

東南科技大學數位遊戲設計系

TALLINN(塔林)

組員名單：趙竑碩 40725009

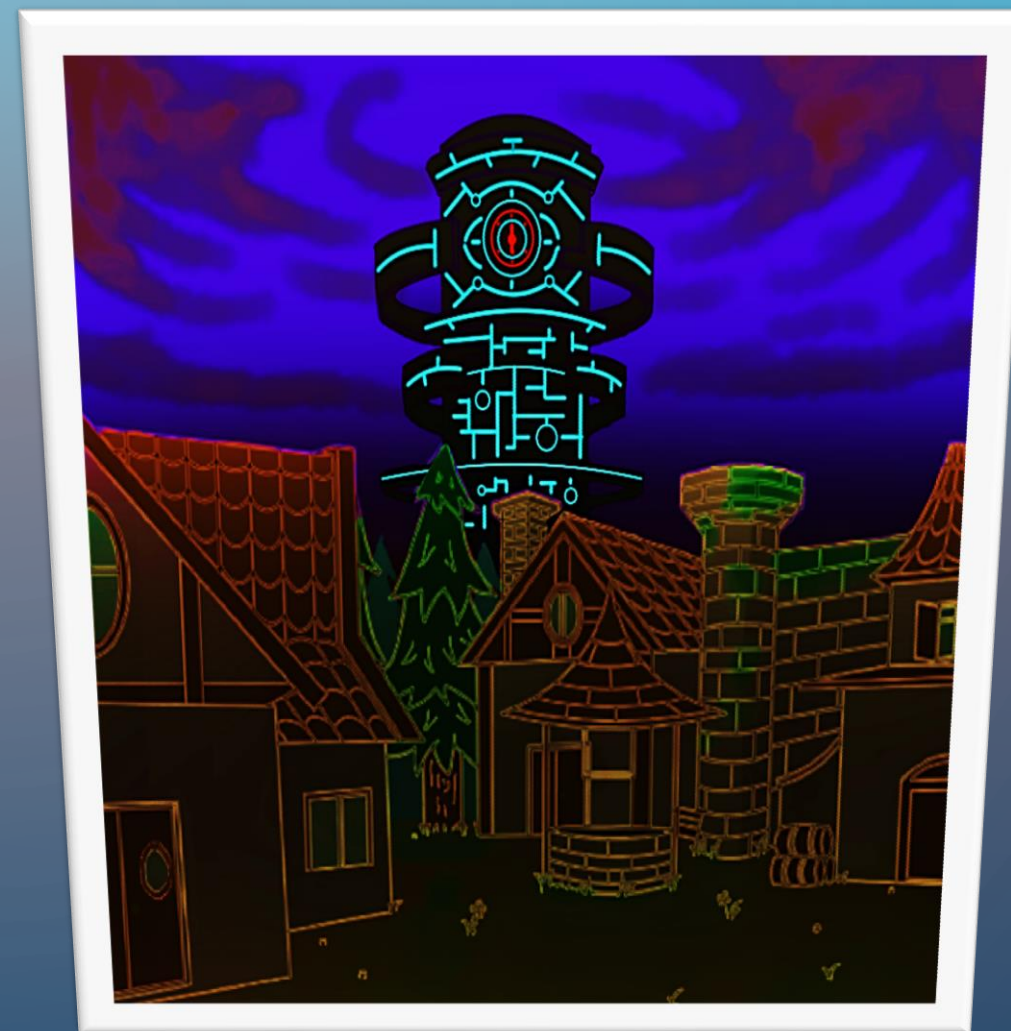
廖子傑 40725023

楊振弘 40725028

姜智勻 40725036

陳嘉汶 40725089

指導老師：許加文 老師



➤ 目錄

- 遊戲概述
- 市場分析
- 遊戲架構
- 角色設定
- 遊戲物件
- 遊戲介面
- 遊戲流程
- 工作實施

遊戲概述



遊戲介紹

TALLINN(塔林)是一款單人的像素闖關遊戲。主要敘述的是在村莊的附近出現一個謎一般的塔，主角為了村莊不被怪物侵犯，帶著傳說的弓進入了塔中。

遊戲類型:

2D橫向卷軸、闖關、冒險

遊戲平台:

PC

遊戲操作：
WASD鍵移動、Shift跳躍、滑鼠左鍵攻擊、ESC
離開or返回



市場分析

➤ 目標客群:

