

東南科技大學

數位遊戲設計系

專題製作

塔瑞斯-松鼠冒險

學生	:	蔣昆寰	40925005
		許力恆	40925020
		張煜	40925031
		黃浩鈞	40925048
		陳坤賢	40925049

指導老師	:	許加文	老師
------	---	-----	----

中華民國 111 年 12 月

東南科技大學數位遊戲設計系 專題製作審定書

東南科技大學數位遊戲設計系

蔣昆寰、許力恆、張煜、黃浩鈞、陳坤賢君所
提之專題製作

塔瑞斯-松鼠冒險 (題目)認為符合專題製作
標準。

\

指導老師_____ (簽名)

中華民國 年 月 日

專題製作電子檔案上網授權書

本授權書所授權之專題製作為授權人在東南科技大學數位遊戲設計系

111 學年取得之專題製作報告。

專題題目：塔瑞斯-松鼠冒險

指導老師：許加文

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數位遊戲設計系，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位元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：許加文

授 權 人

學生名：

中華民國 年 月 日

目錄

第一章 企劃目標.....	9
第一節 研究目的與動機.....	9
第二節 遊戲基本概述.....	9
第三節 專題實施進度表.....	11
第四節 工作分配.....	13
第二章 參考文獻與分析.....	14
第一節 目標市場分析.....	14
第二節 相關遊戲分析.....	16
第三節 SWOT 分析.....	17
第四節 開發軟體.....	18
第三章 遊戲概述.....	20
第一節 遊戲世界觀與故事.....	20
第二節 系統規格.....	21
第四章 遊戲機制.....	22
第一節 遊戲方式.....	22
第二節 遊戲流程圖.....	22
第三節 關卡設定與流程圖.....	24
第四節 聲音與音效.....	26
第五章 遊戲美術.....	27
第一節 主選單.....	27
第二節 道具.....	29
第六章 操作規劃.....	30
第一節 操作教學.....	30
第二節 UI/UX 及物件.....	30

第七章 結論與展望	31
-----------------	----

圖目錄

圖 1 簡易流程圖	9
圖 2 巴圖玩家模型	15
圖 3 Fez.....	16
圖 4 Super Meat Boy	17
圖 5 Aseprite.....	18
圖 6 Clip Studio Paint	18
圖 7 Visual Studio Code.....	18
圖 8 Microsoft Visual Studio	18
圖 9 Unity.....	18
圖 10 Microsoft Word	19
圖 11 Microsoft PowerPoint	19
圖 12 Adobe Premiere Pro	19
圖 13 Adobe After Effects	19
圖 14 主畫面流程圖	23
圖 15 第一關流程圖.....	24
圖 16 第二關流程圖.....	24
圖 17 第三關流程圖.....	24
圖 18 遊戲初始介面圖	27
圖 19 設定介面圖.....	27
圖 20 遊戲地圖	28

圖 21 遊戲材質物件.....	28
------------------	----

表目錄

表 1 專題實施進度表.....	11
表 2 工作分配表	13
表 3 SWOT 分析.....	17
表 4 主角背景故事	20
表 5 npc 背景故事.....	20
表 6 音樂清單說明	26
表 7 對話框.....	30

第一章 企劃目標

第一節 研究目的與動機

主要目的是想藉由這款遊戲來提升玩家邏輯推理的能力,因為主要解謎方式是單字類的形式來破解,所以在遊玩過程中注意場景中的線索相對很重要,動機的部分我們是以動物為主題來增加遊玩的想法。

第二節 遊戲基本概述

本遊戲是使用 Unity 所製作的 2D 橫向卷軸遊戲，玩家將扮演一隻松鼠，遊戲中會經歷各種難關及陷阱，玩家需探索世界來解開謎團。

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

遊戲人數：單人

支援語言：繁體中文

美術風格：圖元

遊戲分級：輔 12

遊戲玩法：

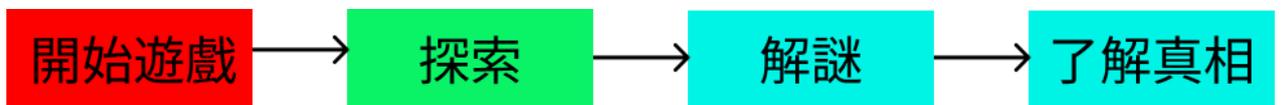


圖 1 簡易流程圖

遊戲特點：人物皆以圖元為主，且畫風獨一無二，第三人稱的視角，從主角的視角遊玩，以這樣的概念，希望讓玩家和主角一起通過各種不同難關，以瞭解真相。

第三節 專題實施進度表

表 1 專題實施進度表

專題名稱	塔瑞斯 松鼠冒險										
指導老師	許加文										
學生分組	班別/學號/姓名 遊 戲 三 甲 /40925005 蔣昆寰	班別/學號/姓名 遊戲三甲/40925020 許力恆				班別/學號/姓名 遊戲三甲/40925031 張煜					
	班別/學號/姓名 遊 戲 三 甲 /40925048 黃浩鈞	班別/學號/姓名 遊戲三甲/40925049 陳坤賢									
專題實施進度表											
專題執行之具體項目	111 年					112 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									✓	✓	✓

