

# 數位遊戲設計系 專題報告

塔瑞斯-松鼠冒險

組長:黃浩鈞

組員:蔣昆寰 許力恆 張煜 陳坤賢

# 大綱

## 1.企劃目標

- 研究目的與動機
- 遊戲基本概述
- 專題實施進度表
- 工作分配

## 2.參考文獻與分析

- 理想目標市場
- 相關遊戲參考
- SWOT分析
- 開發軟體

## 3.遊戲概述

- 遊戲世界觀與劇情目標
- 系統規格

## 7.結論與展望

## 4.遊戲機制

- 遊戲流程圖
- 關卡設定與流程圖
- 聲音與音效

## 5.遊戲美術

- 主選單
- 道具

## 6.操作規劃

- 操作教學
- UI/UX及物件

# 企劃目標

# 研究目的與動機

- 藉由這款遊戲來提升玩家邏輯推理的能力
- 以動物為主題來增加遊玩的想法

# 遊戲基本概述

- 遊戲名稱：塔瑞斯-松鼠冒險
- 類別：2D橫向卷軸、解謎 冒險
- 遊戲平臺：PC、STEAM
- 遊戲人數：單人
- 支援語言：繁體中文
- 遊戲分級：

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	
	確認專題題目	✓			✓							
相關資料蒐集		✓	✓	✓	✓							
場景設計/故事大綱			✓	✓	✓	✓						
道具設計			✓	✓	✓	✓						
NPC/角色造型/武器			✓	✓	✓	✓						
遊戲腳本設計/專案架構			✓	✓	✓	✓						
期中報告製作及投影片製作					✓	✓						
遊戲測試					✓	✓						
專題介紹短片製作												
期末報告製作及投影片製作												

# 工作分配

職責	負責人員	工作內容
程式開發	蔣昆寰	程式碼撰寫、音樂、音效、Steam 上架作業
美術設計	陳坤賢	角色造型、NPC設計、武器設計、道具設計、特效
遊戲測試	張煜	遊戲腳本設計、音樂、音效、遊戲測試、專案架構
遊戲企劃	黃浩鈞	撰寫遊戲故事、規劃遊戲中各種系統、關卡設計、追蹤進度
共同	許力恆	期中報告製作及投影片製作

# 參考文獻與分析

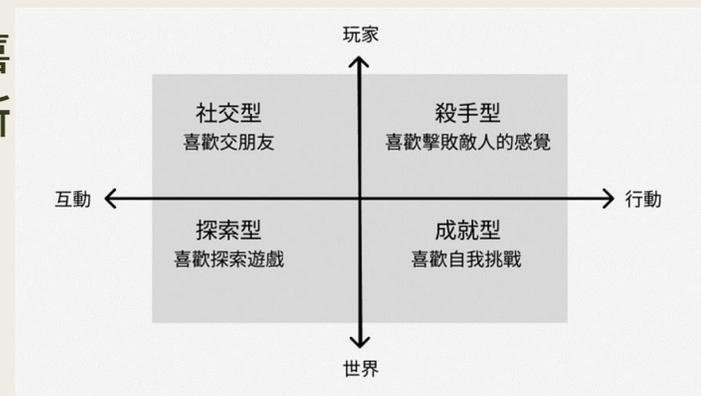
# 理想目標市場

## 目標平台Steam:

它是世界上無人能及的數位遊戲平臺，由知名遊戲工作室VALVE開發，至今已經十幾年時間，發展之迅速，都只因為他們的大膽作風。主要用途從販售遊戲、對戰連線、架設伺服器、社群互動與程式更新等，並支援數十個國家的語言，包括繁體中文，並且平臺上也有許多獨立製作的小遊戲，適合讓本遊戲作品上架，雖然市場上有其他專門提供給獨立遊戲上架的平臺，但 Steam 龐大的用戶群以及穩定的經營依舊是業界上架首選。

