

專題報告



castle

指導老師：
謝瑞宏 老師

組員：
溫浩鈞

李勁霆 王韋凱
陳治豪 郭哲瑜



第一章
目標

castle

第一章 目標

研究目的與動機

- 目的
 - 想做出一款簡單並以FPS為主要核心遊玩方式的類Roguelite遊戲。
- 動機
 - 市面上有許多Roguelite類型的遊戲
 - 本組成員皆喜愛Roguelite類型的遊戲
 - 本組成員對FPS有一定的熟悉

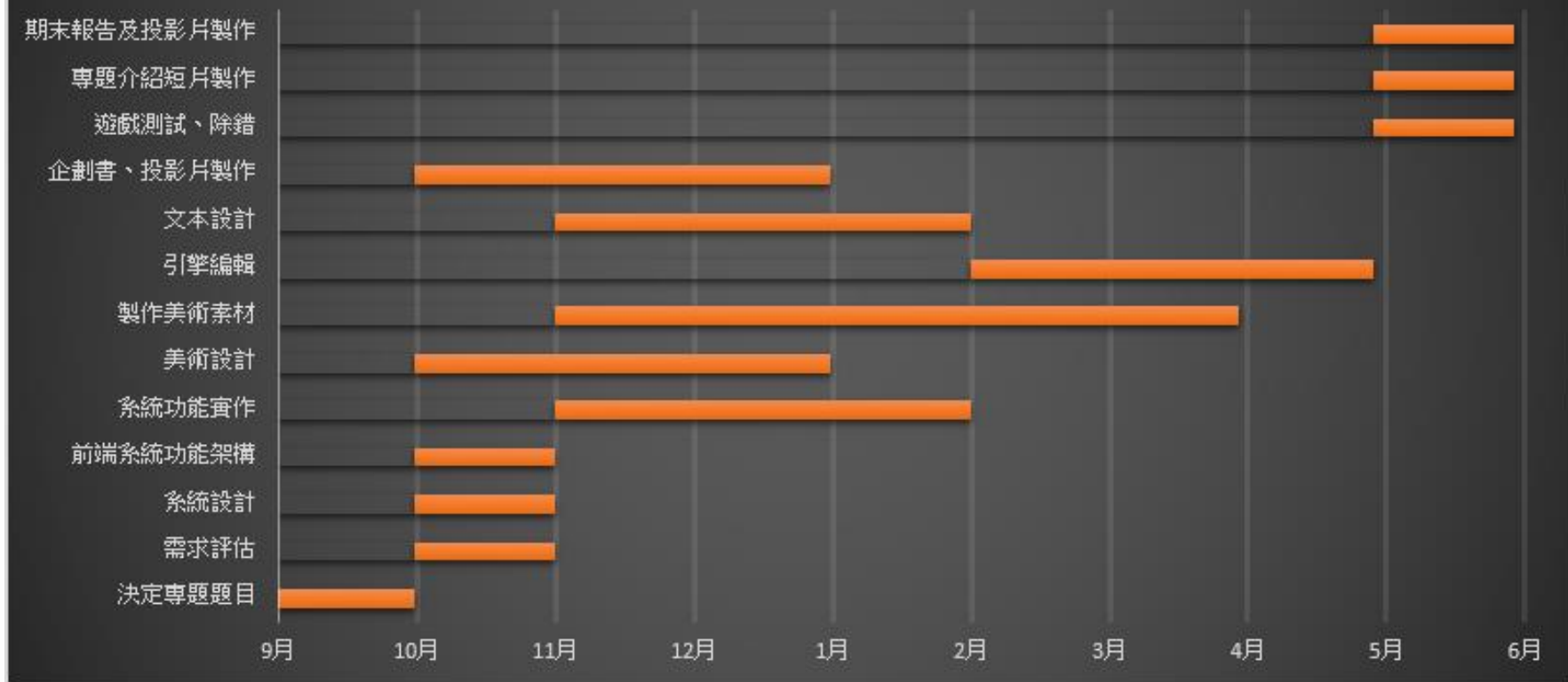
castle

第一章 目標

工作進度



工作進度表



第一章 目標

工作進度時程表



決定專題題目	109年9月	109年10月	30
需求評估	109年10月	109年11月	31
系統設計	109年10月	109年11月	31
前端系統功能架構	109年10月	109年11月	31
系統功能實作	109年11月	110年2月	92
美術設計	109年10月	110年1月	92
製作美術素材	109年11月	110年4月	151
引擎編輯	110年2月	110年5月	89
文本設計	109年11月	110年2月	92
企劃書、投影片製作	109年10月	110年1月	92
遊戲測試、除錯	110年5月	110年6月	31
專題介紹短片製作	110年5月	110年6月	31
期末報告及投影片製作	110年5月	110年6月	31

