



東南科技大學

數位遊戲設計戲專題製作 專題報告書

Karma

組員： 郭政鑫 40725025

侯旻佑 40725073

黃博恩 40725080

李東達 40725097

指導老師 蔡佳麟 博士

中華民國 110 年 5 月

# 專題大綱

<b>1. 企劃目標</b>	<b>P. 6</b>
第一節 製作目的	P. 6
第二節 遊戲基本概述	P. 6
第三節 專題實施進度表	P. 7
第四節 工作分配	P. 7
<b>2. 參考資料及分析</b>	<b>P. 8</b>
第一節 目標市場分析	P. 8
第二節 相關遊戲分析	P. 9
第三節 SWOT 分析	P. 10
第四節 開發軟體	P. 11
<b>3. 遊戲概述</b>	<b>P. 13</b>
第一節 遊戲世界觀及故事	P. 13
第二節 遊戲特點	P. 15
第三節 系統規格	P. 16
<b>4. 遊戲機制</b>	<b>P. 17</b>
第一節 遊戲類型	P. 18
第二節 遊戲操作	P. 19
第三節 遊戲方式	P. 19
第四節 遊戲流程圖	P. 20
第五節 關卡設定與流程圖	P. 20
第六節 數值系統	P. 21
<b>5. 遊戲美術</b>	<b>P. 23</b>
第一節 主角	P. 24
第二節 怪物	P. 24
第三節 場景	P. 26
第四節 道具	P. 27
<b>6. 操作及介面規劃</b>	<b>P. 30</b>
第一節 主選單與功能選單	P. 30
第二節 操作教學	P. 31
第三節 遊戲介面	P. 31
第四節 UI/UX 及物件 37	P. 32
<b>7. 遊戲 AI</b>	<b>P. 33</b>
第一節 怪物攻擊方式及遊走行為	P. 33
<b>8. 遊戲系統</b>	<b>P. 34</b>
第一節 戰鬥系統	P. 34
第二節 遊戲平衡	P. 34
第三節 背包系統	P. 35
<b>9. 結論與展望</b>	<b>P. 36</b>
<b>參考文獻</b>	<b>P. 36</b>

## 8. 圖目錄

圖 2-1 Steam 上獨立遊戲數量表	P. 8
圖 2-2 中國獨立遊戲市場規模圖	P. 8
圖 2-3 獨立遊戲開發平台分布圖	P. 9
圖 2-4 獨立遊戲玩法類型分布圖	P. 9
圖 2-5 Unity Logo	P. 11
圖 2-6 Asprite Logo	P. 11
圖 2-7 Photoshop Logo	P. 12
圖 3-1 遊戲機制圖	P. 15
圖 3-2 寶箱	P. 15
圖 3-3 金幣掉落圖	P. 15
圖 3-4 善惡值	P. 15
圖 4-1 角色移動操作圖	P. 18
圖 4-2 角色攻擊操作圖	P. 18
圖 4-3 角色跳躍操作圖	P. 18
圖 4-4 角色武器切換操作圖	P. 18
圖 4-5 角色閃避操作圖	P. 18
圖 4-6 角色互動操作圖	P. 18
圖 4-7 物品欄開起操作圖	P. 19
圖 4-8 物品丟棄操作圖	P. 19
圖 4-9 物品圖	P. 19
圖 4-10 物品數值圖	P. 19
圖 4-11 物品數值圖	P. 19
圖 4-12 遊戲流程圖	P. 20
圖 4-13 下水道關卡圖	P. 20
圖 4-14 史萊姆怪物圖 1	P. 20
圖 4-15 史萊姆怪物圖 2	P. 20
圖 4-16 史萊姆怪物圖 3	P. 20
圖 4-17 小史萊姆怪物圖 1	P. 21
圖 4-18 小史萊姆怪物圖 2	P. 21
圖 4-19 小史萊姆怪物圖 3	P. 21
圖 4-20 哥布林怪物圖	P. 21
圖 4-21 骷髏士兵怪物圖	P. 21
圖 4-22 目前血量圖-1	P. 21