## 目標玩家：

本遊戲將聚焦在探索型玩家，就是那些喜歡探索遊戲裡的整一片天地，喜歡把自己代入到遊戲中，他們享受著探索，一步步嘗試著這款遊戲裡的所有道具



# 相關遊戲參考



## 《 Fez 》：

在2012年由加拿大Polytron Corporation團隊開發的多平臺獨立遊戲，其中最吸引我們的特點是他們結合了2D橫向捲軸和3D效果。玩家可以通過旋轉2D視角來到達在另一視角無法通過的地方。



## 《 Super Meat Boy 》：

又譯作「超級肉肉哥」、「超級食肉男孩」、「超級肉肉男」。

# SWOT分析

## 機會

解謎遊戲市場較有接受度

## 優勢

創作空間多

## 劣勢

非熱門遊戲

關注度少

## 威脅

休閒簡單的遊戲較受歡迎

# 開發軟體

美術



Aseprite

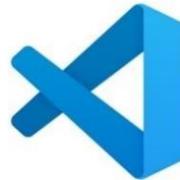


Clip Studio Paint

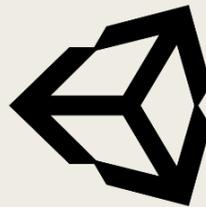
程式



Visual Studio Code



Microsoft Visual Studio



Unity

音效



Adobe After Effects

# 遊戲概述

# 遊戲世界觀與劇情目標

## 遊戲世界觀:

這是一顆美麗的綠色星球「松鼠星」，而這個世界有著一顆古老神樹「世界樹」它是這世界的心臟松鼠們將它視為神明祭拜著，牠們也受到了來自神樹的保護並過上了美好的生活。

幾百年來松鼠們受到神秘之樹 世界樹的保護，某一天大樹發生了巨大變化，而位於大樹村的青年主角松鼠Taris從村裡的松鼠長老Ornn聽到大樹發生的事情後，好奇的Taris