castle

第一章 目標

工作分配



人員	工作項目
溫浩鈞	企劃書撰寫、資料查找、遊戲測試、模型製作、人物設計、遊戲測試、
李勁霆	程式撰寫、資料查找、遊戲測試、專案統整、UI設計
王韋凱	模型製作、渲染特效、音效設定、動畫製作、遊戲測試
陳志豪	模型製作、遊戲測試、資料查詢、會議記錄
郭哲瑜	企劃書撰寫、資料查找、遊戲測試、模型製作、對話設計、數值設定、影片製作

castle



第二章 遊戲概述

castle

第二章 遊戲概述

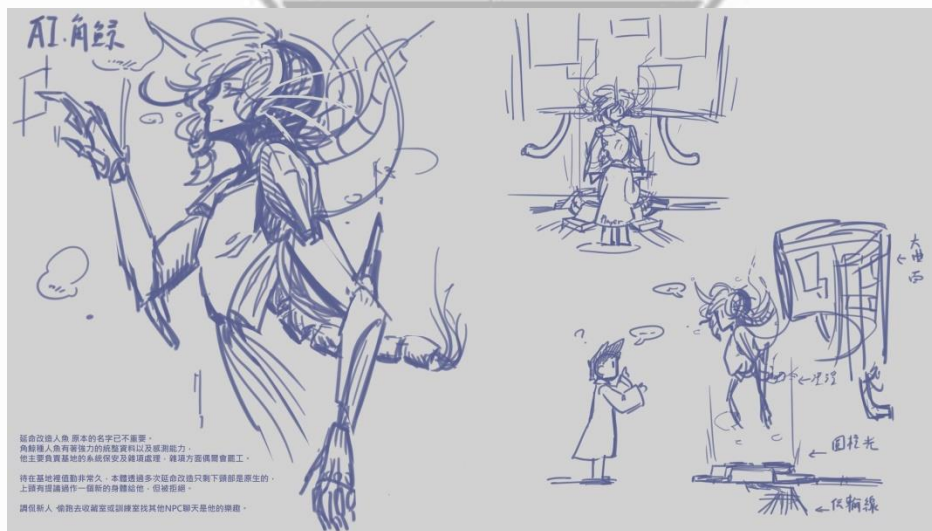
遊戲概述

- 遊戲名稱:CASTLE
- 遊戲類型:Roguelite類第一人稱射擊遊戲
- 遊戲平台:PC
- 遊戲分級:輔導級15+
- 遊戲內容:FPS、多種武器/裝備選擇、隨機任務系統
- 遊戲標籤:FPS、單人、動作
- 遊戲玩法:玩家透過打怪解任務，獲得金幣升級裝備挑戰關卡

第二章 遊戲概述

遊戲特色

- 這是一款融合第一人稱射擊、Roguelite元素和RPG成長的冒險遊戲，特色為可以隨意搭配多種裝備創造玩法，獲得強大力量的遺物在隨機性關卡中進行冒險挑戰。
- 遊戲中的故事是不完整的，隨著玩家的遊玩及調查，會獲得一些十分有趣的故事，或是高機密度的資料，逐漸了解這組織光鮮外表下那些不為人知的真相。