圖 4-23 金幣持有量圖-1	P. 21
圖 4-24 最大血量圖	P. 21
圖 4-25 目前血量圖-2	P. 21
圖 4-26 傷害數值圖	P. 22
圖 4-27 金幣持有量圖-2	P. 22
圖 4-28 善惡值持有數量圖	P. 22
圖 4-29 玩家基本 UI 圖	P. 22
圖 4-30 玩家物品欄內狀態圖	P. 22
圖 5-1 玩家形象圖	P. 23
圖 5-2 大史萊姆怪物圖 1	P. 24
圖 5-3 大史萊姆怪物圖 2	P. 24
圖 5-4 大史萊姆怪物圖 3	P. 24
圖 5-5 小史萊姆怪物圖 1	P. 24
圖 5-6 小史萊姆怪物圖 2	P. 24
圖 5-7 小史萊姆怪物圖 3	P. 25
圖 5-8 哥布林怪物圖	P. 25
圖 5-9 骷髏戰士怪物圖	P. 25
圖 5-10 玩家起始村莊圖	P. 26
圖 5-11 下水道關卡圖	P. 26
圖 5-12 Boss 關卡圖	P. 27
圖 5-13 鐵製雙刃斧武器圖	P. 27
圖 5-14 骷髏錘武器圖	P. 27
圖 5-15 騎士長劍武器圖	P. 28
圖 5-16 紫色長劍武器圖	P. 28
圖 5-17 鋼鐵長劍武器圖	P. 28
圖 5-18 鐵斧武器圖	P. 28
圖 5-19 鋼鐵長斧武器圖	P. 29

圖 5-20 木製雙刃斧武器圖	P. 29
圖 5-21 酒杯圖	P. 29
圖 5-22 南瓜圖	P. 29
圖 6-1 主選單圖	P. 30
圖 6-2 設定介面圖	P. 30
圖 6-3 遊戲介面圖	P. 32
圖 6-4 系統設定 UI 圖	P. 32
圖 6-5 玩家 UI 圖	P. 32
圖 6-6 Boss 血量 UI 圖	P. 32
圖 6-7 玩家背包 UI 圖	P. 32
圖 7-1 大史萊姆攻擊圖 1	P. 33
圖 7-2 大史萊姆攻擊圖 2	P. 33
圖 7-3 大史萊姆攻擊圖 3	P. 33
圖 7-4 小史萊姆攻擊圖 1	P. 33
圖 7-5 小史萊姆攻擊圖 2	P. 33
圖 7-6 小史萊姆攻擊圖 3	P. 33
圖 7-7 哥布林攻擊圖	P. 33
圖 7-8 骷髏士兵攻擊圖	P. 33
圖 8-1 怪物遭遇圖	P. 34
圖 8-2 玩家基本數值圖	P. 34
圖 8-3 玩家物品欄圖	P. 35

# 第一章 企劃目標

## 第一節 製作目的

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。

## 第二節 遊戲基本概述

我們的遊戲是屬於 Roguelite 類型的，讓玩家能夠在遊戲中享受使用不同道具通關的快樂，以及每當角色死亡時要承受的一定風險都是我們遊戲的樂趣所在，遊戲操作簡單不複雜，想以什麼狀態通關遊戲交由玩家自己決定，可以選擇不帶任何道具享受難度帶來的刺激，也可以帶滿道具享受數值帶來的影響等等……，這些都由玩家們自己體驗，找到屬於自己的遊玩方式。

### 第三節 專題實施進度表

專題實施進度表									
專題執行之具體 項目	2020年				2021年				
	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/故事大綱			■	■	■				
角色設計/服裝武器			■	■					
腳本設計			■	■	■	■	■	■	■
遊戲測試							■	■	■
宣傳影片及 網站製作								■	■

