



東南科技大學

數位遊戲設計系

專題製作

幻域

學生	： 陳昱銘	40825002
	許瑞捷	40825021
	吳宗昊	40825043
	張郁辰	40825047
	江怡臻	40825087

指導老師： 蔡佳麟 老師

中華民國 111 年 6 月

## 目錄

第一章 企劃目標	4
第一節 研究動機與目標	4
第二節 遊戲基本概述	4
第三節 專題實施進度表	5
第四節 工作分配	5
第二章 參考文獻與分析	6
第一節 目標市場分析	6
第二節 相關遊戲分析	6
第三節 SWOT 分析	7
第四節 開發軟體	7
第三章 遊戲概述	8
第一節 遊戲世界觀與故事	8
第二節 遊戲對話	8
第三節 遊戲特點	11
第四節 系統規格	11
第四章 遊戲機制	12
第一節 遊戲類型	12
第二節 遊戲操作	12

第三節	遊戲方式	12
第四節	遊戲流程圖	13
第五節	關卡設定與流程圖	14
第六節	聲音與音效	17
第五章	遊戲美術	18
第一節	主要角色	18
第二節	主角武器	18
第三節	夥伴	19
第四節	怪物	19
第五節	任務相關 NPC	20
第六節	道具	21
第七節	特效	21
第六章	操作及介面規劃	22
第一節	遊戲主選單	22
第二節	功能選單	22
第三節	音效功能選單	23
第四節	遊戲介面	24
第五節	遊戲場景	24
第六節	遊戲 UI	25

第七章	遊戲 AI	26
第一節	一般 AI 屬定設定	26
第二節	NPC 與夥伴設定	26
第三節	怪物行為	26
第四節	怪物攻擊方式及遊走行為	26
第八章	遊戲系統	27
第一節	戰鬥系統	27
第二節	遊戲平衡	28
第九章	結論與展望	29
	參考文獻	30

# 第一章 企劃目標

## 第一節 研究動機與目標

超古代文明也叫古代超文明，是部分人士指稱在史前時代的地球曾經可能存在過的文明社會。通常有兩種解釋，一個是外星人來地球留下的痕跡，另一個是在現代人類文明之前，曾經存在過史前文明，但是由於缺少學術界普遍授受的文物與證據，超古代文明是否存在，仍然存在爭議。

我們透過古文明的藝術展認識到了一些以前的歷史文化與科技，引發我們對古代文明的興趣，為了認識更多我們上網查詢更多關於古文明的相關資訊，並且想要讓更多人認識到超古文明他們的歷史文化與科技，也因此讓我們決定以這個題材製作遊戲。

我們將主角作為探索者，同時也是古文明王國的後裔，他為了探尋曾經的歷史以及秘寶踏上了旅途，他靠著家族所遺留下來的信物到處尋找，並突破各式怪物以及層層難關，最後取的神器。

我們希望透過遊戲，讓玩家在遊玩的過程中，能夠少了解到古文明對世界的貢獻以及他們曾經存在的證明。

## 第二節 遊戲基本概述

1. 遊戲名稱:
2. 遊戲類型:2D 橫向角色扮演
3. 遊戲平台:Windows
4. 遊戲內容:由玩家扮演探索者，在亞特蘭提斯一邊擊殺怪物一邊闖關，取得指定道具後通關

### 第三節 專題實施進度表

表1-1: 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
確認專題題目											
相關資料蒐集											
場景設計/故事大綱/對話劇本											
角色造型/特效/音樂/音效列表											
NPC/道具武器設計											
遊戲腳本設計											
期中報告製作及投影片製作											
遊戲測試											
專題介紹短片製作											
期末報製作告及投影片製作											

### 第四節 工作分配

表2-1: 工作分配

成員	工作項目
陳昱銘	組長、角色造型、場景設計、特效、遊戲腳本設計、遊戲測試
許瑞捷	企劃、會議記錄、行銷、音樂、音效、遊戲測試、宣傳影片
吳宗昊	程式設計、遊戲測試
張郁辰	美術、角色、場景、設計
江怡臻	對話、音樂、音效、網頁設計

## 第二章 參考文獻與分析

### 第一節 目標市場分析

1. 目標對象:針對12-18歲左右的玩家，能夠流暢閱讀文字劇情或熟悉打鬥遊戲基本操作的族群。
2. 對象選定理由:希望能透過遊戲，讓人們能了解未知的歷史文化或科技。

### 第二節 相關遊戲分析

1. 《空洞騎士》是一款由 Team Cherry 製作與發行的動作平台類遊戲，2017年於 Windows 平台發售，遊戲主角小騎士（The Knight）某天來到了逐漸衰敗的王國中，裡面的居民幾乎都被一種未知的疾病感染，他們喪失意志並不斷的攻擊著小騎士。旅途中小騎士也遇見了許多居民，並希望小騎士幫助解除他們從前封印起來的詛咒。



圖2-1:空洞騎士

遊戲模式: 玩家可使用各種移動與戰鬥技巧，諸如衝刺、蹬牆跳、二段跳躍、法術攻擊等等，以助於探索遊戲中廣大的世界。

2. 《明日方舟》大地被起因不明的天災肆虐，遭受天災席捲的土地出現蘊含神祕能量的礦物「源石」。隨著技術進步，源石逐漸被人們投入到工業中，使文明突飛猛進，源石逐漸被人們投入到工業中，使文明突飛猛進，然而源石本身也造就了「感染者」的存在。