目標客群以青年為主，對自己的遊戲水平有自信，喜歡遊戲有難度，透過擊敗強大的敵人來獲取喜悅，其中以青年的好奇心和成就感最重。

遊戲架構

➤ 世界觀:

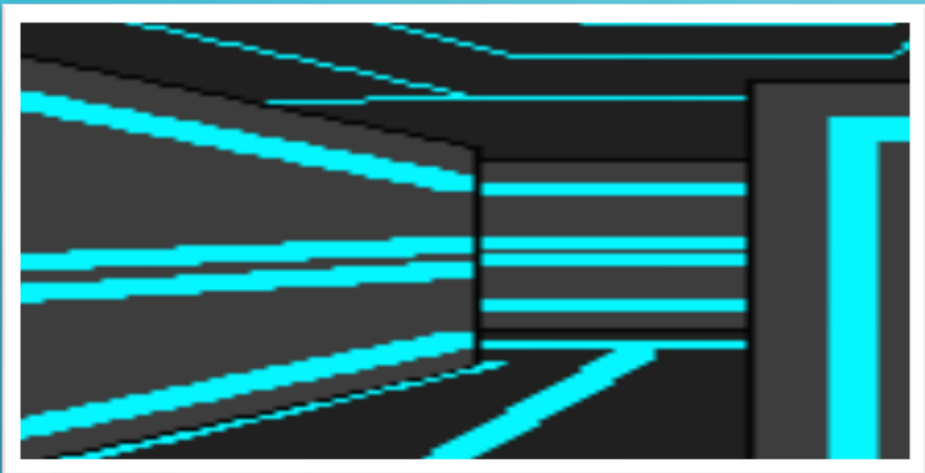
- 主角的村莊中有一把會越變越強的弓，但是在和平的世界中誰會需要呢？直到某天村莊附近出現了一座塔，不時會有怪物出現，村莊也時常被怪物騷擾，為了日後著想主角帶著弓進入了塔中，當主角進入塔後發現裡面都是迷宮，並且已經出不來了，主角只好邊探索著迷宮同時也強化弓。