第二章 遊戲概述

遊戲背景/故事介紹

- 故事起初只是一些喜歡超自然現象的瘋子的集會，但這世上就是有常理無法解釋的東西，而正好就被他們找到了，他們發狂般做著實驗與研究，用得到的理論、產物去挖掘發現更多超自然，隨著時間的推進從原先小小同好會發展成握有顛覆一切力量的神秘組織。
- 遊戲內，玩家正常遊玩不見得能得知事件全貌，需要特定的行為加上熱愛解謎推理的心，才了解事情的一切。
- 遊戲內都是碎片式的故事線索，像是一張照片一段訊息，甚至是一件裝備，並沒有明確的主線劇情。

castle



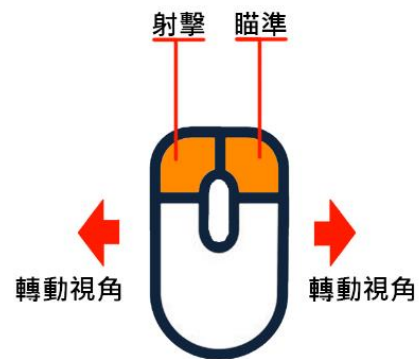
第三章 遊戲機制

castle

第三章 遊戲機制

遊戲操作

- 移動
 - 前後左右，對應W、A、S、D
- 攻擊
 - 開槍，對應滑鼠左鍵
 - 瞄準，對應滑鼠右鍵
 - 換彈，對應R鍵
 - 奔跑，對應SHIFT鍵



castle

第三章 遊戲機制

遊戲方式

本遊戲將有以下主要的遊玩機制

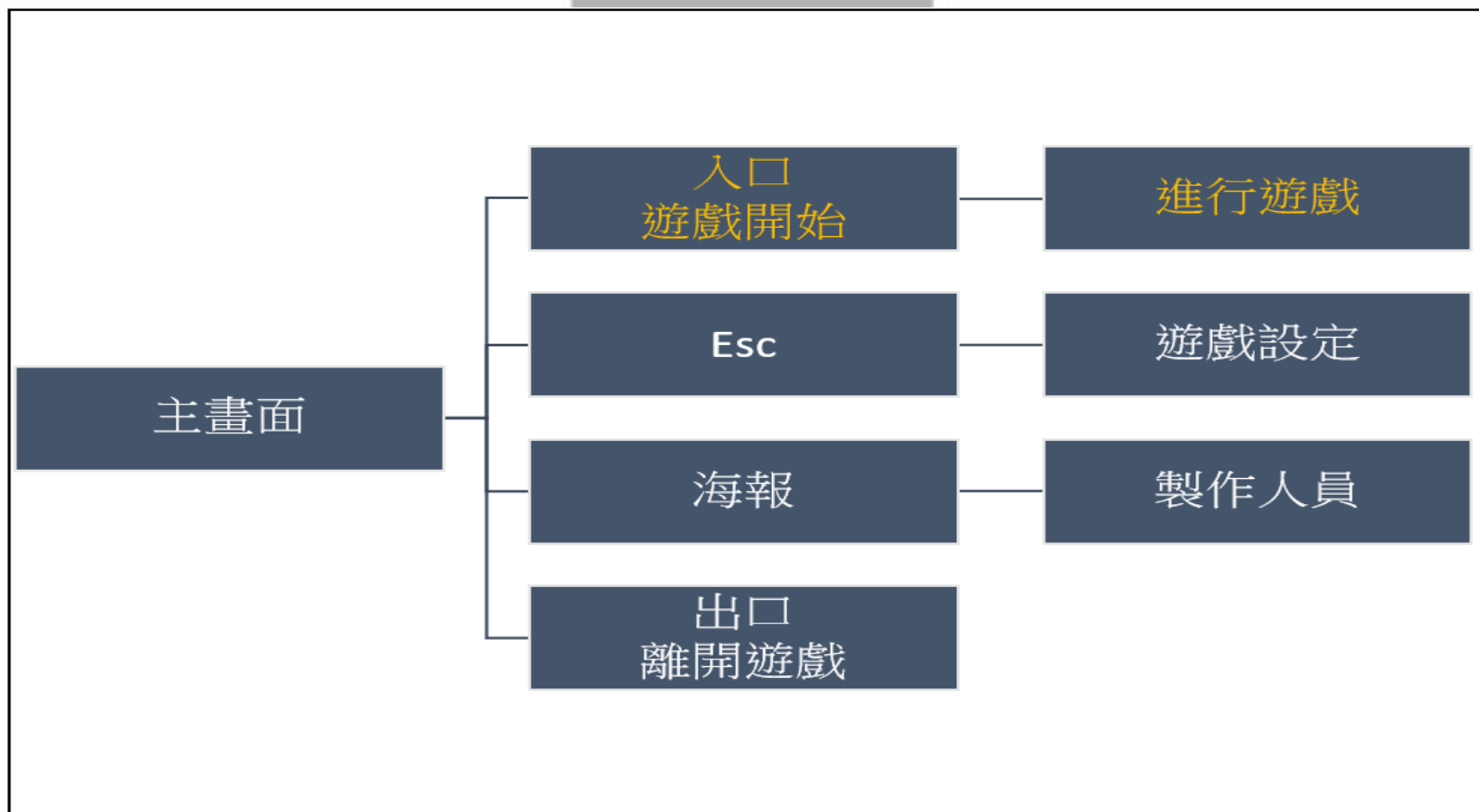
- 對話
 - 與NPC進行對話進行交談
- 武器交換
 - 有武器交換系統，可以做武器的更換
- 裝備升級
 - 有裝備升級系統,可以使裝備的數值提升
- 任務
 - 有隨機的任務系統，進到每個關卡裡都有隨機的任務
- 戰鬥
 - 傳統的FPS戰鬥方式