### 第四節 工作分配

程式:郭政鑫

美術素材找尋:李東達、黃博恩

書面報告:侯旻佑

部分素材繪製:侯旻佑

網站:李東達

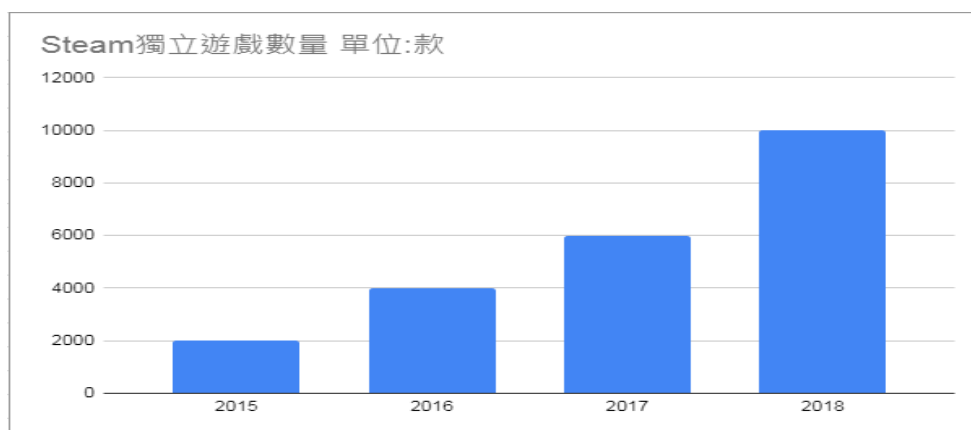
短片:黃博恩

## 第二章 參考文獻與分析

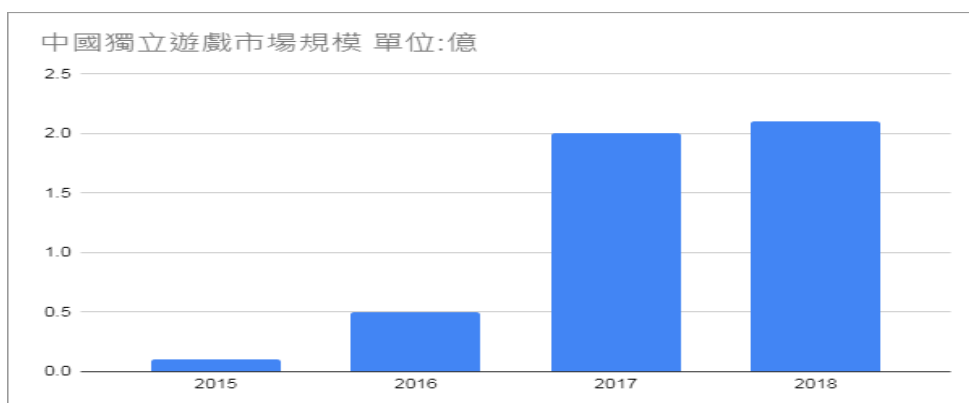
### 第一節 目標市場分析

#### 市場規模

伽馬數據所發布的《2018 年獨立遊戲發展狀況報告》中，指出 2018 年全球 Steam 平台獨立遊戲累計數量預計突破一萬款，一年新增 3000 款，中國獨立遊戲用戶數量將達到 2 億。而在市場上依然可以看見許多像素遊戲，比方說 2018 年推出的 Dead Cells 以及 2021 年推的 Skul: The Hero Slayer(後面相關資料皆以「小骨」代稱)等.....。都說明再像素這塊還是有一定的市場競爭力的。



(圖 2-1 Steam 上獨立遊戲數量表)

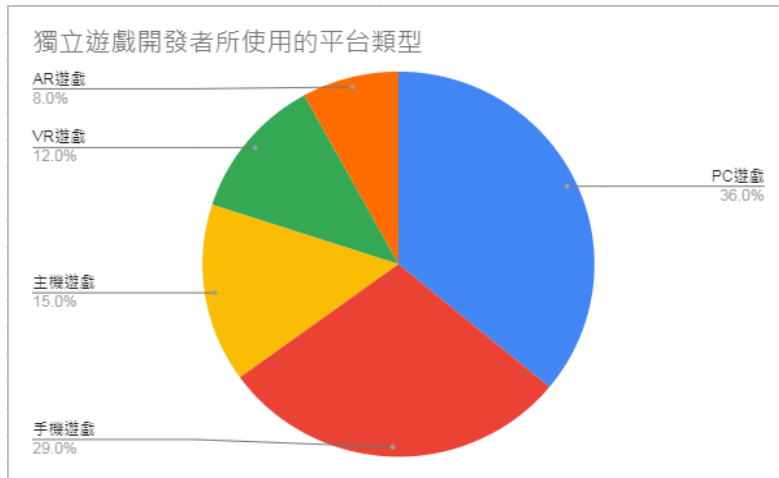


(圖 2-2 中國獨立遊戲市場規模圖)

