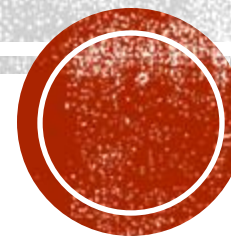


# 旅途

40825050 呂季遠





# 旅途

1. 遊戲概要
2. 遊戲美術
3. 遊戲介面
4. 工作分配
5. 結論與展望
6. 補充資料

# 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。



# 遊戲概要

- 遊戲基本概述
- 遊戲世界觀
- 遊戲操作
- 遊戲流程圖

# 遊戲基本 概述

- 遊戲名稱:旅途
- 遊戲類別: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。

# 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。

# 遊戲操作

## 一.移動

方向鍵:上下左右

W S A D

## 二、動作

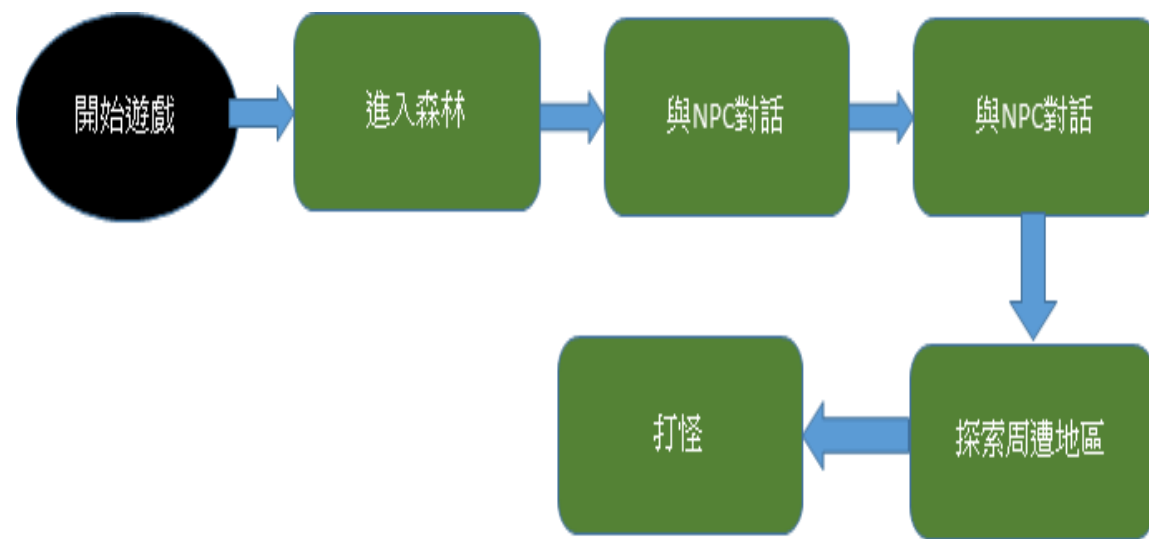
滑鼠左鍵:攻擊

## 三、功能


F:與NPC對話



# 遊戲流程圖





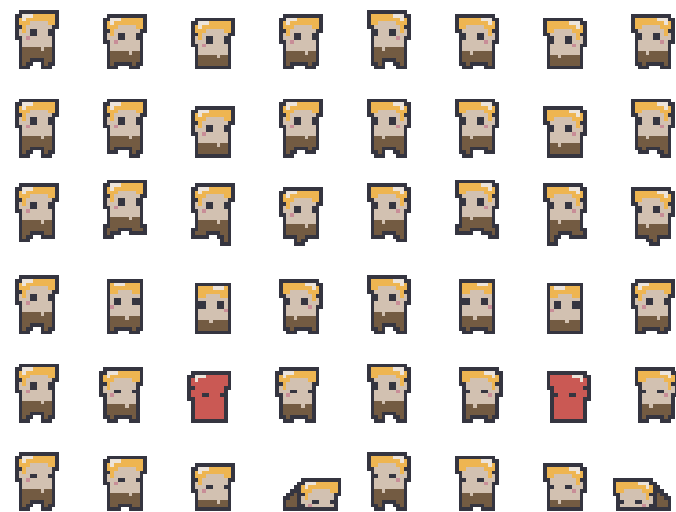
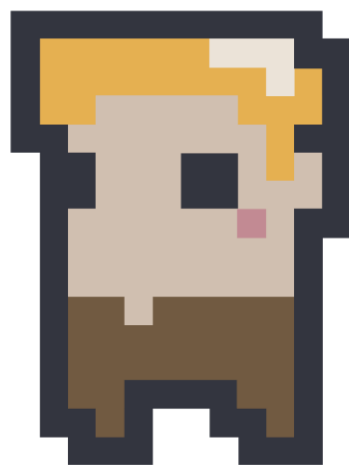


