



# Go Home, i want you to

組員名單：

呂韻香 40725005

陳紫渝 40725017

柳俞百 40725027

曾詠晴 40725044

指導老師：謝瑞宏老師

# 第一章 目標





# 第一章 目標

## 第一節 研究目的與動機

在2015年有一款由Klei Entertainment發行於Steam的PC遊戲《Don't Starve Together》，其最吸引我們的特點是他們沒有使用3D模型技術，卻能夠以大量簡單且活潑的2D平面圖素開發出這款瘋狂全球的遊戲。

因為現代電腦效能的進步，現在的玩家大多都偏好3D立體的動感遊戲，2D遊戲則逐漸沒落。但《Don't Starve Together》突破了現狀，他融合了3D攝影機與2D平面的技術，混搭出了這款與其他同期產品相比成本低下許多，卻還能吸引玩家眼球的遊戲。

在規劃此專題遊戲時，為了能在這短短時間內研發出最好的成果，一致同意要嘗試重現《Don't Starve Together》的3D、2D混搭效果，並以英國經典文學作品《愛麗絲夢遊仙境》作為此遊戲的劇本，由此故事為基礎來開發一款休閒小品。



# 第一章 目標

## 第二節 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
相關資料蒐集	■	■	■								
故事大綱				■	■						
對話劇本				■	■	■	■				
企劃書製作及投影片製作				■	■	■					
角色造型/NPC				■	■	■	■	■			
場景設計				■	■	■	■	■			
遊戲腳本設計				■	■	■	■	■	■		
特效/音樂/音效列表					■	■	■				
道具設計					■	■	■				
遊戲測試							■	■	■	■	■
專題介紹短片製作								■	■	■	■
期末報告及投影片製作								■	■	■	■



# 第一章 目標

## 第三節 工作分配

### 程式開發

負責人員：柳俞百

工作內容：遊戲腳本設計、音樂、音效、上架Steam美術設計

負責人員：呂韻香、陳紫渝、曾詠晴

工作內容：2D角色造型、3D場景設計、特效、NPC設計、道具設計、Line貼圖製作、周邊商品設計

### 遊戲測試

負責人員：呂韻香、陳紫渝、曾詠晴

工作內容：遊戲內容及BUG測試

### 遊戲企劃

負責人員：呂韻香、陳紫渝、柳俞百、曾詠晴

工作內容：專題企畫書製作、專題成果報告製作、遊戲介紹短片製作、遊戲流程設計、遊戲故事設計



## 第二章 遊戲概述





# 第二章 遊戲概述

## 第一節 遊戲基本概述

遊戲名稱：Go home,Go home ?

遊戲語言：中文

遊戲類別：文字冒險、角色扮演

遊戲版本：已在STEAM上販售完整版與試玩版

遊戲概要：劇情上由英國經典文學作品《愛麗絲夢遊仙境》為基礎改編。

遊戲平台：STEAM

遊戲人數：單人

遊戲玩法：使用方向鍵QE改變視角，WASD移動角色，操縱角色隨著故事進行遊戲。

遊戲風格：



# 第二章 遊戲概述

## 第二節 遊戲世界觀與故事

以英國經典兒童文學作品《愛麗絲夢遊仙境》作為此遊戲的劇本，遊戲世界觀與原作一致，並以此為基礎進行劇本上的修改，在劇情的推動下加入了小遊戲，且採多結局遊玩方式。根據《愛麗絲夢遊仙境》劇中角色來設計本《Go home,Go home?》遊戲中出現的NPC，例：瘋帽子、三月兔、紅心女皇、白兔、毛毛蟲、柴郡貓。





# 第二章 遊戲概述

## 第三節 遊戲特色

遊戲故事內容以英國經典兒童文學作品做基礎，讓玩家認識《愛麗絲夢遊仙境》這個故事。

而畫面整合 2D 角色設計並搭配 3D 建模構建遊戲場景，使遊戲畫面呈現出不同於其他遊戲的畫面感。

畫面上主角與NPC採 2D 畫風，其餘物品與場景皆以 3D 呈現，將兩者風格結合。而本遊戲將以往其他遊戲的背包系統重新設計成**手機系統**，給玩家全新的感受與體驗，在《愛麗絲夢遊仙境》上增加了些許的現代感。

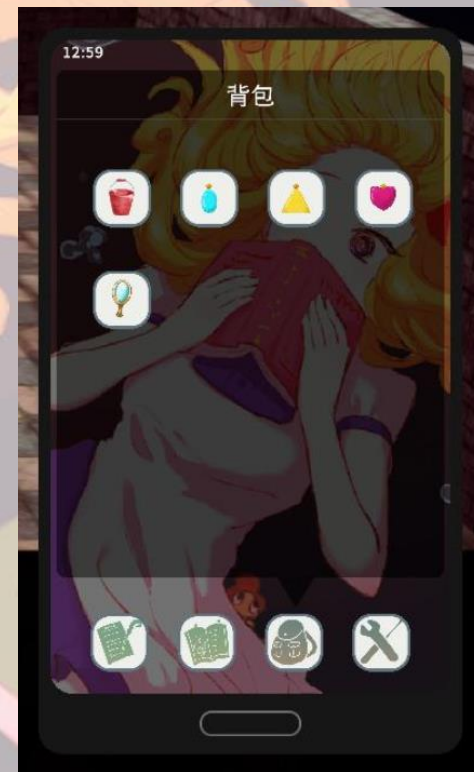
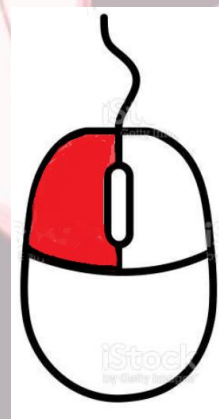
## 第四節 遊戲操作方式