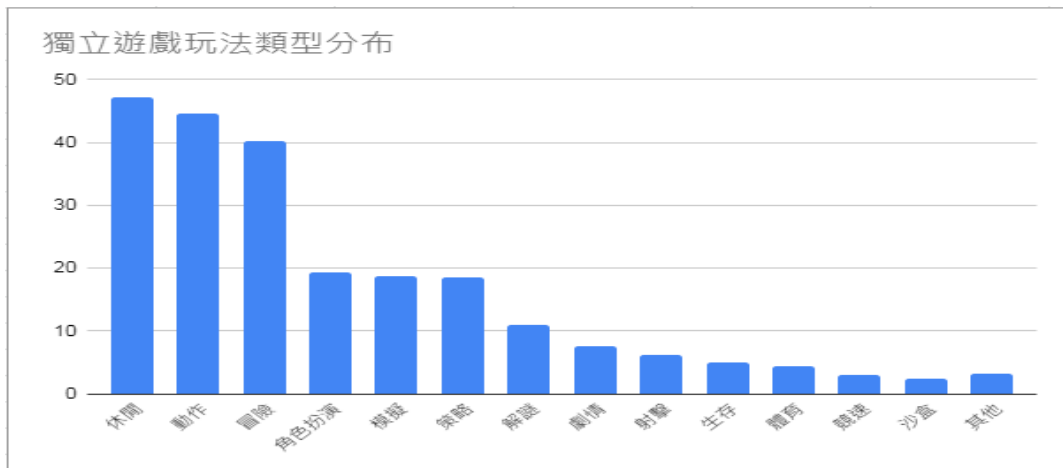


市場趨勢：

獨立遊戲在 PC 平台占比超七成，以休閒、動作、冒險類玩法為主。在玩法類型上，獨立遊戲以休閒類、動作類和冒險類占比最高，均達到四成以上，此外角色扮演類、策略類和模擬類也有近兩成的占比。



(圖 2-3 獨立遊戲開發平台分布圖)



(圖 2-4 獨立遊戲玩法類型分布圖)

## 第二節 相關遊戲分析

	死亡細胞	小骨	Karma
Roguelike 要素	✓	✓	✓
動作遊戲	✓	✓	✓
死亡時特殊 貨幣保留		✓	✓
特殊能力	✓	✓	✓
固定關卡觸 發 Boss	✓	✓	✓
交易系統	✓	✓	✓
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	✓	✓	

## 第三節 SWOT 分析

	優勢	劣勢
內部組織	願意主動去尋找資源 第一次嘗試製作遊戲	缺乏美術人員 組織經驗不足 組內成員狀況多
外部環境	玩家基數多 參考資料多	同遊戲類型較多 沒有對話難以理解劇情

## 第四節 開發軟體



(圖 2-5 Unity Logo)

Unity 是由 Unity Technologies 研發的跨平台 2D/3D 遊戲引擎，可用於開發 Windows、MacOS 及 Linux 平台的單機遊戲，PlayStation、Xbox、Wii、任天堂 3DS 和 Switch 等遊戲主機平台的電動遊戲，以及 iOS、Android 等行動裝置的遊戲。

由於是一款我們相對熟悉的開發軟體因此主要用途是用於遊戲開發，使用的版本為 2019.4.14



(圖 2-6 Aseprite Logo)

Aseprite 是一款專門用來製作像素風格的繪圖軟體，因為我們的風格是像素因此主要用途為繪制我們所有的場景、道具、怪物和主角等美術。



(圖 2-7 Photoshop Logo)

Adobe Photoshop 是一個由 Adobe 開發和發行的影像處理軟體。  
主要是用於修改及繪製 Aseprite 出來的美術圖所使用。

## 第三章 遊戲概述

### 第一節 遊戲世界觀與故事

#### 中古世紀

時代挑選在中古世紀，冷兵器為該時代最常使用的武器；在這個時代裡面大多數名面上的王國都是自己畫界區分，在那個時代裡面基本上是靠蠻力取勝，誰的兵力強大，誰就可以不斷地擴張自己的領土，得到源源不絕的收入，但在這背後也帶來了不少隱憂。

