

The background features a pixel art style illustration of a village. On the left, there is a single-story house with a brown roof and a wooden fence in front. On the right, there is a taller, two-story house with a similar roof and a window with a cross pattern. The ground is a mix of green grass and brown earth.

東南科技大學數位遊戲設計系

遊戲專題報告

# Karma

組員：40725025 郭政鑫

40725073 侯旻佑

40725080 黃博恩

40725097 李東達

# 大綱

1. 遊戲企劃
2. 美術
3. 專案管理
4. 參考資源



# 企劃

The image features a pixel art style background of a village with several houses. A dark blue rounded rectangle is centered in the foreground, containing the white Japanese characters '企劃' (Keikaku), which translates to 'Business Plan' or 'Strategy'.

# 設計目的

市場上充斥著許多2D橫向卷軸的遊戲，我們組員們都相當喜愛這種類型的遊戲，藉由這次機會可以自己製作遊戲，便選擇了較常玩的Roguelike類型的遊戲作為我們專題的項目，也因為這類型的遊戲很多的原因，資料蒐集不算太困難，想要跟市面上的同類型遊戲競爭在現階段還不太現實，但我們會盡最大努力去做。

# 遊戲概要

遊戲名稱： Karma

遊戲類型： 2D橫向冒險、類銀河戰士惡魔城、Roguelite

- 類銀河戰士惡魔城(Metroidvania)

一種統稱;由前者銀河戰士(Metroid)及後者惡魔城(Castlevania)所組成,其包含「非線性」、「取得新能力」、「探索新區域」等要素,都可將其歸類為這種類型。

- Roguelite

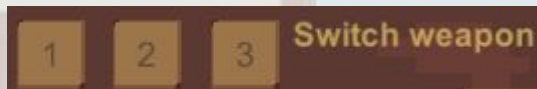
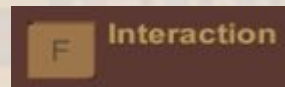
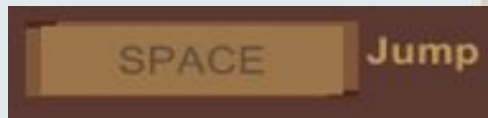
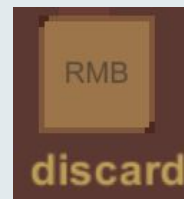
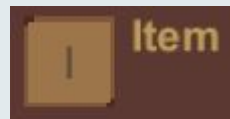
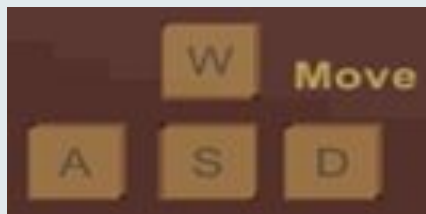
又名Roguelike-like主要是指每次遊玩都能有不同的體驗藉此提升耐玩度,玩家死亡後雖然損失大量進度但並非變成一無所有。

遊戲人數： 單人遊戲

遊戲平台： PC

遊戲操作： 通過鍵盤控制角色與滑鼠攻擊

# 遊戲操作



使用W,A,S,D來移動，滑鼠左鍵攻擊，按下I打開物品欄

右鍵點擊物品可以選擇丟棄。

按下Shift進行迴避，按下SPACE進行跳躍。

按下F進行互動 開箱子或進入關卡。

按下鍵盤上方數字鍵1.2.3切換武器

# 相同遊戲類型比較、分析

	死亡細胞	小骨	<b>Karma</b>
<b>Roguelike要素</b>	✓	✓	✓
<b>動作遊戲</b>	✓	✓	✓
<b>死亡貨幣保留</b>		✓	✓
<b>特殊能力</b>	✓	✓	✓
固定關卡觸發 BOSS戰	✓	✓	✓
交易	✓	✓	✓
特殊關卡	✓		
回復手段	✓	✓	✓
死亡時金錢保留	✓		
更改難度	✓		
主角更換要素	✓	✓	

