

---

東南科技大學

數位遊戲設計系

專題製作

旅途

Travel

學生           :   呂季遠           40825050

指導老師：謝瑞宏 老師

中華民國 112 年 6 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

呂季遠 君所提之專題製作

旅途 (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

\_\_\_\_\_111\_\_\_\_\_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

### 第一章 企劃目標

第一節 研究目的與動機

第二節 遊戲基本概述

第三節 專題實施進度表

## 第二章 現況分析

### 第一節 SWOT 分析

## 第三章 遊戲概述

### 第一節 遊戲世界觀與故事

## 第四章 遊戲機制

### 第一節 遊戲類型

#### 第二節 遊戲操作

#### 第三節 遊戲方式

#### 第四節 遊戲流程圖

#### 第五節 音樂

## 第五章 遊戲美術

### 第一節 主角

### 第二節 NPC

### 第三節 怪物

### 第四節 場景

## 第六章 操作與介面規劃

### 第一節 主介面&死亡畫面



第二節 操作教學

第三節 遊戲介面

第四節 UI/UX

第五節 對話系統

第七章 參考資料與開發工具

第八章 結論與展望

## 圖目錄

圖一 簡易流程圖

圖二 第一區流程圖

圖三 主角

圖四 主角

圖五 NPC

圖六 怪物一

圖七 怪物二

圖八 場景1

圖九 場景2

圖十 場景3

圖十一 場景4

圖十二 場景5

圖十三 場景6

圖十四 場景7

圖十五 場景8

圖十六 主介面

圖十七 死亡介面

圖十八 操作介面

圖十九 遊戲介面

圖二十 UI 介面

圖二十一 對話介面

# 第一章 企劃目標

## 第一節 研究目的與動機

在生活中，大多數人都為了自己的夢想在奮鬥著，也有少部分人還在

尋找著自己的夢想。有的人在自己夢想的路上不斷前行著，也有的人

迷失在了夢想的道路上。

以人生旅途作為設計理念，我想製作一個遊戲，來表達自己對於人生

旅途的一些想法。還有對未來的一些展望。

## 第二節 遊戲基本概述

這款遊戲是使用 Unity 所製作的2D 單人冒險遊戲，玩家將以旅行者的身分，

去探索這個世界的各種地方，遭遇不同的人，最終結束自己的旅程。

遊戲名稱:

旅途

遊戲類別:

自由探索、2D 橫像卷軸

遊戲平台:

PC

遊戲人數:

單人

語言:

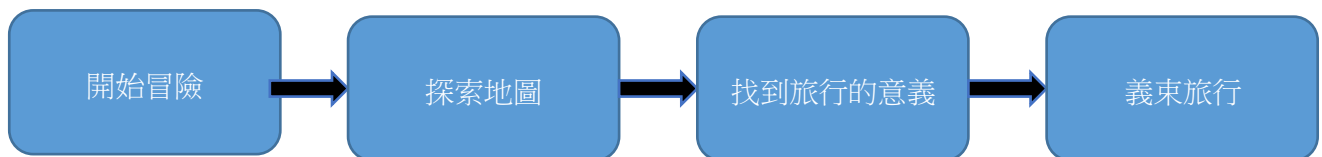
繁體中文

美術風格:

像素

## 遊戲玩法:

藉由鍵盤和滑鼠操作角色，在地圖上面探索和擊殺怪物。



(圖一 簡易流程圖)

## 遊戲介紹:

在遊戲中，玩家將扮演一位旅行者。通過不斷探索地圖，和與 NPC

的交流，來豐富自己的閱歷，最終明白旅行的意義，並結束旅行。

## 遊戲特色:

自由開放的操作，不受限制的探索地圖。帶有一點惡趣味的輕鬆小品。

## 第三節 專題實施進度表

表一

專題名稱	旅途										
指導老師	謝瑞宏										
學生分組	40825050呂季遠										
專題實施進度表											
專題執行 之具體項 目	111年					112年					
	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月
確認專題項目											
相關資料收集											

場景設計			█								
故事大綱			█				█				
NPC						█					
角色造型						█					
武器											
遊戲腳本設計			█								
專案架構			█								
期中報告製作											
投影片製作											
遊戲測試			█								
專題介紹短片製作									█		
期末報告製作									█		
投影片製作									█		



## 第二章 現況分析

### 第一節 SWOT 分析

S 優勢	W 劣勢
1.可愛的角色  2.玩法簡易，輕鬆上手	1.單人作業，整體完整度不夠高。  2.相較於其他主流2D 像素遊戲， 玩法不夠新穎，可能吸引不到 玩家遊玩。
O 機會	T 威脅

