

# 東南科技大學

數位遊戲設計系

專題製作

拯救吧！咪咪貓卵

學生	:	盛業淇	40825035
		莊豐源	40825041
		吳紹甫	40825085
		陳瀚詮	40825089

指導老師 : 謝瑞宏 老師

中華民國            年    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

盛業淇、莊豐源、吳紹甫、陳瀚詮君所提之專題製作

\_\_\_\_\_ (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

\_\_\_\_\_110\_\_\_\_\_學年取得之專題製作報告。

專題題目：

指導老師：

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

<b>第一章 企劃目標</b>	<b>8</b>
第一節 研究目的與動機	8
第二節 遊戲基本概述	8
第三節 專題實施進度表	9
第四節 工作分配	10
<b>第二章 參考文獻與分析</b>	<b>10</b>
第一節 目標市場分析	10
第二節 相關遊戲分析	11
第三節 SWOT 分析	12
第四節 開發軟體	13
<b>第三章 遊戲概述</b>	<b>15</b>
第一節 遊戲世界觀與故事	15
第二節 遊戲對話	16
第三節 遊戲特點	19
第四節 系統規格	19
<b>第四章 遊戲機制</b>	<b>20</b>
第一節 遊戲類型	20
第二節 遊戲操作	20
第三節 遊戲方式	20
第四節 遊戲流程圖	20
第五節 關卡設定與流程圖	21
第六節 聲音與音效	22
<b>第五章 遊戲美術</b>	<b>23</b>
第一節 主角	23
第二節 夥伴	23
第三節 怪物	24
第四節 任務相關 NPC	26
第五節 場景	29
第六節 道具	30
<b>第六章 操作及介面規劃</b>	<b>32</b>
第一節 主選單與功能選單	32
第二節 操作教學	33
第三節 遊戲介面	33
第四節 UI/UX 及物件	34
第五節 對話系統	34
<b>第七章 遊戲系統</b>	<b>36</b>
第一節 排行系統	36
<b>第八章 結論與展望</b>	<b>37</b>

## 圖目錄

圖1 簡易流程圖	9
圖2 巴圖玩家模型	11
圖3 超級馬力歐	12
圖4 貓利歐	12
圖5 Photoshop	14
圖6 Illustrator	14
圖7 clip studio paint	14
圖8 Visual Studio Code	14
圖9 Microsoft Visual Studio	14
圖10 Unity	14
圖11 Microsoft Word	14
圖12 Microsoft PowerPoint	14
圖13 Adobe Premiere Pro	14
圖14 Adobe After Effects	14
圖15 主畫面流程圖	20
圖16 一到十關流程圖	21
圖17 十一及十二流程圖	21
圖18 最終關卡流程圖	21
圖19 咪咪	23
圖20 貓卵	23
圖21 史萊姆	24
圖22 飛天眼球	24
圖23 紅眼巨象	25
圖24 芙勞貳	25
圖25 天壽木	26
圖26 掛姬	26
圖27 武快墩	27
圖28 村長山羊山	27
圖29 守衛貝利爾	28
圖30 第一關場景	29
圖31 第二關場景	29
圖32 第三關場景	29
圖33 第四關場景	29
圖34 第五關場景	29
圖35 第六關場景	30
圖36 第七關場景	30
圖37 第八關場景	30

圖38 第九關場景	· · · · ·	30
圖39 第十關場景	· · · · ·	30
圖40 第十一關場景	· · · · ·	30
圖41 第十二關場景	· · · · ·	31
圖42 最終關場景	· · · · ·	31
圖43 遊戲主選單	· · · · ·	33
圖44 遊戲設定畫面	· · · · ·	33
圖45 遊戲中選單	· · · · ·	34
圖46 遊戲介面	· · · · ·	34
圖47 對話系統	· · · · ·	35
圖48 排行系統	· · · · ·	36

## 表目錄

表1 專題實施進度表	9
表2 工作分配表	10
表3 SWOT 分析	13
表4 音樂清單說明	22
表5 神奇的蛋	32
表6 游魚	32
表7 魔幻力量	32
表8 對話框	35

# 第一章 企劃目標

## 第一節 研究目的與動機

於2018年上映的美國超級英雄電影—猛毒，由生物工程企業生命基金會發射的太空船，在外太空探索能讓人類定居的新家園過程中，偶然發現一顆存在大量外星共生體的彗星。太空船回收彗星上其中四種共生體後返航地球，但其中一種共生體途中逃出導致太空船失控墜毀在馬來西亞東部森林。

因為目前電腦綜合效能飛越進步，多數玩家大多都偏好 3D 立體高畫質遊戲，而2D 遊戲則逐漸失去市場青睞。但《拯救吧！咪咪貓卵》帶來一種鄉村與現代的結合，融合2D 平面的技術，誕生了成本低廉且有趣的小遊戲，並讓不同世代見證2D 遊戲曾經的盛世。

藉由這樣的概念，我們想創造一個虛擬人物，以參考漫威猛毒故事裡的外星生物入侵的概念來製作一款以外星物質侵入和平世界引發世界危機為此遊戲的劇本來開發一款休閒小品。

## 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，玩家將扮演一隻貓咪，遊戲中會經歷各種難關及陷阱，玩家需跨過重重障礙，最終拯救自己的好友。

遊戲名稱：拯救吧！咪咪貓卵

遊戲類別：2D 橫向卷軸、惡搞

遊戲平台：PC、STEAM

遊戲人數：單人

支援語言：繁體中文

美術風格：Q 版、二頭身

遊戲分級：輔12

遊戲玩法：藉由簡單的點擊、拖動操作及鍵盤位移，整篇故事以主角的移動視角，跟著主角一起突破難關，和他一同前往拯救知己。



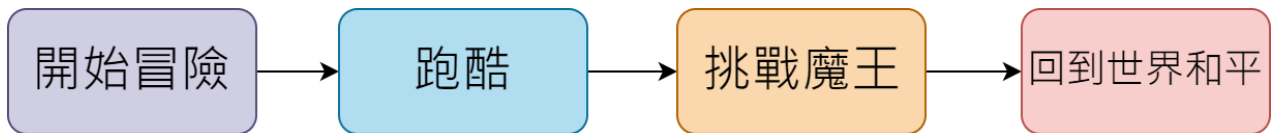


圖 1 簡易流程圖

遊戲特點：人物皆以擬人化為主，且畫風獨一無二，第三人稱的視角，從主角的視角遊玩，以這樣的觀念，希望讓玩家和主角一起通過各種不同難關，幫助主角拯救好友。

### 第三節 專題實施進度表

表1 專題實施進度表

<b>專題名稱</b>	<b>拯救吧！咪咪貓卵</b>										
<b>指導老師</b>	<b>謝瑞宏</b>										
<b>學生分組</b>	班別/學號/姓名 遊戲三乙/40825035 盛業淇	班別/學號/姓名 遊戲三乙/40825041 莊豐源				班別/學號/姓名 遊戲三乙/40825085 吳紹甫					
	班別/學號/姓名 遊戲三乙/40825089 陳瀚詮										
<b>專題實施進度表</b>											
<b>專題執行之具體項目</b>	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			✓	✓	✓	✓	✓				
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	吳紹甫、陳瀚詮	程式碼撰寫、音樂、音效、Steam 上架作業
美術設計	莊豐源、	角色造型、NPC 設計、武器設計、道具設計、特效
遊戲測試	吳紹甫、陳瀚詮	遊戲腳本設計、音樂、音效、遊戲測試、專案架構
遊戲企劃	盛業淇	撰寫遊戲故事、規劃遊戲中各種系統、關卡設計、追蹤進度
共同	盛業淇	期中報告製作及投影片製作

## 第二章 參考文獻與分析

### 第一節 目標市場分析

#### 一、目標平台 steam：

steam 它是世界上無人能及的數位遊戲平台，由知名遊戲工作室 VALVE 開發，至今已經十幾年時間，發展之迅速，都只因為他們的大膽作風。主要用途從販售遊戲、對戰連線、架設伺服器、社群互動與程式更新等，並支援數十個國家的語言，包括繁體中文，並且平台上也有許多獨立製作的小遊戲，適合讓本遊戲作品上架，雖然市場上有其他專門提供給獨立遊戲上架的平台，但 steam 龐大的用戶群以及穩定的經營依舊是業界上架首選。