關卡設計

關卡一共分為六關，隨著關卡前進迷宮會越來越複雜，怪物數量也會隨之增加。



第一場景



第二場景



第三場景



第四場景



第五場景

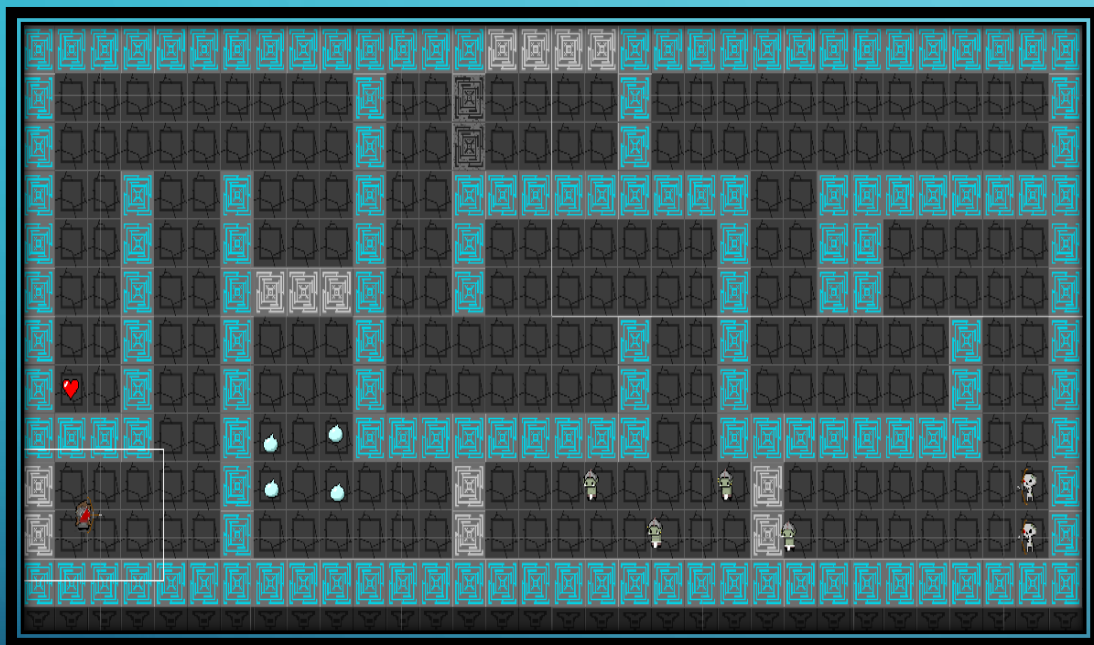


第六場景

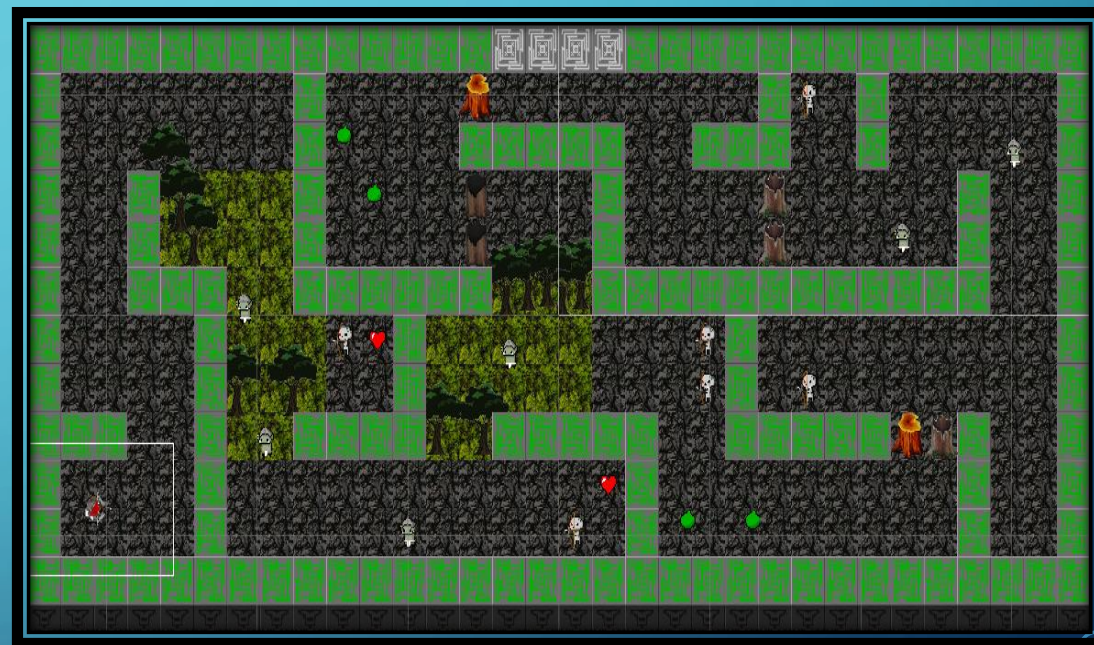


關卡配置

第一關卡配置



第二關卡配置



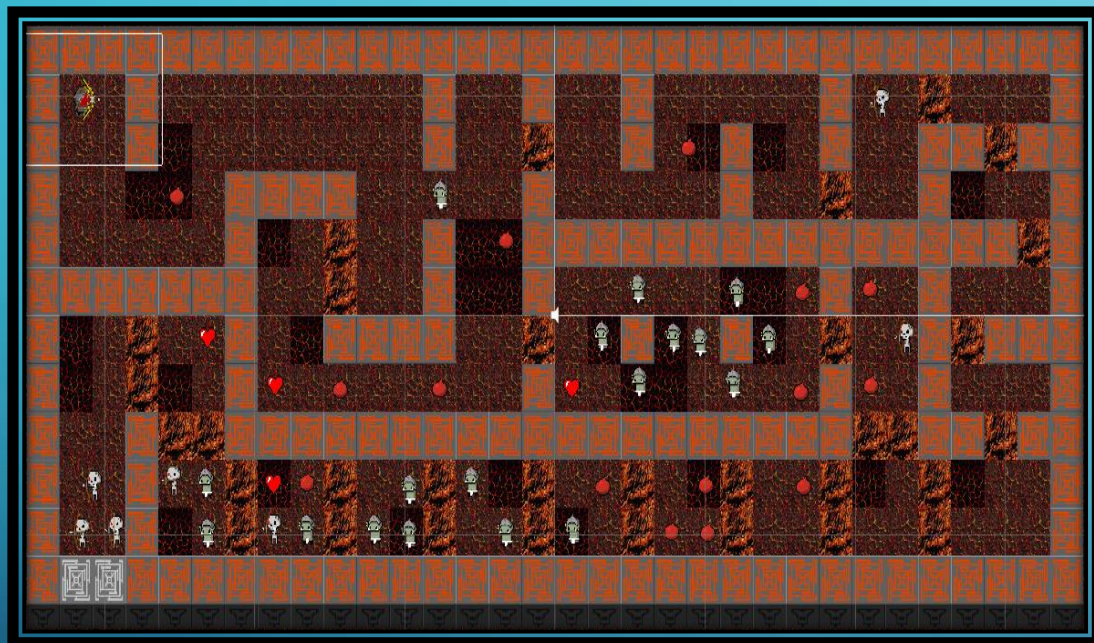
第三關卡配置



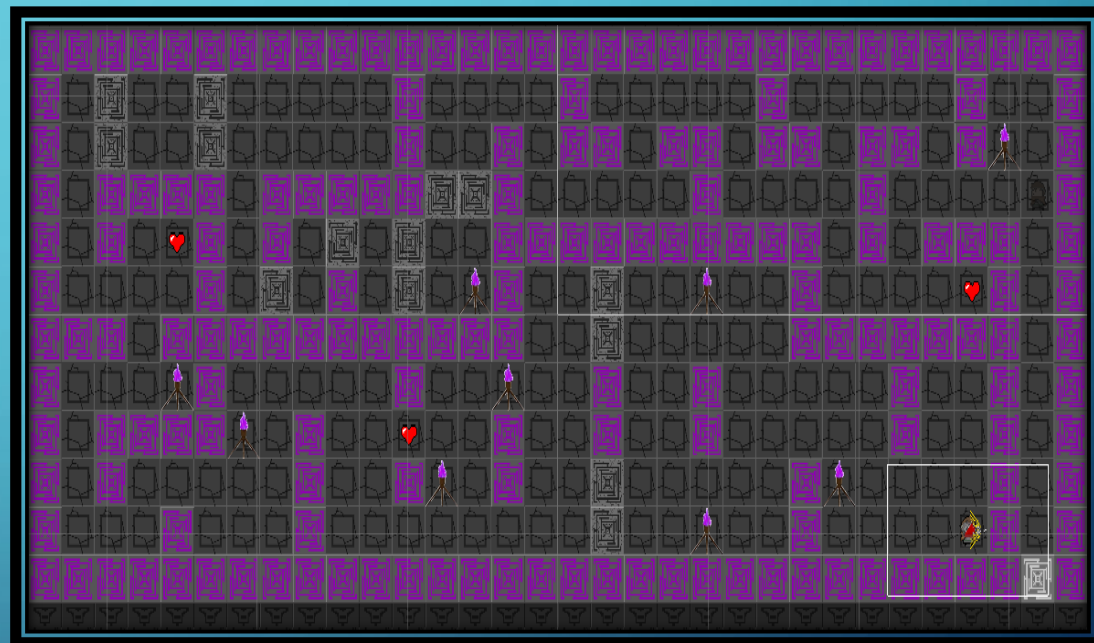
第四關卡配置



第五關卡配置



第六關卡配置