圖2-1:明日方舟

### 第三節 SWOT 分析

表3-1:SWOT 分析

S 優勢(Strength)	W 劣勢(Weakness)
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 玩法簡單 新手也能快速上手</li><li>■ 遊戲風格大眾取向</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 關卡畫面呈現相似</li><li>■ 遊玩方式重複</li></ul>
O 機會(Opportunity)	T 威脅(Threat)
<ul style="list-style-type: none"><li>■ 推廣世上被記載的歷史與文化</li><li>■ 結合歷史的文化與他們所遺留下來的東西</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ PC 的客群比手機少</li></ul>

### 第四節 開發軟體

1. 遊戲引擎:unity
2. 腳本編輯器:Visual Studio
3. 繪圖軟體:Adobe PhotoShop Adobe Illustrator



## 第三章 遊戲概述

### 第一節 遊戲世界觀與故事

隨著時間的流逝，預言魔王復活的時刻即將來臨，應該出現的勇者仍舊不知所蹤，而探索者們為了各自的目的深入曾經存在的城市尋找著秘寶。

而不管原因為何，最終取得神器者，都將被人們譽為勇者前去討伐魔王。

主角是個探險家，同時也是亞特蘭提斯的後裔，為了探尋曾經的歷史以及秘寶，他踏上了旅途。

擁有著信物的他依循著家族記載找到一處地點，還未找到什麼便掉入了一個偌大的洞穴，為了搞清楚自身的所在地，他開始四處探索。

途中他遇到了一個生物，那生物將作為嚮導伴隨主角走到最後。

而曾經輝煌的亞特蘭提斯城雖然已經走向衰敗，但它仍然擁有著強大的自我防護機制，主角必須突破各式怪物以及層層難關，最終找尋到神器並且離開這失落的古城。

### 第二節 遊戲對話

（新手關卡）

猝不及防的從洞口掉下來，主角一時失去平衡，重重的摔了一跤。

「好痛！這裡是哪裡……？」

為了了解自己的所在地，主角從她跌落的地方起身開始探索。

然而沒走多遠，她便遇到了一隻不明生物，他們互看，一秒、兩秒、三秒過去，那隻不明生物猛的朝主角撲過去。

「哇！什麼！？」

經過一番纏鬥，主角打贏了那隻生物，然後走到了一扇門前，這令她有些困

惑，但還是嘗試著將門打開。

「……推不開。」

「無知的下等人啊，這些話我只說一次。」

「走過這裡妳就會進入國王的領土，跨過這道門檻，遵從我們的法律。」

「……」

主角雖然對大門的態度感到不愉快，但她也無法做什麼，只能就這麼走過大門。

（水晶洞）

然而沒走多遠，她又被一隻生物給攔下。

「等等冒險者。」

雖然那生物似乎能溝通，但有鑑於之前發生的事，主角提前擺出了防禦姿態。

「不要緊張，我是來幫忙的。」

看到主角警戒的樣子，那生物攤開手表示自己沒有威脅，並且向主角示好。

發現那生物似乎真的不打算攻擊自己，主角放下握著武器的雙手，並且與之交談。

「你是誰？有什麼目的。」

「我？我是這裡的住民，妳未來的嚮導！」

「我是來幫忙的。」

簡單扼要的問題，輕鬆的應對，但這不是能使主角就這麼接受的理由，簡單來說就是。

「我不相信你。」

事情沒有這麼好對吧，突然就跳出一個人、或生物，然後突然就說要幫忙，不懷疑才奇怪。

「好吧，但至少讓我跟著……拜託？」

因為實在拗不過那生物，主角無奈之下還是讓他跟著，但主角還是有原則的。

「在安全距離外的話。」

（廢墟）

離開水晶洞到了一個新地方，主角只想盡快探查完後繼續往前，但那生物自顧自的便開始說話。

「曾經的亞特蘭提斯有多輝煌，現在看起來就有多狼狽，那場大戰破壞了一切。」

「大洪水以及大地的震顫把這裡拉下了深淵，這幅殘破的樣子實在令人痛心。」

「居民大多都離開了，幾乎只剩我一個人……但沒關係，現在有妳在嘛。」

在講述曾經發生的過去時，那生物顯得有些落寞，但不一會又打起了精神，只要有人在身旁就能得到些許慰藉。

儘管主角什麼都沒說，那生物也從中得到了安慰，他知道主角有在聽，也許那就夠了。

（居住區）

下個地方比之前看起來更完好，不難看出是住民居住的地方，也許還有誰會在這裡？

當主角想詢問那生物的時候，她猛然發現，在一起走了那麼遠之後，她連那生物的名字都不知道。

而那生物像是知道主角的想法，在主角開口之前便先一步開口說出名字。

「我叫……。」

### 第三節 遊戲特點

遊戲內的角色精緻可愛，在怪物以及 boss 方面結合多樣的元素，在場景面也是精心設計，至於在角色的戰鬥面，有各種獨特的攻擊方式，遊戲操作也偏向簡單，適合新手上手，只要會簡單的電腦基本操作，就算是剛玩類似這類的遊戲，也能玩得非常的順，在這款遊戲內，也有角色的劇情以及對話，在遊戲即將開始的時候，也有一段開場動畫，不僅只是讓玩家戰鬥而已，還可以觀看劇情，這款遊戲結合了古代的文化，對古代文明有興趣的朋友們，不訪來玩玩看這款遊戲，不僅能認識到古文明，也可以感受戰鬥的快感。

