

拯救吧！咪咪貓卵

40825035

40825041

40825085

40825089

盛業淇

莊豐源

吳紹甫

陳瀚詮

拯救吧！咪咪貓卵

01

遊戲概要

遊戲名稱、遊戲類別、遊戲世界觀、遊戲平台、美術風格、遊戲玩法、遊戲特點、企劃起源、遊戲流程圖

03

遊戲美術

主角、NPC、武器、道具、UI

02

遊戲架構

系統架構、開發工具

04

工作分配

專題實施進度表

01

遊戲概要

遊戲名稱、遊戲類別、遊戲世界觀、遊戲平台、美術風格、
遊戲玩法、遊戲特點、企劃起源、SWOT分析、遊戲流程圖

遊戲概要

遊戲名稱：

拯救吧！咪咪貓卵

遊戲類別：

2D橫向卷軸、惡搞遊戲

遊戲平台：

適用於Windows作業系統、Steam遊戲商店

美術風格：

Q版、二、三頭身



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，接觸到隕石的人皆會變異，其中最大塊被主角的青梅竹馬誤食，轉變成一隻終極邪惡大魔王。

遊戲概要

遊戲玩法：

- 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

遊戲特點：

人物皆以擬人化為主，且畫風獨一無二，以主角的視角闖關，以這樣的概念，希望讓玩家更多沉浸入角色情緒，藉由各種不同難度的關卡，一起和主角拯救知己。

企劃起源

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。

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。



SWOT分析

- 角色動物擬人化為主，群眾接受度較高

機會

優勢

- 獨立開發
- 成本低廉
- 學生團隊開發遊戲相對業界自由度高
- 遊戲玩法簡易好懂，適合青少年打發時間

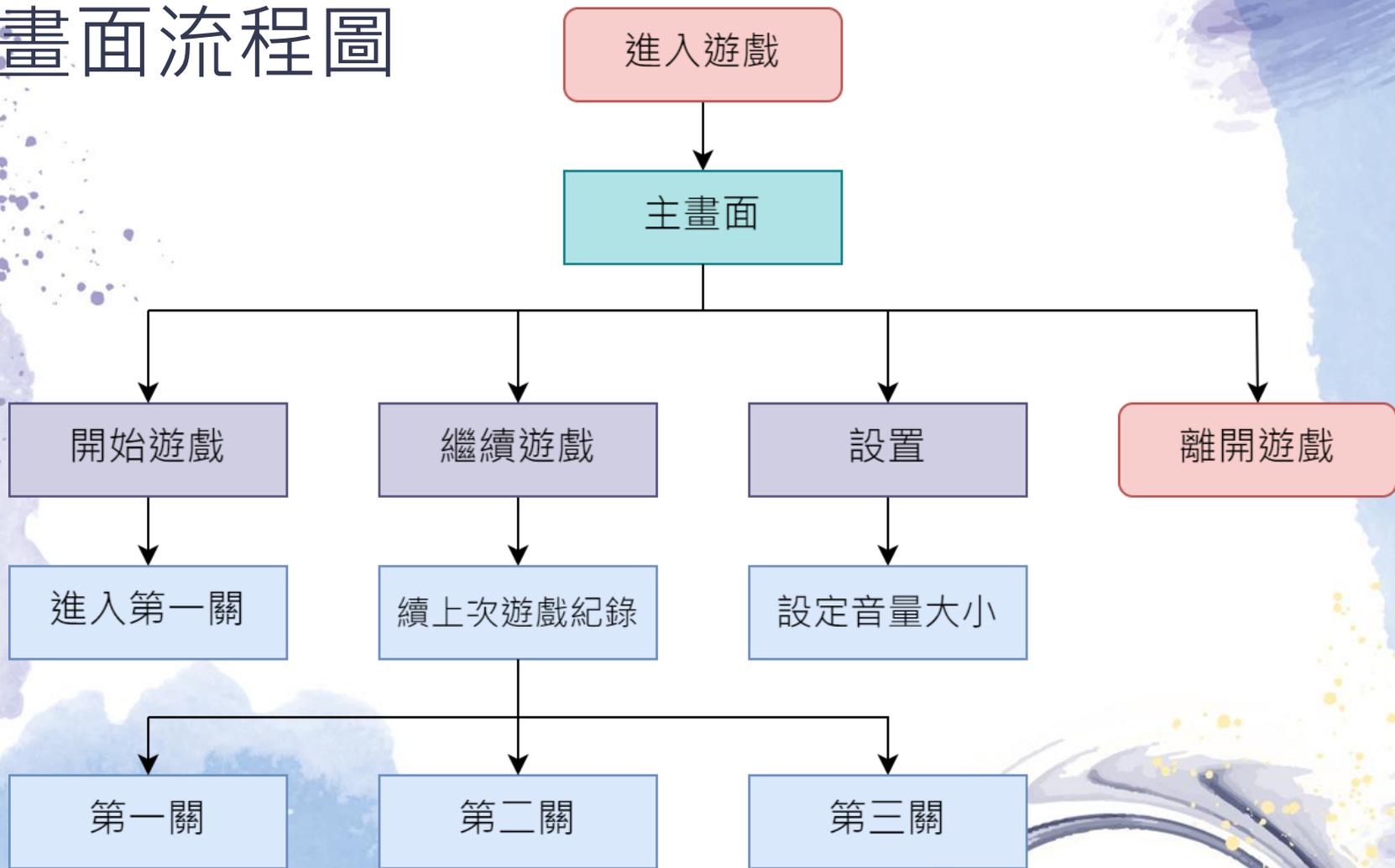