1.2D 像素遊戲市場接受度較高	1.同樣類型遊戲市場選擇較多
------------------	----------------

## 第三章 遊戲概述

### 第一節 遊戲世界觀與故事

#### 一.遊戲世界觀

在某片大陸上存在著各式各樣的物種，分別生活在不同的地區，每個地區都有相對應的課題在困擾著當地的居民。

#### 二.主角介紹

## 1.旅行者

不知從何而來，也不記得過往的事情。唯一記得的事就是，在這片大陸的終點，似乎有重要的東西在等著他。

## 三.劇情目標

玩家需要透過與 NPC 對話並完成任務，來推進主線劇情，抵達大陸的終點。

## 四.劇情結局

遊戲總共五個地區，分別有不同的劇情，最後抵達終點，找到重要之物。

# 第四章 遊戲機制

## 第一節 遊戲類型

2D 像素、橫向卷軸

## 第二節 遊戲操作

### 一.移動

方向鍵:上下左右

W S A D

### 二、動作

滑鼠左鍵:攻擊

三、功能

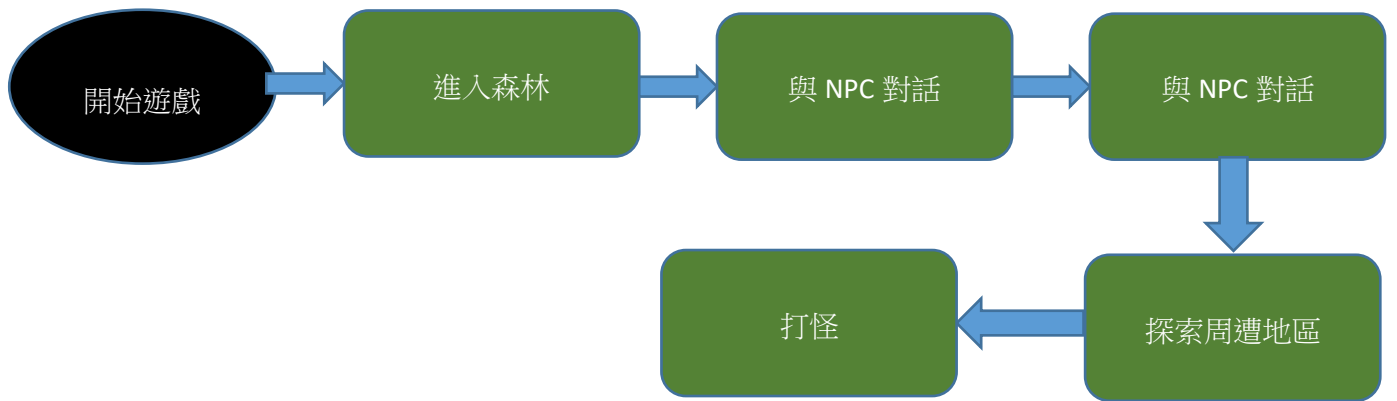
F:與 NPC 對話

### 第三節 遊戲方式

玩家將扮演旅行者，遊戲中會經歷各種不同的劇情，以及探索不同的地區。

經歷過各式各樣的事情後，最終找到自己旅行的意義

### 第四節 遊戲流程



圖二(第一區流程圖)

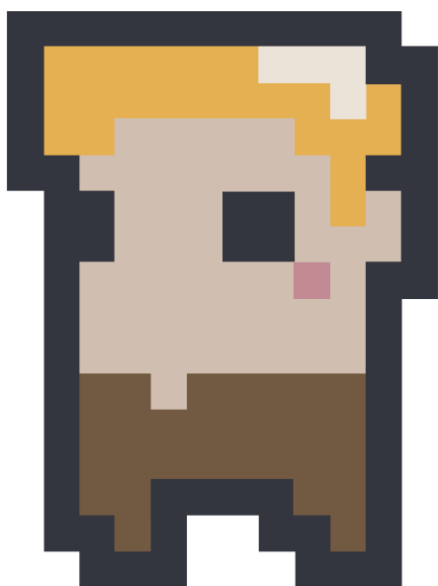
## 第五節 音樂

### 一.音樂風格

選擇使用8-bit 裡相較柔和的音樂，為了配合遊戲整體的和諧度，也不會使遊玩的玩家有違和感。

# 第五章 遊戲美術

## 一.主角



(圖三&圖四)