第四節 工作分配

表 2 工作分配表

職責	負責人員	工作內容
程式開發	蔣昆寰	程式開發、音樂、音效
美術設計	陳坤賢、	美術設計、道具設計、特效
遊戲測試	張煜	音樂、音效、遊戲測試
遊戲企劃	黃浩鈞	撰寫遊戲故事、關卡設計、追蹤進度
共同	許力恆	期中報告製作及投影片、製作遊戲測試、美術輔助

第二章 參考文獻與分析

第一節 目標市場分析

一、目標平臺 steam：

Steam 是全世界最大的電腦數位遊戲平台之一由 VAIVE 推出，2003 年 9 月將它做成一款軟體用戶端問世，並提供了自動更新這項功能之後於 2005 年尾將此系統擴充到第三方遊戲發行商並發行遊戲作品，將此命名為「steamworks」，開發者能使用 steam 的功能融合到自己的開發產品中。

steam 平台在 2013 年在市場中佔有約 75% 份類更在 2017 年銷售額高達近 43 億美元的瘋狂數字，2019 年上架了超過 34000 款不同種類的遊戲。

2015 年時 VAIVE 開發了遊戲配備配備 steamOS 及 steam controller 電競電腦並使用在 steam link 遊戲機上盒，又在 2022 年公開發布了新配備 steam deck 手上型掌機。

二、目標玩家：

此遊戲將以輔導級以上的青年為目標族群，玩家類型為以下的探索型。

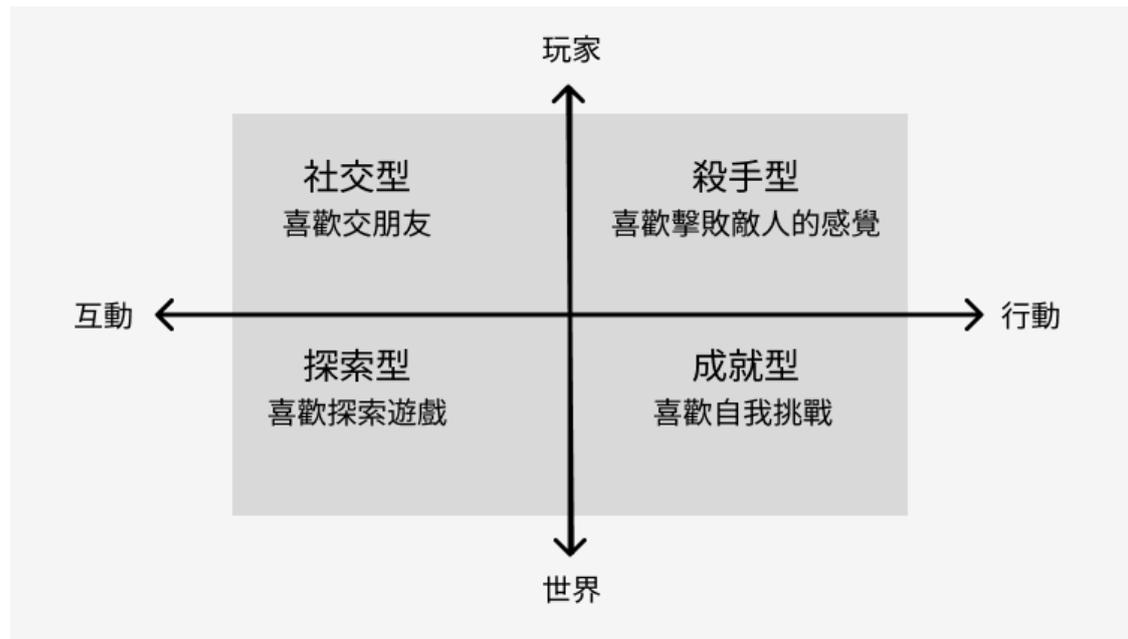


圖 2 巴圖玩家模型

(參考來源：<https://zhuanlan.zhihu.com/p/120796586>)