角色設計

➤ 主角

男主資訊：男主角



圖 2：遊戲主角

一位非常有責任感的青年為了守護村莊選擇進入塔中探險

▶ 怪物

怪物資訊：哥布林



圖 3：遊戲怪物1

有著綠色皮膚，身形矮小，個性貪婪又卑劣，戰鬥能力弱小但會以大批群體行動補其不足。

怪物資訊：史萊姆



圖 4：遊戲怪物2

是一種身體結構相當多樣化，從流動的黏稠液體，到半固體的果凍狀、具有彈性而能蹦跳移動的生物。

怪物資訊：骷髏兵

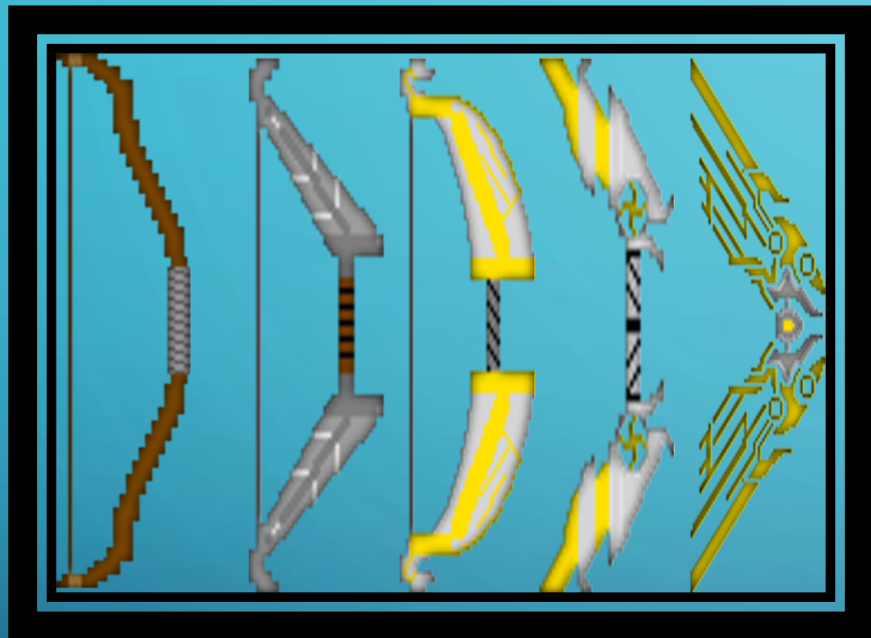


圖5：遊戲怪物3

是一種在西方奇幻常見不死生物，他們會使用武器，因此能造成不小的傷害。

遊戲物件

主角的弓



補血愛心



遊戲介面