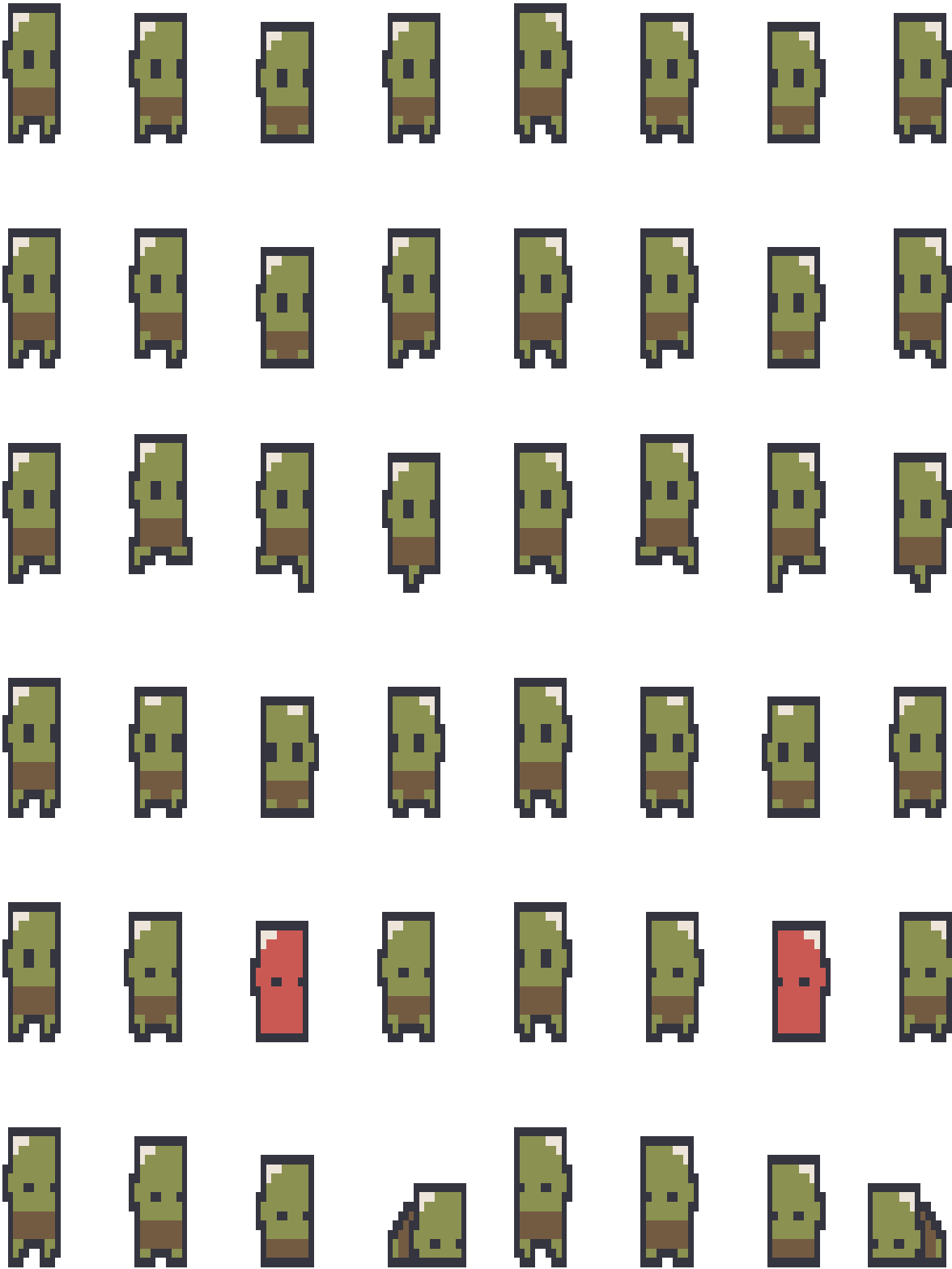
## 二.NPC





(圖五)

### 三.怪物

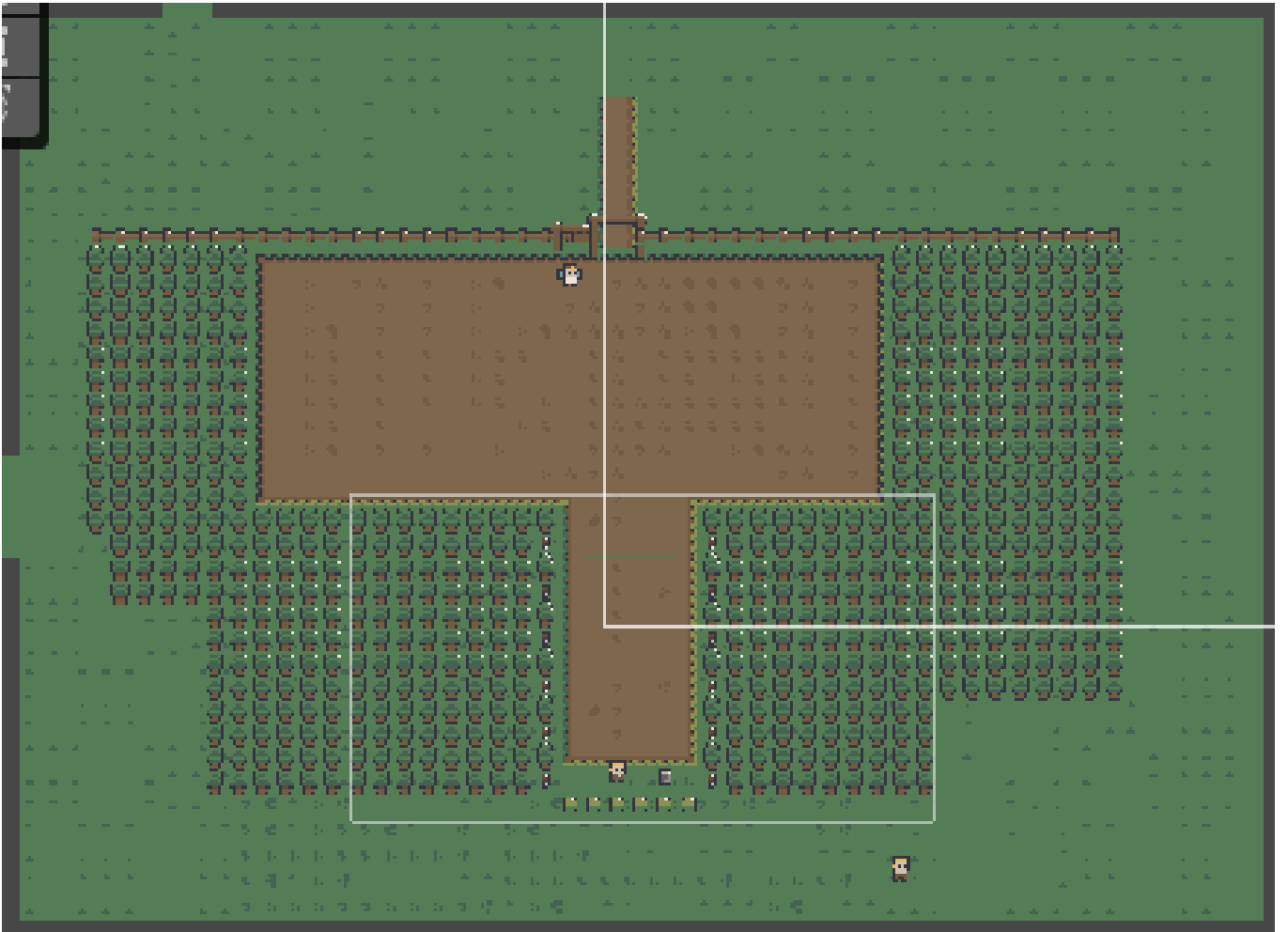


(圖六)