QE改變視角

WASD操作角色進行遊戲

F進行場景互動

滑鼠使用物品



手機示意圖

# 第二章 遊戲概述

## 第五節 遊戲機制

本遊戲內包含了以下幾種機制

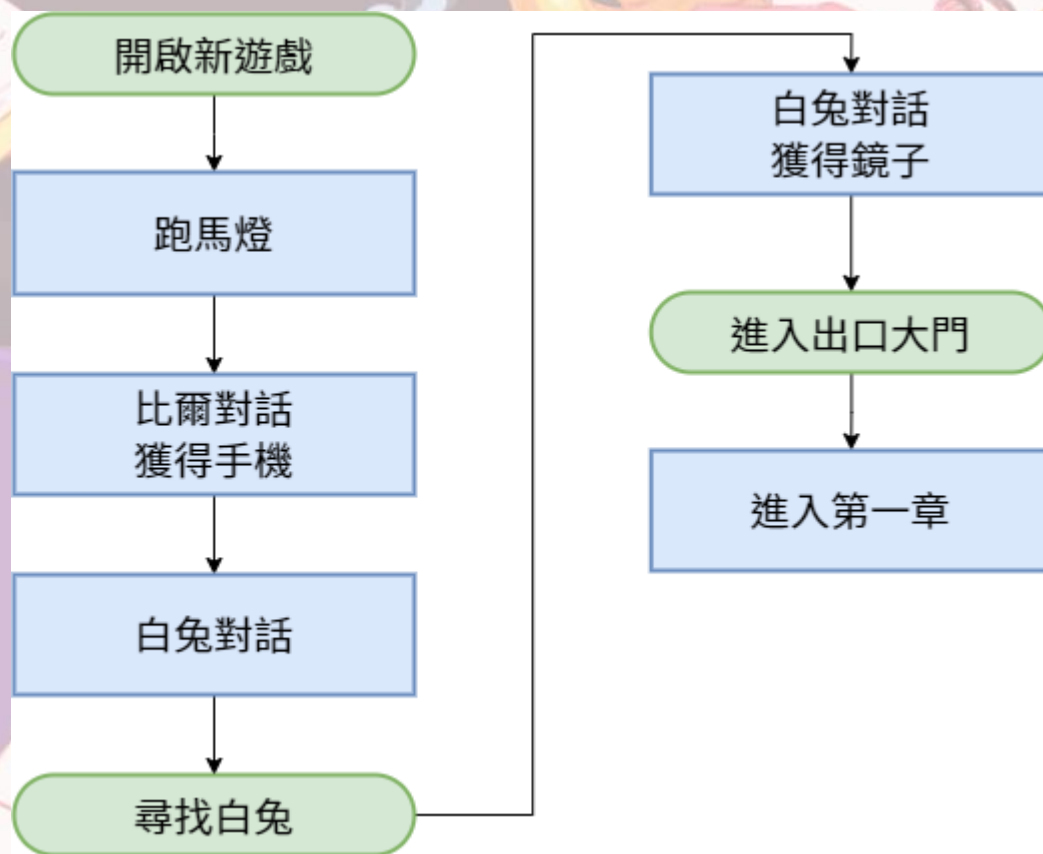
- 對話：與NPC對話進而接續故事的發展
- 存檔：遇到特定角色即可存檔
- 小遊戲：每個關卡內都設計了不同類型的小遊戲，玩家需要一一破解進而繼續遊戲。