### 第四節 系統規格

遊戲平台:Windows

作業系統:Windows7以上

儲存空間:10mb

## 第四章 遊戲機制

### 第一節 遊戲類型

遊戲以2D 橫向來呈現，主要分為探索、平台移動、戰鬥，遊戲美術風格採用日式美術風格，有開場動畫、角色劇情、打擊怪物。

### 第二節 遊戲操作

簡單的基本電腦遊戲操作方式，單純橫向卷軸遊戲畫面，讓新手玩家們也能夠輕鬆上手。

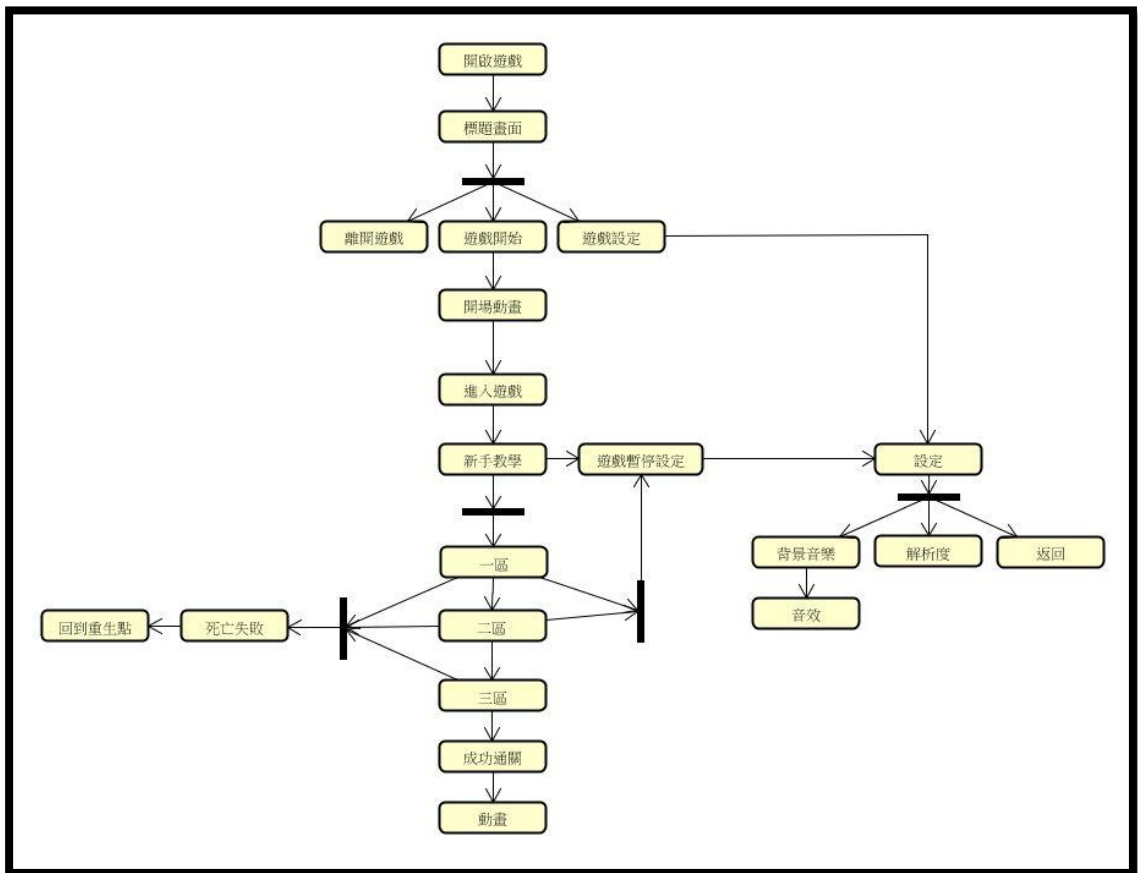
1. 鍵盤操作:以鍵盤上下左右控制玩家操作的角色
  - (1) 方向鍵左右:角色左右移動
  - (2) 空白鍵:角色跳躍
  - (3) 鍵盤(Z):補血
  - (4) 鍵盤(C):衝刺
  - (5) 空白鍵:畫面對話框進行劇情對話

2D 橫向操作探索，上下左右移動操作角色，用武器攻擊打擊怪物

### 第三節 遊戲方式

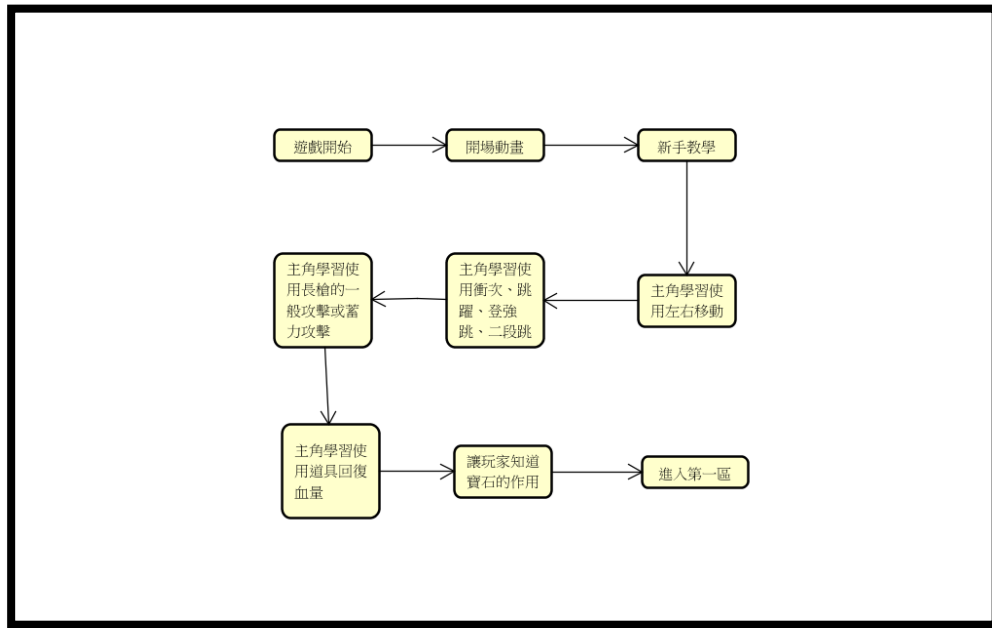
1. 動畫:使用動畫來解說遊戲中的劇情，增加玩家的帶入感，使玩家更了解遊戲裡的劇情。
2. 操作:使用簡單的鍵盤操作移動角色，攻擊躲避怪物。
3. 攻擊:使用武器攻擊地圖上出現的怪物。

