

# Intrusion Program

組員：40825059周科吉  
40825048陳科霖  
40825036黃文祥  
40825005張倉諺  
40825083林廷翰

指導老師：謝瑞宏

# 目錄

---

- 目錄
- 遊戲概述
- 遊戲美術
- 遊戲介面
- 結論與展望

# 研究目的與動機

---

在現在科技發展速度極快的時代，我們總是會不自覺的去思考未來到底會有多方便，但很多人總是忽略

- 第三人稱射擊遊戲都是以對玩家對電腦較普及，模式較為單一，我們想做出模式沒有那麼單一的遊戲，於是參考了肉鴿遊戲，來藉此做出一款隨機性很高的射擊闖關遊戲。

# 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/對話劇本		■	■	■	■						
角色造型/特效/音樂/音效列表		■	■	■	■	■	■				
NPC/道具武器設計		■	■	■	■	■	■	■			
遊戲測試及開發		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
企劃書及投影片製作			■	■	■	■	■	■	■	■	
專題介紹短片製作				■	■	■	■	■	■	■	
期末報告與展演										■	■

# 工作分配

---

- 周科吉(企劃)：企劃書編輯、投影片製作、劇本設計
- 林廷翰(程式)：關卡場景設計、編寫程式、劇本設計
- 張倉諺(程式)：關卡場景設計、編寫程式、ui介面設計
- 陳科霖(美術)：角色設計、怪物設計
- 黃文祥(美術)：場景物件製作、會議記錄製作

# 遊戲概述

遊戲基本概述  
遊戲世界觀與故事  
遊戲操作方式  
遊戲機制  
遊戲流程圖－序章

# 遊戲基本概述

---

- 遊戲名稱：Intrusion Program(入侵計畫)
- 遊戲類型：第三人稱射擊闖關
- 遊戲平台：PC
- 遊戲內容：第三人稱射擊、角色扮演
- 遊戲玩法：使用WASD移動，E進行對話，右鍵射擊，操縱角色隨著故事進行遊戲。

# 遊戲世界觀與故事

---

- 以賽博龐克進行發想的原創劇本，在劇情的推動下主角逐漸發現隱藏在龐大社會下的黑暗，無論是機器人或生化人的抗爭，並做出屬於他的選擇
- 故事由一間名為帕托納的企業公司異軍突起開始，在軍事、生物、醫療、AI技術都有顯著的提升，讓霍斯頓市發展到新的時代開始。