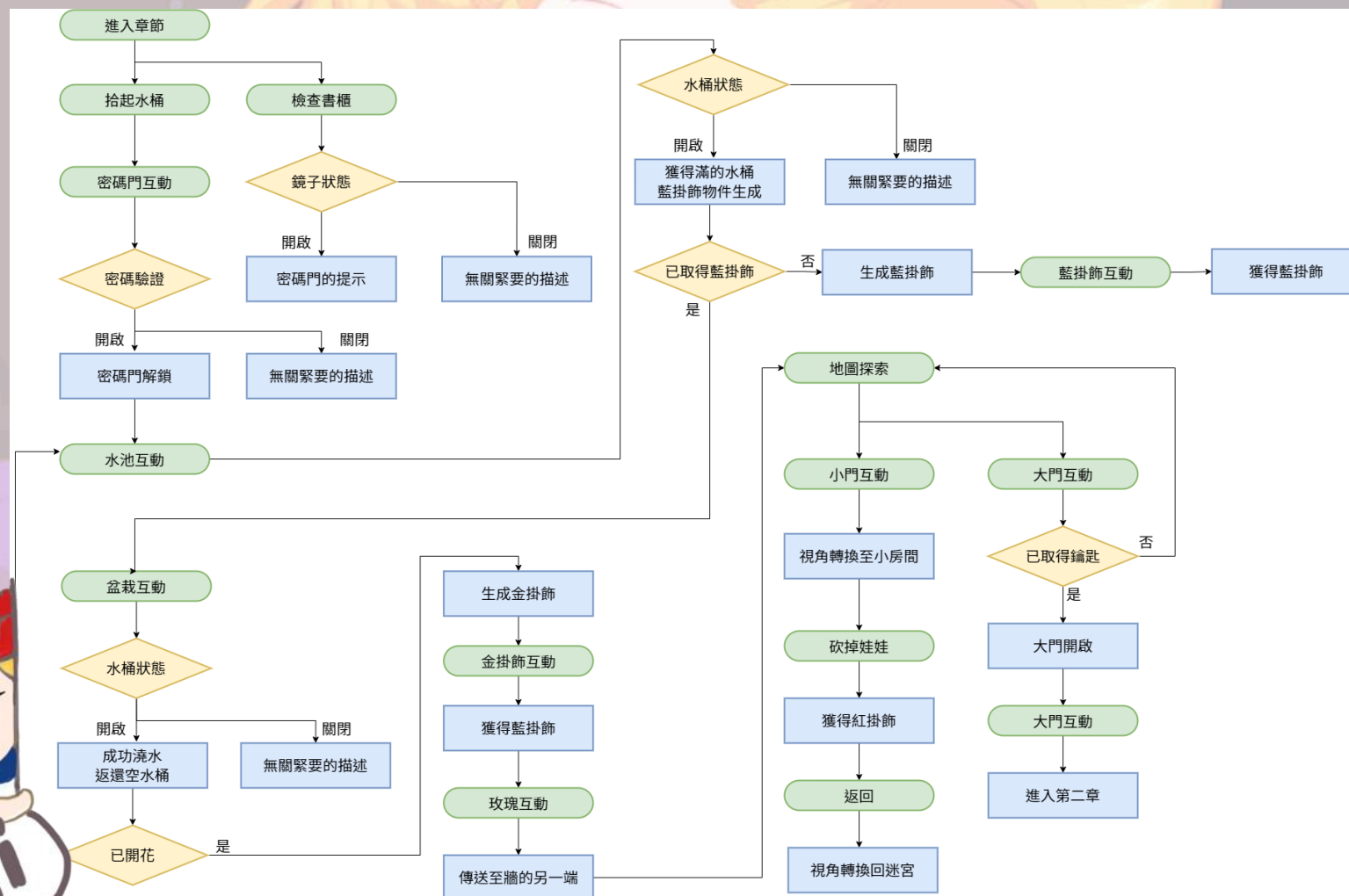
# 第二章 遊戲概述

## 第六節 遊戲流程圖 - 序章



# 第二章 遊戲概述

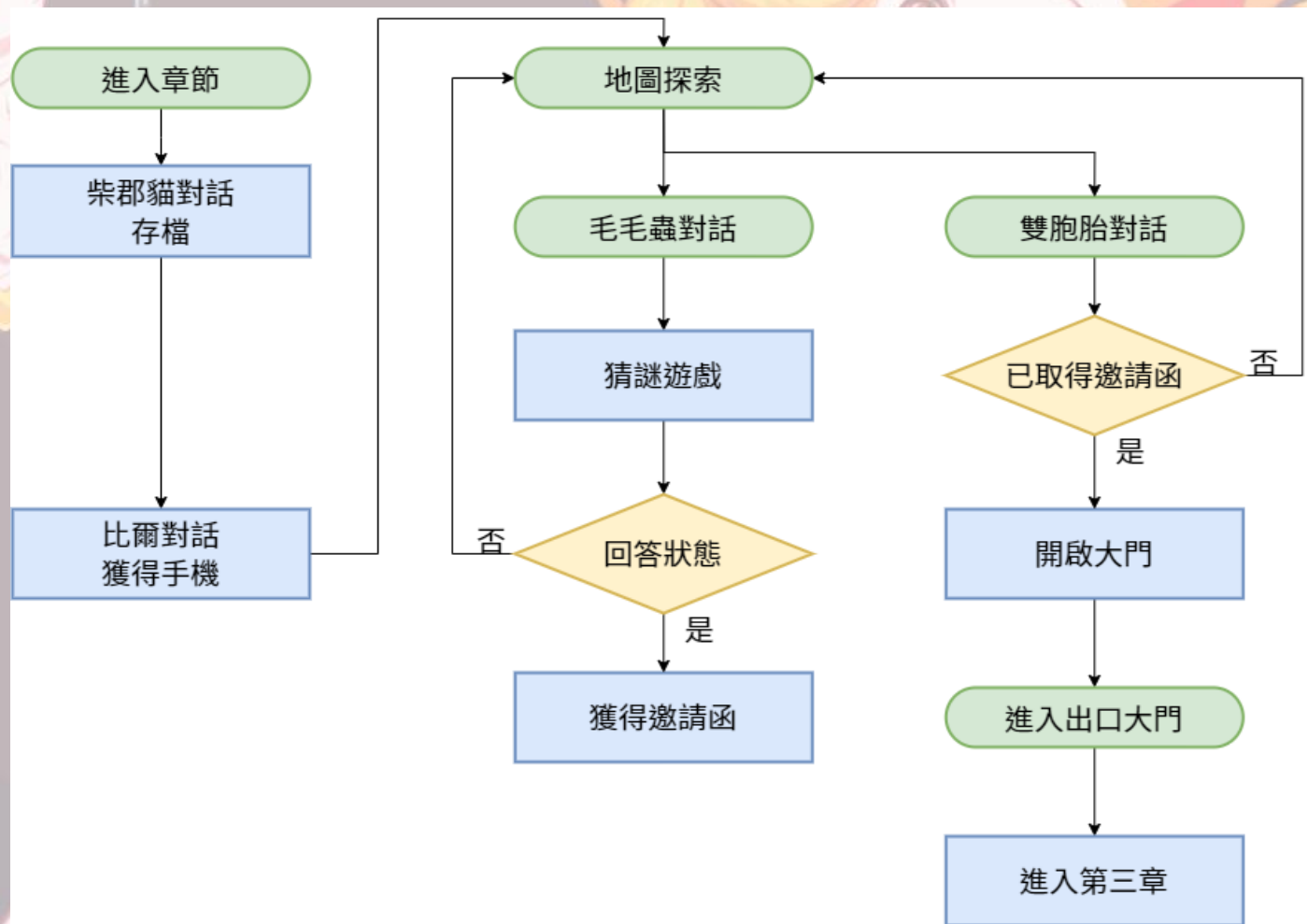
## 第六節 遊戲流程圖 - 第一章





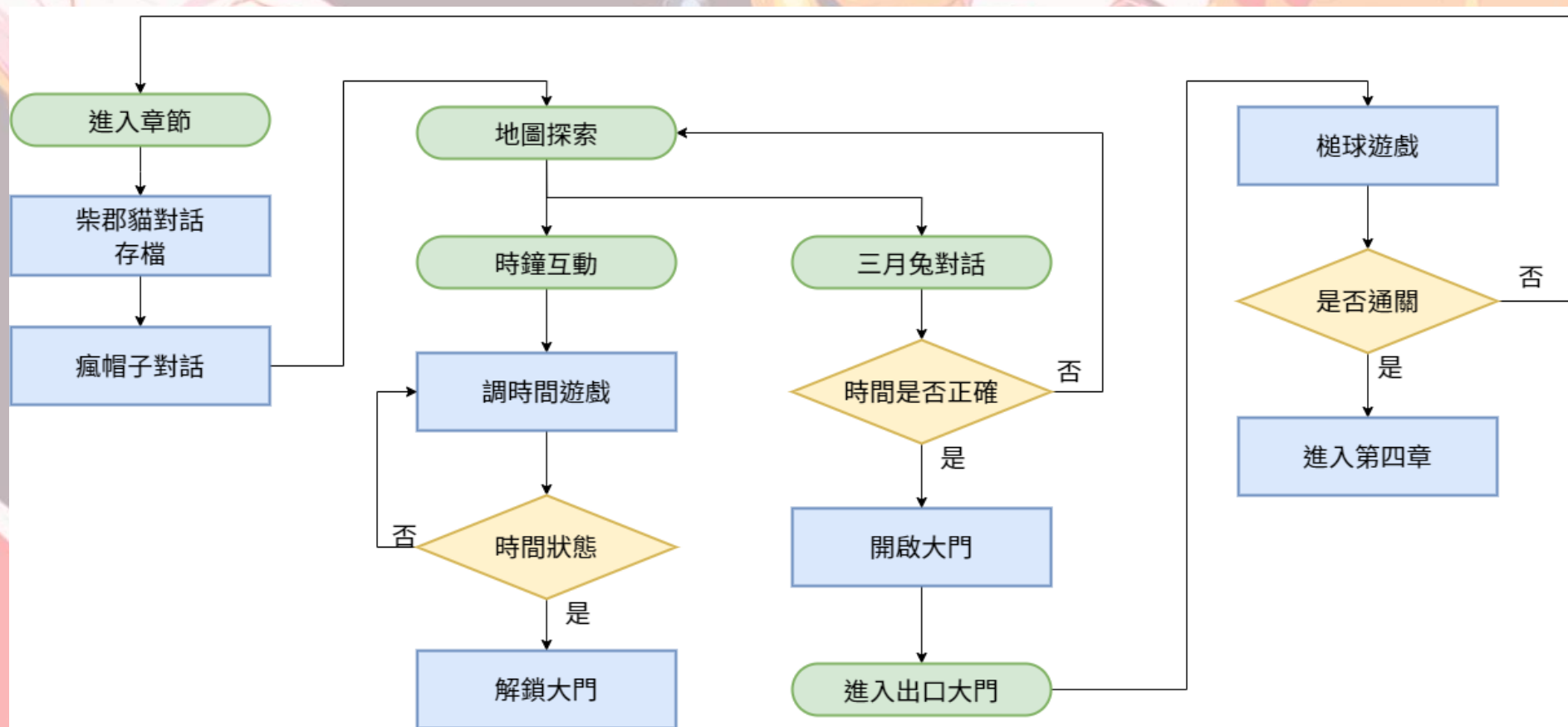
# 第二章 遊戲概述

## 第六節 遊戲流程圖 - 第二章



# 第二章 遊戲概述

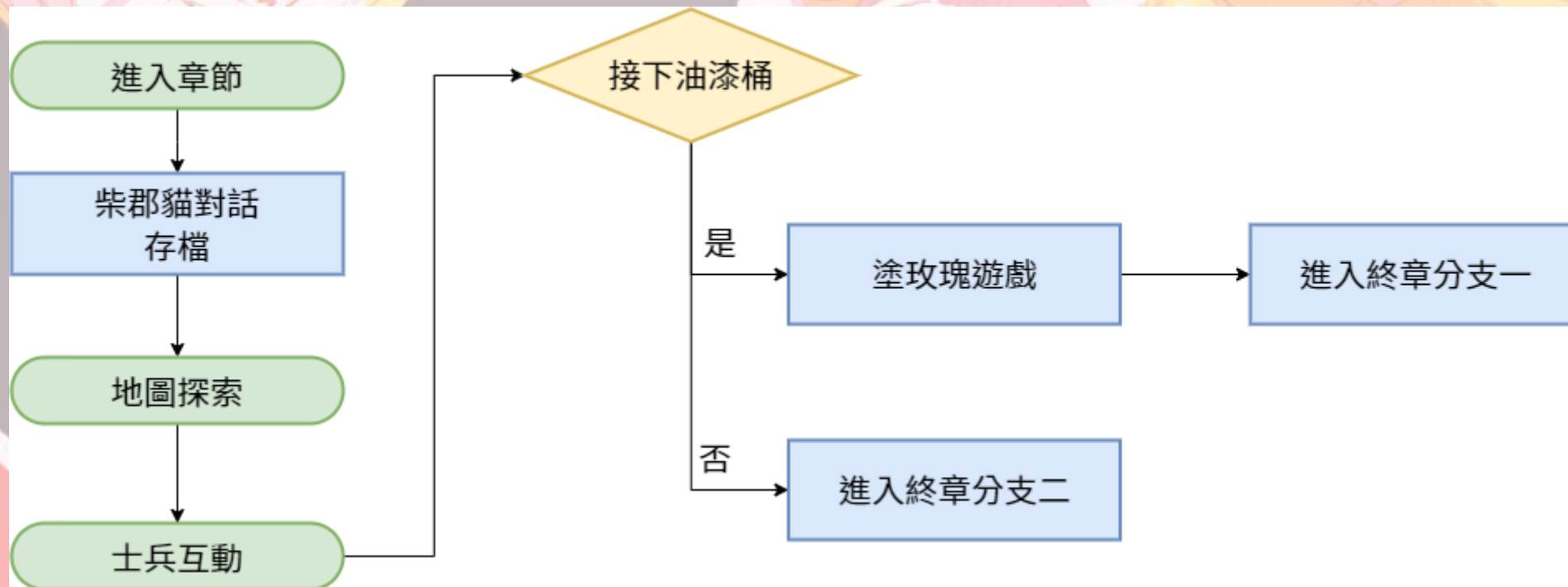
## 第六節 遊戲流程圖 - 第三章





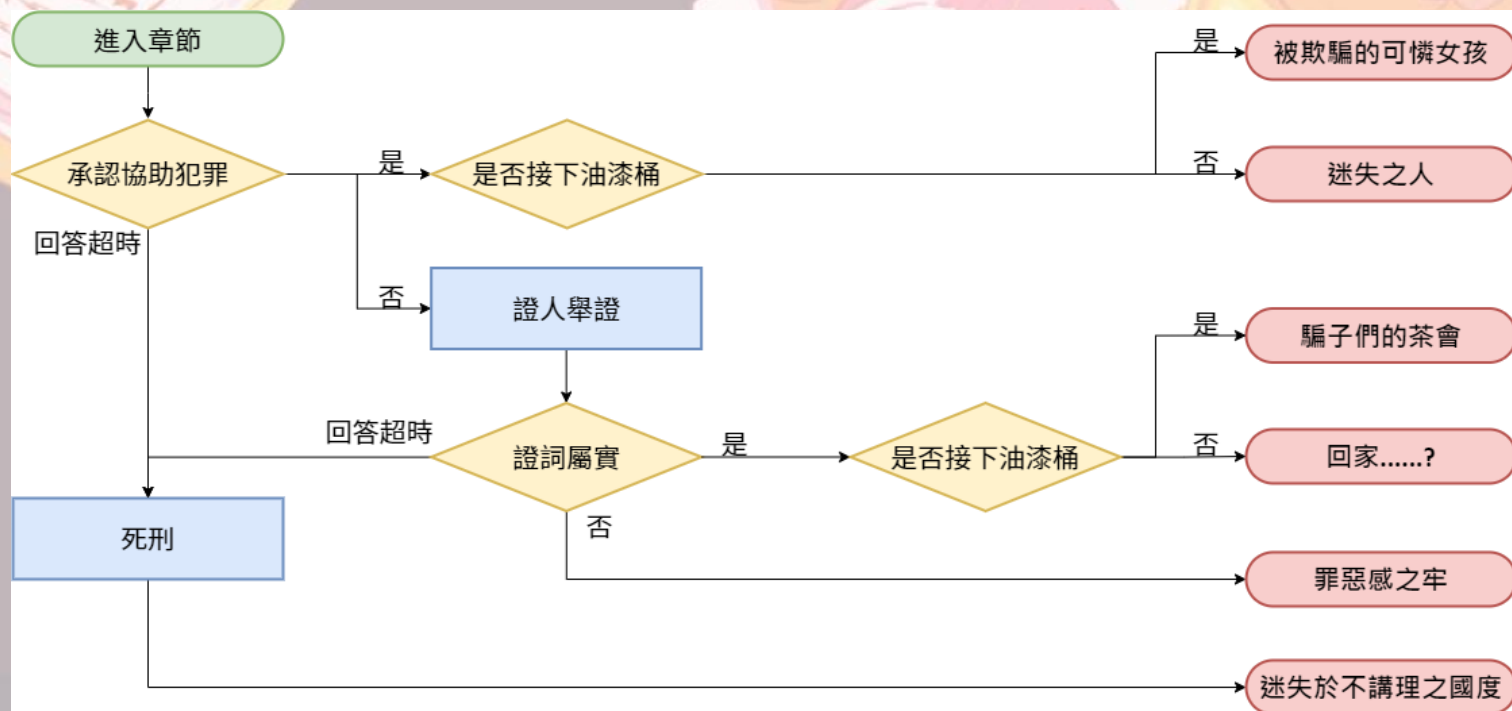