#### 二、目標玩家：

本遊戲的目標客群為一般青少年族群，並以兩種常見玩家類型為主要首選：

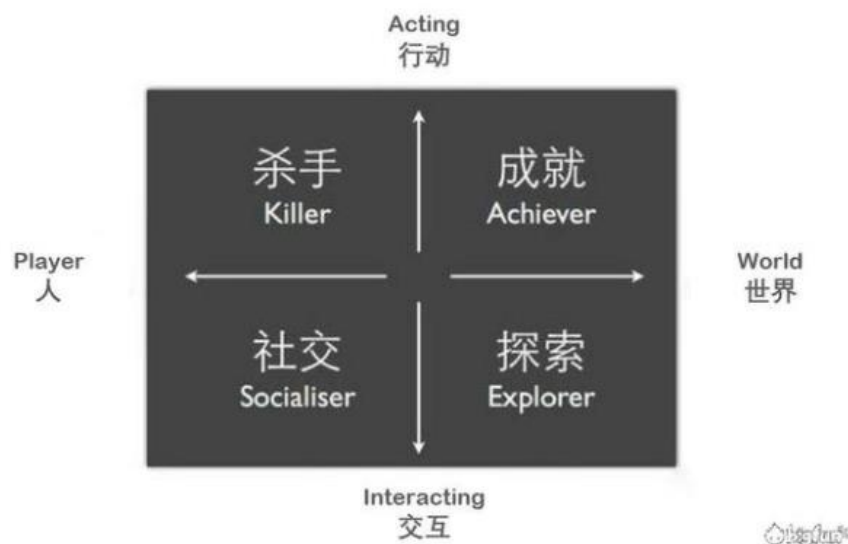


圖 2 巴圖玩家模型

#### 1. 休閒型玩家：

把遊戲視為眾多娛樂選擇的其中一種，對遊戲的態度也比較不積極。

#### 2. 輕度玩家：

輕度玩家偏好免月費及休閒類型，沒有核心玩家那樣熱衷於研究遊戲，也比休閒玩家花更多的時間玩遊戲。基本上大多數的遊戲玩家都屬於這類。

## 第二節 相關遊戲分析

### 一、超級瑪利歐兄弟(Super Mario Bros)

是任天堂於1985年出品的著名橫向過關遊戲，玩家控制瑪利歐從庫巴手上設法營救碧奇公主。



圖 3 超級瑪利歐兄弟

### 二、貓利歐(Cat Mario)

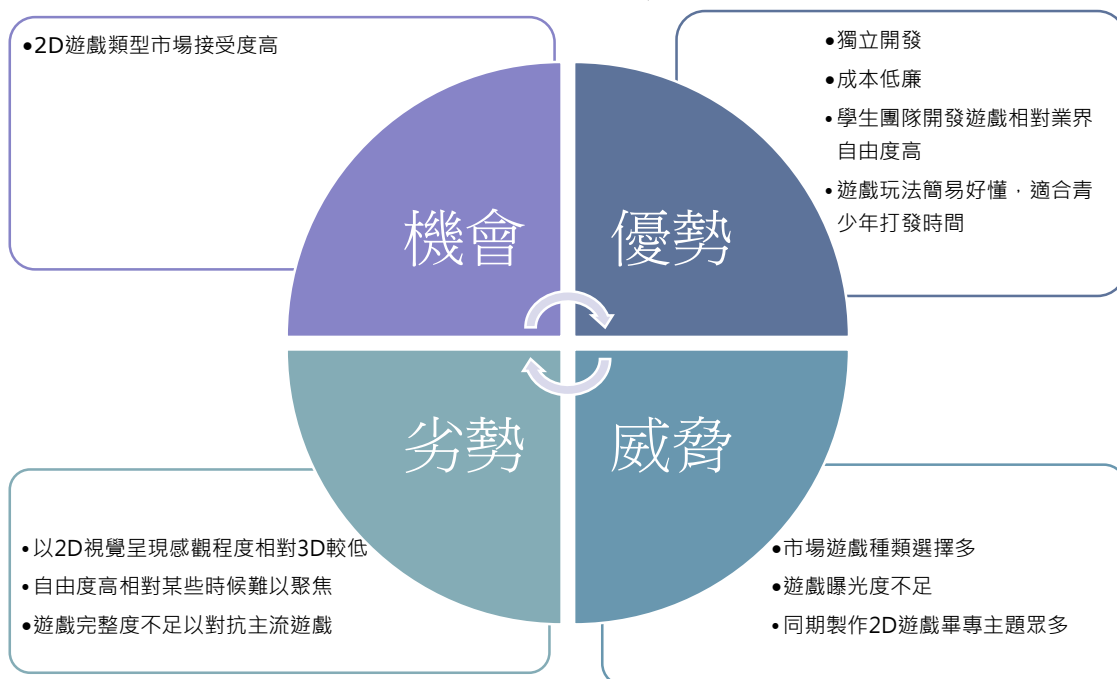
在《貓利歐》中，玩家需要扮演一個外貌像貓的角色，在一個橫向捲軸地圖上到達終點。此遊戲包含十三個關卡，全部均隱含了很多用來欺騙玩家而設的陷阱，而一些在超級瑪利歐兄弟中不會傷害玩家的東西也會變得可能致玩家於死地。這些陷阱遍布整個關卡，並且會在玩家接近它們或接觸它們時啟動，使玩家難以完成遊戲。一些遊戲設計師指出，《貓利歐》要求玩家需要透過多次試錯後，才可能完成遊戲。



圖4 貓利歐

### 第三節 SWOT 分析

表3 SWOT 分析



## 第四節 開發軟體

### 一、美術

Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、clip studio paint



圖 3 Photoshop



圖 4 Illustrator



圖 5 clip studio paint

### 二、程式

Visual Studio Code、Microsoft Visual Studio、Unity



圖 6 Visual Studio Code



圖 7 Microsoft Visual Studio

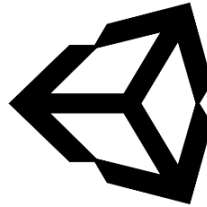


圖 8 Unity

### 三、文件

Microsoft Word、Microsoft PowerPoint



圖 9 Microsoft Word



圖 10 Microsoft PowerPoint

### 四、剪輯與音效

Adobe Premiere Pro、Adobe After Effects



圖 11 Adobe Premiere Pro



圖 12 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

一顆含有邪惡能量的大隕石砸向豆卜岐大陸分裂成各種大小碎塊，在隕石周圍的東西皆會變異，其中最大塊被主角的知己誤食，轉變成一隻終極邪惡大魔王。

#### 二、主角背景故事

##### 1. 主角

姓名：咪咪

身高：1.32米

性別：男

生日：6月6號

個性活潑、重感情，主角名叫咪咪，家中位於偏遠鄉村地區，是村莊種田小戶，從小生活在務實且幸福的家庭裡，與隔壁鄰居是知己，因一次外星物質侵入，隕石分裂砸落而改變了主角的一生，全村毀滅，且好友因誤食隕石而變異，主角過於難受且悲傷，為此而踏上拯救之路。遊戲中主角的知己因誤食到隕石而變異，主角為此而踏上拯救亦兄亦友的玩伴冒險之路。

##### 2. 鄰居

姓名：貓卵

身高：1.3米

性別：男

生日：10月25日

個性穩重、精明，鄰居家名叫貓卵，和主角一樣家中位於偏遠鄉村地區，也是村莊種田小戶，兩人是在某一次收成農作物時認識的，而後發現兩人的家住很近，因此從小常常相約出去附近草原玩耍。因一次外星物質侵入，隕石分裂砸落，貓卵誤以為是某種城鎮裡高檔的食物而吃下了它，最終異變成大魔王。

#### 三、劇情目標

關卡中需要跑酷闖過關卡最後打敗 BOSS 拯救好友回到世界和平，最後拯救知己鄰居。

#### 四、劇情結局

遊戲總共十三關，類似闖關遊戲，最後打敗 BOSS 拯救好友回到世界和平。

## 第二節 遊戲對話

### 新手教學

系統：我是嚮導，在這裡教你怎麼遊玩本遊戲，按" F "可以將對話繼續。

路邊看到 NPC 頭上有提示時，也可以按" F "來進行對話。

你看看右上角，是不是有一個" i "？

點看看，會介紹地圖內的物件，可以好好利用！

終點會有旗子，碰到它，時間就會停止 可以試著挑戰自己的最佳時間 碰到旗子後，記得去碰旁邊的水晶球哦 不然不會到達下一關。

鍵盤上的" E S C "，可以叫出選單，你可以在選單選擇回到大廳，點擊設置來調整，或是重新遊玩本關卡。

如果，我說如果喔，你真的不行了 可以點幫助裡面的紅色的按鈕。

但是我不推薦啦，真的，就不好玩了..... 祝你玩得開心！

### 進入第一關

#### (跑動畫)

一年前，一顆大隕石向豆卜吱大陸襲來，貓卵誤食了其中最大的碎片，變異成了最強大的怪物。

一年後，村長語重心長的來找咪咪，跟他說

村長:咪咪阿，還記得一年前的事情嗎？

咪咪:怎麼了村長？找到貓卵在哪了嗎？

村長:對，我們在貝力爾他們的尋找下，終於找到通往貓卵城堡的路了。

咪咪:太好了！村長，我這就出發！

村長:你確定嗎？貓卵是變異體了現在，很可能會回不來了。

咪咪:貓卵是我最好的朋友，我一定要把他帶回來。

村長:好吧。路上小心，去找貝力爾吧，他會跟你一起去的。

### 第三關

咪咪開始往貓卵的地方前進，在一個地道內遇到了武快墘

武快墘:咪咪？你怎麼在這裡？

咪咪:我跟著貝力爾走，結果掉下來了...