#### 第四節 遊戲流程圖

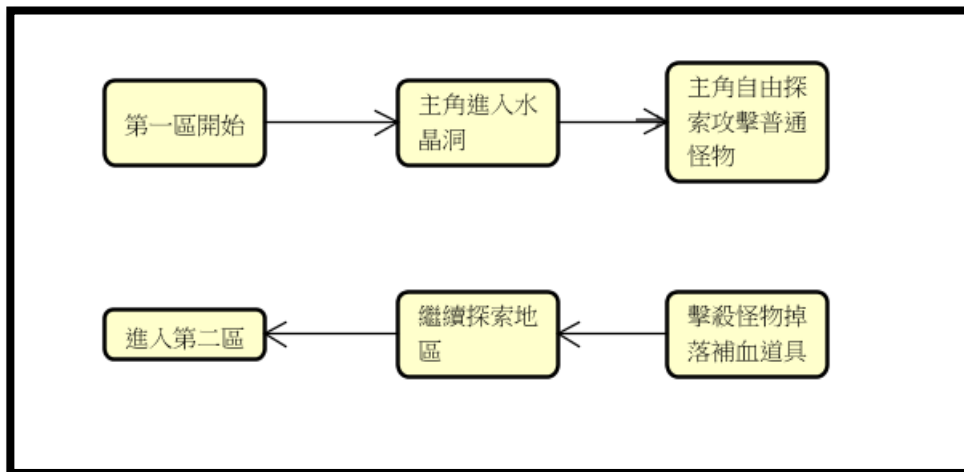


表格4-1:遊戲流程圖

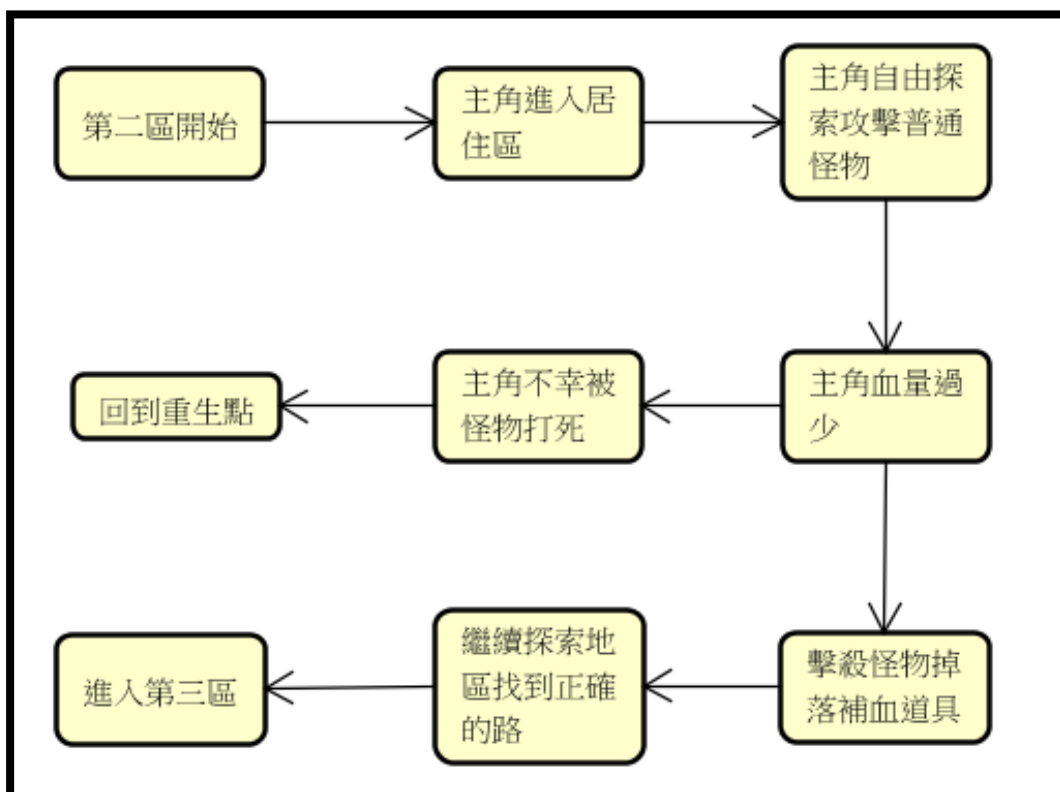
## 第五節 關卡設定與流程圖



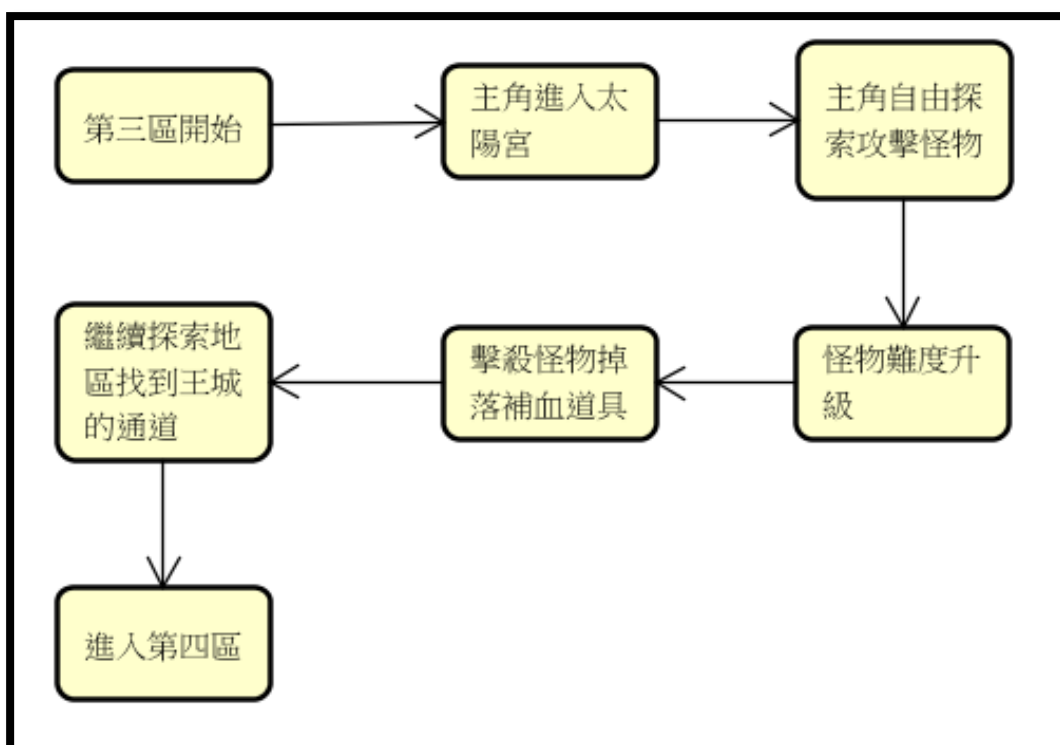
表格4-2:新手教學關卡流程圖



表格4-3:第一區關卡流程圖

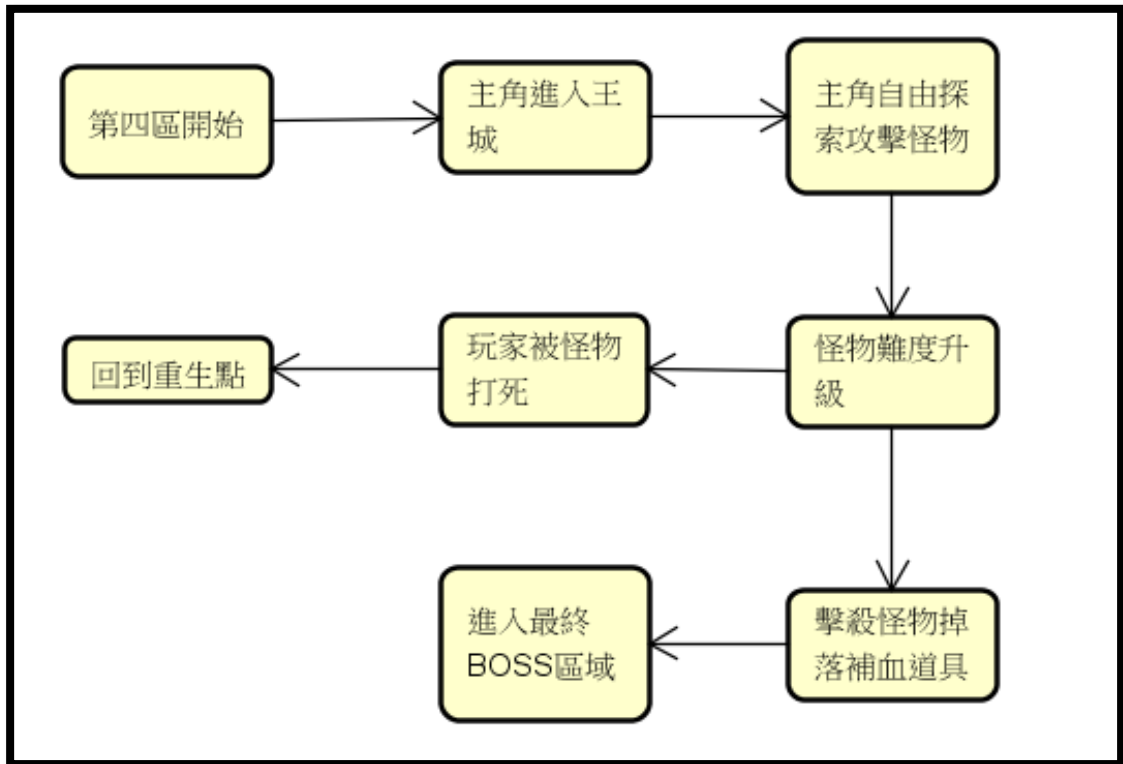


表格4-4: 第二區關卡流程圖

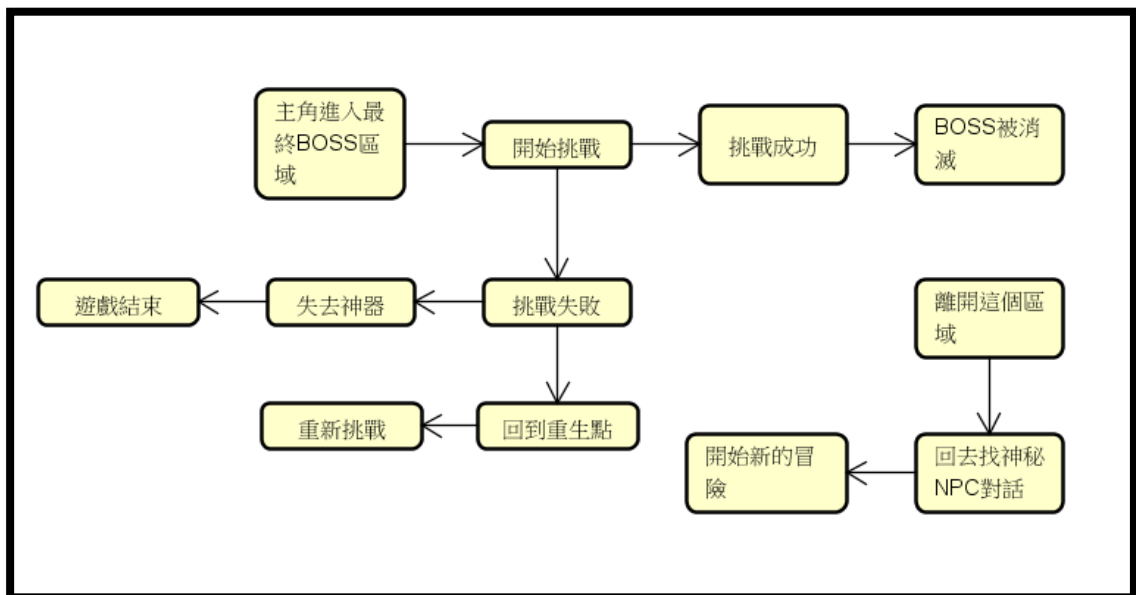


表格4-5: 第三區關卡流程圖





表格4-6: 第四區關卡流程圖



表格4-7: 第五區 最終關卡流程圖

## 第六節 聲音與音效

表格4-8:背景音樂與音效

場景	背景音樂與音效說明
標題畫面	背景音樂與循環撥放
主角攻擊音效	執行後播放單次 揮動武器的聲音
主角吃下回復道具	執行後播放單次 吞嚥的聲音
主角走路音效	執行後播放單次 腳步聲的音效
遊戲中背景音樂	背景音樂與循環撥放