# 第二章 遊戲概述

## 第六節 遊戲流程圖 - 第四章



# 第二章 遊戲概述

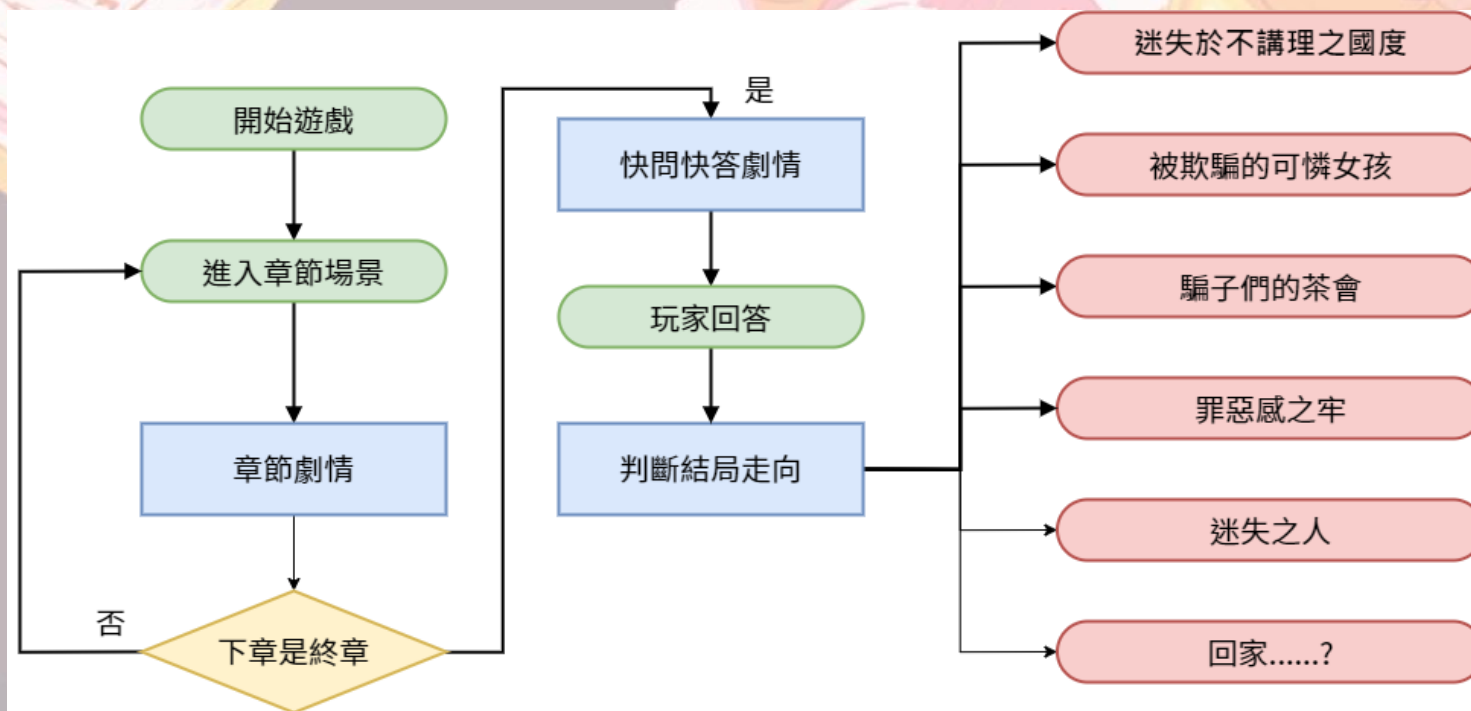
## 第六節 遊戲流程圖 - 終章





# 第二章 遊戲概述

## 第六節 遊戲流程圖 - 總流程



# 第三章 遊戲美術





# 第三章 遊戲美術

## 第一節 主角

LINE 貼圖設計

### 希拉瑞莉

活潑、好奇心重的少女，對未知的事物帶好奇心，但俗話說好奇心殺死貓，究竟那強烈的好奇心將給「愛麗絲」帶來的是好事還是悲劇呢？



▲色票



▲Q版