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。

第二節 相關遊戲分析

一、《Fez》

在 2012 年有一款由加拿大 Polytron Corporation 團隊開發的多平臺獨立遊戲《Fez》，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。



圖 3 fez

(參考來源：<https://store.steampowered.com/app/224760/FEZ/>)

二、《超級肉肉哥》

英語：Super Meat Boy，又譯作「超級肉肉哥」、「超級食肉男孩」、「超級肉肉男」。

。



圖 4 Super Meat Boy

(參考來源：

https://store.steampowered.com/app/40800/Super_Meat_Boy/)

第三節 SWOT 分析

表 3 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

第四節 開發軟體

一、美術 Aseprite、Clip Studio Art



圖 5 Aseprite



圖 6 clip studio paint

二、程式



圖 7 Visual Studio
Code



圖 8 Microsoft Visual
Studio

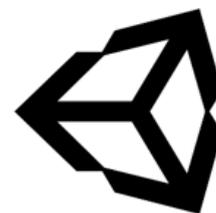


圖 9 Unity

三、文件



圖 10 Microsoft Word



圖 11 Microsoft PowerPoint

四、剪輯與音效



圖 12 Adobe Premiere Pro



圖 13 Adobe After Effects

第三章 遊戲概述

第一節 遊戲世界觀與故事

一、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。

二、主角背景故事

1. 主角

表 4 主角背景故事

姓名：Taris 性別：男	個性活潑平凡的松鼠星的居民聽了村長的話決定去探索大樹解開謎題蒐集松果解開謎題。	
------------------	---	---

2. 村長

表 5 npc 背景故事

姓名： Ornn 性別：男	個性穩重，大樹村的村長，注意到大樹的一些變化而告訴主角去探索並解開謎題找出真相。	
---------------------	--	---