## 第五章 遊戲美術


### 第一節 主要角色

表格5-1: 主角

名稱: 莉維坦	人物形象 
國家: 亞特蘭提斯	
種族: 深淵	
性別: 女	
歲數: 20	
生命值: 20	
職業: 長槍	
利用長槍中型距離進行廣範圍的近身攻擊，特徵華麗的武術進攻方式。	

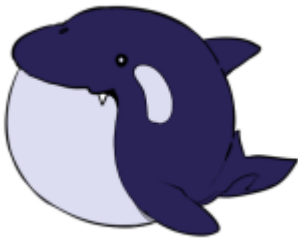
### 第二節 主角武器

表格5-2: 主角武器

名稱: 矛	武器形象
攻擊力: 3-5	


### 第三節 夥伴

表格5-3: 夥伴


名稱:殺人鯨	怪物形象
特性:無	
性別:無	
歲數:未知	
移動方式:	
生命值:20	
攻擊力:10	

### 第四節 怪物


表格5-4: 水晶史萊姆

名稱:水晶史萊姆	怪物形象
特性:半固體果凍狀	
性別:無	
歲數:未知	
移動方式:爬行	
生命值:20	
攻擊力:10	
設定:因常喜愛吞食水晶等等礦石進化而成，有不同顏色的品種，用身上的水晶進行近戰攻擊防禦。	


表格5-5: 黃礦珊瑚

名稱:黃礦珊瑚	怪物形象
特性:未知	
性別:無	
歲數:未知	
移動方式:走路	
