



數位遊戲設計系
專題製作

入侵計畫

學生	:	張倉諺	40825005
		黃文祥	40825036
		陳科霖	40825048
		周科吉	40825056
		林廷翰	40825083
指導老師	:	謝瑞宏	老師

中華民國 111 年 6 月

110 學期取得之專題製作報告。

專題題目：入侵計畫

指導老師：謝瑞宏

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：

授 權 人

學生姓名：

中 華 民 國 年 月 日

目錄

第一章 企劃目標	6
第一節 研究動機與目標.....	6
第二節 專題實施進度表.....	6
第三節 工作分配.....	7
第二章 遊戲概述	7
第一節 遊戲概述.....	7
第二節 遊戲簡介.....	7
第三章 參考文獻與分析	8
第一節 目標市場分析.....	8
第二節 相關遊戲分析.....	8
第三節 SWOT 分析.....	8
第四節 開發軟體簡介.....	9
第四章 遊戲架構	9
第一節 故事簡介.....	9
第二節 遊戲世界觀.....	9
第三節 劇情目標.....	9
第四節 劇情對話.....	9
第五章 遊戲機制	10
第一節 遊戲類型.....	10
第二節 遊戲操作.....	10
第三節 遊戲特色.....	10
第四節 遊戲方式.....	10
第五節 遊戲流程圖.....	11
第六節 遊戲音效.....	13
第六章 遊戲角色	15
第一節 遊戲角色.....	15
第二節 怪物.....	17
第三節 遊戲 NPC.....	19
第八章 遊戲 UI	20

第一節 對話設計.....	20
第二節 遊戲介面.....	21
第八章 操作及介面規劃	21
第一節 遊戲主選單.....	21
第二節 遊戲介面.....	22
第三節 遊戲場景.....	22
第四節 遊戲場景物件.....	23
第九章 結論	23
第一節 結論.....	23
第十章 參考文獻	24

圖表目錄

表 1 專題實施進度表.....	6
表 2 工作分配.....	7
表 3 SWOT 分析.....	9
表 4 聲音與音效列表.....	14
圖 1 ANVIL 遊戲預覽圖.....	8
圖 2 遊戲角色.....	14
圖 3 遊戲角色.....	14
圖 4 遊戲角色.....	15
圖 5 遊戲角色.....	15
圖 6 敵人設計.....	17
圖 7 敵人設計.....	17
圖 8 敵人設計.....	18
圖 9 敵人設計.....	18
圖 10 遊戲 NPC	18
圖 11 遊戲 NPC	18
圖 12 遊戲 NPC	19
圖 13 對話框設計.....	19
圖 14 遊戲介面.....	20
圖 15 遊戲設定.....	21
圖 16 遊戲主選單.....	21
圖 17 遊戲介面.....	21
圖 18 遊戲背景.....	22
圖 19 辦公室場景.....	22

第一章 企劃目標

第一節 研究動機與目標

第三人稱遊戲在各大家機和 PC 遊戲裡都很常出現，大多數都是以射擊遊戲為主要題材，不然就是有支援第三人稱視角切換來進行遊戲，第三視角可以看到整個遊戲場景的樣子，讓玩家可以知道遊戲裡的周遭情況。

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，於是參考了不少闖關遊戲，想藉此做出一款隨機性很高的射擊闖關遊戲。

第二節 專題實施進度表

表 1 專題實施進度表

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											

第三節 工作分配

表 2 工作分配

成員	工作項目
周科吉	企劃製作、資料查找、劇本設計、對話設計、場景編排
陳科霖	企劃製作、資料查找、人物設計與繪製、怪物設計與繪製
張倉諺	企劃製作、資料查找、程式製作、場景設計、UI 設計繪製
林廷翰	企劃製作、資料查找、程式製作、場景設計、劇本設計
黃文祥	企劃製作、資料查找、物件及 UI 設計繪製、會議記錄撰寫、遊戲宣傳

第二章 遊戲概述

第一節 遊戲概述

1. 遊戲名稱：入侵計畫
2. 遊戲類型：第三人稱射擊、闖關
3. 遊戲平台：PC
4. 參考遊戲：ANVIL、槍火重生
5. 遊戲特色：第三人稱、俯視角、3D 射擊