# 遊戲美術

- 主角
- 怪物
- **NPC**

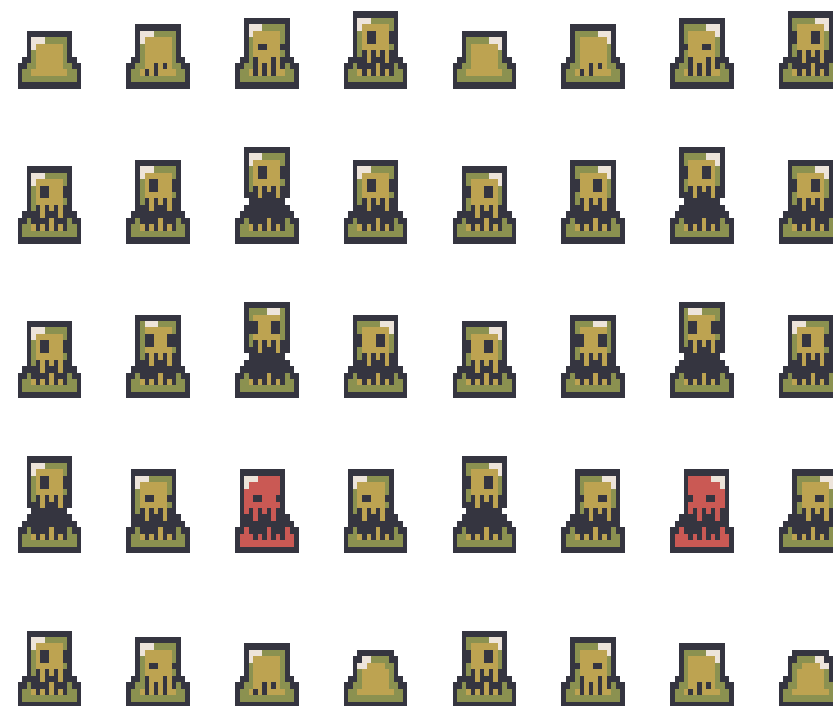
# 主角

旅行者



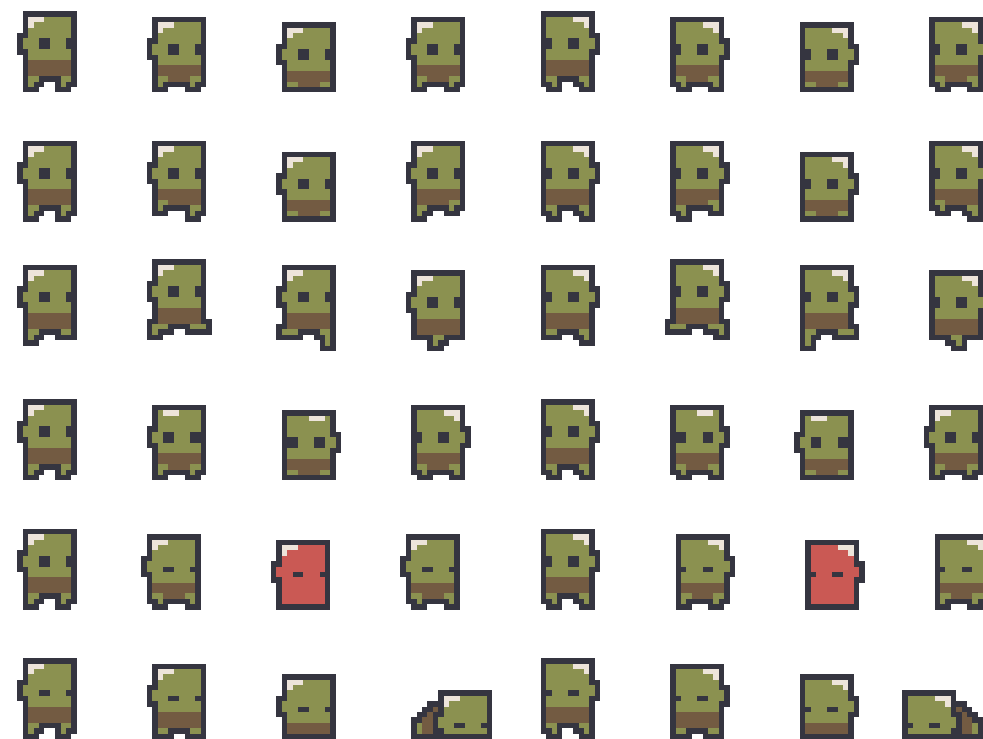