◀立繪



# 第三章 遊戲美術

## 第二節 NPC

## LINE 貼圖設計

### 比爾

穿著深色西裝、手拿拐杖，左眼掛著單邊眼鏡，總是會在卡關時給予提示，幫助愛麗絲離開這個世界。從對話中感覺出他不像是一般角色，他有種已經看透一切的感覺，就像是.....他不是這世界的人一樣？



▲色票



◀立繪





# 第三章 遊戲美術

## 第二節 NPC

## LINE 貼圖設計

### 白兔先生

急躁·總是自我懷疑·  
或許是在女王殘暴的統治下·養成了強烈焦慮的個性·  
如果不反覆確認時間·就會感到強烈的不安·  
愛麗絲的到來是否能給這位白兔先生一點改變呢？



#### ▲色票



#### ▲Q版



◀ 立繪



# 第三章 遊戲美術

## 第二節 NPC

## LINE 貼圖設計

### 柴郡貓

一隻神秘的貓。  
總是突然的出現，  
說了一堆以後替玩家做存檔，  
隨後就裝是隻一般小貓一樣的喵喵叫。



▲色票

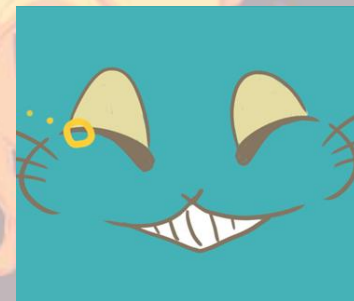


▲Q版



◀立繪

GOOD!





# 第三章 遊戲美術

## 第二節 NPC

LINE 貼圖設計

### 毛毛蟲

喜愛謎語 有些妖嬈  
看他撲朔著的長睫毛與細長的手臂，你是否也被他吸引了？



▲色票



▲Q版



◀立繪



