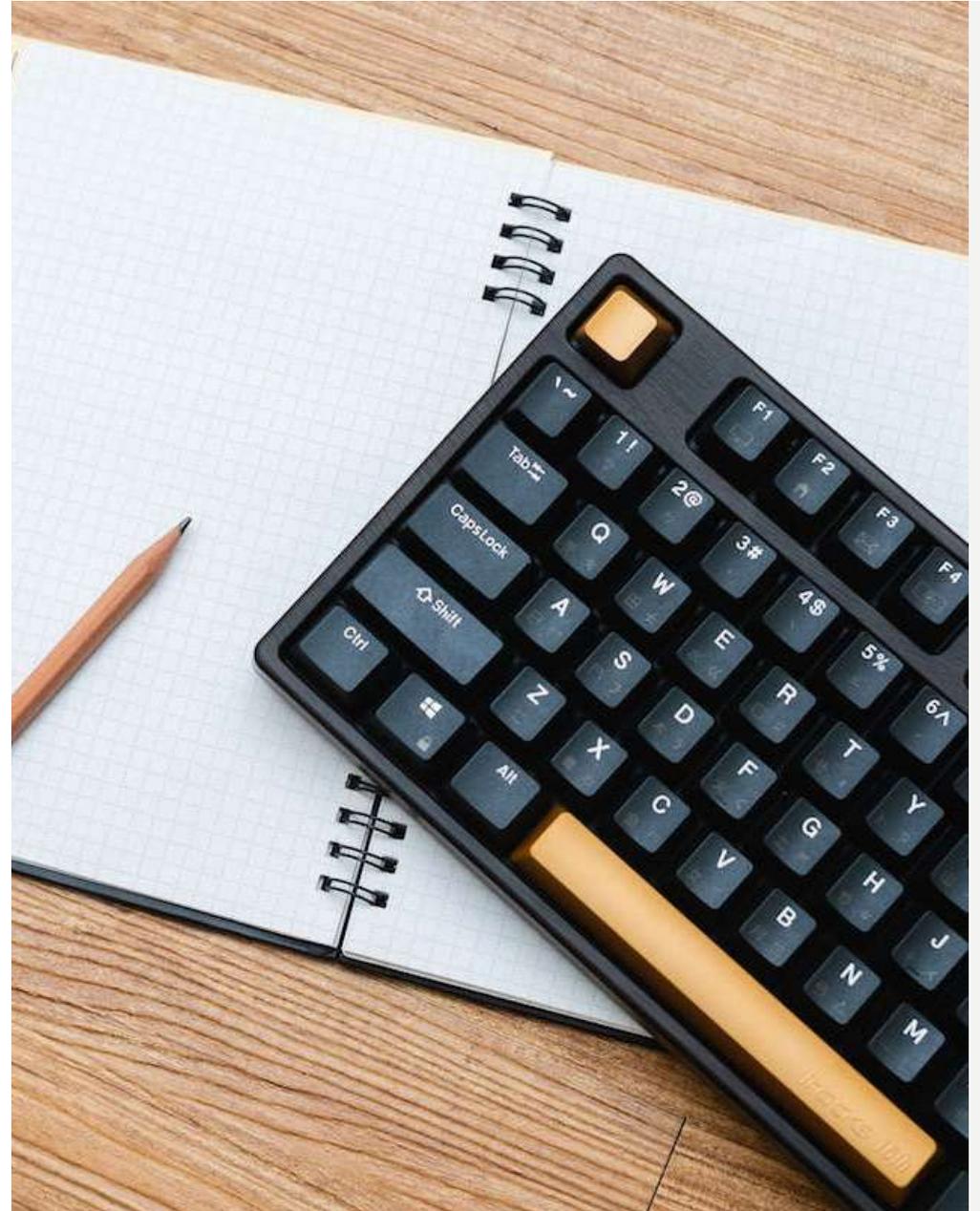
礦工小常識



呼吸器

阻擋毒氣

操作及介面規劃



遊戲主畫面及選單



標題主畫面



遊戲設定選單

遊戲操作(按鍵)

使用鍵盤操作

- ←、→鍵：左右**移動**
- ↑鍵：**跳躍**
- 空白鍵：**攻擊**
- P鍵：**暫停選單**



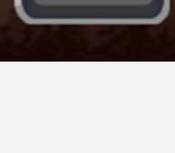
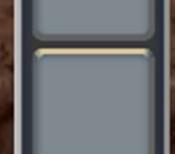
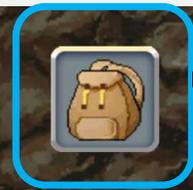
遊戲操作(快捷鍵)