三、劇情目標

主角因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。

四、劇情結局

劇情結局遊戲過關後，發現大樹奧秘及更多的未知世界正在等著主角去探索，於是他再次踏上未知的旅程，以 3 章為主。

第二節 系統規格

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

第四章 遊戲機制

第一節 遊戲方式

玩家以松鼠的身分進入遊戲，並會經歷各種難關及陷阱，通過以探索大樹的方式解開謎題，最終瞭解真相。

第二節 遊戲流程圖

一、主畫面遊戲流程：

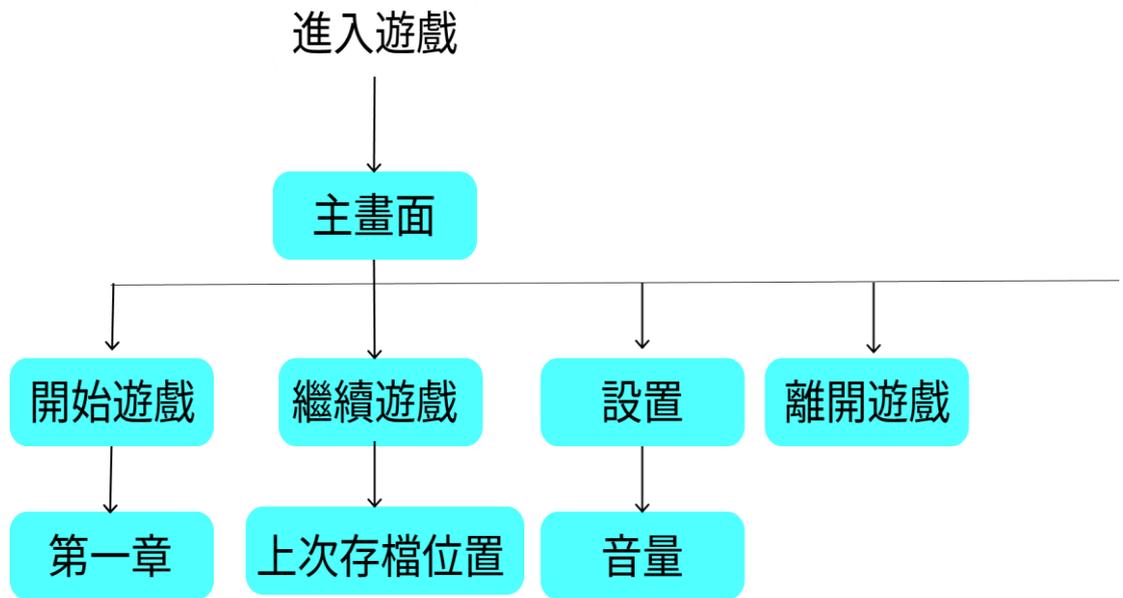


圖 14 主畫面流程圖

第三節 關卡設定與流程圖

本遊戲設置三關，以下是各關的流程圖：

一、 第一關

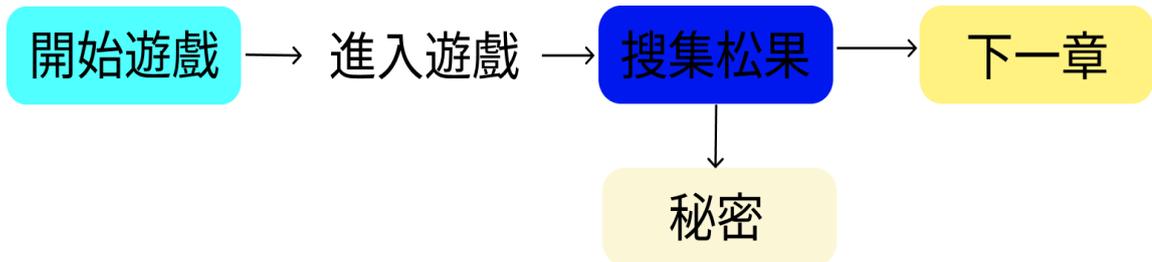


圖 15 第一關流程圖

二、 第二關

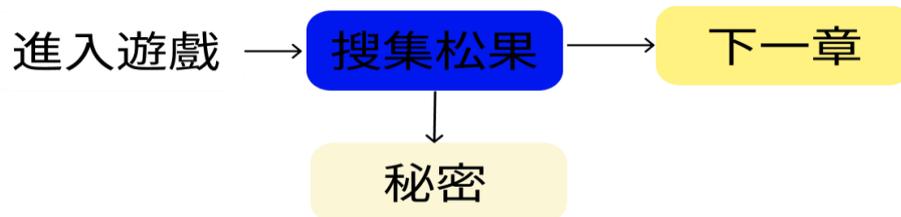


圖 16 第二關流程圖

三、 第三關

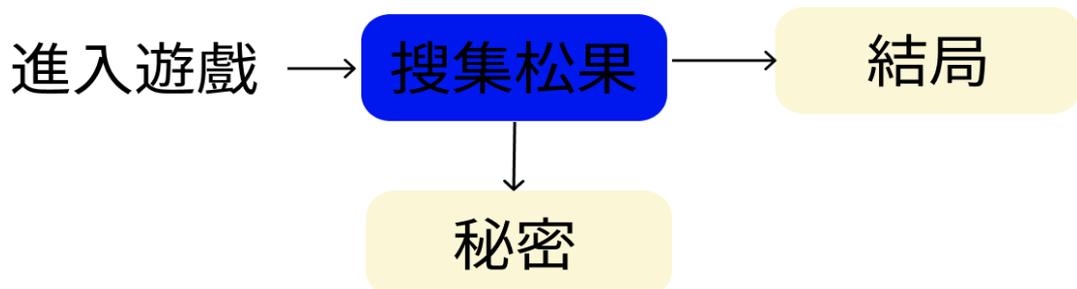


圖 17 第三關流程圖

- 1、 關卡數量為 3 關，只要玩家蒐集完松果就能前往下一章。
- 2、 關卡解鎖：通過前一章即可解鎖或解開秘密，依此類推。

- 3、 遊戲難度：遊戲難度會隨著進度增加難度，進度越後越難。
- 4、 秘密：發現了故事中的情節或是線索或秘密遺跡，可透過進入秘密遺跡獲得成就及幫助快速通關的道具，也能了解到更多有關於相關訊息和故事內容，玩家可以選擇略過不影響後面遊戲體驗。