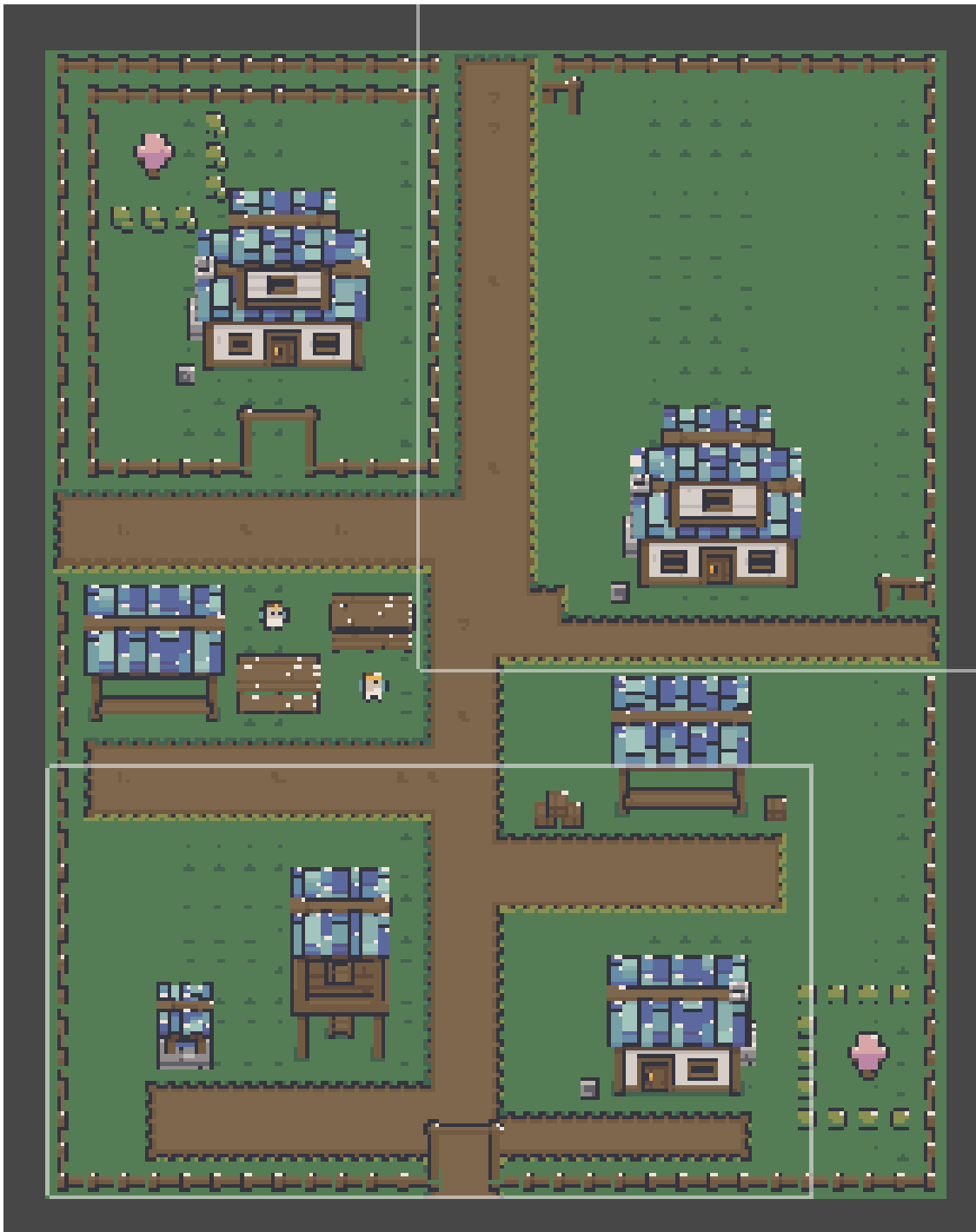


(圖七)