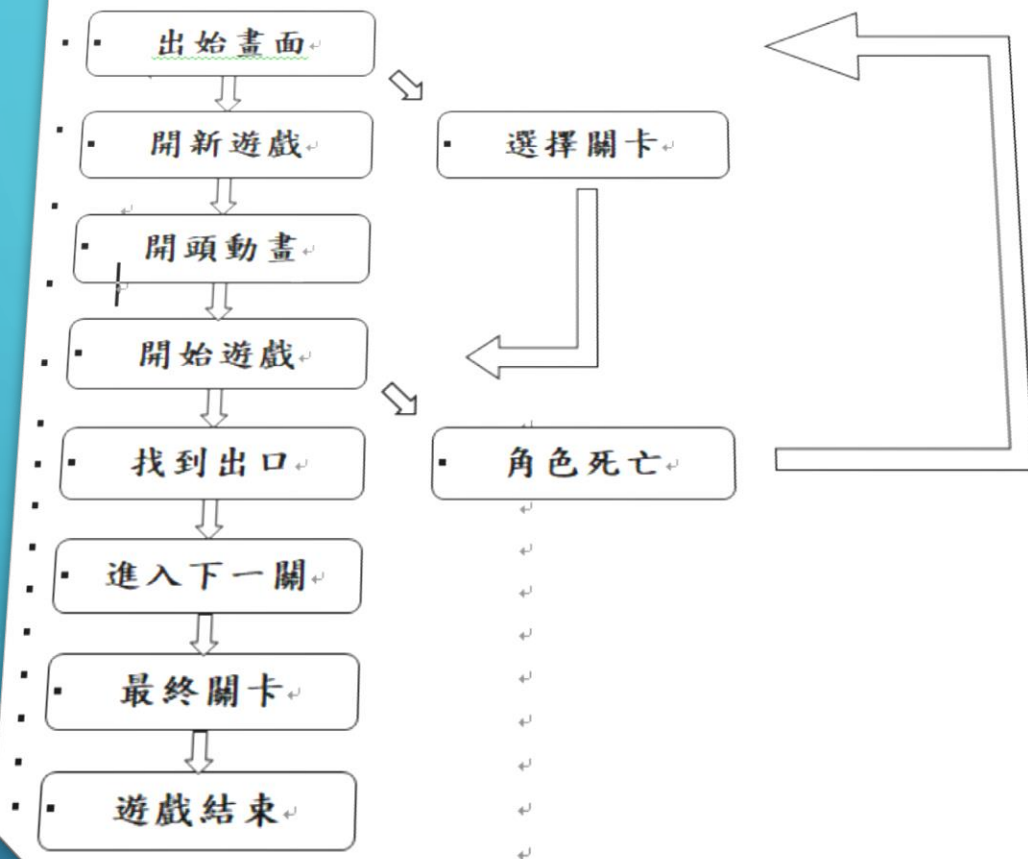
➤ 主介面



遊戲流程

七、→ 遊戲機制

1. → 流程圖



圖·14：遊戲流程示意圖

工作實施

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	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑
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	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑	☑

感謝聆聽