劣勢

威脅

- 以2D視覺呈現感觀程度相對3D較低
- 遊戲完整度不足以對抗主流遊戲

- 市場遊戲種類選擇多
- 遊戲曝光度不足
- 同期製作2D遊戲專主題眾多

主畫面流程圖



拯救吧！咪咪貓卵



開始

繼續

設定

離開

TIME 00:01:48

BEST 00:00:00



PAUSE

設置

音樂

音效

返回

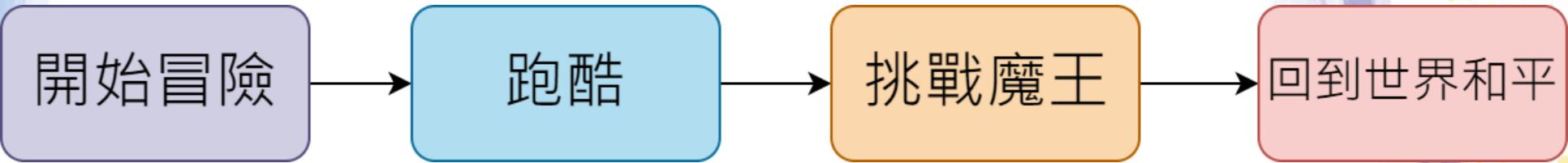
重新開始

主畫面

設置

返回

遊戲流程圖



第一到十關流程圖

第1-10關

開始遊戲



進入關卡



抵達終點



進入下一關

第十一及十二關流程圖

第11及12關

進入關卡



尋找道具



擊敗怪物

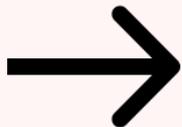


進入下一關

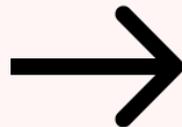
最終關卡流程圖

最終關卡

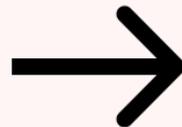
進入關卡



尋找道具



擊敗怪物



拯救卯卯
通關



02

遊戲架構

開發工具

遊戲架構 - 開發工具

美術



Adobe Photoshop



Adobe Illustrator



clip studio paint

程式



Visual Studio Code



Microsoft Visual Studio



Unity

剪輯與音效



Adobe Premiere Pro



Adobe After Effects

03

角色設計

主角、NPC、道具、UI

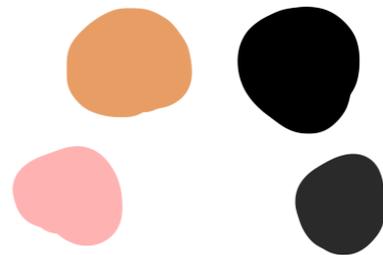
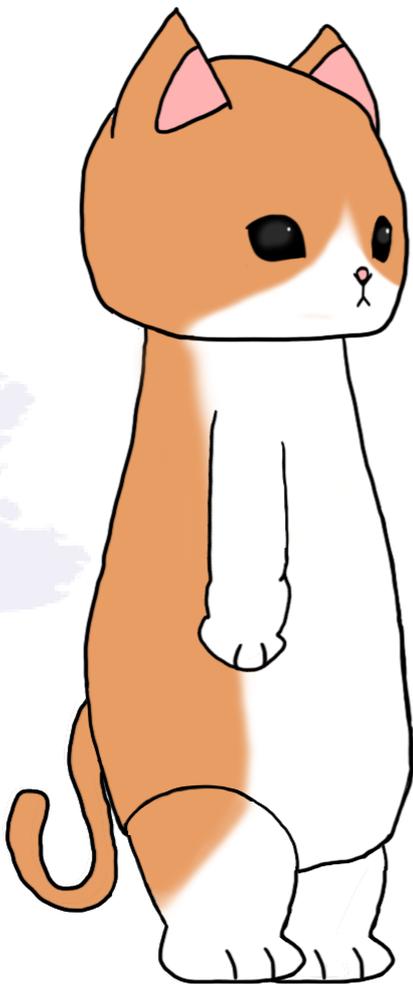
咪咪