快捷鍵操作

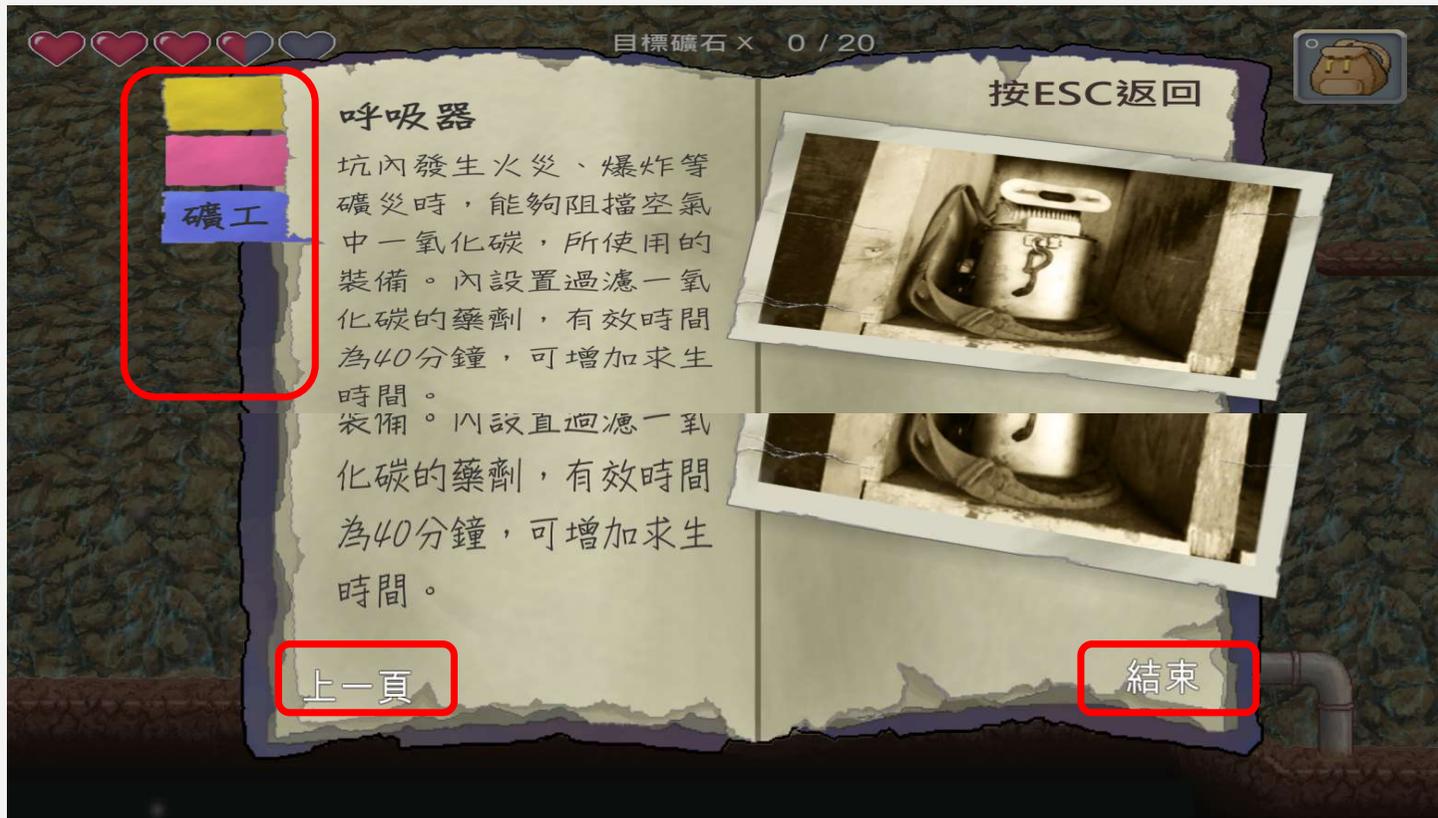
- O鍵：開啟**背包**
- B鍵：開啟**礦工手冊**
- V鍵：**吃便當**
- C鍵：**喝水**



遊戲介面



礦工手冊



參考文獻

- 賴克富、劉英毓、謝嘉榮，台灣的煤礦，遠足文化，2006/06/09
- 相關遊戲分析—超級瑪利歐兄弟：<https://reurl.cc/0ORGvx>
- 相關遊戲分析—深淵礦坑：<https://reurl.cc/0OeaQK>
- 遊戲背景介紹：<https://reurl.cc/OqoR5v>、<https://reurl.cc/EzNbjK>
- 企劃目標—台灣煤礦：<https://reurl.cc/Y6zM4I>
- 北村愛実、陳子安，Unity遊戲設計育成攻略，旗標，2019/05/25
- 吳苑瑜、曾奕霖、余秉學、白乃遠，Unity跨平台2D遊戲設計不設限，碁峰資訊，2016/1/14
- 周耀裕，煤礦產業與地方社會--以台北土城地區為例，台灣博碩士論文，2007
- 陳勤忠，菁桐地區礦業建設與地方空間結構之研究，台灣博碩士論文，2001



感謝聆聽