武快墘:..... 那跟我走吧，我剛好也要補給物資給他們。



#### 第四關

咪咪在前往的路上，不小心掉到了巫婆的洞穴。

咪咪:婆婆，你是誰，你要幹嘛，這裡是哪裡？

巫婆:小夥子，你怎麼跑進我家了？你來這邊要做什麼？

前面很危險的！

咪咪:(跟婆婆講了貓卵的事情以及目的後)

巫婆:好吧小夥子，去最左邊那個石頭，送你上去，記得阿，要小心那群怪物他們很危險的！

#### 第五關

咪咪看到一根通風管，還被吸了上去，又遇到了巫婆

咪咪:婆婆？你怎麼會在這裡，你不是在洞穴裡嗎？

巫婆:#\$@#\$\$!@...!#@#\$\$%&\*(@#)#&^(\$#&\*!\$.!)\$\*#)%^&(\*)#\$&%#\_

咪咪:婆婆你在說甚麼？

(婆婆好像變奇怪了，趕快走好了)

#### 第六關

咪咪遇到了一隻三陽

山羊:咩~~~

咪咪:...我怎麼會覺得這隻山羊會講話啊...

#### 第八關

咪咪經過了重重難關，終於找到貝力爾了

貝力爾:你怎麼現在才來，我還以為你怕了呢。哈哈哈哈哈

咪咪:...貝力爾你開玩笑的吧？跑那麼快是要幹嘛？

貝力爾:考驗你啊，不然進了城堡沒人保護你啊！這邊要搭船了，你先過去吧。我等一下武快墩，前面不適合他過去。

旁白:數字鍵 4 、 6 可以控制方向數字鍵 8 可以讓船跳起來

咪咪:好的船長！

#### 第十關

咪咪已經看到城堡就在眼前，卻有點害怕

貝力爾:幹嘛？怕了？哈哈哈哈哈，你都來這邊了，還怕了？

咪咪:.....不是你聽我說...很可怕欸...你不覺得嗎？

貝力爾:不要瞎逼逼了，有夥伴在裡面要救阿！

咪咪:夥伴？誰啊

貝力爾:不然怎麼只有我回來？叫支援阿

### 第十一關

咪咪跟貝力爾踏進了貓卵的城堡後，居然看到山羊山在面前

咪咪:村...村長!?你...你怎麼會在這裡?

村長:我也不知道，起床看到一個巫婆對我說快去跟那群人講，要找到有鑰匙的箱子並得到他，不然沒辦法往前，但是有很危險的箱子要注意!

然後巫婆一個亂念之後，我就被送到這裡了...

咪咪:鑰匙是吧，交給我吧!

貝力爾:找到鑰匙了嗎?

貝力爾:這裡好像是放入鑰匙的，你要不要放進去看看?

### 第十二關

貝力爾:砲彈裡面沒有彈藥欸，你要不要找找看砲彈在哪裡?

### 第十三關

咪咪在一個平台上遇到了掛姬

掛姬:咪咪!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!快救我出去

咪咪:你是?

掛姬:我是被村長派出來的，我卡在這裡出不去阿，阿對了

那個箱子裡面有鑰匙，好像是拿來開啟前面橋的。快走吧!

貝力爾:上面好像就是貓卵了，趕緊的。

掛姬:這個是之前巫婆給我的，你拿去用吧 但是要小心!只有這一瓶子，沒了我們就完犢子啦

旁白: 要使用時對準 BOSS，按 " A " 鍵就可以射出要藥水。

貝力爾: 成功了!!! 藥水成功了，趕快把貓卵帶回去吧!

掛姬: 好險最後你成功了，差點我們都完蛋了

旁白: 雖然貓卵體內的邪惡能量被巫婆的藥劑給消滅了，但是塔裡缺少了邪惡能量的氣息，導致建築物承受不住而崩塌了，咪咪一群人沒辦法及時逃離，最後跟著塔一起墜落，村長收到消息後盡快派出搜索隊去救援 搜索隊找了 10 天都還有下落 最後只好宣布 咪咪、貝力爾、掛姬

因公殉職。

為他們建立紀念碑... -END-

### 第三節 遊戲特點

人物皆以擬人化為主，且畫風獨一無二，第三人稱的視角，從主角的視角去表達所有情緒，以這樣的概念，希望讓玩家更多沉浸入角色情緒，藉由主角不同的畫面，感受到主角當時他所發生的境遇。