castle

第三章 遊戲機制

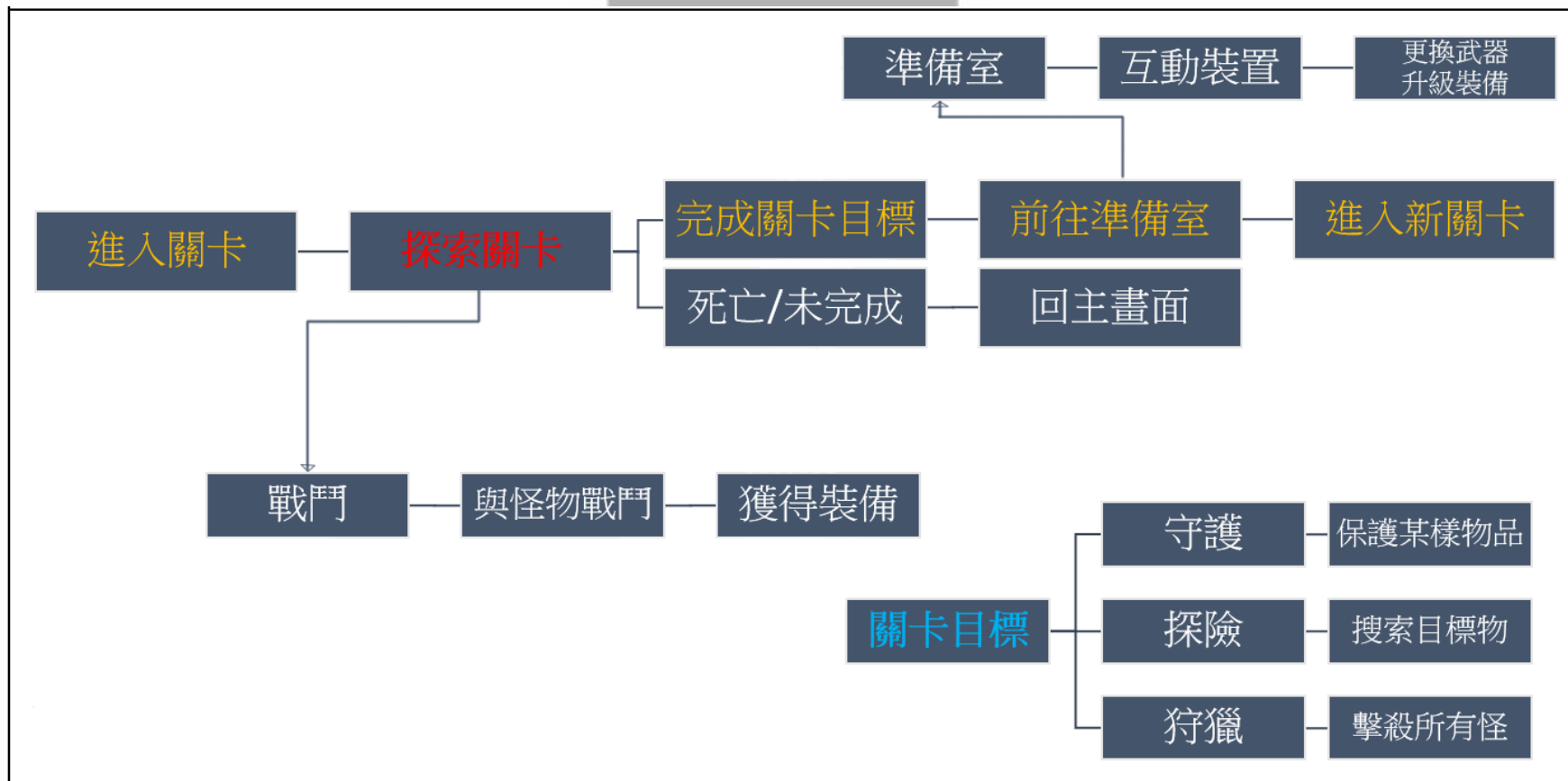
遊戲流程圖



castle

第三章 遊戲機制

關卡流程圖



castle



第四章 遊戲內容

castle

第四章 遊戲內容

←裝備升級系統

目前數值 600/600

升級數值

鈕扣+0

- 增加血量: 10
- 增加護甲: 10
- 增加走速: 1
- 增加跑速: 1
- 增加跳躍力: 0
- 增加瞄準速度: 0
- 增加填裝速度: 0

是很常見的製作服裝或是其他衣著的配件之一。有些有用途，有些可能只是裝飾而已。

鈕扣+1

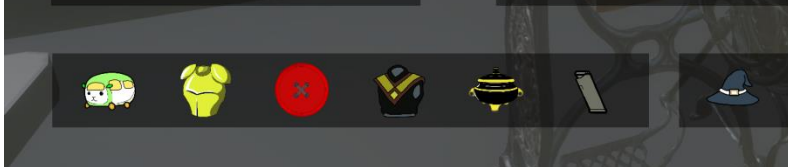
- 增加血量: 11
- 增加護甲: 11
- 增加走速: 1.01
- 增加跑速: 1.01
- 增加跳躍力: 0
- 增加瞄準速度: 0
- 增加填裝速度: 0

是很常見的製作服裝或是其他衣著的配件之一。有些有用途，有些可能只是裝飾而已。

目前升級的裝備

需要: 1金幣

升級



武器交換系統→

選擇的武器

目前的武器

M4A1

DoubleDrumShotGun

DualWielding

武器名稱:M4A1

傷害:75
射速:7
彈量:30
填裝速度:2.5
擴張速度:1.5
擴張範圍:25
後座力:null

一種M4卡賓槍的衍生型，可全自動射擊。

武器名稱:IronPistol

傷害:150
射速:15
彈量:15
填裝速度:2
擴張速度:10
擴張範圍:1
後座力:null

真輪廓制式的單製手槍。使用的子彈擁有一般的貫穿力，在槍枝設計它方便使用後座力不大，填裝速度也很快。

交換的武器

第四章 遊戲內容

←任務顯示

Player status and equipment menu. The top bar shows '玩家數值' (Player Stats) with a value of 600/600. The left sidebar lists various stats: 血液濃度: 354, 護甲厚度: 319, 行走速度: 12.05101, 跑步速度: 12.10202, 跳躍強度: 5, 瞄準速度: 1, 填裝速度: 1, 傷害強度: 50, 金幣數量: 0. The main area shows a 3D view of a character in a dark environment. A red task notification box is visible, stating: '需要保護秒數: 45/目前保護秒數: 5.950201', '保護發電機30秒, 避免他受到怪物攻擊。獎勵: 10個金幣。'. At the bottom, there are two equipment slots: '裝備欄(使用中)' (Equipment Slot (In Use)) and '背包欄(未使用)' (Backpack Slot (Not Used)).

戰鬥畫面→

Combat scene showing a character in a dark environment. The character is holding a yellow and black rifle. The environment is a large, open room with a grid floor and a dark wall. A small enemy character is visible in the distance. The bottom of the screen shows a health bar (護甲) at 2.50/25.00, a blood bar (血量) at 100.00/100.00, and an experience bar (經驗值) at 0.00/8375.00. A small '彈藥' (Ammunition) bar shows 30/30.