#### 階級制度

國家內部存在著嚴重的階級制度，階級制度代表了人一出生的身分；整個階級制度的上位者是這國家的王室成員→7 貴族→一般平民→貧民為最低為者，整個階級制度影響著國家內部的氛圍，上位者享受著榮華富貴、衣食無憂的生活，反而下位者飽受欺凌、定期繳稅、無法維持著自己的生計。

#### 政權腐敗

國家的政權由王室掌握，不過跟王室聯繫緊密的貴族們並不是什麼好人，只為了壓榨平民百姓取得更多的利益，久而久之也導致王室對於政權幾乎放置不管，只管自己跟其他貴族們過得好就好。

## 古典奇幻

這個世界中並不只有人類，而是有一些像是史萊姆、龍和惡魔等等不同種類的生物存在，而這些生物對於人類而言都是相當危險的存在。

## 故事大綱

故事發生在在主角所在的薩爾城，位列上層的王室、貴族盡情的壓榨城內其他百姓，透過蠻不講理的方式收稅，過著酒池肉林的生活；中間的平民百姓也是勉為其難的納稅才能維持住自己的生活，而未列的貧民則沒那麼好過；由於沒能按時向上納稅，因此被放逐到國家的最外圍，除此之外上層也會不定時派人下來找碴，找碴的內容不外乎就是冠予這些貧民莫須有的罪名，再進而對其使用暴力；對於這些貧民來說，他們存活在未知的恐懼裡頭，不曉得自己是否活得過今天，就算活過了那往後的日子又該如何面對？他們無從得知，而主角曾在這國家身任軍官一職，他與這國家的貴族、皇室不一樣，他為人清廉不和那些骯髒的人幹一樣的事情，這也讓他引起了一些貴族的不滿；某天有個貴族向王室會報造謠說主角想要叛變，要因此捉拿他卸除他的軍階且判他死刑，好在主角平時待人和善，他的下屬有提前跑來通知請他盡早離開王城，臨時接獲通知的他只好連夜前往離王城最遠的地方「貧民區」。主角深知自己力量不足無法對抗現在的貴族以及國王，而他聽聞附近的下水道有獲取力量的秘密，因此決定前往下水道尋找能夠復仇的力量，並且決定反抗沒有作為的王室拯救人民。

## 第二節 遊戲特點



(圖 3-1 遊戲機制圖)

遭遇怪物時如果沒有將怪物清空則無法繼續前進。



(圖 3-2 寶箱)

寶箱 開啟可獲得隨機道具



(圖 3-3 金幣掉落圖)

金幣掉落 購買物品



(圖 3-4 善惡值)

可以購買村莊寶箱

### 第三節 系統規格

支援 PC 平台 使用滑鼠鍵盤操作。

最低配備

作業系統: Windows Vista, 7, 8, or 10

記憶體: 128 MB

記憶體 儲存空間: 40 MB 可用空間



## 第四章 遊戲機制

### 第一節 遊戲類型

2D 橫向卷軸：

亦被稱為**橫版闖關**遊戲。特色是遊戲中角色通常由**左方往右方**移動，鏡頭對著角色側面，角色透過飛行與跳躍等也可以**有限度地往上、下**方向行動，但是只能微小程度或者完全不能靠近與遠離鏡頭。

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**。

Roguelike：

跟遊戲「**Rogue**」相似(like)的內容；其包含「**角色死亡不保留任何資料**」、「**地圖、道具等具有隨機性**」、「**回合制戰鬥**」等要素，可將其歸類為 Roguelike。

## 第二節 遊戲操作



(圖 4-1 角色移動操作圖)

移動方式:A 往左走 D 往右走 用於移動角色



(圖 4-2 角色攻擊操作圖)

攻擊:滑鼠左鍵 用於攻擊敵人



(圖 4-3 角色跳躍操作圖)

跳躍:SPACE 空白鍵 用於平台之間的移動



(圖 4-4 角色武器切換操作圖)

武器切換:數字鍵 1、2、3 用於切換不同武器



(圖 4-5 角色閃避操作圖)