# 遊戲特色

- 畫面以像素風格呈現。
- 遭遇怪物時會封鎖區域(圖1)
- 寶箱(圖2)
- 金幣及善惡值(圖3、圖4)



圖1



圖2

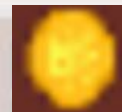


圖3



圖4



# 遊戲玩法

玩家操作一名遭通緝而逃亡的軍官進入下水道找尋自己所需求的力量。

一但玩家死亡後取得的裝備(圖5)及金幣(圖6)都會回收, 而在關卡中累積的善惡值都會保留(圖7)。



圖5



圖6

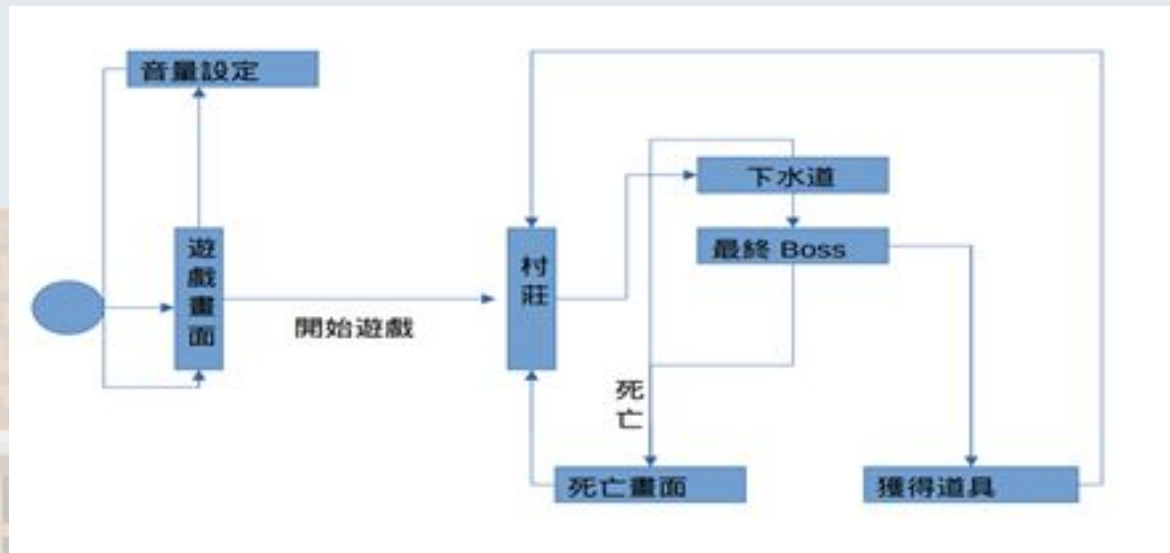


圖7

# 遊戲劇情

故事大綱：主角為人清廉與這貪腐的國家格格不入，不久便遭有意人士陷害而上層都不相信主角是無辜的，最後只能逃亡至偏區，在此目睹了士兵欺壓百姓的畫面，主角最終無法忍受決意去尋找力量並向上層展開復仇。

# 遊戲流程



遊戲流程圖

# 遊戲界面-主選單



# 遊戲界面-遊戲設定



遊戲設定介面圖

# 遊戲界面-遊戲畫面



遊戲畫面圖

# 美術

The image features a pixel art style background. In the center, a dark blue rounded rectangle contains the Chinese characters '美術' (Art) in white. The background shows a village scene with several houses. On the left, there's a house with a thatched roof and a wooden door. In the middle, a fence runs across the foreground with a small bush. On the right, a taller house with a thatched roof and a window is visible. The sky is a solid light blue, and the ground is a mix of green grass and brown earth.