拯救吧！咪咪貓卯裡的遊戲操作模式僅需點擊、拖動滑鼠，用簡單的操作去完成大部分的關卡，讓玩家不會為了操作上的難度，觀看不到後面的劇情。

#### 一、簡單的操作不簡單的體驗

利用簡單的滑鼠點擊、拖動及鍵盤位移這樣的操作，以單純的操作模式通關不一樣的關卡，每個關卡的遊戲性大為不同，創造出不簡單的解謎體驗是我們的優點。

#### 二、以第三人稱的視角體驗惡搞風格的闖關遊戲

以第三人稱的視角體驗遊戲中的刺激跑酷與無厘頭惡搞陷阱。

### 第四節 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
6. 網路：寬頻網際網路連線

## 第四章 遊戲機制

### 第一節 遊戲類型

2D 橫向捲軸、惡搞遊戲

### 第二節 遊戲操作

#### 一、移動

方向鍵：上下左右

#### 二、動作

A：互動

SPACE：跳

#### 三、功能

F：與 npc 對話，繼續劇情對話、加速劇情對話

### 第三節 遊戲方式

玩家將扮演一隻貓咪，遊戲中會經歷各種難關及陷阱，玩家需通過跑酷的方式跨過重重障礙，最終拯救自己的好友。

### 第四節 遊戲流程圖

一、主畫面遊戲流程：

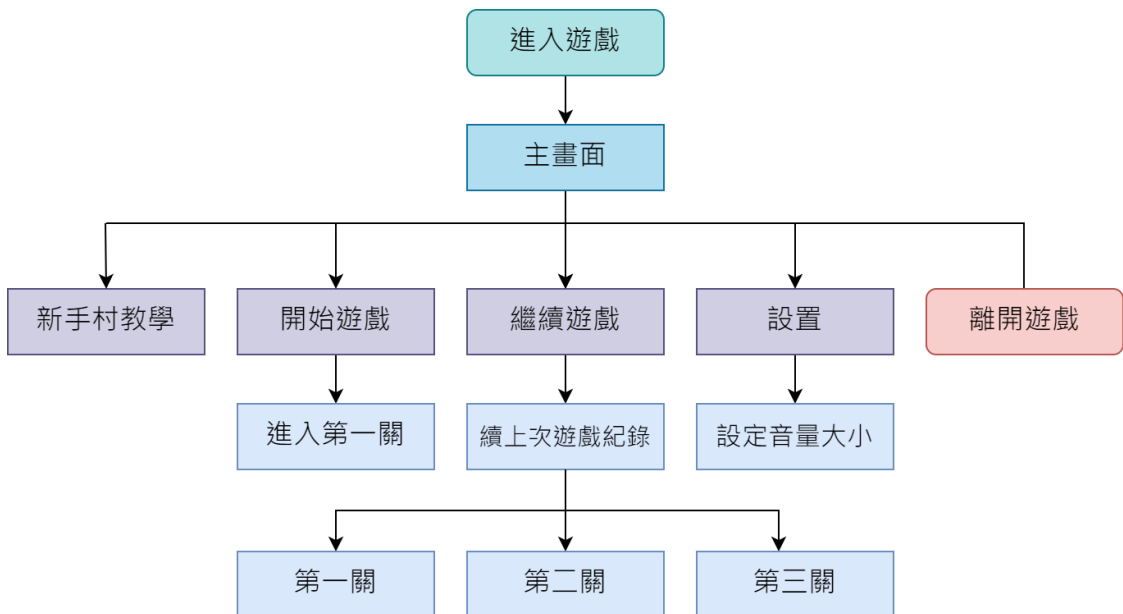


圖 13 主畫面流程圖

## 第五節 關卡設定與流程圖

本遊戲設置十二加一（最終）關為主軸，以下是各關的流程圖：

### 一、一到十關流程圖

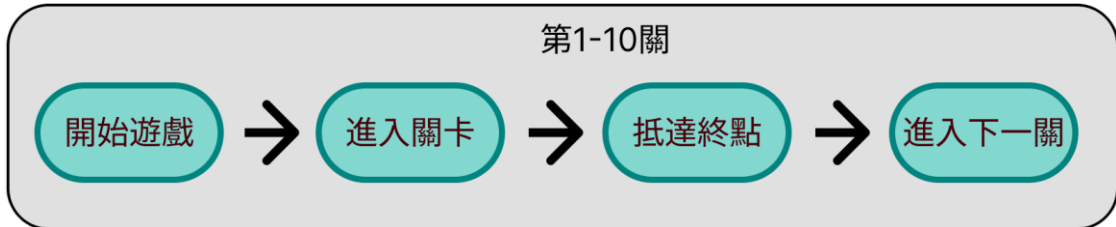


圖 16 一到十關流程圖

### 二、十一及十二關流程圖



圖 17 十一及十二關流程圖

### 三、最終關卡流程圖



圖 18 最終關卡流程圖

- 1、關卡數量為十三關，只要玩家不死抵達終點就能前往下一關。
- 2、關卡解鎖：通過前一關即可解鎖，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。