# 怪物

- 史萊姆



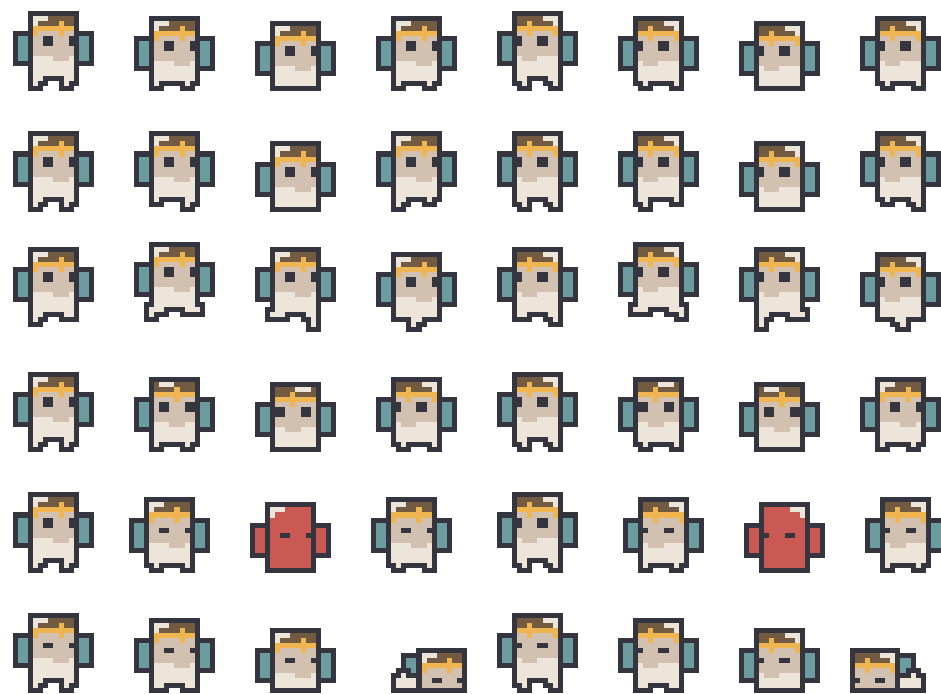
# 怪物

- 哥布林



NPC

■ 妖精



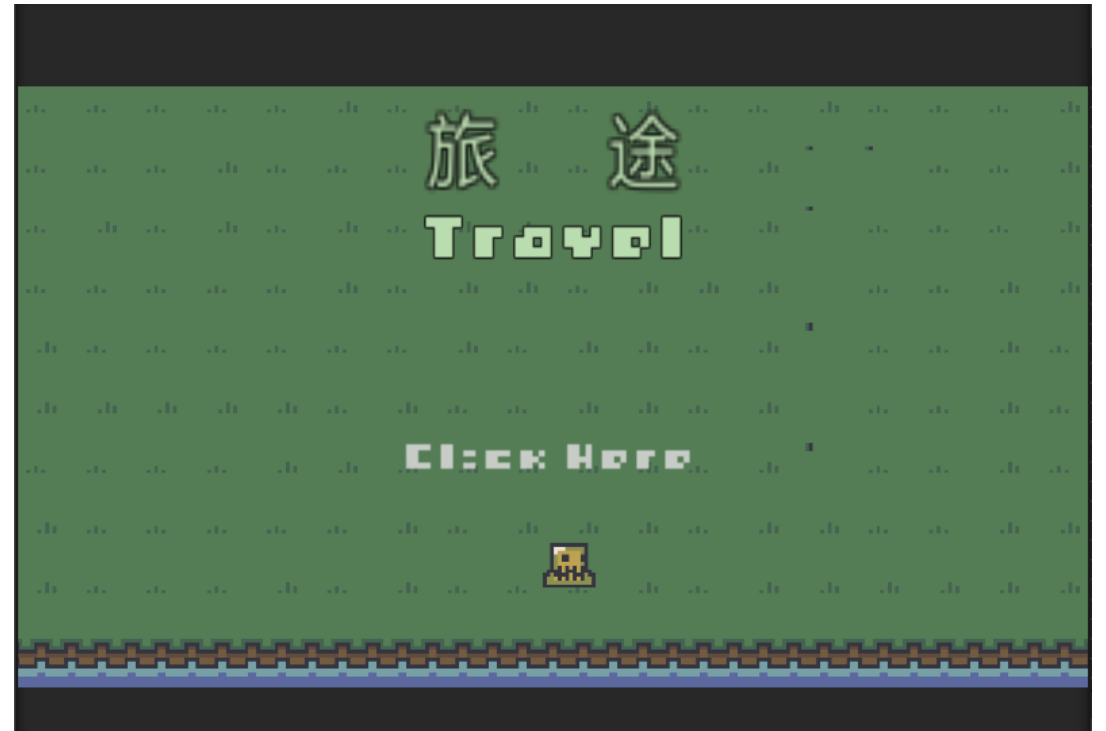