在長老提示下為了找出原因以及世界的真相而踏上旅程。

## 劇情目標:

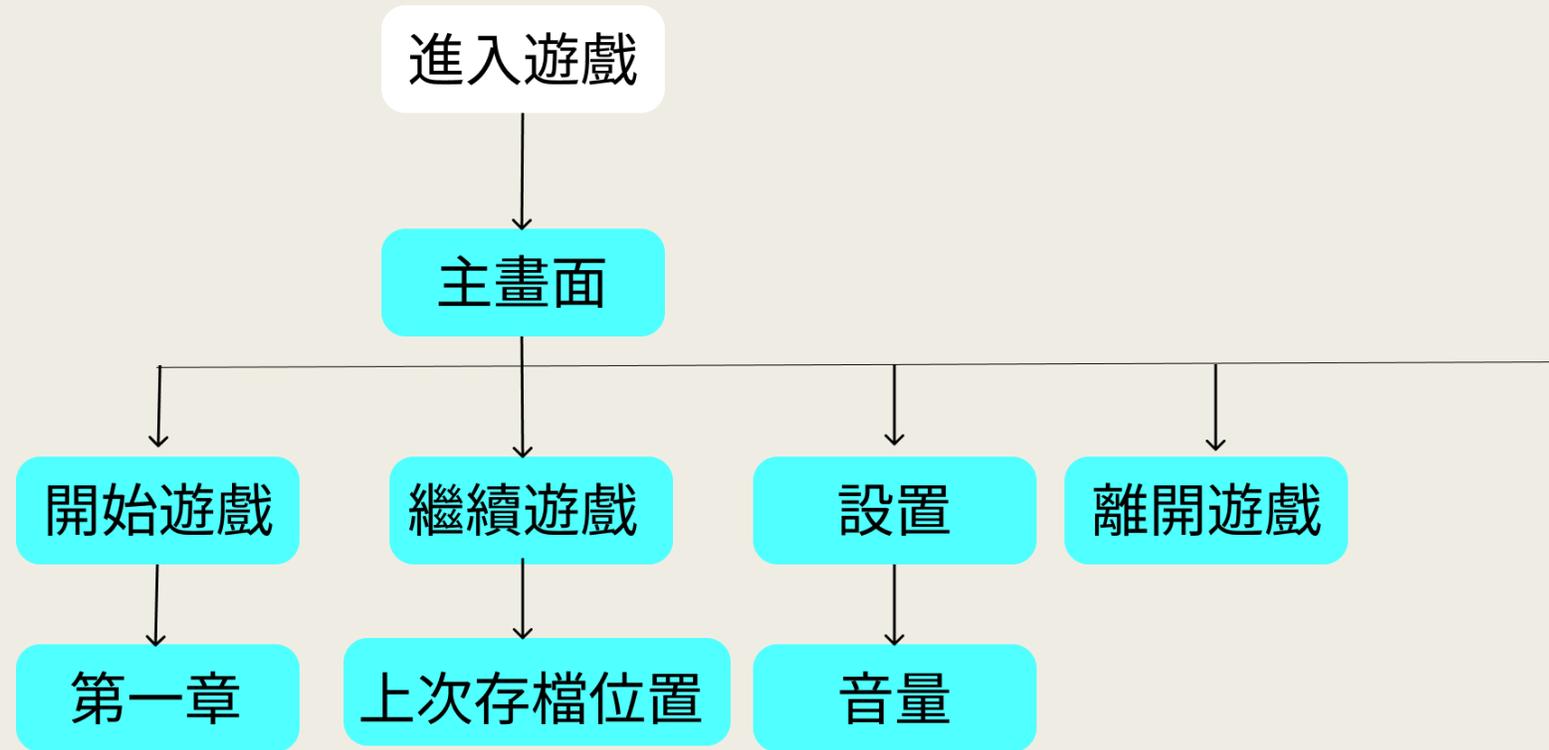
主角為尋找世界樹變化的原因踏上旅程，前期關卡需要跨越大樹村離開去往別的地方，一路上需要用到道具輔助才能完成通關及成就。

# 系統規格

- 作業系統：Windows 7 or newer, 64-bit
- 處理器：32位元的處理器
- 記憶體：4 GB 記憶體
- 顯示卡：GT 750
- 儲存空間：4 GB 可用空間