# 美術風格

- 像素

- 古典奇幻

(以中世紀為題材, 加入魔幻要素)

(EX: 魔法、騎士、龍)



# 美術(怪物)

怪物(史萊姆)



大史萊姆1

大史萊姆2

大史萊姆3



小史萊姆1



小史萊姆2



小史萊姆3

# 美術(怪物)

怪物(骷髏、哥布林)



哥布林



骷髏

# 美術(主角)

## 主角設定

- 奧波爾(Ordinary people of righteous 縮寫Opor意思是平凡的正義之人)
- 外貌:褐色頭髮、身材精實壯碩
- 身著布衣、布甲
- 性格:清廉正直, 無法接受不公的事情發生
- 職業:前任軍官



主角形像圖

背景:原本為軍隊的指揮官,但因為人正直清廉又出身於平民而招來其他貴族的厭惡。被冠上莫須有的罪名後,逃亡到邊境的小鎮,並決定獲得能夠抵抗貴族們的力量後起義反抗。

# 美術(場景)

起始村莊: 玩家逃亡所到達的小村落, 聽聞這村落裡有者下水道的入口, 裡面藏有獲得力量的秘密。



起始村莊場景圖

# 美術(場景)

下水道:玩家進入戰鬥後的第一章地圖, 主角逃亡的藏身小鎮底下的下水道, 整座城市的排水系統, 因為長年沒有人打理的關係, 散發著惡臭, 經常有人將廢棄的各種物品隨意棄置於這裡, 魔物在此生存如今已經變成地下迷宮。



下水道場景圖

# 美術(場景)

**Boss房間:**在碩大的房間中有個巨大史萊姆在, 而在牠的背後有者主角所需要的力量。



Boss房間圖

# 美術(道具)



鐵製雙刃斧



骷髏錘



騎士長劍



紫色長劍



鋼鐵長劍



鐵斧



鋼鐵長斧



木製雙刃斧



酒杯



南瓜

# 專案管理

The background is a pixel art illustration of a village. It features several wooden houses with brown roofs and windows. A wooden fence runs across the middle ground. The sky is a light blue, and the ground is a mix of green grass and brown earth. The overall style is reminiscent of classic 2D video games.



# 時程

執行項目	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月
確認專題題目									
企劃製作									
資料蒐集									
場景設計/故事大綱									
角色設計/服裝武器									
腳本設計									
遊戲測試									
宣傳影片/網站製作									

# 工作分配

郭政鑫	程式
侯旻佑	部分美術素材繪製、企劃
黃博恩	短片、美術素材找尋
李東達	網站、美術素材找尋

# 風險

內部組織	優勢	劣勢
	<ul style="list-style-type: none"><li>● 主動去尋找資源</li><li>● 第一次製作遊戲</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 缺乏美術</li><li>● 組織經驗不足</li><li>● 組內成員狀況多</li></ul>
外部環境	機會	威脅
	<ul style="list-style-type: none"><li>● 參考資料多</li><li>● 玩家基數多</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 同遊戲類型較多</li><li>● 沒有對話難以理解劇情</li></ul>

The background is a pixel art illustration of a village. It features several wooden houses with thatched roofs and windows. A wooden fence runs across the middle ground. The sky is a light blue, and the ground is a mix of green grass and brown earth. The overall style is reminiscent of classic 2D video games.

# 參考資源

## 工具

**Unity**

<https://unity.com/>

**Aseprite**

<https://www.aseprite.org/>

**Photoshop**

<https://reurl.cc/O0qYzv>

## 網路

死亡細胞

<https://reurl.cc/VXvQ9y>

Skul: The Hero Slayer 小骨

<https://reurl.cc/r8j4My>

2018國內獨立遊戲大數據

<https://knews.cc/zh-tw/tech/9znekob.html>

A pixel art illustration of a village scene. In the center, a dark blue rounded rectangle contains the text 'Q&A' in a white, elegant serif font. The background features several wooden houses with thatched roofs and windows, some with glowing lights. A wooden fence runs across the middle ground, and a small pile of autumn leaves is visible. The ground is a mix of green grass and brown earth, and the sky is a clear, light blue.

Q&A