第二節 遊戲簡介

這是一款第三人稱的射擊遊戲，一路上獲取目標線索結識夥伴並帶領他們擊敗眾多敵人，最終找到幕後黑手並擊敗他。

第三節 遊戲內容簡述

以第三人稱的視角所進行的闖關射擊遊戲，簡易的操作，爽快的射擊，敵人採隨機出現的機制，針對關卡使用隊友支援來通關

第三章 參考文獻與分析

第一節 目標市場分析

1. 目標對象：15~24 歲左右的學生群
2. 對象選定理由：這個年齡段的人大多數會繼續玩遊戲，但是他們會在遊戲類型上形成自己明確的口味。
3. 這款遊戲預計的觀眾群：成就型玩家為主

第二節 相關遊戲分析

參考遊戲：ANVIL

是一款動作射擊遊戲，每次進行闖關敵人的配置都會不同，全以隨機方式生成



圖 1 ANVIL 遊戲預覽圖

第三節 SWOT 分析

表 3 SWOT 分析

S 優勢(Strength)	W 劣勢(Weakness)
<ol style="list-style-type: none">1. 原創世界觀2. 遊戲玩法較特別	<ol style="list-style-type: none">1. 不夠有吸引力
O 機會(Opportunity)	T 威脅(Threat)
<ol style="list-style-type: none">1. 獨特的世界觀劇情2. 遊戲玩法特別	<ol style="list-style-type: none">1. 跟其他第三人稱射擊遊戲競爭較弱勢

第四節 開發軟體簡介

1. 遊戲引擎：Unity
2. 腳本編輯器：Visual Studio
3. 繪圖軟體：Adobe PhotoShop、Vroid Studio

第四章 遊戲架構

第一節 故事簡介

世界 2040 這是一個亞人&人類混合充滿科幻的世界。而這一切都得從 40 年前歷史上發生的事件所造成的轉變。

而這次故事是發生在一座名叫[霍斯頓]60%機器化的城市，而主角正是剛

剛來座城市的一名新人警察，在日常的一次巡邏中被捲入了一場突如其來的暗殺行動，他雖然盡力阻止，但是仍然沒有成功阻止，並且因此身受重傷，他帶著受傷的身體意圖回到警局，不過最後仍然因失血過多失去了意識。

第二節 遊戲世界觀

這是一個科技發展迅速的年代，從 2000 年起，由一間名為帕托納的企業公司異軍突起，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。