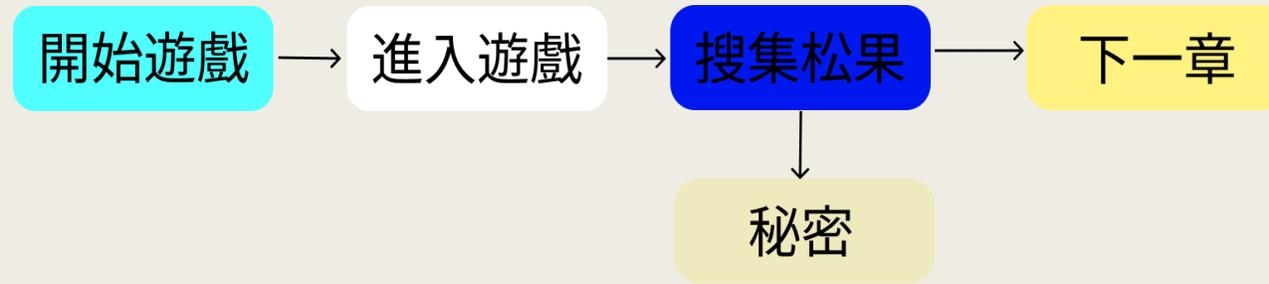
# 遊戲機制

# 遊戲流程圖

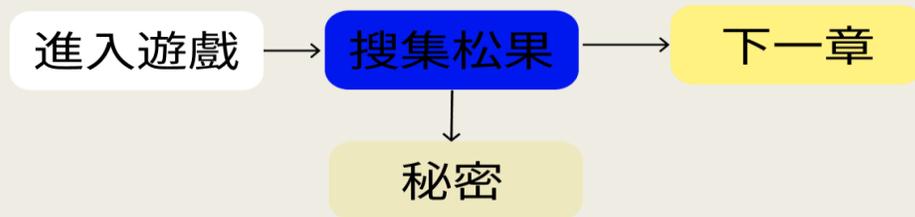


# 關卡設定與流程圖

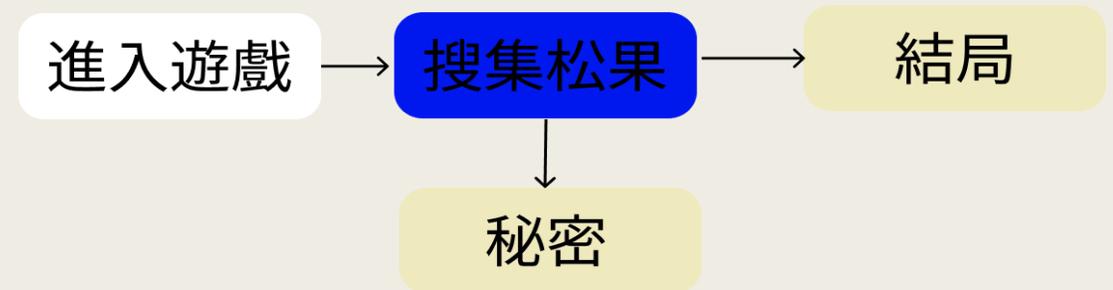
## 第一關



## 第二關



## 第三關



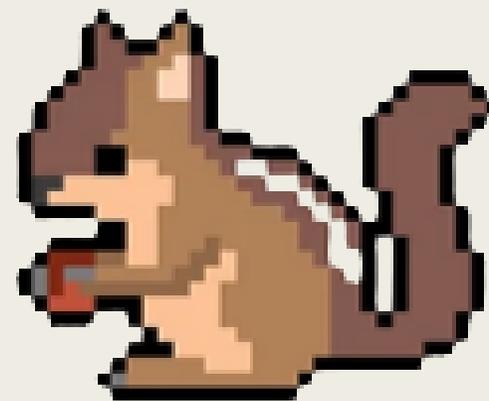
# 聲音與音效

應用場景	說明
主畫面	循環播放音量最大
進入大城	循環播放音量最小
設定	單擊單次播放音量次中
返回	單擊單次播放音量次中
破關背景音效	循環播放音量最小

# 遊戲美術



主角Taris



村長Ornn

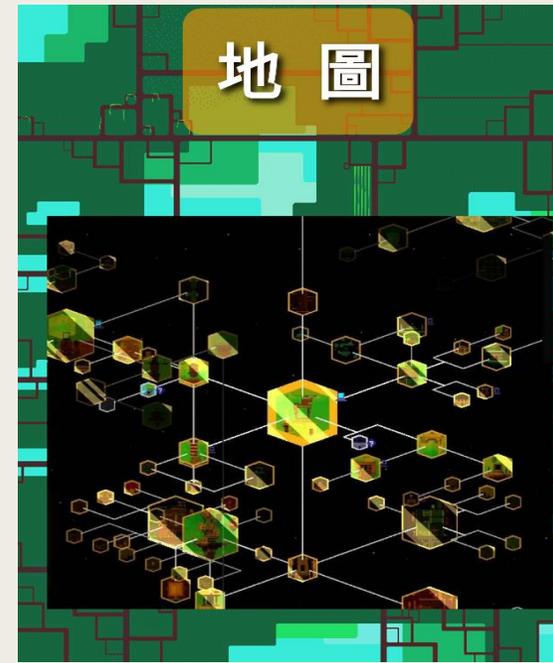
# 主選單



遊戲初始介面圖



設定介面圖



遊戲地圖