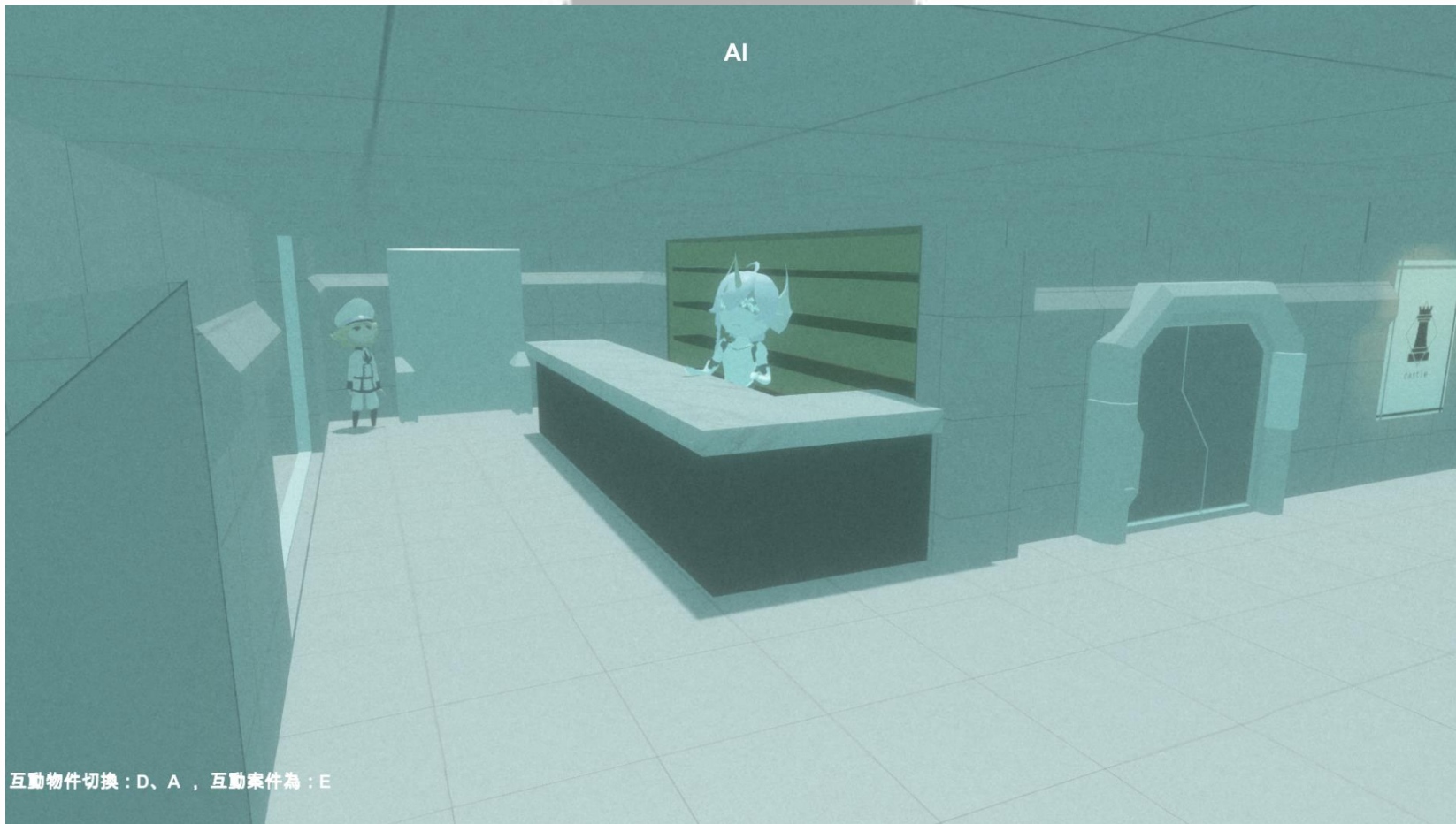


第五章 操作及介面規劃

castle

第五章 操作及介面規劃

主選單



左右切換監視器視角來做選擇

第五章 操作及介面規劃

操作教學



簡單的FPS操作教學