第三節 劇情目標

遊戲通關條件：

1. 突破敵人的包圍
2. 成功找到資料
3. 將幕後黑手打敗

第四節 劇情對話

第五章 遊戲機制

第一節 遊戲類型

第三人稱射擊闖關遊戲

第二節 遊戲操作

W、A、S、D 進行移動，支援功能 Q 鍵、E 鍵，滑鼠進行射擊，空白鍵進行閃避。

第三節 遊戲特色

以原創的世界觀來進行遊戲，每次闖關敵人都是以隨機的地點出沒，可以使用隊友支援技能幫助闖關。

第四節 遊戲方式

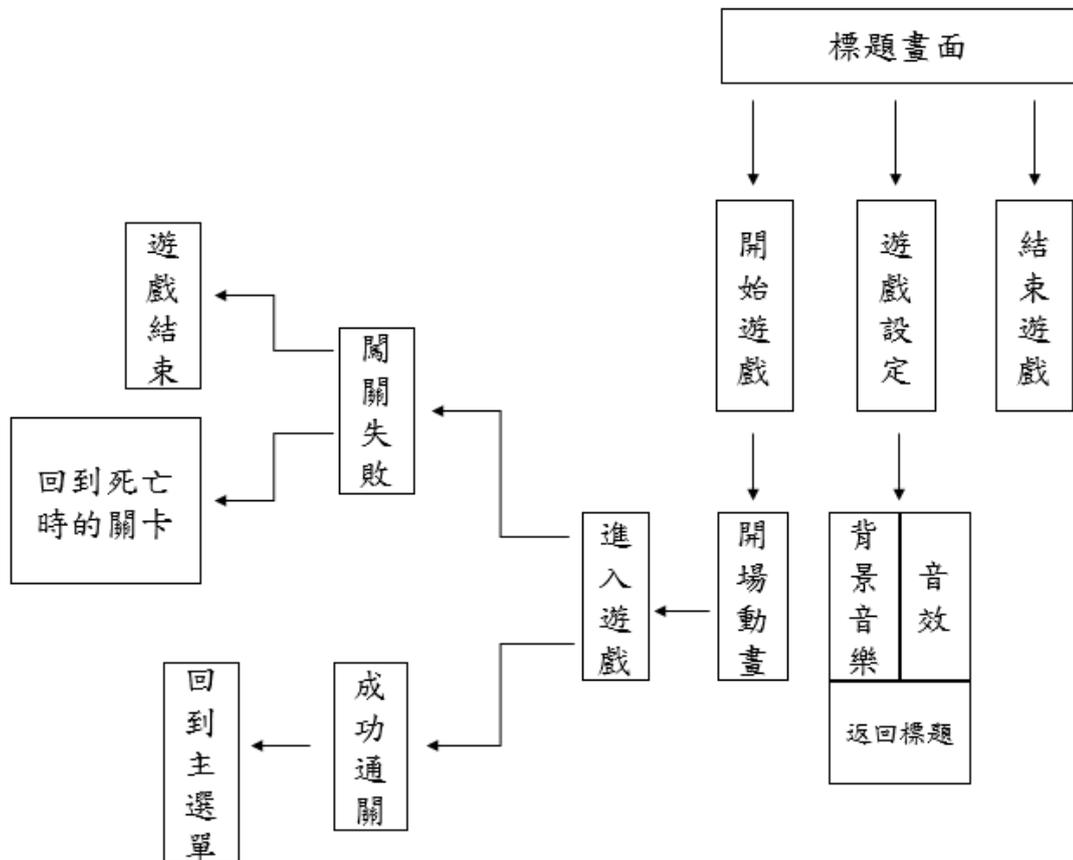
遊戲主要的遊玩機制：

操作：操作使用 WASD 進行移動，空白鍵可以進行閃避來躲避敵人的攻擊。

武器配置：以標準手槍為主，在準備進行到下一關時會有專門讓武器升級的 NPC，藉此來應付後面關卡的強大敵人。

隊友支援：會在大廳與角色對話來請角色協助，進關卡時可使用 Q 或 E 鍵進行隊友支援，每個隊友都有不同技能，藉此針對部分關卡進行攻略。

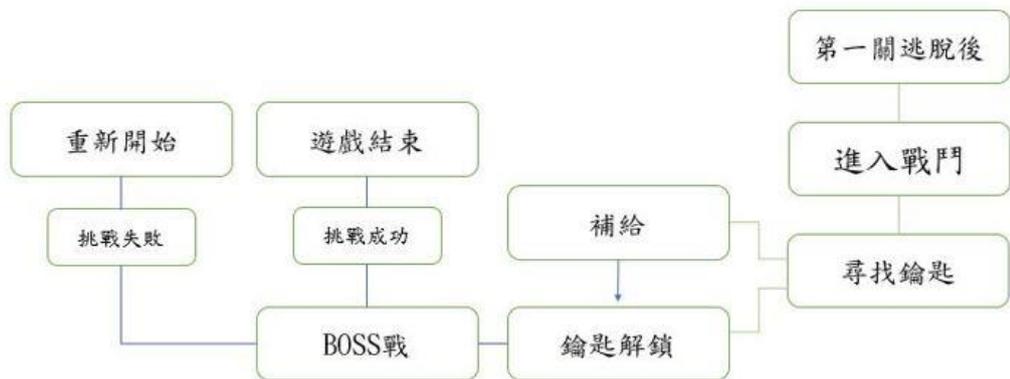
第五節 遊戲流程圖



第一關流程圖



第二關流程圖



第六節 遊戲音效

1. 音樂風格：

配合遊戲風格使用帶有科幻未來風格的音樂，進行遊戲時配合緊張應對敵人的場合使用較快節奏的音樂來做搭配，營造出敵人入侵進來的緊張感。

2. 音效清單：

表 4：聲音與音效列表

場景	音效與音樂
開始介面	背景音樂循環，機械風格的音樂
警局場景	帶有緊張氣氛的科幻風格音樂
第一關大逃殺	帶有點緊張感及快節奏的音樂
大逃殺模式	快節奏風格的音樂
BOSS 戰	既緊張又帶點壓迫感的音樂