## 第六節 聲音與音效

### 一、音樂風格

整體音樂鄉村風的音樂，為了配合整體遊戲畫面的風格，不會有過於強烈的起伏或節奏感，耐聽不喧賓奪主的音樂。

### 二、音樂清單

表4 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 主角



圖 19 咪咪

### 第二節 夥伴



圖 20 貓卵

### 第三節 怪物

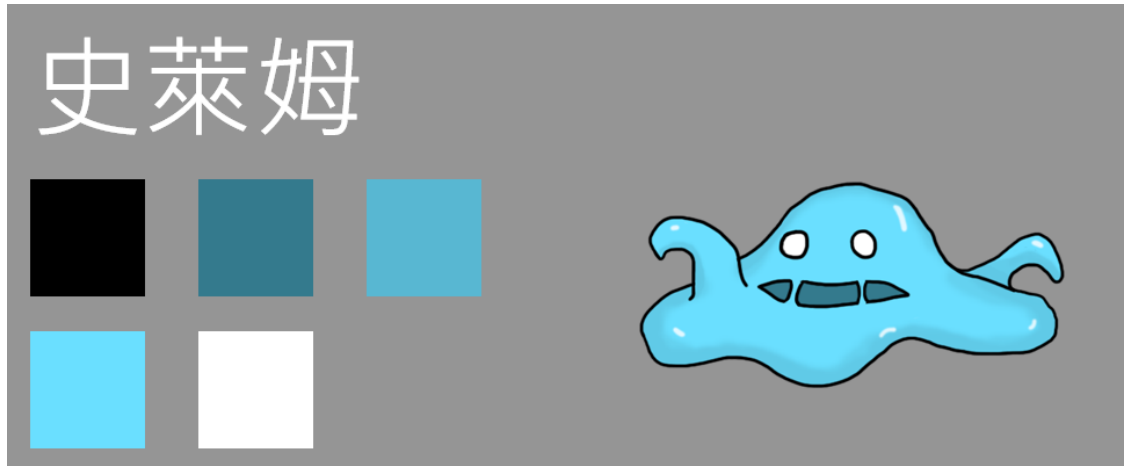


圖 21 史萊姆

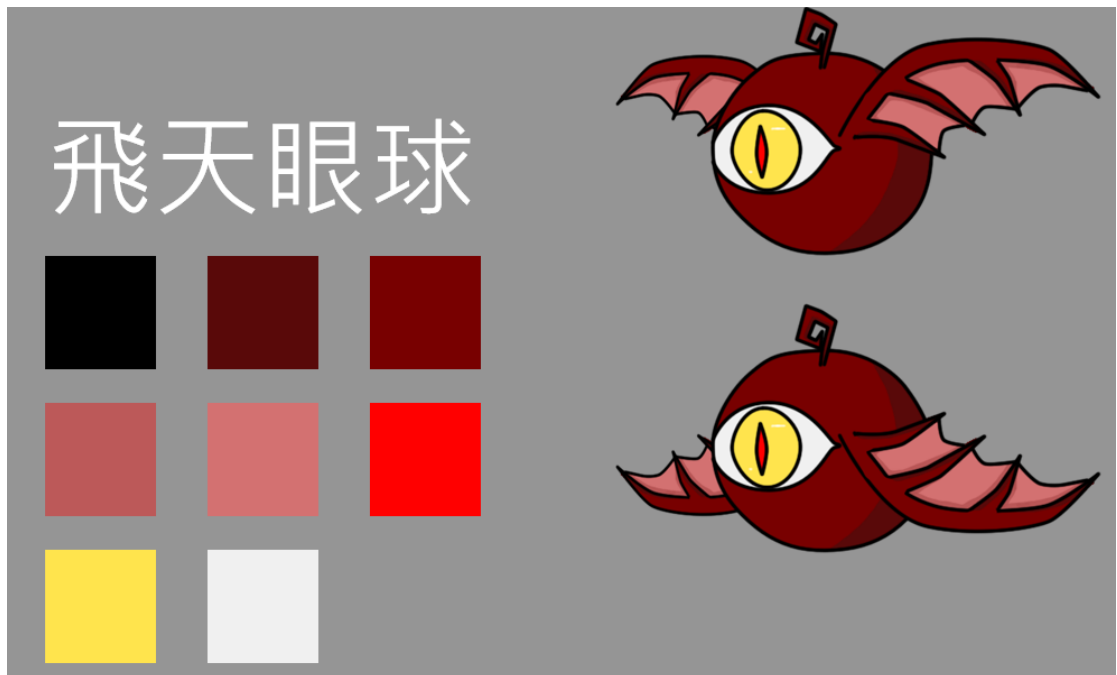


圖 22 飛天眼球





圖 23 紅眼巨象

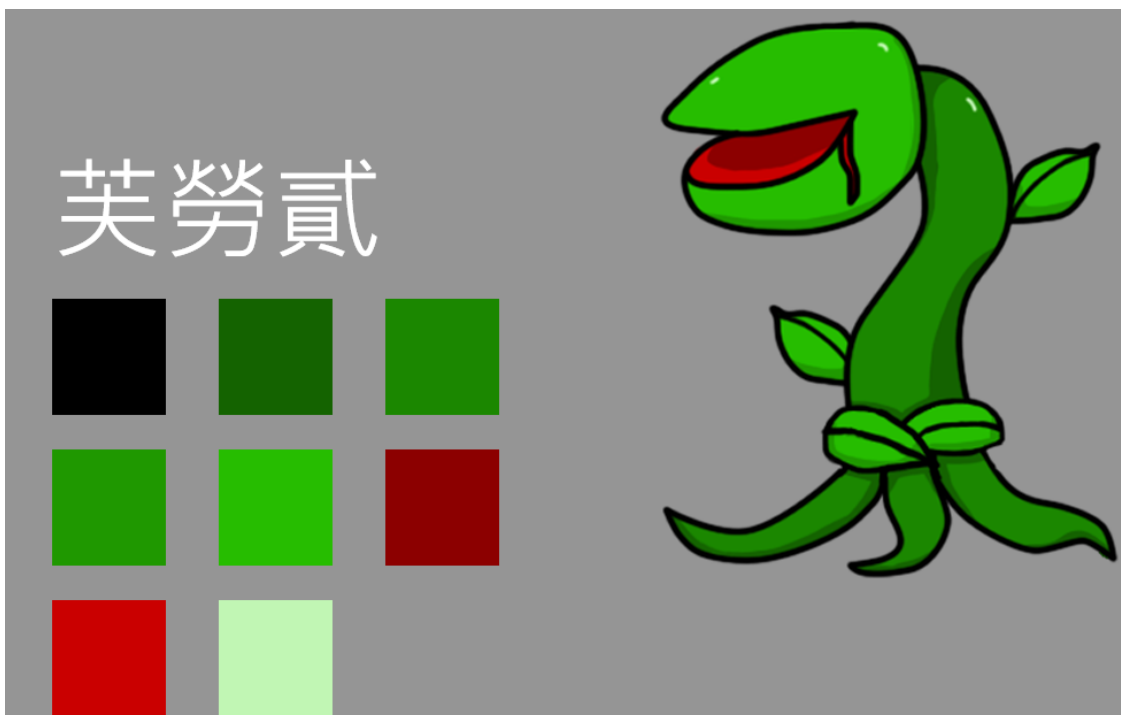


圖 24 芙勞貳

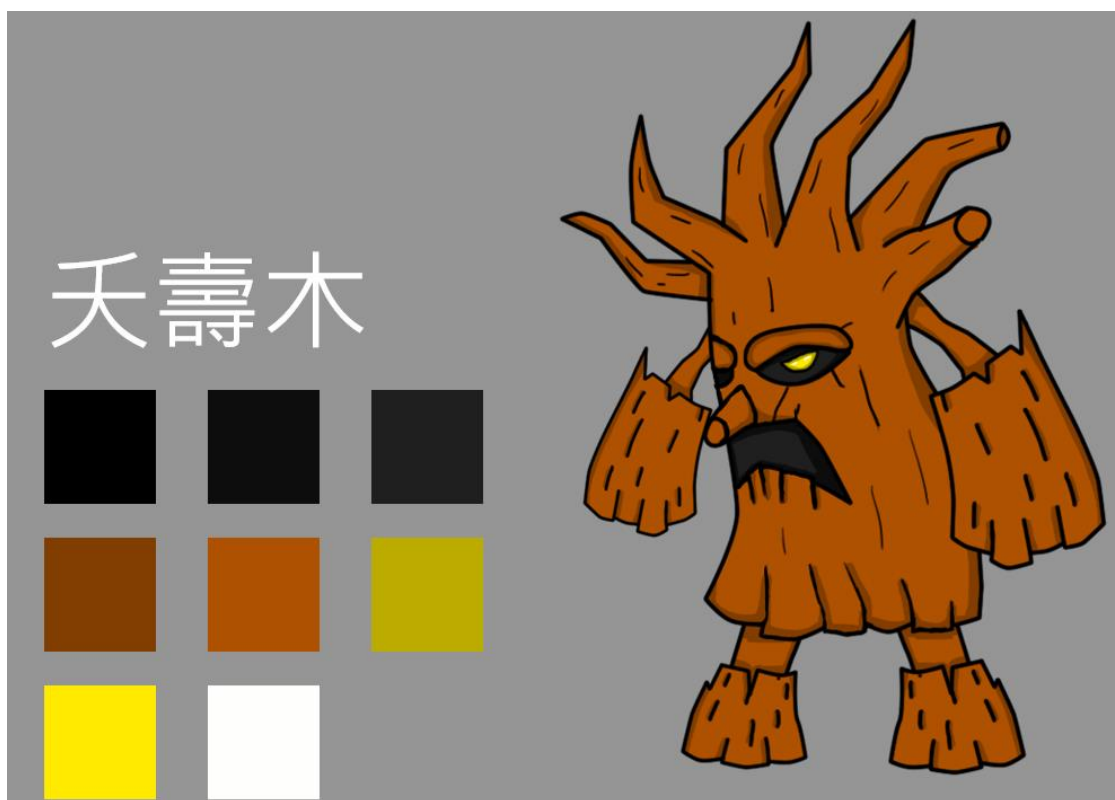


圖 25 天壽木

#### 第四節 任務相關 NPC

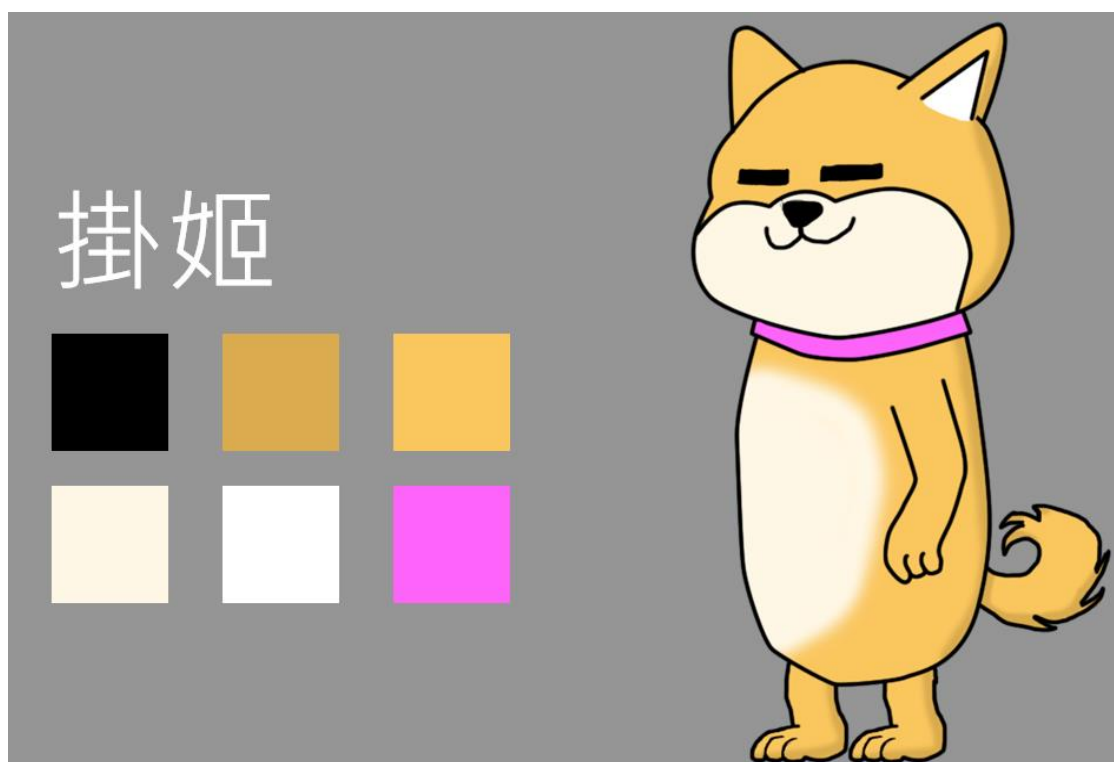


圖 26 掛姬

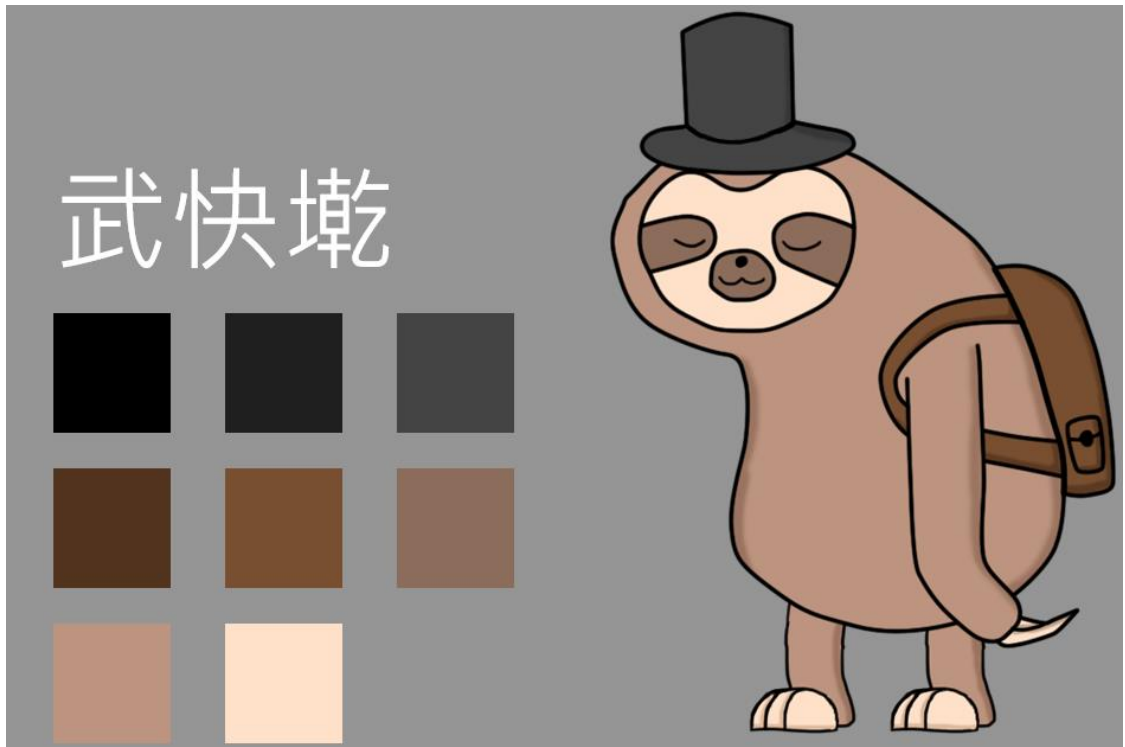


圖 27 武快墘

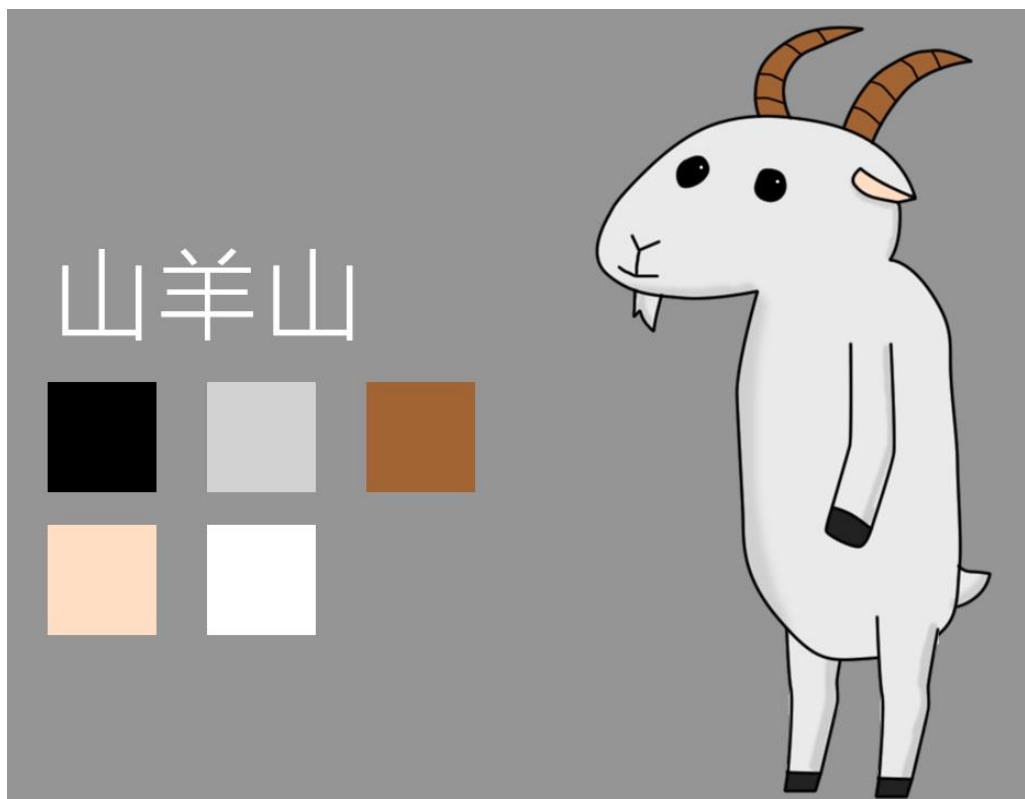


圖 28 村長山羊山

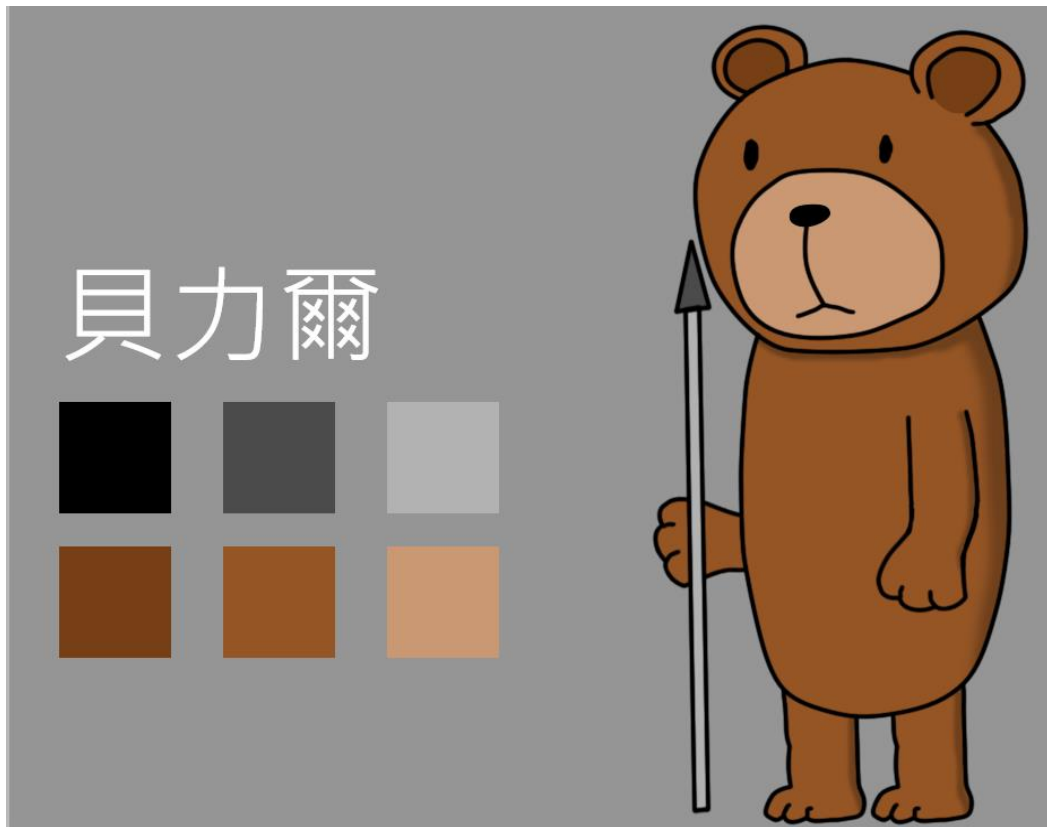


圖 29 守衛貝利爾

## 第五節 場景

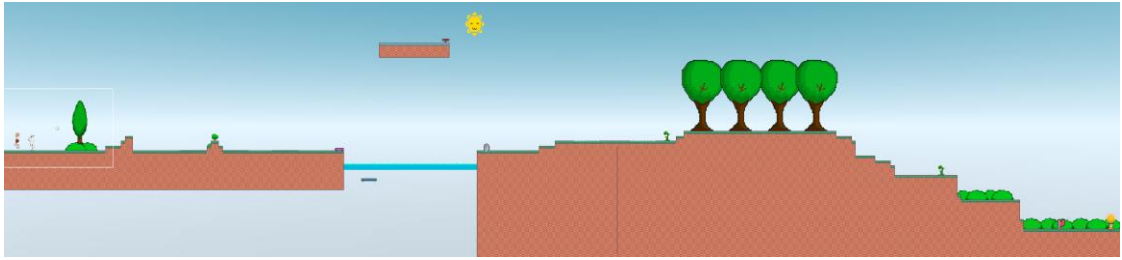


圖 30 第一關場景