衝刺:SHIFT 用於閃避怪物及平台移動



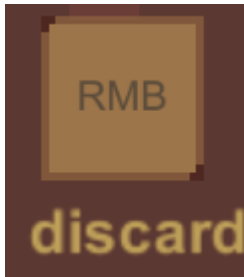
(圖 4-6 角色互動操作圖)

撿取、互動:F 用於撿取掉落物品以及與場景物件互動(例:進入傳送門)



(圖 4-7 物品欄開啟操作圖)

物品欄開啟關閉:I 用於開啟關閉物品來確認身上的物品及觀看角色素  
值



(圖 4-8 物品丟棄操作圖)

丟棄物品:滑鼠右鍵 用於丟棄身上不需要的道具

### 第三節 遊戲方式

打倒敵人，提升自己的能力：

玩家在路會遭遇各式各樣的敵人，藉由打倒這些敵人所獲的金幣、道  
具等來獲取強化自身能力的裝備，來幫助玩家自身在未來的關卡中能更  
容易的通關。



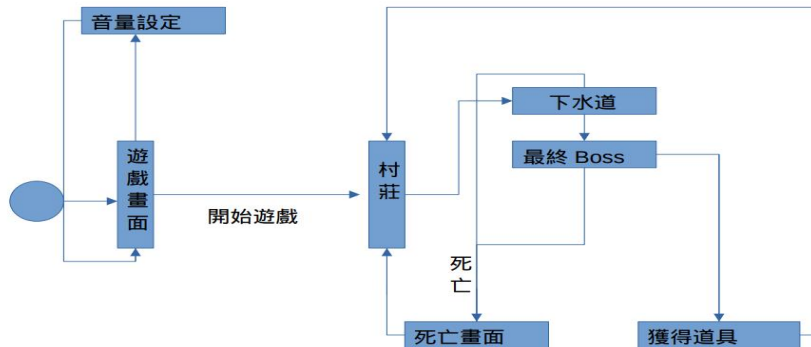
(圖 4-9 物品圖)



(圖 4-10 圖 4-11 物品數值圖)

## 第四節 遊戲流程圖

主角從小鎮進入關卡→關卡 1→關卡 1 的 BOSS→通關  
任意階段死亡及通關後重新回到小鎮



(圖 4-12 遊戲流程圖)

## 第五節 關卡設定與流程圖

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。



(圖 4-13 下水道關卡圖)

出現怪物: 大、小史萊姆、哥布林、骷髏士兵



(圖 4-14 圖 4-15 圖 4-16 史萊姆怪物圖)



(圖 4-17 圖 4-18 圖 4-19 小史萊姆怪物圖)



(圖 4-20 圖 4-21 哥布林(左)以及骷髏士兵(右)怪物圖)

## 第六節 數值系統

血量



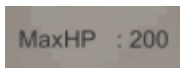
(圖 4-22 目前血量圖-1)

目前金幣持有數量



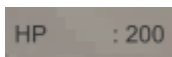
(圖 4-23 金幣持有量圖-1)

最大生命值



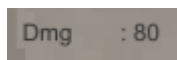
(圖 4-24 最大血量圖)

目前生命值



(圖 4-25 目前血量圖-2)

玩家傷害



(圖 4-26 傷害數值圖)

金幣持有數量

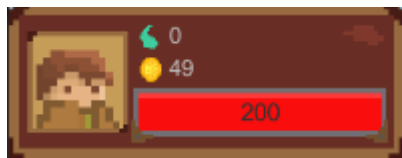


(圖 4-27 金幣持有量圖-2)

善惡值持有數量



(圖 4-28 善惡值持有數量圖)



(圖 4-29 玩家基本 UI 圖)

在畫面左上角會顯示玩家目前血量以及金幣持有數量。



(圖 4-30 玩家物品欄內狀態圖)

開啟物品欄後再畫面右方會顯示玩家最大血量、目前血量、傷害以及金幣持有數量。

以上所有數值皆會因為裝備以及其他因素而有所改變

## 第五章 遊戲美術

### 第一節 主角



(圖 5-1 玩家形象圖)

名字: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

性格:清廉正直，無法接受不公的事情發生

性別:男

職業:前任軍官

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。

## 第二節 怪物

大史萊姆 1 生命 100 攻擊 10 速度 7



(圖 5-2 大史萊姆怪物圖 1)