第六章 遊戲角色

第一節 遊戲角色



圖 2 遊戲角色

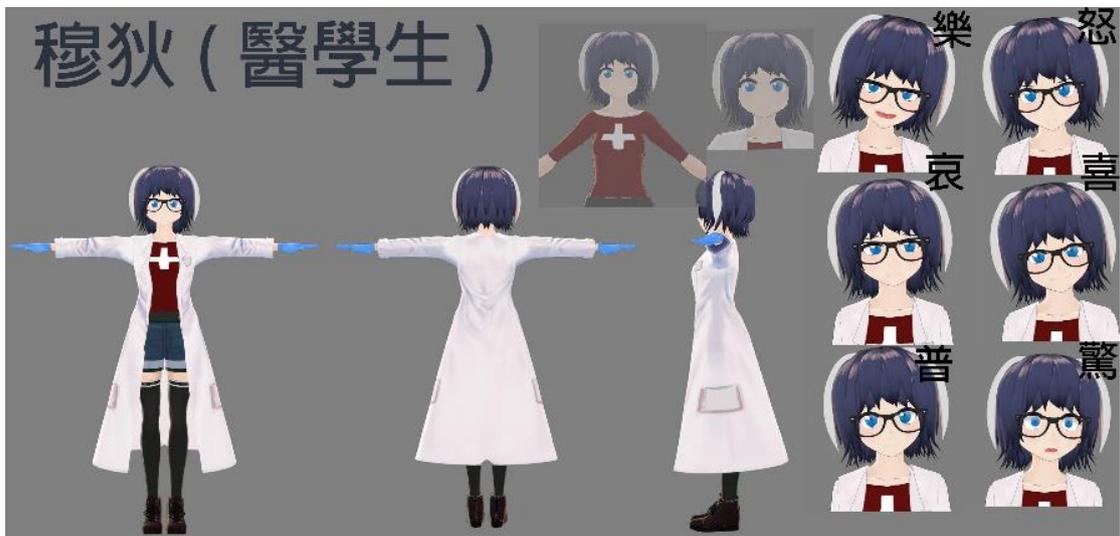


圖 3 遊戲角色



圖 4 遊戲角色



圖 5 遊戲角色

第二節怪物

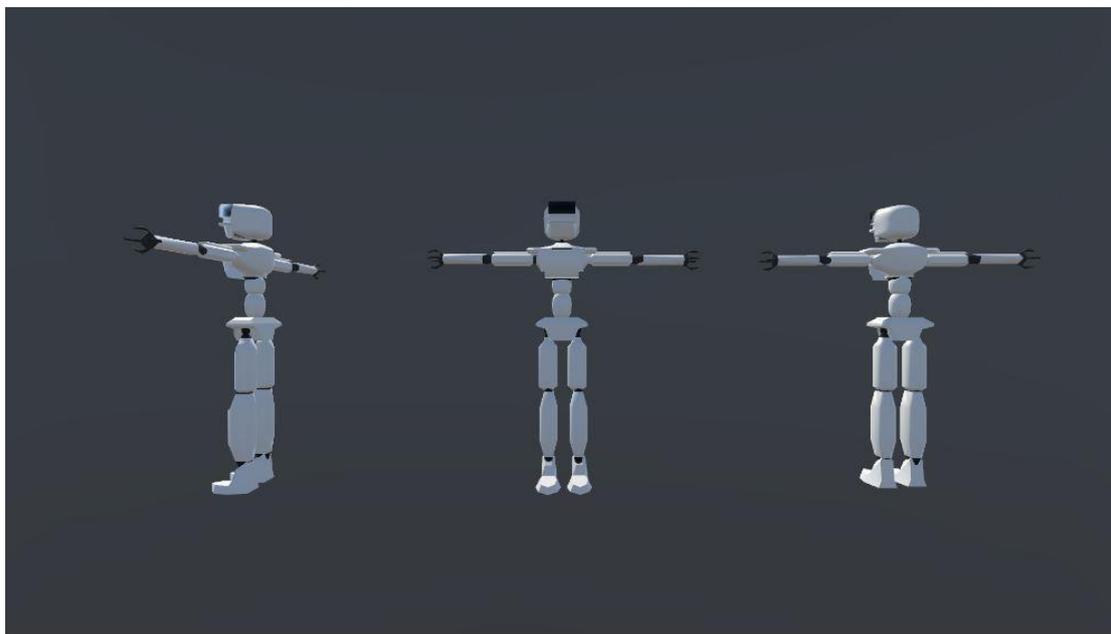


圖 6 敵人設計

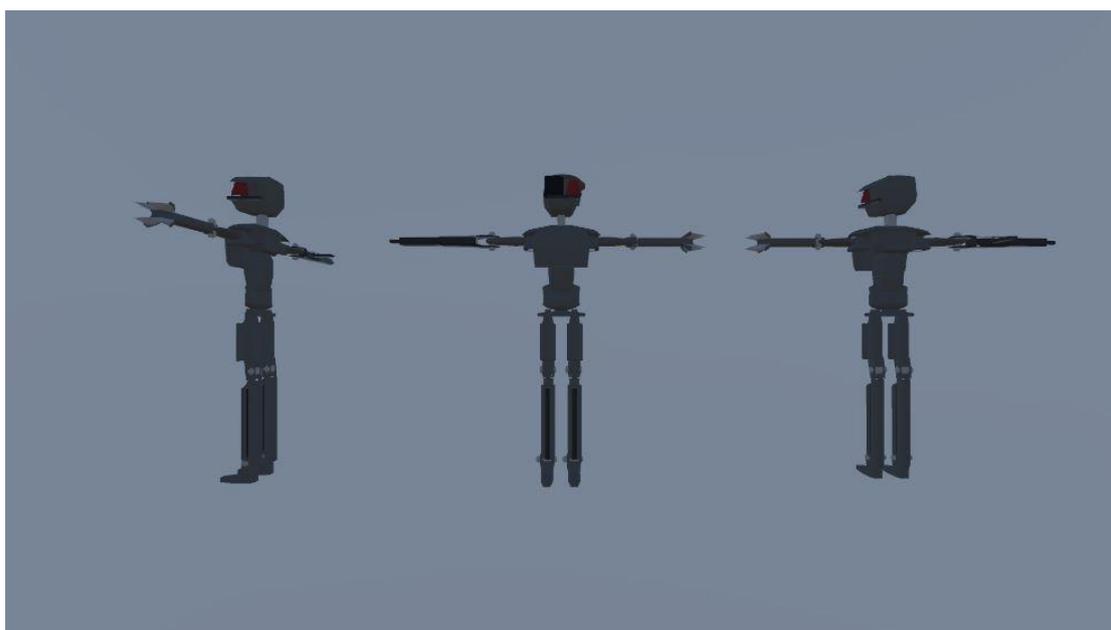


圖 7 敵人設計

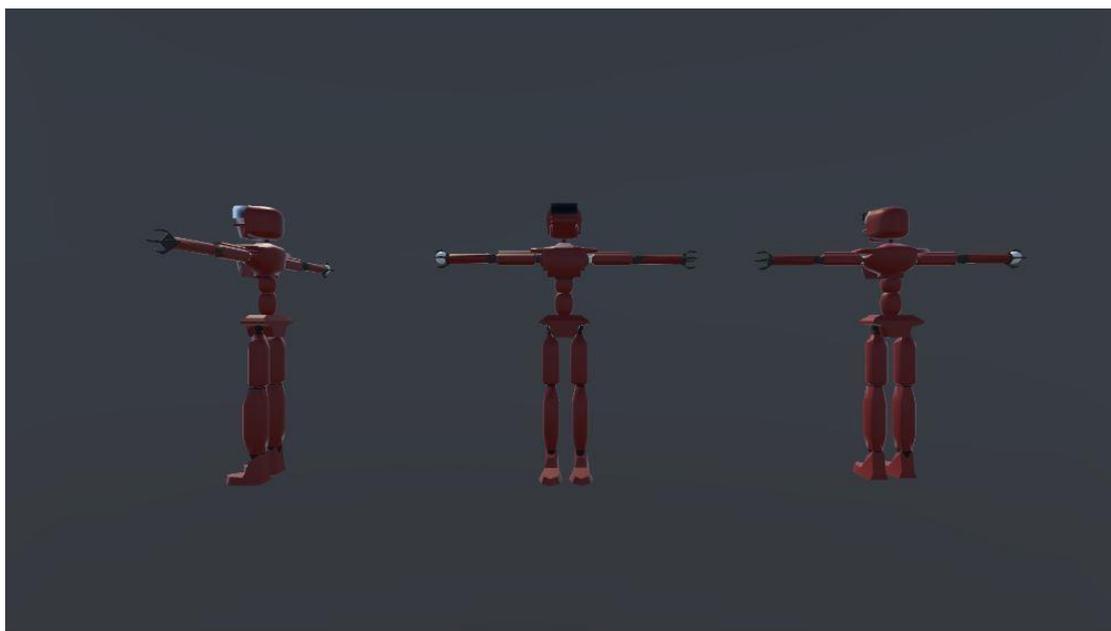


圖 8 敵人設計



圖 9 敵人設計

第三節 遊戲 NPC



圖 10 遊戲 NPC



圖 11 遊戲 NPC