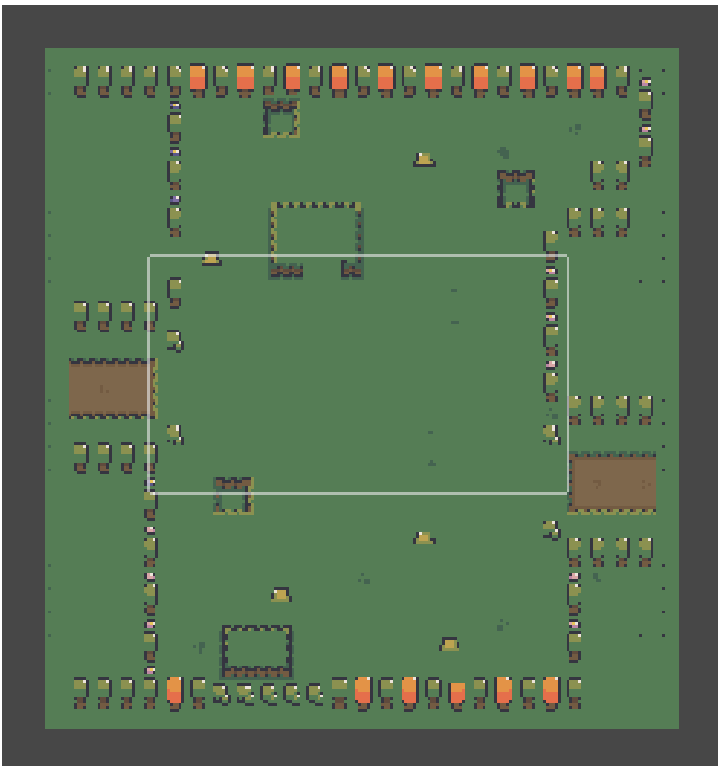
#### 四.場景



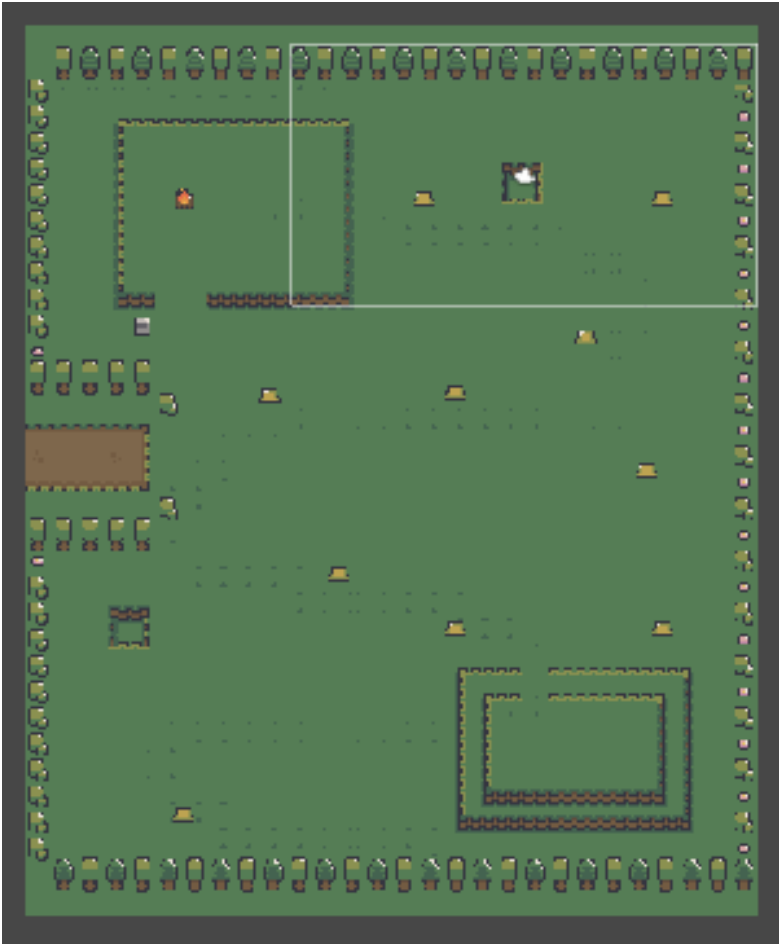
(圖八)



(圖九)



(圖十)



(圖十一)