生命值:20	
攻擊力:10	
設定:珊瑚因不可因數生活在黃金脈上，長期生活不知不覺就結合。	

表格5-6: 泡泡海膽

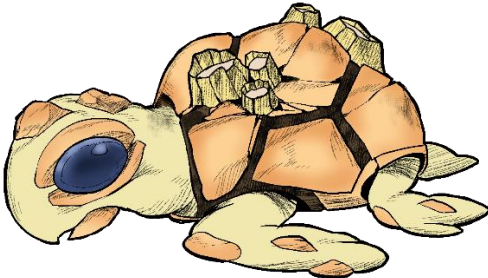
名稱: 泡泡海膽	怪物形象
特性: 000	
性別: 無	
歲數: 未知	
移動方式: 爬行	
生命值: 20	
攻擊力: 10	
設定: 海膽它喜歡生成泡泡在頭上，並不喜歡主動攻擊。	

表格5-7: 藤壺

名稱: 藤壺	怪物形象
特性: 強硬	
性別: 無	
歲數: 未知	
移動方式: 附體	
生命值: 20	
攻擊力: 10	
設定: 藤壺會附著在各種堅硬物體表面，這包括鯨魚、海龜、岩石、船等。	

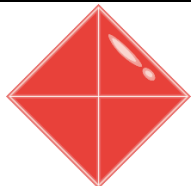
## 第五節 任務相關 NPC

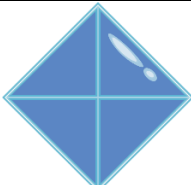
表格5-8: 大型海龜

名稱: 大型海龜	NPC 形象
特性: 000	
性別: 雌性	
歲數: 未知(上升)	
移動方式: 爬行	
設定: 很久以前小的時候就在著裡躲藏和休息，但還是會出去覓食。	