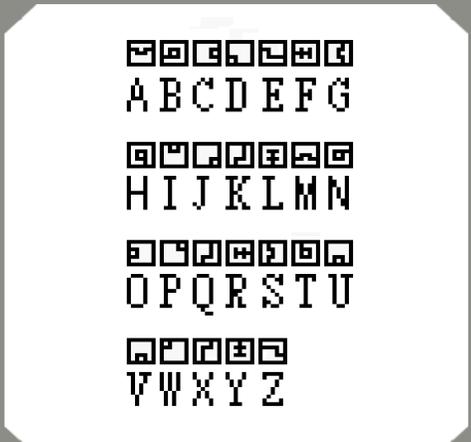


遊戲材質物件

# 道具

	名稱
	箱子
	可以推動觸發機關

	名稱
	松果
	蒐集指定數量的松果才能通關

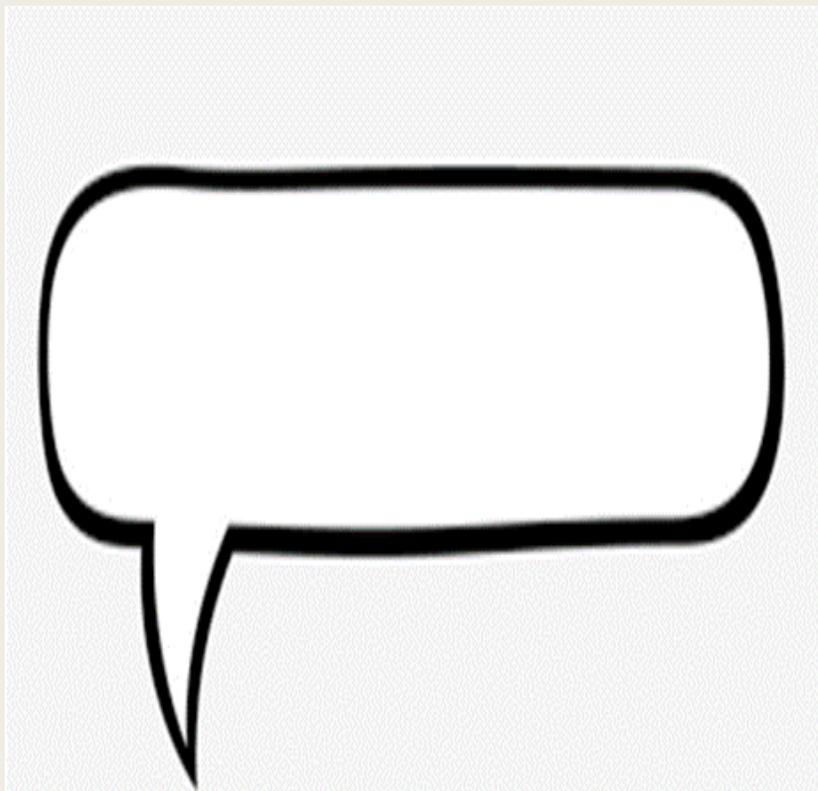
	名稱
	文字版
	輸入正確單詞機關才會啟動

# 操作規畫

# 操作教學

- 玩家可藉由上下左右等移動鍵來完成移動，Q(互動)、F(對話)、Space(跳躍)。

# UI/UX及物件



名稱：對話框

功能：顯示文字劇情內容

# 結論與展望

在這次專題製作中主要是瞭解Unity去打造出一個2D動作遊戲的元素有哪些，以及藉由那些元素讓這個遊戲可以運作。

本次專題中整合許多軟體的技術，並將藉由網路中的免費資源來搭配，這次專題在設計關卡時將設計三個關卡，希望遊戲給人的呈現不是輕易通關，但也不會困難到無法通關，而藉由在遊戲的進程中能夠讓玩家有思考說如何利用不同場景出現的地形來通關。