大史萊姆 2 生命 200 攻擊 15 速度 3.5



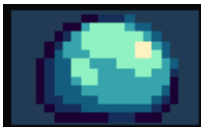
(圖 5-3 大史萊姆怪物圖 2)

大史萊姆 3 生命 100 攻擊 10 速度 5



(圖 5-4 大史萊姆怪物圖 3)

小史萊姆 1 生命 110 攻擊 15 速度 4



(圖 5-5 小史萊姆怪物圖 1)

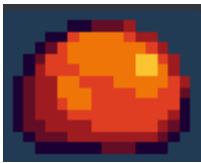
小史萊姆 2 生命 100 攻擊 10 速度 7



(圖 5-6 小史萊姆怪物圖 2)



小史萊姆 3 生命 90 攻擊 20 速度 5



(圖 5-7 小史萊姆怪物圖 3)

哥布林 生命 220 攻擊 25 速度 6



(圖 5-8 哥布林怪物圖)

骷髏士兵 生命 300 攻擊 30 速度 4



(圖 5-9 骷髏戰士怪物圖)

### 第三節 場景

玩家逃亡後目前所位於的村莊



(圖 5-10 玩家起始村莊圖)

下水道



(圖 5-11 下水道關卡圖)

BOSS 房間



(圖 5-12 Boss 關卡圖)

#### 第四節 道具

鐵製雙刀斧 攻擊+35 生命-15



(圖 5-13 鐵製雙刀斧武器圖)

骷髏錘 攻擊+25 生命-5



(圖 5-14 骷髏錘武器圖)

騎士長劍 攻擊+15 生命+25



(圖 5-15 騎士長劍武器圖)

紫色長劍 攻擊+10 生命+35



(圖 5-16 紫色長劍武器圖)

鋼鐵長劍 攻擊+5 生命+40



(圖 5-17 鋼鐵長劍武器圖)

鐵斧 攻擊+10 生命+40



(圖 5-18 鐵斧武器圖)

鋼鐵長斧 攻擊+20 生命+30



(圖 5-19 鋼鐵長斧武器圖)

木製雙刀斧 攻擊+25 生命+25



(圖 5-20 木製雙刀斧武器圖)

酒杯 生命+50 攻擊+20



(圖 5-21 酒杯圖)

南瓜 生命+70 拾取時回復生命 30



(圖 5-22 南瓜圖)

## 第六章 操作及介面規劃

### 第一節 主選單與功能選單



(圖 6-1 主選單圖)

點擊 start 開始遊戲，點擊 options 進入設定頁面，點擊 exit 即可關閉遊戲。



(圖 6-2 設定介面圖)

設定頁面僅提供音量的調整，上方為音樂音量，下方為整體音量，設定好後即可按下 sava&exit 儲存並關閉此視窗。

## 第二節 操作教學

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。

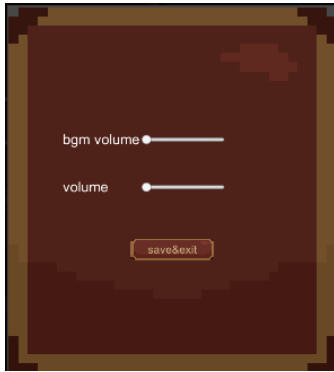
按下鍵盤上方數字鍵 1. 2. 3 切換武器

## 第三節 遊戲介面



(圖 6-3 遊戲介面圖)

## 第四節 UI/UX 及物件



(圖 6-4 系統設定 UI 圖)