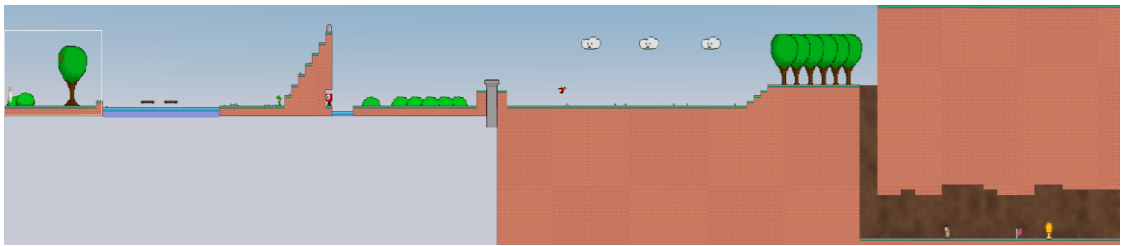


圖 31 第二關場景

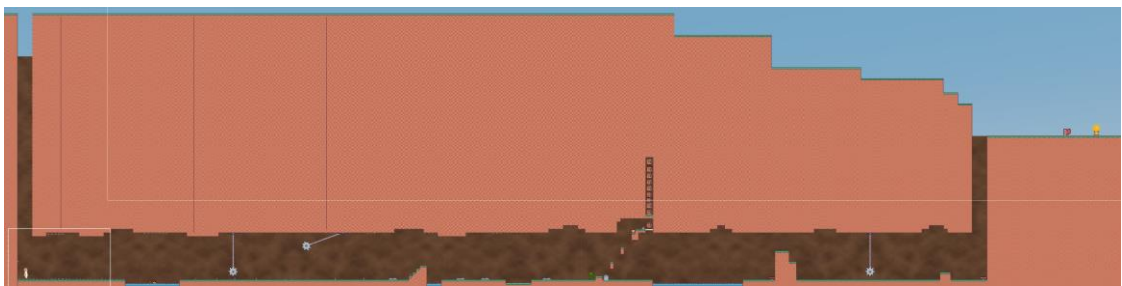


圖 32 第三關場景

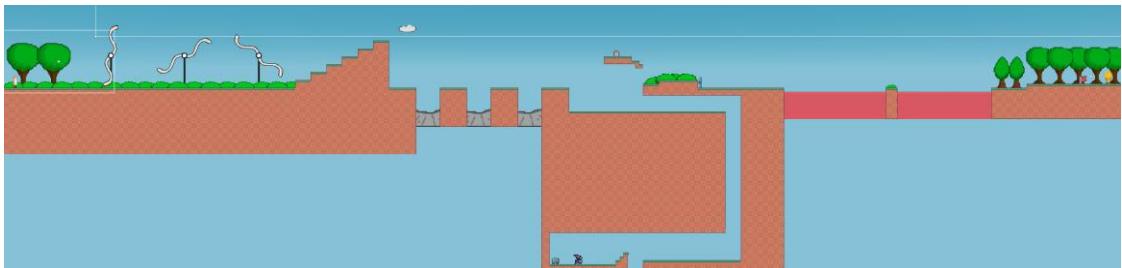


圖 33 第四關場景



圖 34 第五關場景

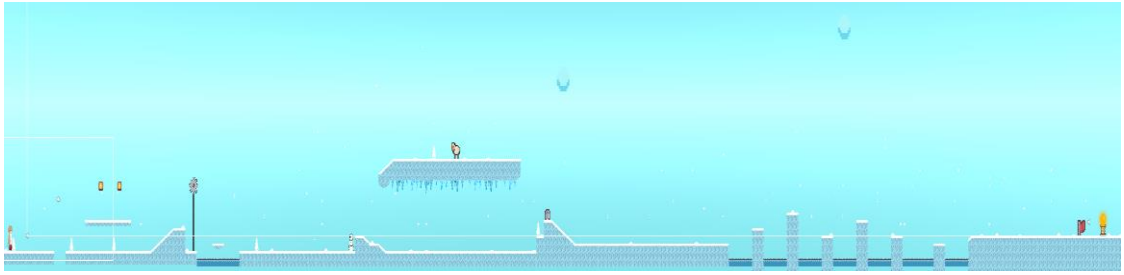


圖 35 第六關場景

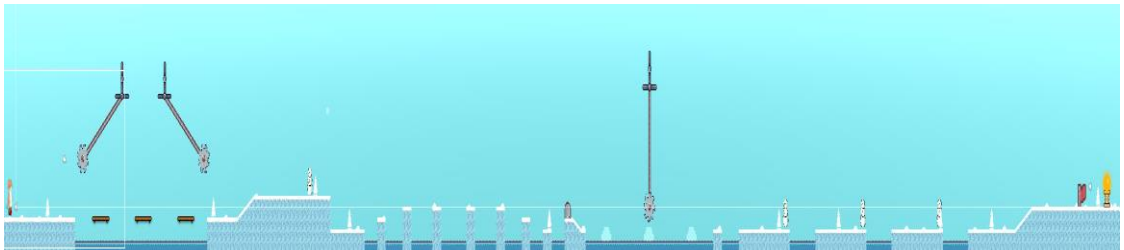


圖 36 第七關場景



圖 37 第八關場景

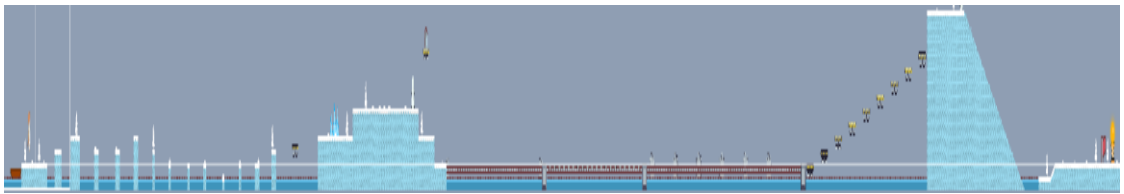


圖 38 第九關場景

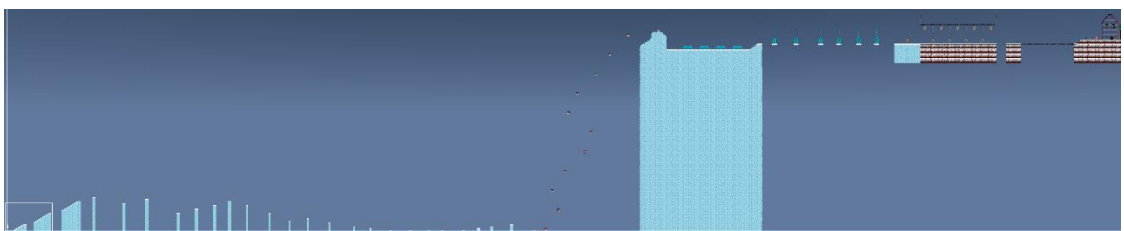


圖 39 第十關場景



圖 40 第十一關場景

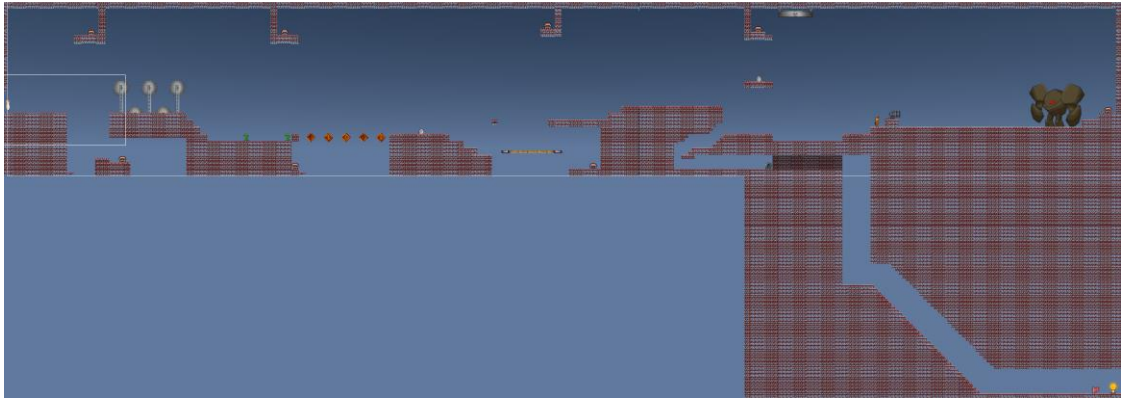


圖 41 第十二關場景

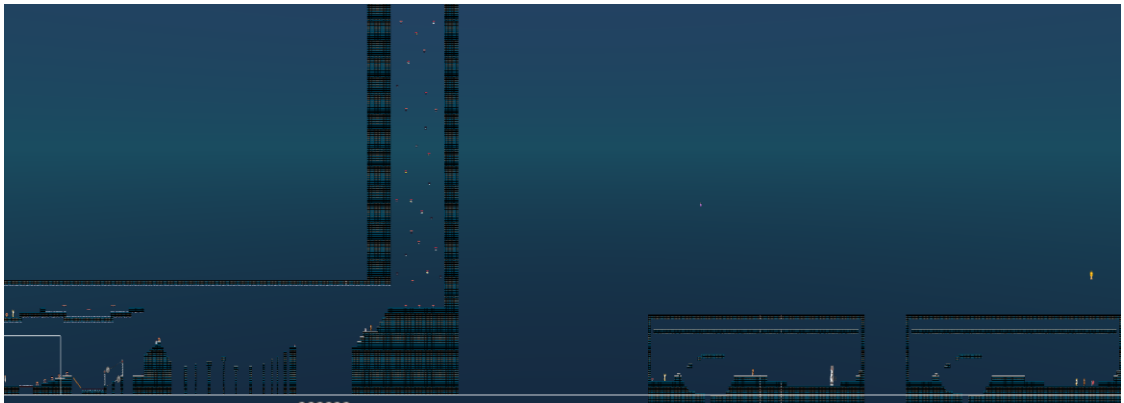


圖 42 最終關場景

## 第六節 道具

表5 神奇的蛋


	名稱和功能
	神奇的蛋
	吃了會變大

表6 游魚

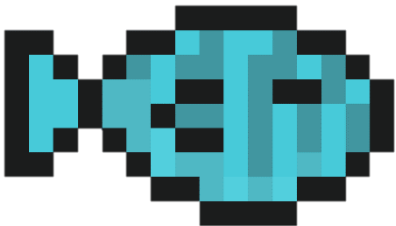

	名稱和功能
	游魚
	吃了會加速

表7 魔幻力量

	名稱和功能
	魔幻力量
	吃了會死翹翹



## 第六章 操作及介面規劃

### 第一節 主選單與功能選單

#### 一、主選單

玩家可藉由方向鍵來選擇想要的遊戲關卡進入遊戲。