# 遊戲介面

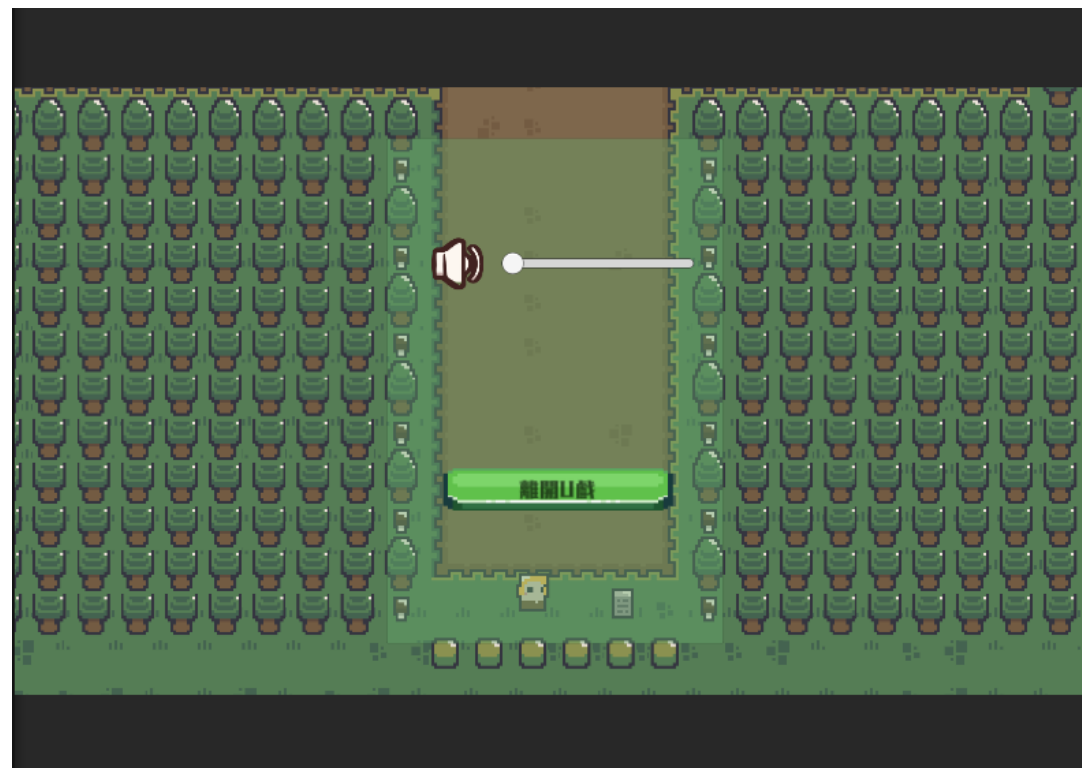
- 主畫面
- 設定
- 場景地圖
- 死亡畫面
- 實際遊玩



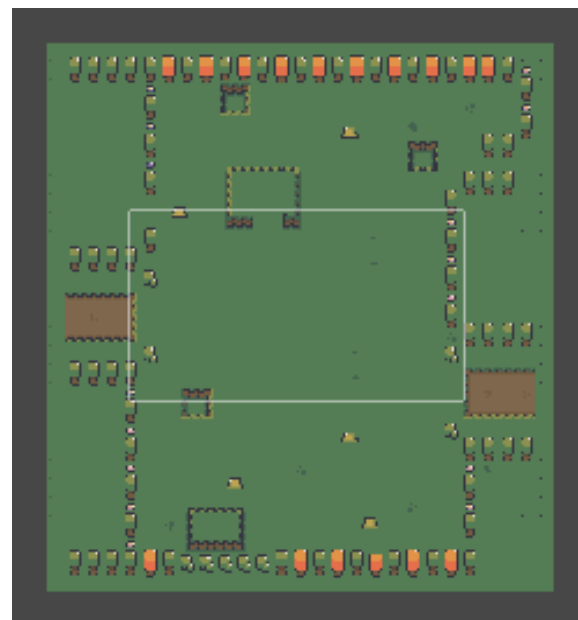