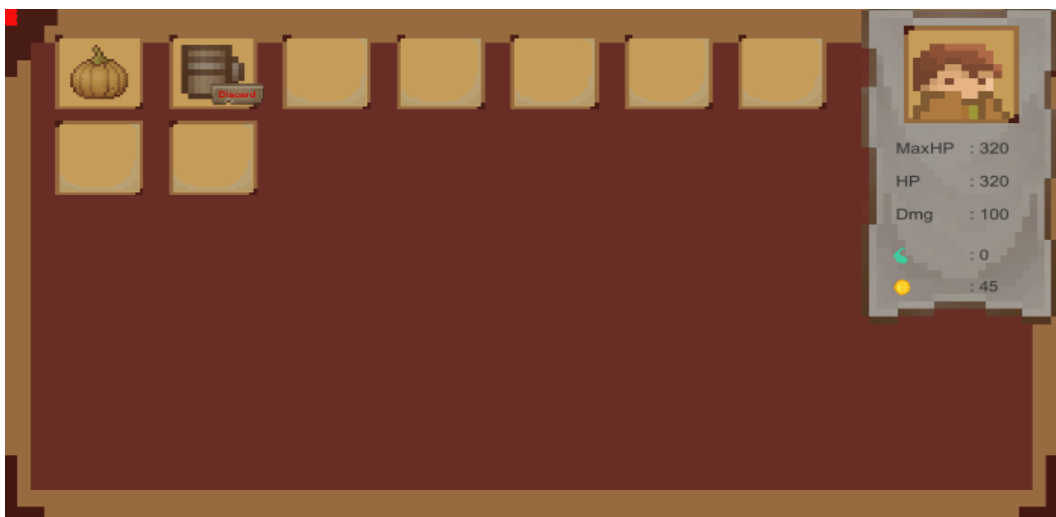


(圖 6-5 玩家 UI 圖)

玩家狀態 UI



(圖 6-6 Boss 血量 UI 圖)



(圖 6-7 玩家背包 UI 圖)



## 第七章 遊戲 AI

### 第一節 怪物攻擊方式及遊走行為

怪物在玩家沒有進到感測範圍內不會進行追擊，而會採取遊走行為，當玩家進入追擊範圍後追擊玩家，並在進入攻擊範圍時攻擊。

3種大史萊姆的攻擊為衝撞



(圖 7-1 7-2 7-3 大史萊姆攻擊圖)

3種小史萊姆的攻擊為撲擊



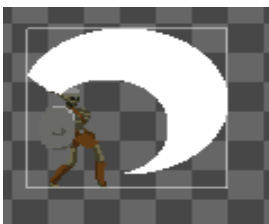
(圖 7-4 7-5 7-6 小史萊姆攻擊圖)

哥布林的攻擊為斬擊



(圖 7-7 哥布林攻擊圖)

骷髏士兵的攻擊為揮砍



(圖 7-8 骷髏士兵攻擊圖)

## 第八章 遊戲系統

### 第一節 戰鬥系統

進入關卡後隨機遭遇怪物，將怪物清空後才可繼續前進，否則將會被困在一定範圍內直到怪物皆死亡。



(圖 8-1 怪物遭遇圖)

### 第二節 遊戲平衡



(圖 8-2 玩家基本數值圖)

路上隨機遇到寶箱內有機會拿到強化自身的裝備，幫助玩家通過後面更艱難的關卡，攻擊時含有短暫延遲避免出現一鍵到底的情況發生。

### 第三節 背包系統

按下鍵盤英文字母 I 即可開啟物品欄，該欄位會顯示玩家頭像以及玩家目前所擁有的最大血量、目前血量、傷害、以及金幣等數值，而拾取的道具則會顯示在方框內，對不需要的物品按下滑鼠右鍵即可選擇是否丟棄該物品



(圖 8-3 玩家物品欄圖)

## 第九章 結論與展望

通過這次專題製作讓我們學習到了很多在製作遊戲上會遇到的困難，在選組員時要思考的因素非常多，除了要考量每個人的專業能力、溝通、做事的基本態度之外還有很多要考量的點，而溝通這部分會消耗非常大量的心力，包括找不到組員、裝死不回應、無法理解雙方的問題點等.....，工作時程的規劃、考量每個人能力後的工作分配，以及所有組員的心理狀態等，都是需要相當注重的，同時發現只要有組員有狀況出問題就要立即關心、討論看看情況是如何，絕對不能夠有所拖延，洞沒有及時填補指會越來越大，最後拖垮整個專案的進行，影響到所有人。

在此我們也希望透過這些寶貴的經驗能夠讓我們在未來生活以及職場上遇到相同或類似狀況時能夠有應對方法，思考更好的處理方式讓整個專案能夠順利的進行下去。

## 參考文獻

[死亡細胞 wiki](#)

[Skul: The Hero Slayer 小骨 wiki](#)

[2018 國內獨立遊戲大數據](#)