## 第六節 道具


表格5-9: 寶石

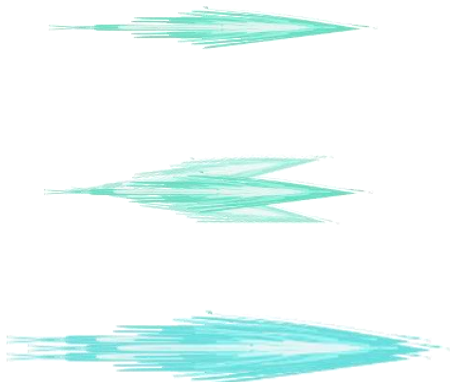
名稱:回血道具	道具形象
類別:回復道具	
功能:回復10點生命	
取得:打怪掉落	

名稱:復活道具	道具形象
類別:復活道具	
功能:收集一定的數量，增加一次復活機會	
取得:打怪掉落	

## 第七節 特效

表格5-10: 特效

名稱:火球	特效圖案
	

名稱:玩家攻擊	特效圖案
	

## 第六章 操作及介面規劃

### 第一節 遊戲主選單



圖6-1:遊戲主選單概念圖

1. 遊戲開始-進入遊玩畫面
2. 遊戲設定-進入暫停頁面可以存檔現在的進度或退出遊戲
3. 離開遊戲-關閉遊戲軟體

### 第二節 功能選單

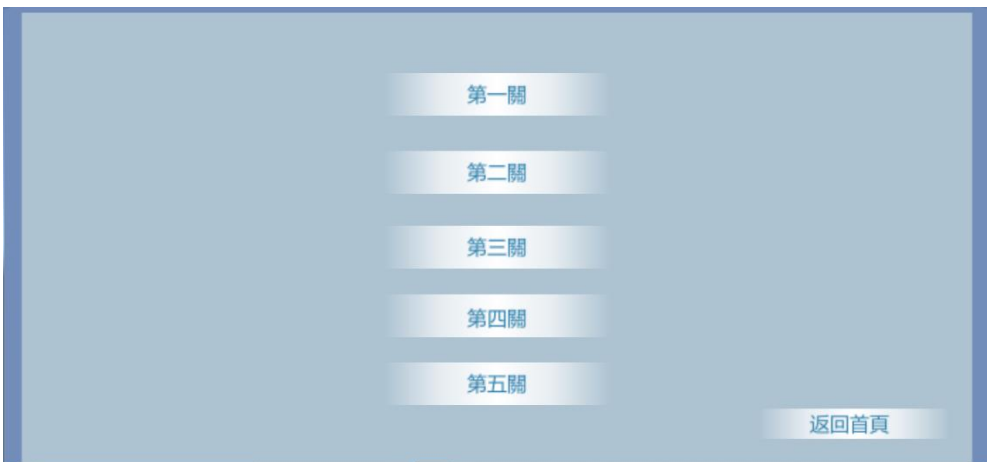


圖6-2:遊戲關卡選擇圖

1. 關卡選擇-通過該關卡可以解鎖
2. 返回首頁-返回遊戲首頁

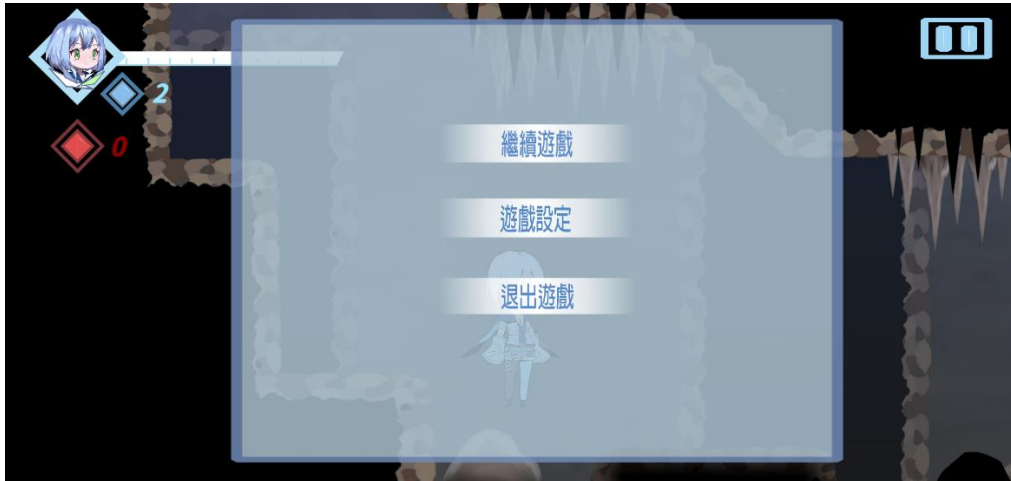


圖6-3:功能選單

1. 繼續遊戲-從暫停遊戲畫面中返回繼續進行遊戲
2. 設定-玩家可在設定裡面調整背景音樂與音效還有畫面的亮度
3. 退出遊戲-關閉遊戲軟體

### 第三節 音效功能選單



圖6-4: 音效功能選單

1. 音效與背景音樂-使用拉條調整聲音大小
2. 畫面亮度-使用拉條調整畫面的亮度
3. 返回主頁-返回到遊戲的主畫面
4. 解析-調整畫面解析度



## 第四節 遊戲介面



圖6-5：遊戲介面

1. 鍵盤按鍵操作-使用鍵盤控制角色移動及攻擊
2. 玩家血量-玩家遭受攻擊時，會從右邊開始減少
3. 玩家補血-即殺怪物時會掉落補血道具，玩家吃到道具時血量會恢復