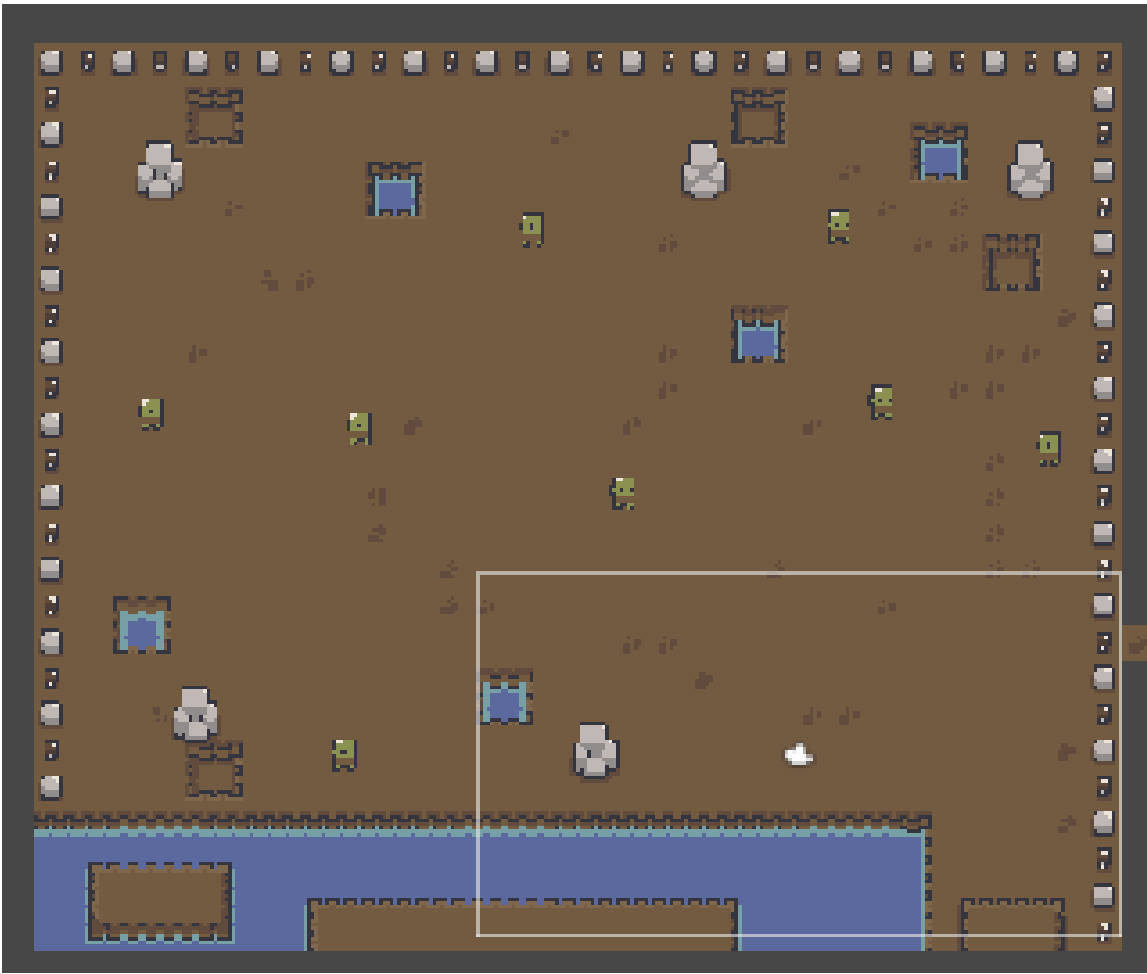




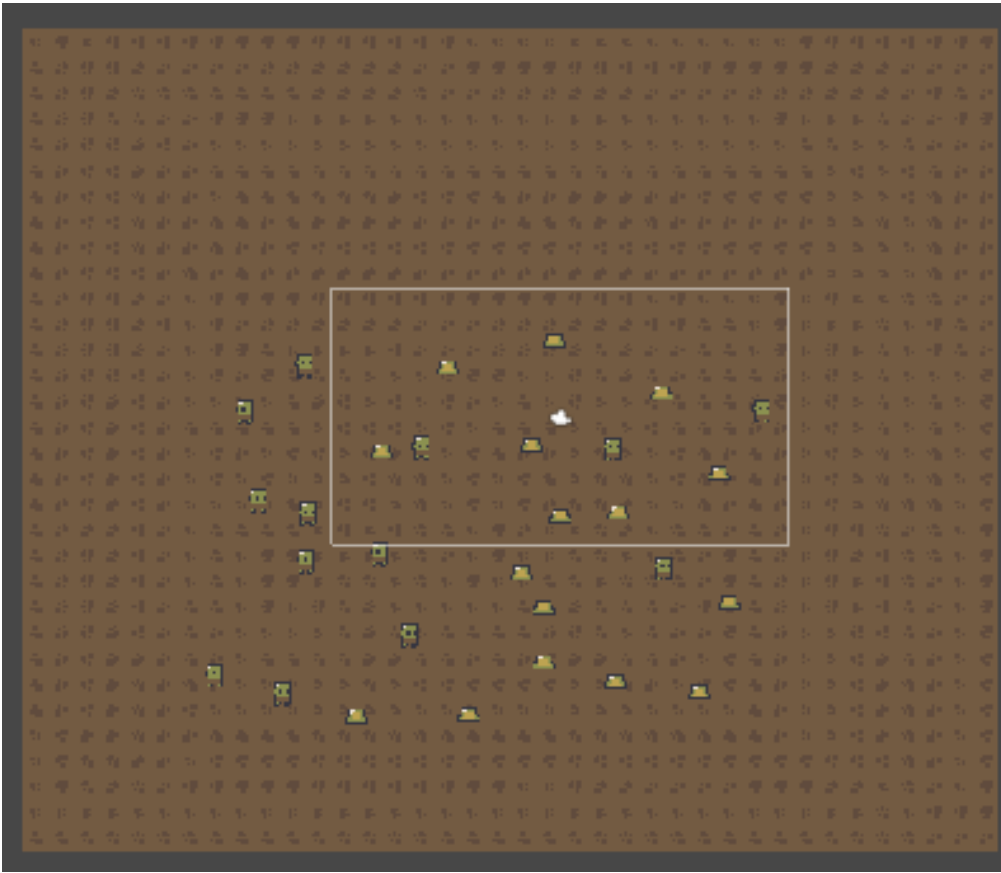
(圖十二)



(圖十三)