#### 二、功能選單

音效設定：各類音效音量大小。



圖43 遊戲主選單



圖 44 遊戲設定畫面

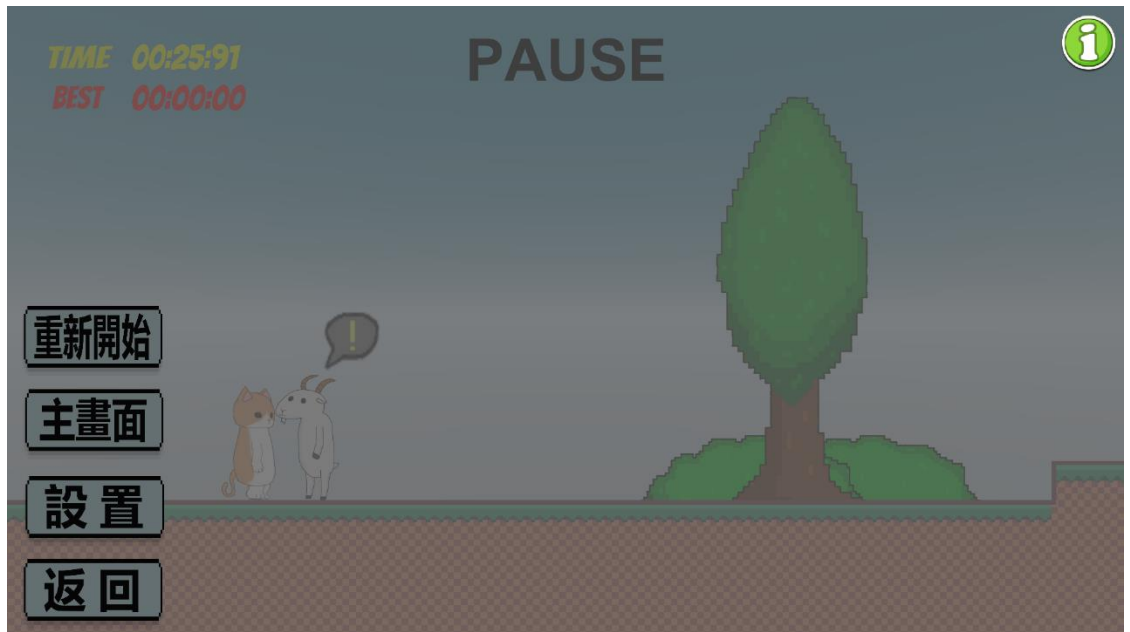


圖 45 遊戲中選單

## 第二節 操作教學

玩家可藉由上下左右等移動鍵來完成移動，A(互動)、F(對話)、space(跳躍)。

## 第三節 遊戲介面

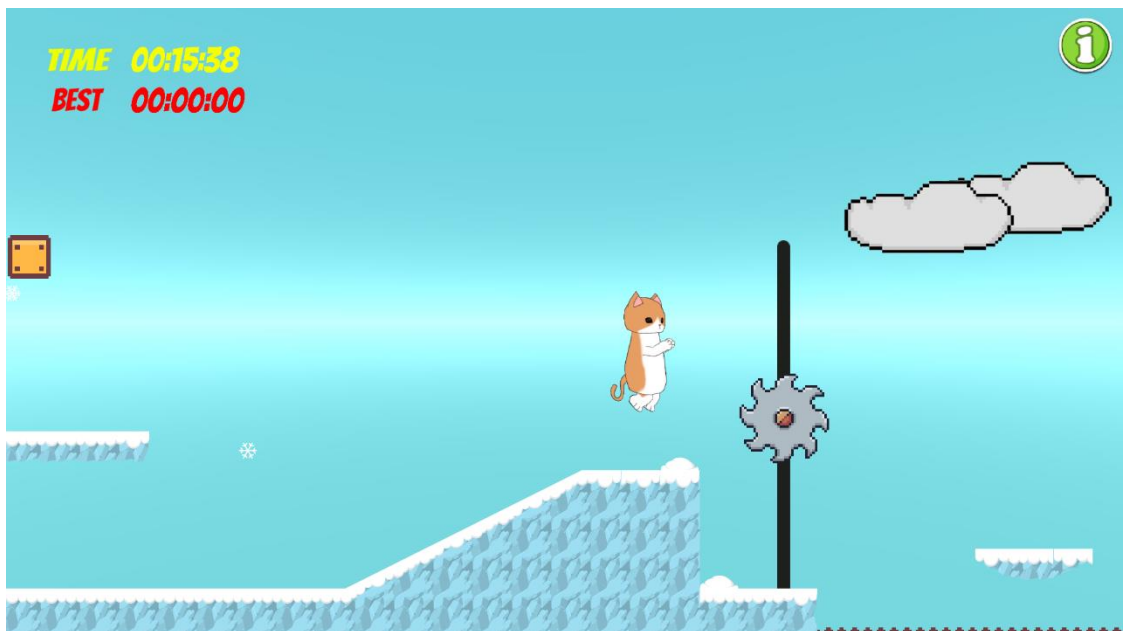


圖 46 遊戲介面

## 第四節 UI/UX 及物件

表8 對話框

	名稱：對話框
	功能：顯示文字劇情內容

## 第五節 對話系統

統文字冒險遊戲的呈現方式，人物立繪+對話內容。



圖 47 對話系統

## 第七章 遊戲系統

### 第一節 排行系統

紀錄玩家該關最佳遊玩時間。



	<b>LEVEL 1</b> BEST TIME 00:00:00
	<b>LEVEL 2</b> BEST TIME 00:00:00
	<b>LEVEL 3</b> BEST TIME 00:00:00
	<b>LEVEL 4</b> BEST TIME 00:00:00
	<b>LEVEL 5</b> BEST TIME 00:00:00
	<b>LEVEL 6</b> BEST TIME 00:00:00
	<b>LEVEL 7</b> BEST TIME 00:00:00
	<b>LEVEL 8</b> BEST TIME 00:00:00
	<b>LEVEL 9</b> BEST TIME 02:15:96
	<b>LEVEL 10</b> BEST TIME 00:07:81