第四節 聲音與音效

一、音樂風格 將以可愛冒險風(楓之谷)為範本。

二、音樂清單

表 6 音樂清單說明

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

第五章 遊戲美術

第一節 主選單



圖 18 遊戲初始介面圖

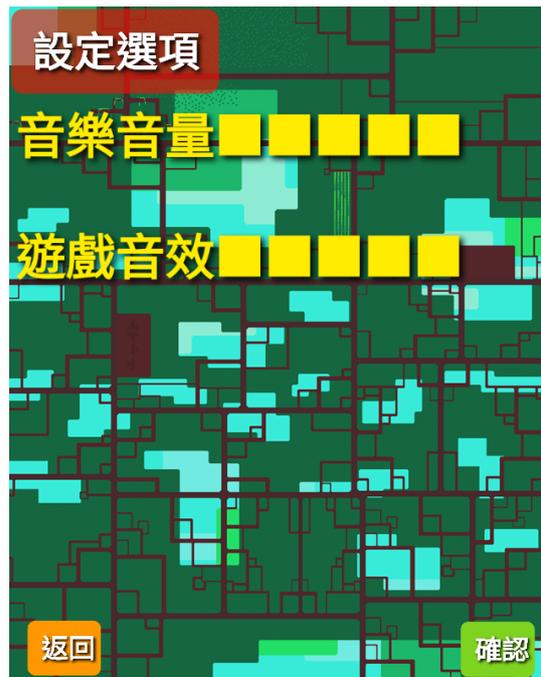


圖 19 設定介面圖

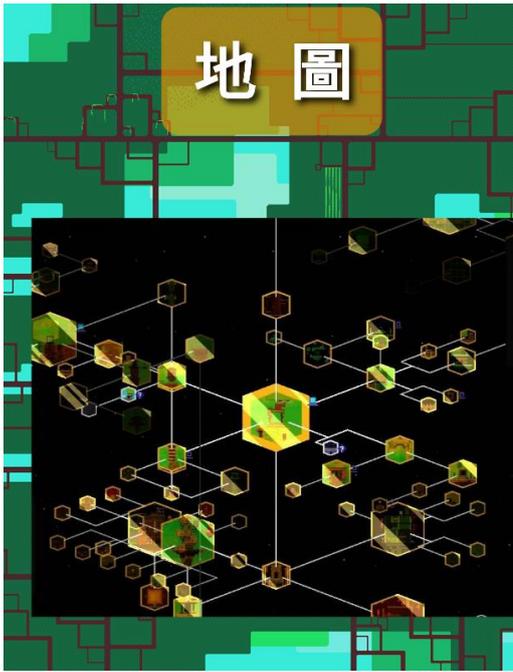


圖 20 遊戲地圖

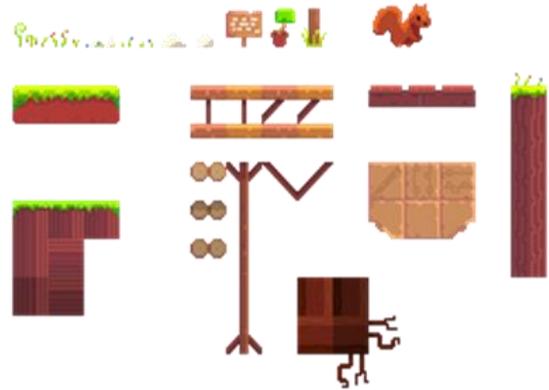


圖 21 遊戲材質物件

第二節道具

表 7 松果

	名稱
	松果
	蒐集指定數量的松果才能通關

表 8 箱子

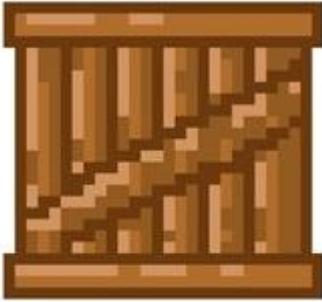
	名稱
	箱子
	可以推動觸發機關

表 9 文字
版

	名稱
	文字版
	將參考 FEZ 的解密文字，而裡面的文字將會以英文的方式或摩斯密碼 來解讀此松鼠星的古老文字。

(參考來源：<https://www.shacknews.com/article/121904/super-meat-boy-forever-finally-gets-a-release-date-at-the-game-awards>)

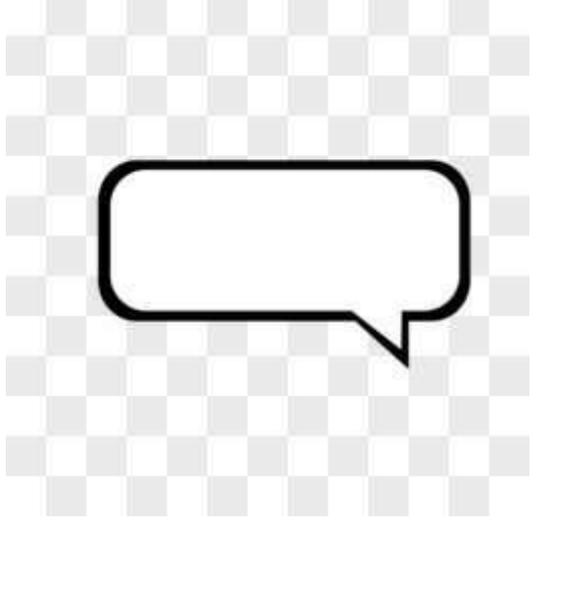
第六章 操作規劃

第一節 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)。

第二節 UI/UX 及物件

表 7 對話框

	名稱：對話框
功能：顯示文字劇情內容	

第七章 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。