# 遊戲操作方式

- WASD操作角色進行遊戲
- E進行互動
- 滑鼠進行射擊
- ESC暫停遊戲
- 數字1、2 可以使用好友技能



# 遊戲機制

---

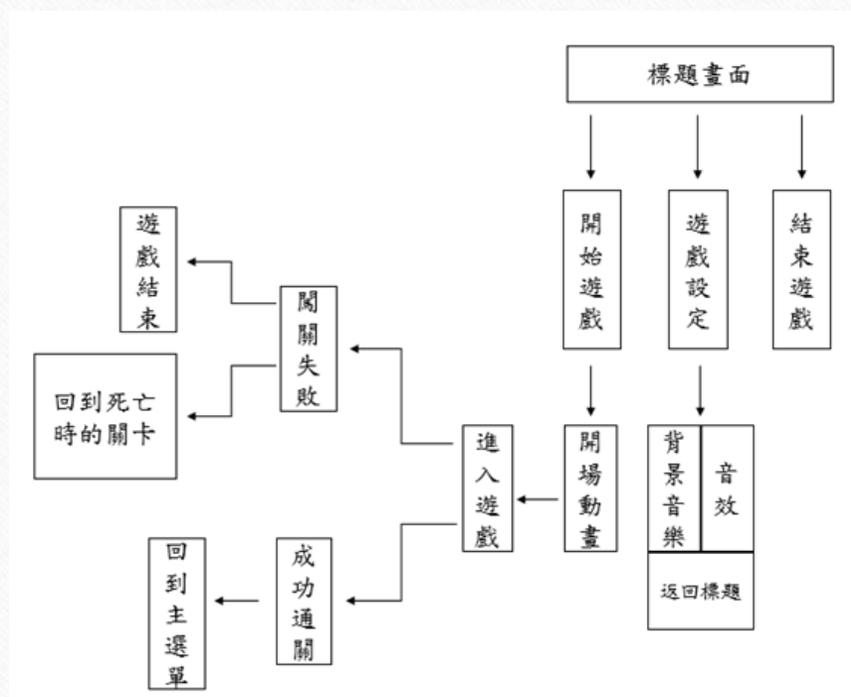
遊戲內包含了以下幾種機制

- 對話：與NPC對話進而接續故事的發展
- 射擊：戰鬥場景以射擊為主

遊戲通關條件：

- 突破敵人的包圍
- 將幕後黑手打敗

# 關卡流程圖



# 遊戲美術

主角們

敵人們

# 遊戲角色介紹

主角：路易



# 遊戲角色介紹

醫療班：穆狄



# 遊戲角色介紹

獵人：蘿葛



# 遊戲角色介紹

記者：  
大老鼠

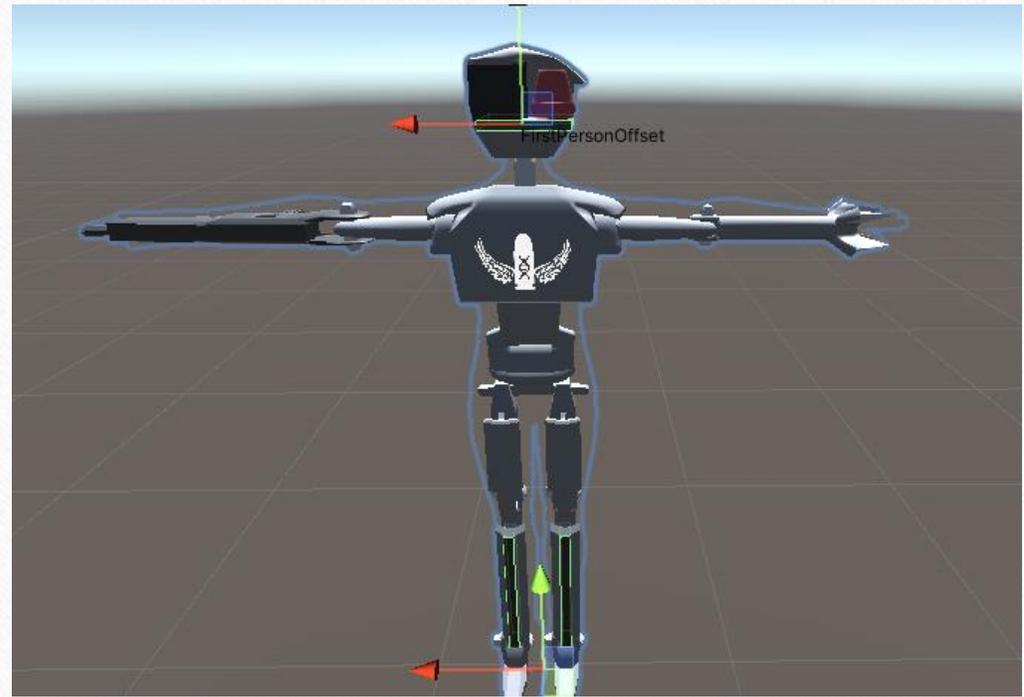
## 大老鼠（記者）



# 敵人 進戰

敵人：進戰

主要攻擊方式衝過去進行爪擊



# 敵人 遠程

- 敵人：遠程
- 主要攻擊方式 以槍械進行掃射



# 敵人：BOSS

敵人：BOSS

1. 全場範圍進行轟炸
2. 近距離砍擊