圖 12 遊戲 NPC

第七章 遊戲 UI



圖 13 對話框設計



圖 14 遊戲介面



圖 15 遊戲設定

第八章 操作及介面規劃

第一節 遊戲主選單



圖 16 遊戲主選單

第二節 遊戲介面



圖 17 遊戲介面

第三節 遊戲背景



圖 18 遊戲背景

第四節 遊戲場景物件



圖 19 辦公室場景

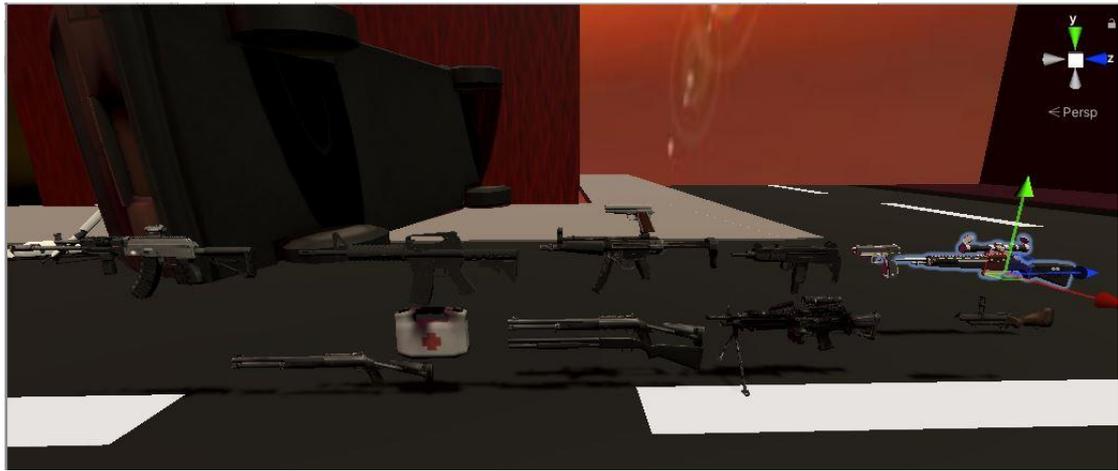


圖 20 武器槍械

第九章 結論

第一節 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。

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。

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。

第十章 參考文獻

1. ANVIL 介紹 <https://gmn.gamer.com.tw/detail.php?sn=224851>
2. 槍火重生介紹 <https://game.udn.com/game/story/10451/4623144>
3. 第三人稱射擊總結 <https://www.itread01.com/content/1550617760.html>
4. 第三人稱射擊 <https://kknews.cc/zh-tw/game/x4n644g.html>