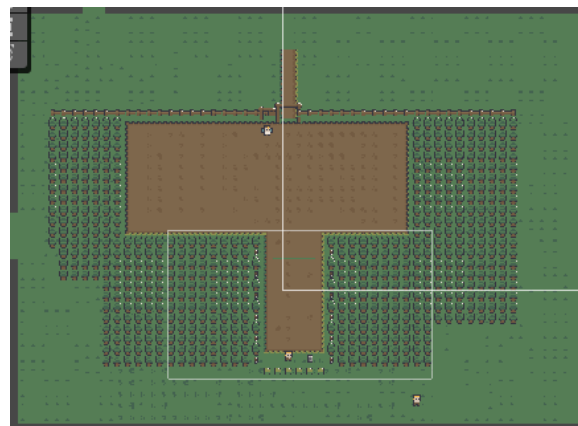
# 主畫面



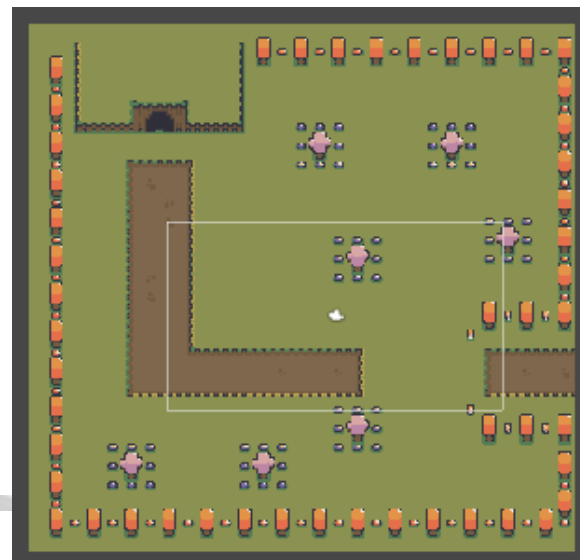
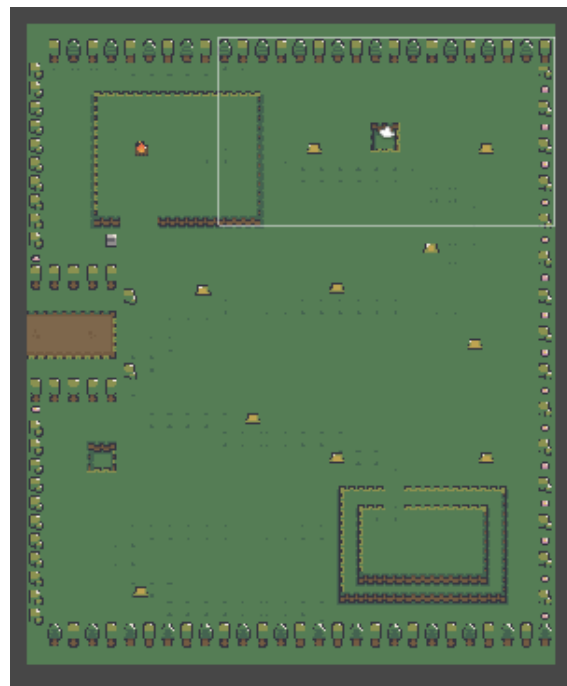
# 設定