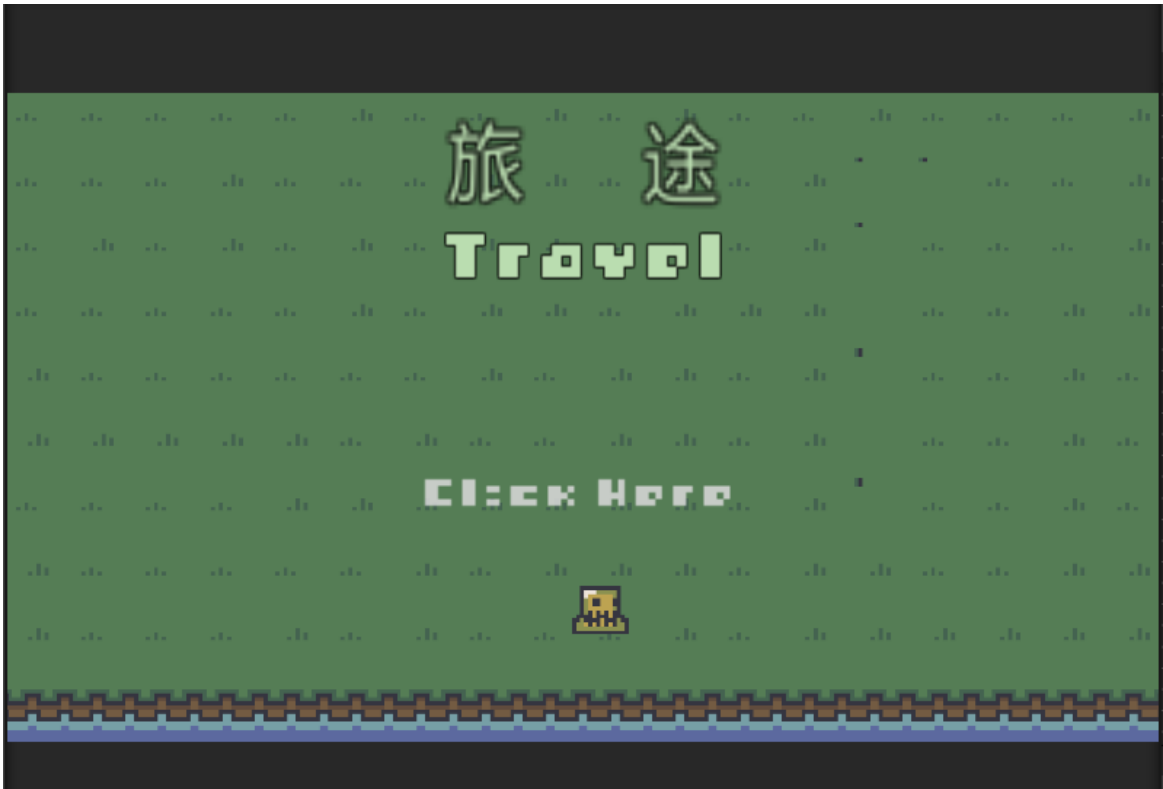
(圖十四)



(圖十五)

## 第六章 操作與介面規劃

### 第一節 主介面&死亡介面



(圖十六)



(圖十七)