# 第三章 遊戲美術

## 第二節 NPC

## LINE 貼圖設計

### 雙胞胎

兩位頑皮好動的孩子，總是穿著打扮一樣，唯一能分辨兩人的方法是看圍在身上的圍巾！雖然是小孩子，但交代給他們的事絕對會做到最好。



▲色票



▲Q版



◀立繪





# 第三章 遊戲美術

## 第二節 NPC

## LINE 貼圖設計

### 瘋帽子

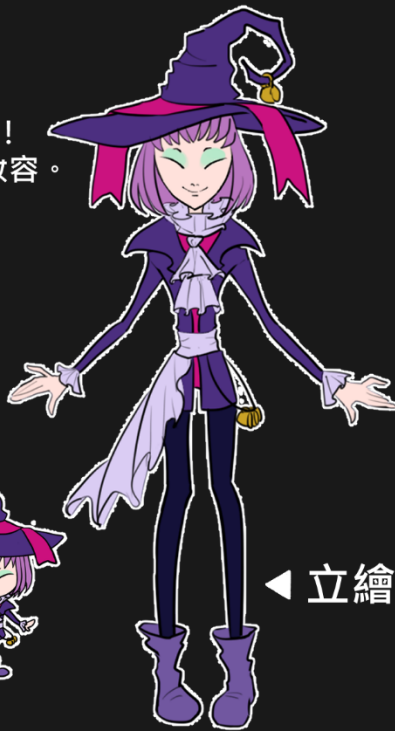
話多 容易激動，帽子上的是鈴鐺？其實是小了一號的茶杯啦！  
角色特徵：粉色緞帶的紫色帽子，有些看不出性別的模樣與妝容。  
這個人話也太多了吧？身上散發著一股詭異的氣息，  
最要好的朋友是三月兔。