	<b>LEVEL 11</b> BEST TIME 00:00:00
	<b>LEVEL 12</b> BEST TIME 00:00:00
	<b>LEVEL 13</b> BEST TIME 00:00:00

圖 48 排行系統

## 第八章 結論與展望

在這次專題製作中主要是了解 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，例如我們藉由網路中的免費資源來搭配 illustrator 製作出人物或怪物，再利用 Photoshop 去做更精緻的美化，令我們的遊戲畫面可以更加生動。

由於時間關係我們這次專題在職設計關卡時只有設計十三個關卡，也許有些少了，但是我們精益求精的態度中，我們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。

在這次的專題製作中也學會了如何去使用 Visual Studio Code 來控制物件，或是搭配其他腳本中所宣告的方法，讓腳本可以互相搭配使用，使遊戲上可以有更好的互動性，雖然有這個好處，但當某個腳本發生衝突時，也會帶來很多的問題，所以在除錯上就會變得很麻煩，因此在這次的專題也常發生花了大量的時間就只是在解決一個小問題上，不過也因為這樣才能更加的了解這個程式主要的用途以避開下次又再發生 BUG 的情形。

我們未來會利用之前許多研究相關語言的學長姐的語法來製作，因為許多學長姐會將他的語法放置往上來讓人參考與沿用，這樣一來可以優化製作時間與程式開發的難度，且會找尋各行業相關人協力製作，畢竟我們擁有不一樣的專業技術，像是美編、動畫、程式設計等，如果有程式相關科系的人才協助我們，在遊戲的開發也會更順利。