# 遊戲介面

主畫面

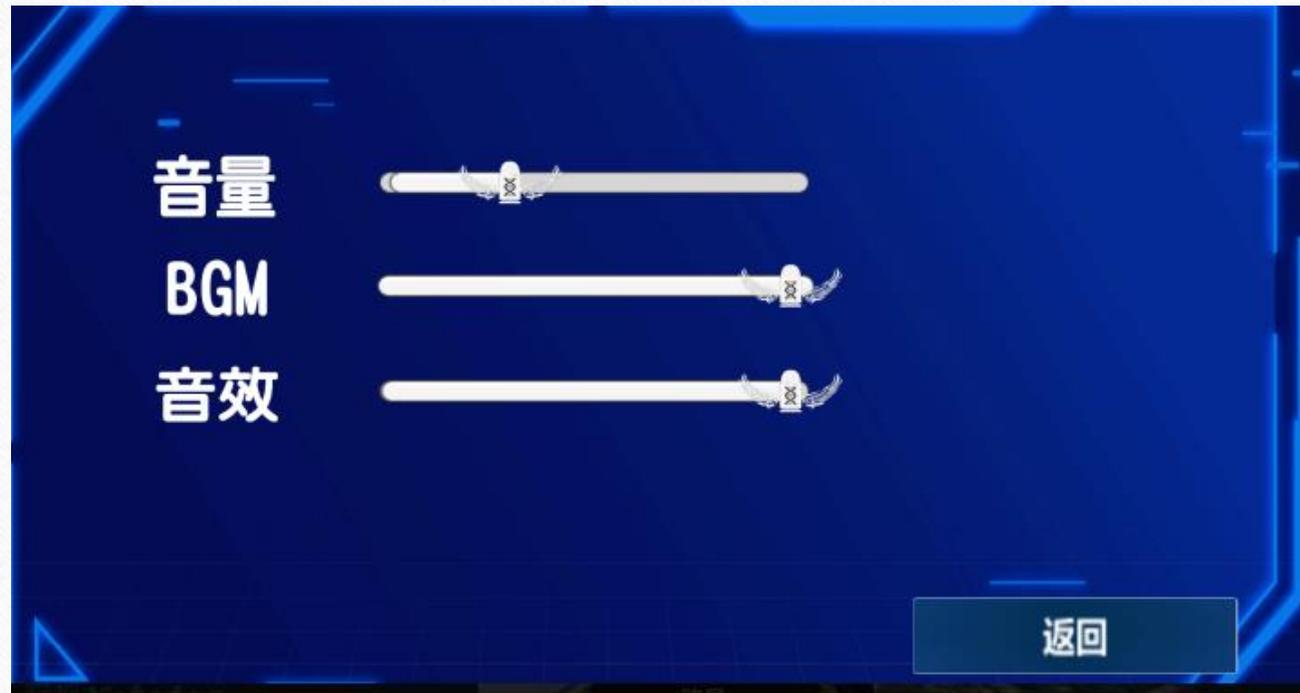
設定

關卡

# 遊戲介面 主畫面



# 遊戲介面 設定



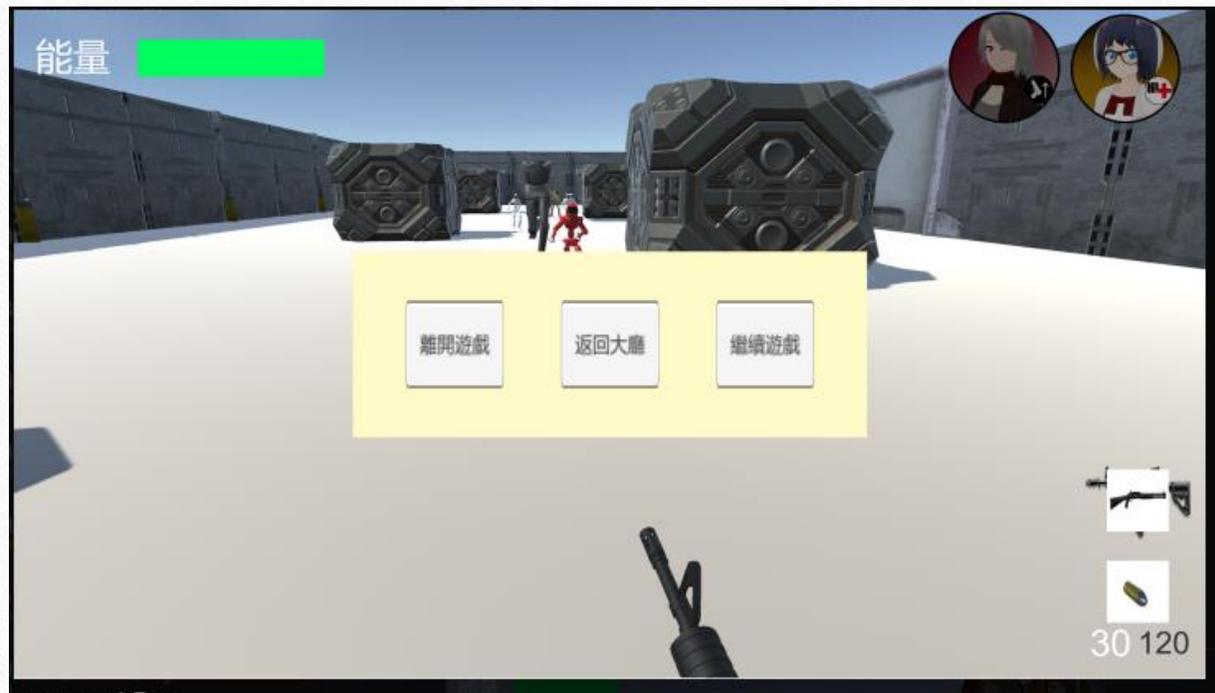
# 遊戲介面 警局



# 遊戲介面 第一關



# 遊戲介面 暫停遊戲



# 第五章 結論與展望

# 展望

- 遊戲操作方面，隊友支援設定，配合遊戲劇情裡，主角不是孤身一人去阻止一個陰謀的，許多狀況需要不同能力的隊友來輔助才有辦法走到幕後黑手的面前
- 為了能妥善利用隊友支援的設定，因此對於敵人設計，都持有不同的能力前來阻擋玩家，配合支援系統的幫助來應對各種情況。

# 結論

- 本專題遊戲用作於 Window 作業系統，劇情對話部分來向玩家說明遊戲裡發生的事件相關情況，來藉此引導玩家進行遊戲操作。
- 本遊戲所使用的主要是以 3D 技術來設計角色，透過使用 Vroid Studio 來把所想的角色給捏出來，搭配用 Unity 建立的立體場景，配合攝影機的視角設計出符合此遊戲所需要的效果。

# 市場分析

---

- 對象：年齡12歲以上，玩家能理解劇情內容
- 選擇原因：在這個年齡層會嘗試各種類型的遊戲。

# 參考遊戲 槍火重生

- 3D射擊遊戲
- 探索關卡需要合適的角色去進行
- 每關的的人每次都有不同的性能



# 參考遊戲 ANVIL

- 動作射擊
- 敵人隨機性較多
- 每次闖關關卡都不同



# 開發軟體

- 遊戲程式：



- 腳本編輯：



- 美術程式：



# 參考資料

---

- 認識肉鴿遊戲：<https://iasui.com/zh-tw/game/190505.html>
- 遊戲分析：槍火重生  
<https://game.udn.com/game/story/10451/4623144>
- 遊戲分析：ANVIL  
<https://gnn.gamer.com.tw/detail.php?sn=224851>
- 肉鴿遊戲由來：<https://kknews.cc/zh-tw/game/8kgmagn.html>

---

- end