# 場景地圖

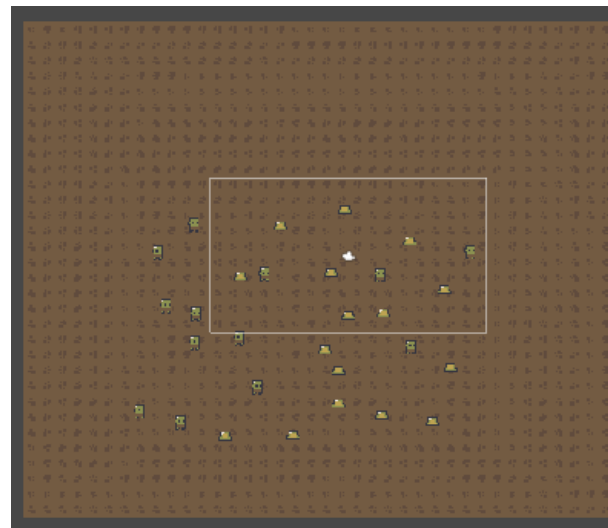
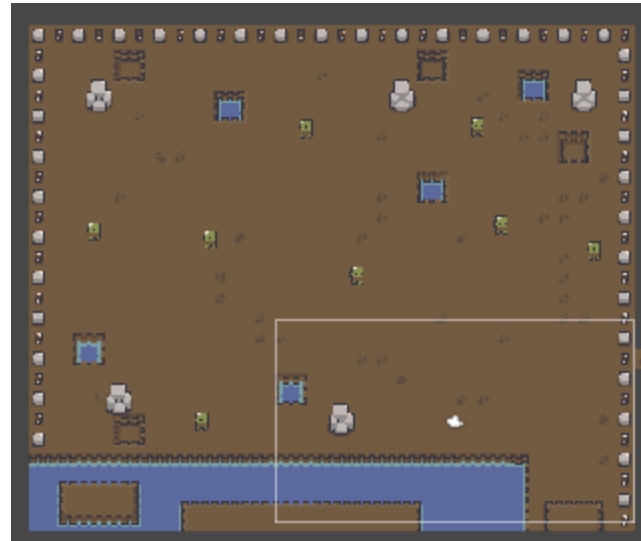


# 場景地圖





# 場景地圖



# 死亡畫面





# 實際遊玩





# 工作分配

- 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	呂季遠	程式碼撰寫、遊戲腳本設計、音樂、音效、遊戲測試、專案架構
遊戲企劃	呂季遠	撰寫遊戲故事、規劃遊戲中各種系統、關卡設計







## 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。

# 補充資料

遊戲參考資料

泰拉瑞亞





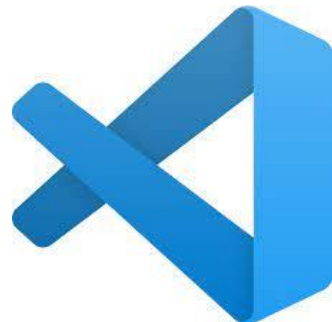
# 補充資料

玩法參考資料  
原神



# 補充資料

- 開發工具&美術使用



# 報告結束

- 感謝各位評審老師