## 第五節 遊戲場景

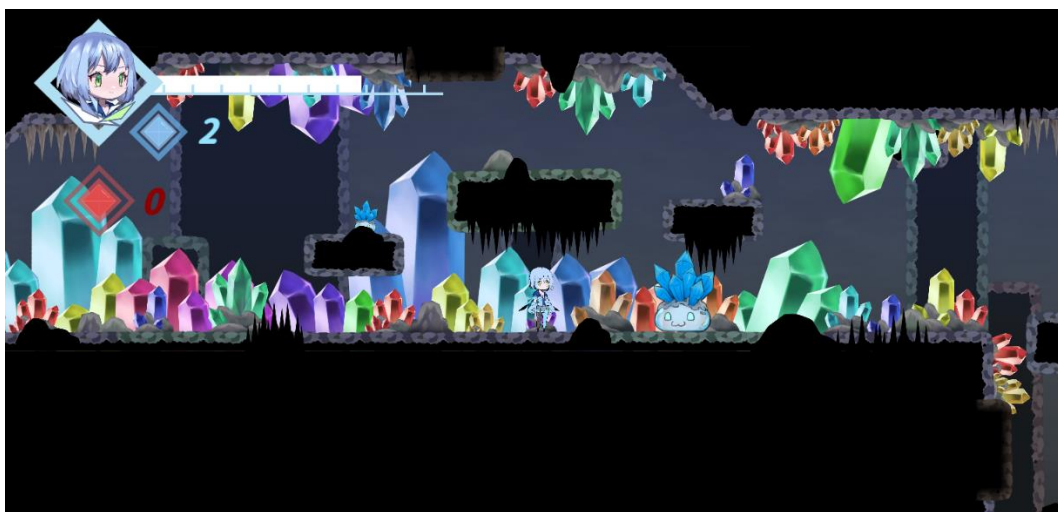


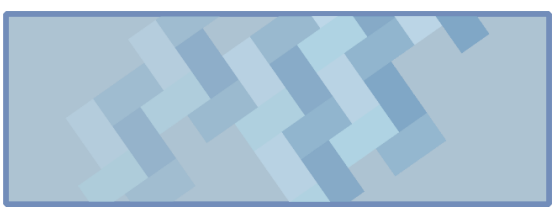
圖6-6：新手教學關卡

## 第六節 遊戲 UI

表格6-6: 玩家血量

名稱: 玩家血量	UI 形象
類別: 血條	
功能: 顯示玩家生命值	
說明: 玩家生命值為100，被怪物打到扣生命值20	

表格6-7: 對話框

名稱: 對話框	UI 形象
類別: 對話框 UI	
功能: 顯示文字劇情內容	

## 第七章 遊戲 AI

### 第一節 一般 AI 屬定設定

1. 依照主角的個性設置主角的特色及特點
2. 主角的武器前期屬性偏低，後期拿到比較好的武器屬性會變高

### 第二節 NPC 與夥伴設定

1. 地圖 NPC(海龜)是定點的，不會攻擊玩家，可以與 NPC 對話
2. 夥伴(殺人鯨)會跟隨玩家，同樣不會去攻擊玩家

### 第三節 怪物行為

1. 地圖上的怪物會範圍性的徘徊
2. 玩家攻擊地圖上的怪物時，怪物會範圍性的攻擊玩家

### 第四節 怪物攻擊方式及遊走行為

1. 地圖上有著不同的怪物，在遊戲裡的所有怪物有著不同的攻擊方式跟行為
2. 怪物有三種不同的攻擊距離

## 第八章 遊戲系統

### 第一節 戰鬥系統



圖8-1：一般攻擊概念圖

1. 一般攻擊: 攻擊怪物時會出現特效
2. 按鍵盤 X: 一般攻擊
3. 方向鍵上+X: 向上攻擊
4. 方向鍵下+X: 向下攻擊



圖8-2：蓄力攻擊概念圖

1. 蓄力攻擊: 蓄力時角色的顏色會改變, 對敵人的傷害會更加強大
2. 長按: 蓄力攻擊

## 第二節 遊戲平衡

1. 怪物難易度適中，初期玩家武器傷害較低，怪物的血量及傷害也較低。  
後期玩家武器武器傷害較高，怪物的血量及傷害也較高。
2. 怪物死後會掉落血瓶以及能夠增加生命值的寶石幫助玩家繼續探索遊戲。

## 第九章 結論與展望

### 第一節 結論與展望

希望能提升粉絲專業的追蹤數，提高專題作品的關注度 也希望大家喜歡我們的作品，也希望大家能多多分享玩過或看過我們影片的感想，或著遊戲本身的問題，這樣我們也能進行調整，讓遊戲能更加的完美。

在專題的每一個階段 我們都會詢問老師與同學的意見，整合最後的意見進行改善，把有問題的地方解決，讓遊戲能夠更加的完善，最後也希望我們的遊戲，能給大家帶來很好的體驗，也非常希望大家能夠喜歡我們的遊戲。

## 第二節 參考文獻

1. 亞特蘭提斯：失落的帝國-維基百科，自由的百科全書
2. 地球上消失的5個著名的古代明：<https://kknews.cc/travel/rex9r8r.html>
3. 相關遊戲分析-空洞騎士：<https://www.vgtime.com/topic/952182.jhtml>
4. 相關遊戲分析-明日方舟：<https://ak.txwy.tw/>
5. 楓之谷怪物參考：<https://maple.yampiz.com/tw/p/strategy-monster>
6. 遊戲企劃必修課：<https://medium.com/that-game-designer/>
7. Unity 是的跨平台的2D 和3D 遊戲引擎，可開發跨平台的電動遊戲
8. 音效：<https://youtu.be/D9Gbp9aLLZQ>
9. 水滴聲音效：<https://youtu.be/MSMsA4nsXLU>
10. 藍鯨音效：<https://youtu.be/fq940-tdmdw>