第五章 操作及介面規劃

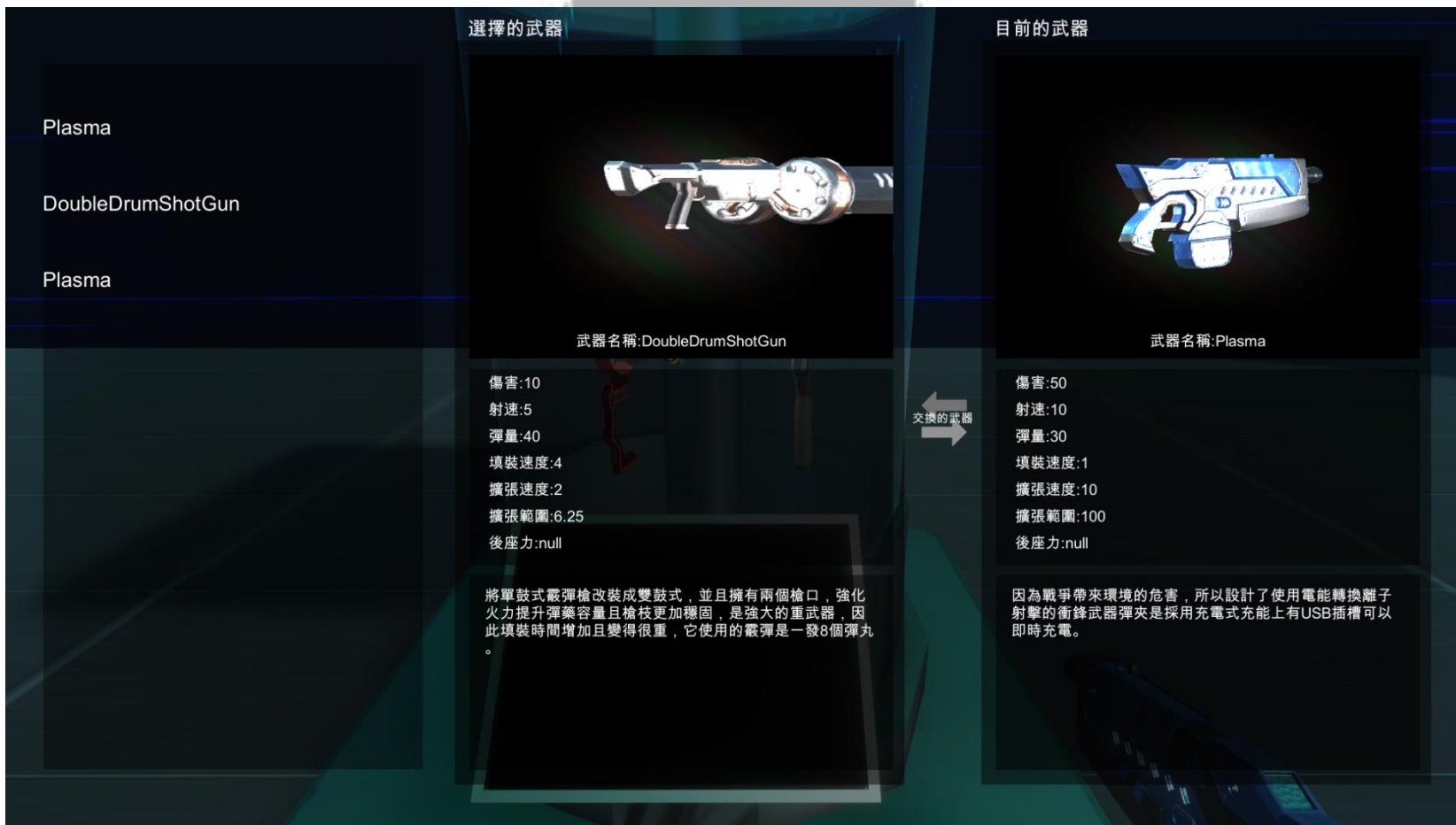
主要的戰鬥場景



顯而易懂的UI介面

第五章 操作及介面規劃

武器交換系統



武器交換機會顯示詳細的武器資訊

第五章 操作及介面規劃

裝備升級系統