身高：1.32米

性別：男

生日：6月6號

特徵：個性活潑、重感情



貓卯

身高：1.3米

性別：男

生日：10月25日

個性穩重、精明

特徵：左右眼異色瞳，
左眼藍色，右眼棕黃色



村長 山羊山

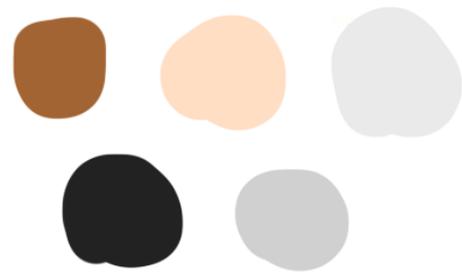
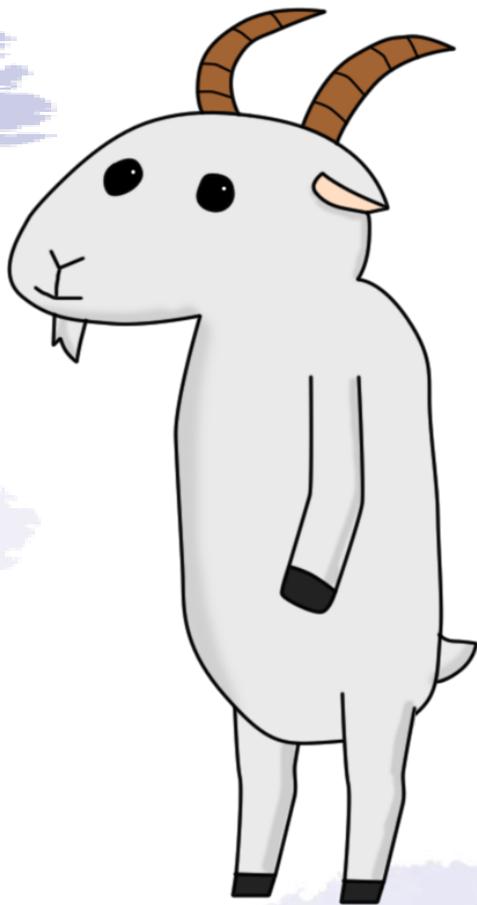
身高1.25米

性別：男

生日：1月10號

特徵：留著長長的鬍子

個性仁慈、有愛心

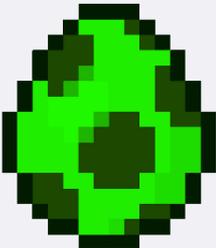
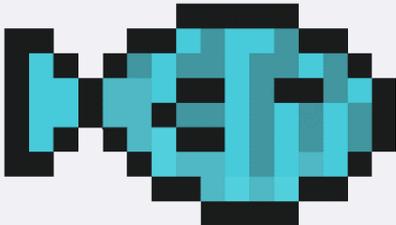


武快墘

請.....問...你.....需.....要...
什.....麼...呢.....？



道具

	名稱和功能
	神奇的蛋
	吃了會變大
	名稱和功能
	游魚
	吃了會加速
	名稱和功能
	魔幻力量
	吃了會死翹翹

UI

	<p>名稱：對話框</p>
	<p>功能：顯示文字劇情內容</p>

04

工作分配

專題實施進度表

工作分配

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、遊戲腳本設計、音樂、音效、遊戲測試、專案架構、Steam 上架作業
美術設計	莊豐源	角色造型、NPC設計、道具設計、特效
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	全體成員	期中報告製作及投影片製作

專題實施進度表

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			✓	✓	✓	✓	✓				
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										✓	✓