## 第二節 操作方法

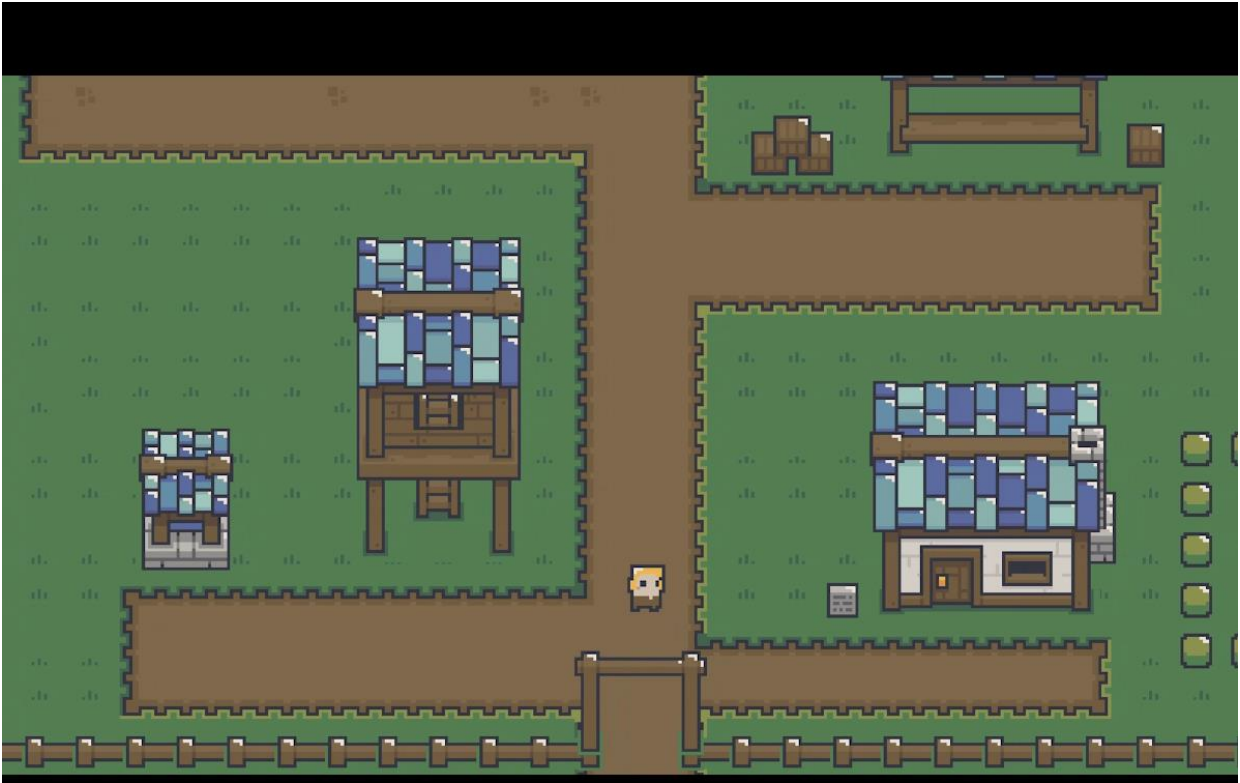
上下左右(WASD)移動

滑鼠右鍵攻擊



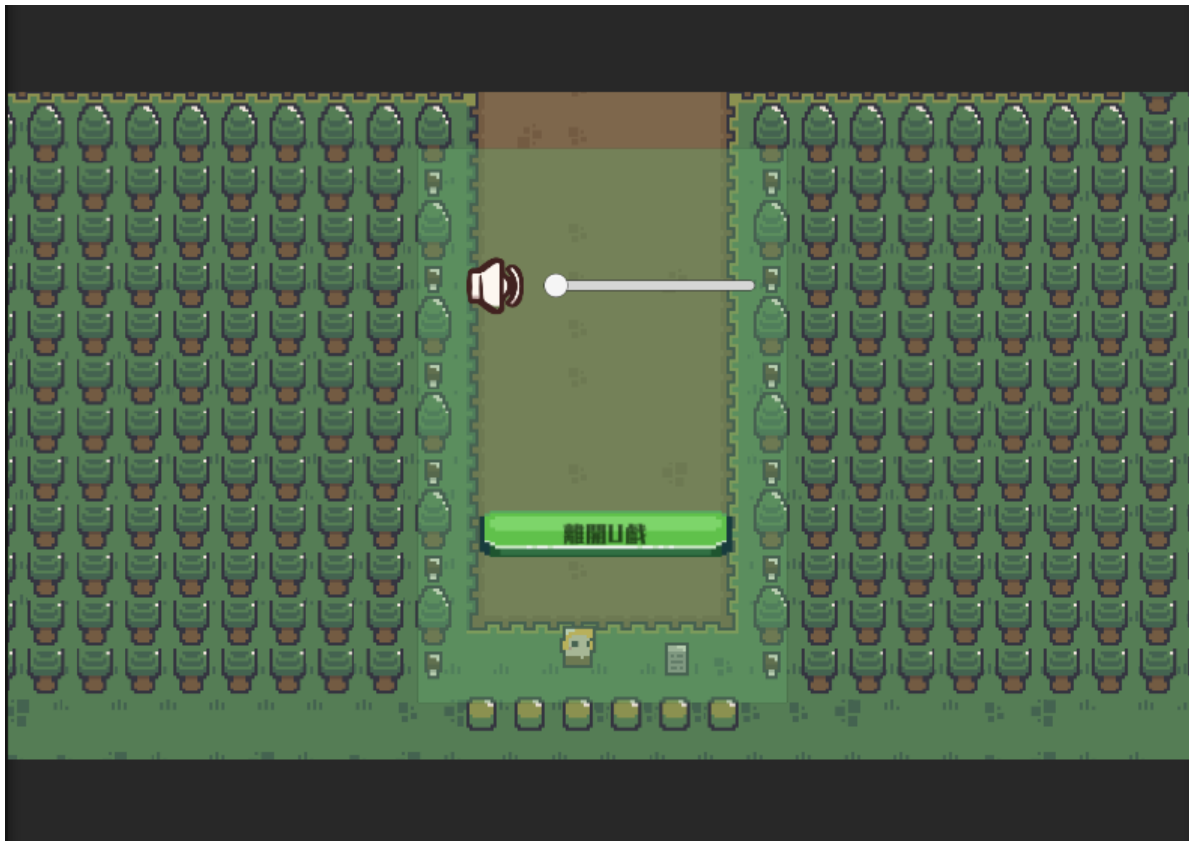
(圖十八)

## 第三節 遊戲介面



(圖十九)

## 第四節 UI/UX



(圖二十)

## 第五節 對話系統





(圖二十一)

# 第七章 參考資料與開發工具

遊戲參考資料

泰拉瑞亞

<https://store.steampowered.com/app/105600/Terraria/?l=tchinese>

Itch.io

玩法參考資料

原神

<https://genshin.hoyoverse.com/zh-tw/>

開發工具

Unity 2D

Microsoft Virtual Studio

## 第八章 結論與展望

這次專題製作中，由於是單人製作，所以花了更多的心思去研究如何使用 Unity 來製作2D 的遊戲，以及如何才能讓遊戲看起來更加的完整。

在這次的開發過程中，比較多的是去學習如何編寫 Code 來使遊戲可以順利運行。怎麼用最簡便的編碼來達到我所需要的效果成為了我這次製作專題的最重要課題。透過製作專題才發現，其實學校教的編碼只是最入門也最冗長的寫法。在網路上所學習到的編譯方式，都是學校裡學不到的。

由於時間的問題，加上個人能力不足的部分，導致遊戲的美術方面只能去尋找網路上其他網友發布的免費素材來使用。這是我需要去加強的。也透過這次的經驗了解到，製作一款遊戲，單靠一個人是不夠的。

在程式編碼方面，也有很大的空間要去改善，有些想完成的功能，也是卡在時間實在不足以去學習跟製作，這部分是蠻大的遺憾。

最後是對於本次專題後的發展與展望，我會用閒暇之餘繼續研究 Code 的編寫，並且把我想做卻未完成的功能開發出來。可以的話，我也想找一些隊

友，彌補我不足的部分來製作出更好的作品。這次的專題並不是一個終點，  
而是起點，就如同我想表達的想法一樣，我的旅途還並未結束。