利用得到的金幣，來升級裝備的數值

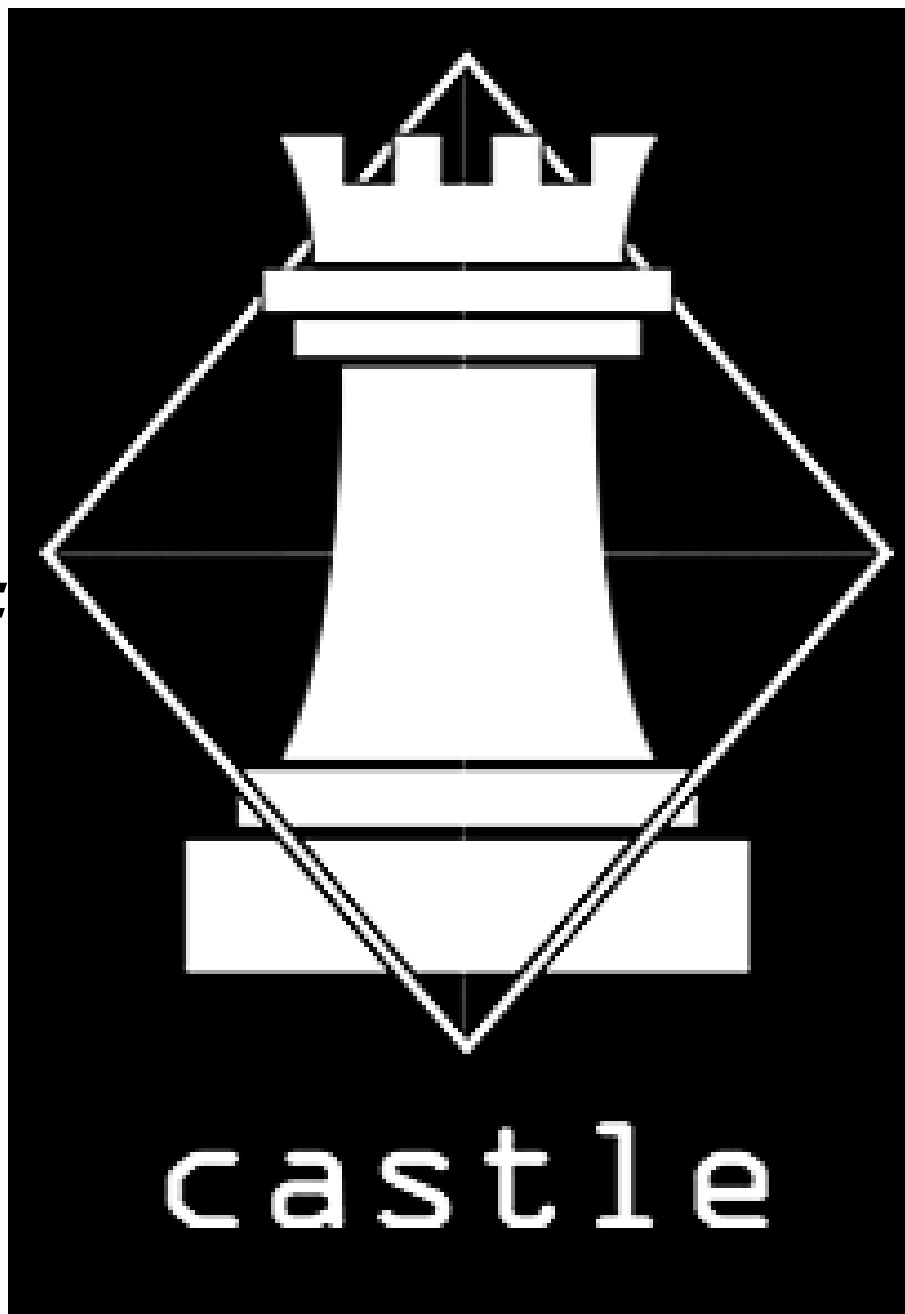
第五章 操作及介面規劃



YOU DIED

死亡畫面

專題報告
CASTLE



指導老師：
謝瑞宏
老師

組員：
溫浩鈞
李勁靈
王韋凱
陳治豪
郭哲瑜