▲色票



▲Q版



◀立繪



# 第三章 遊戲美術

## 第二節 NPC

## LINE 貼圖設計

### 三月兔

撐著一把黑色哥德風陽傘，穿著可愛的裙子。  
輕飄飄的紫色洋裝與黑色陽傘是三月兔的特徵，  
最要好的朋友是瘋帽子。



▲色票



▲Q版



◀立繪





# 第三章 遊戲美術

## 第二節 NPC

LINE 貼圖設計

### 睡鼠

毫無疑問的，他就是隻一直在睡的老鼠。  
最喜歡的睡覺地點是茶會的紫色茶壺裡。



▲色票



◀立繪



# 第三章 遊戲美術

## 第二節 NPC

## LINE 貼圖設計

### 紅心皇后

暴躁易怒，殘暴的統治王國的紅心女皇，最不能接受白色玫瑰，一切都是紅色最好，畢竟與他的氣場最相配的，就是強烈的紅色，奪取著眾人的目光。



▲色票



▲Q版



◀立繪





An illustration of a blonde girl with voluminous, curly hair and a red bow, wearing a pink dress with a purple sash. She is reading a red book. The scene is set against a grey background with floating books and a tea set. The text '第四章 遊戲介面' is centered over the girl. The text 'TEA TIME' is written in purple above a white teacup on a saucer, which is placed on a pink napkin. There are also several floating books: one open book with a yellow cover and red pages, and one closed red book. The overall style is whimsical and illustrative.

## 第四章 遊戲介面

TEA TIME

# 第四章 遊戲介面

## 第一節 主選單





# 第四章 遊戲介面

## 第二節 操作教學



# 第四章 遊戲介面

## 第二節 操作教學





# 第四章 遊戲介面

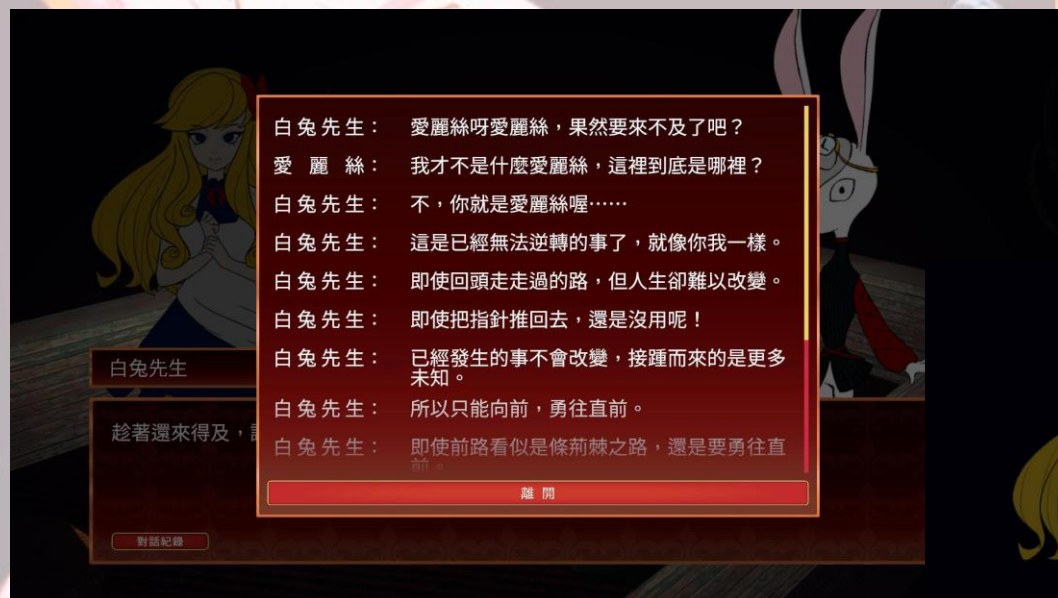
## 第三節 UI/UX及場景物件






# 第四章 遊戲介面

## 第四節 對話框、存檔介面





An illustration of a young girl with voluminous, curly blonde hair, wearing a pink dress with a purple sash. She is reading a red book underwater. The background is a dark grey-blue with bubbles. To her left, an open book with a yellow cover and a red book with a white cover are floating. To her right, a hand holds a green book with a yellow sun on the cover and a black dagger with a silver hilt. The text '第五章 結論與展望' is centered over the girl's face.

## 第五章 結論與展望

# 第五章 結論與展望

## 第一節 結論

本專題遊戲主要運行於 Windows 作業系統，亦可於剝離 Steam SDK 後輸出為 WebGL 格式。遊戲內容概略分為對話任務、劇情遊戲、成就收藏與資料儲存四大系統。

本遊戲美術使用 2D 與 3D 結合技術，透過平面設計人物與其複雜動畫、立體場景搭配 Unity 實現光線特效、後處理等功能，快速設計出符合其玩法所需之視覺效果。

## 第二節 未來展望

專題遊戲已正式於 Steam 平台分別推出正式與試玩版服務，且收到眾多國外社群希望我方提供正式版產品兌換碼以便無償進行遊戲評測之信件。

我們於 Facebook 粉絲社群也已獲得百人以上追蹤、萬人以上觸及人數。經多次全組會議討論結果，為了將此龐大資源效益最大化，將於此次審查結束後繼續進行此遊戲開發工作，透過今年度專題製作課程學習到之合作、技術與行銷技能，盡其所能完善此產品。





# Go Home, i want you to

組員名單：

呂韻香 40725005

陳紫渝 40725017

柳俞百 40725027

曾詠晴 40725044

指導老師：謝瑞宏老師