

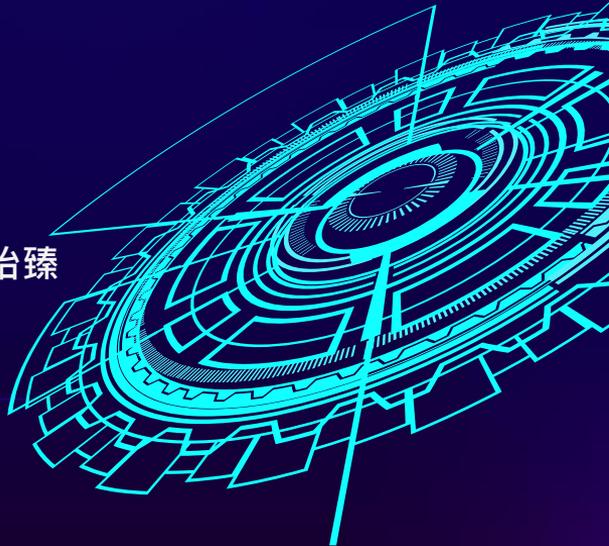
東南科技大學數位遊戲設計系

專題檢查



組員：陳昱銘、許瑞健、吳宗昊、張郁辰、江怡臻

指導老師：蔡佳麟





目錄

01 遊戲設計
企劃

02 遊戲技術
美術 腳本

03 營運行銷

04 專案管理
時程 工作分配 進度安排 開發工具

05 參考資源

06 遊戲測試 未來期許

遊戲設計

企劃

01



遊戲名稱：幻域

遊戲類型：2D平台動作冒險遊戲

遊戲目標平台：PC

遊戲製作平台：PC





鍵盤操作:以鍵盤上下左右控制玩家操作的角色

- (1) 鍵盤(方向鍵):左右移動
- (2) 鍵盤(Z):攻擊
- (3) 鍵盤(X):跳躍
- (4) 鍵盤(C):衝刺
- (5) 鍵盤(A):補血
- (6) 空白鍵:畫面對話框進行劇情對話

2D平台 玩家可使用移動與戰鬥技巧，比如衝刺、蹬牆跳、二段跳躍，能夠讓玩家，比較好探索這個廣大的區域。



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，所以選亞特蘭提斯為題材來製作遊戲。

我們希望透過遊戲，讓玩家在遊玩的過程中，思考他們曾經是否存在。



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，她踏上了旅途。

擁有著信物的她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諾大的洞穴，為了搞清楚自身的所在地，她開始四處探索。

途中她遇到了一個生物，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。

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，遊戲操作偏向簡單，適合新手上手，剛接觸這類的遊戲玩家，也能玩得非常的順。

在這款遊戲內，也有角色的劇情，這款遊戲結合了亞特蘭提斯，對亞特蘭提斯有興趣的朋友。

S優勢(Strength)

1. 玩法簡單 新手也能快速上手
2. 遊戲風格大眾取向

W劣勢(Weakness)

1. 關卡畫面呈現相似
2. 遊玩方式重複

O機會(Opportunity)

1. 推廣世上被記載的歷史與文化
2. 結合歷史的文化與他們所遺留下來的東西

T威脅(Threat)

1. PC的客群比手機少



機會

RPG遊戲類型市場接受度高
適合青少年遊玩
遊戲玩法簡單

劣勢

遊戲時間較短

優勢

獨立開發
成本低廉
接受外部意見

威脅

市場遊戲種類選擇多
遊戲曝光度不足



「itch.io」希望能打破 Steam 那樣重重關卡的上架機制，所以「itch.io」讓開發者自由上架自己的遊戲，自由設計自己的遊戲專屬頁面。

「Steam」平台用戶較多，知名度高，**上架需求較高**，需要申請開發者帳號需要3000台幣左右，並上架一款遊戲需要再繳3000台幣左右，**完整上架金費6000台幣**。



參見附件一

第一章 落下

為了找到亞特蘭提斯，莉維坦依循著線索到達曾經可能的所在地，卻在搜尋中意外墜落至一處洞穴，在那裡她不僅遇到怪物也遇到了會說話的門。

第二章 夥伴

通過會說話的門之後，她到了一個充滿水晶的地方，並且遇到了一個說是來幫忙，自稱為嚮導的生物，儘管還是有所懷疑，但拗不過生物的莉維坦也只好讓牠跟著。

第三章 過去

到了似乎只剩廢墟的地方，生物自顧自的開始說話，緬懷著亞特蘭提斯曾經的一切，莉維坦雖然了解的沒那麼詳細，但也感受到生物的悲傷。

第四章 友誼

隨著旅途越來越接近尾聲，他們終於在一個看起來像是居住區的地方交換了彼此的名字，同時生物也不再被警戒，得到莉維坦的信任。

第五章 黑影

即使有些殘破，仍然不難看見宮殿曾經的輝煌，但在探索時突然有個黑影一閃而過，生物以及莉維坦都感到有些不安，他們向著黑影追去。

第六章 勇者

進入城堡內部，一隻惡魔佇立於此，戰鬥不可避免的觸發，可莉維坦的實力始終不足、節節敗退，在千鈞一髮之際，守護者幫助她取得神器，最終一起打敗敵人。

第一章 落下

第二章 夥伴

第三章 過去

第四章 友誼

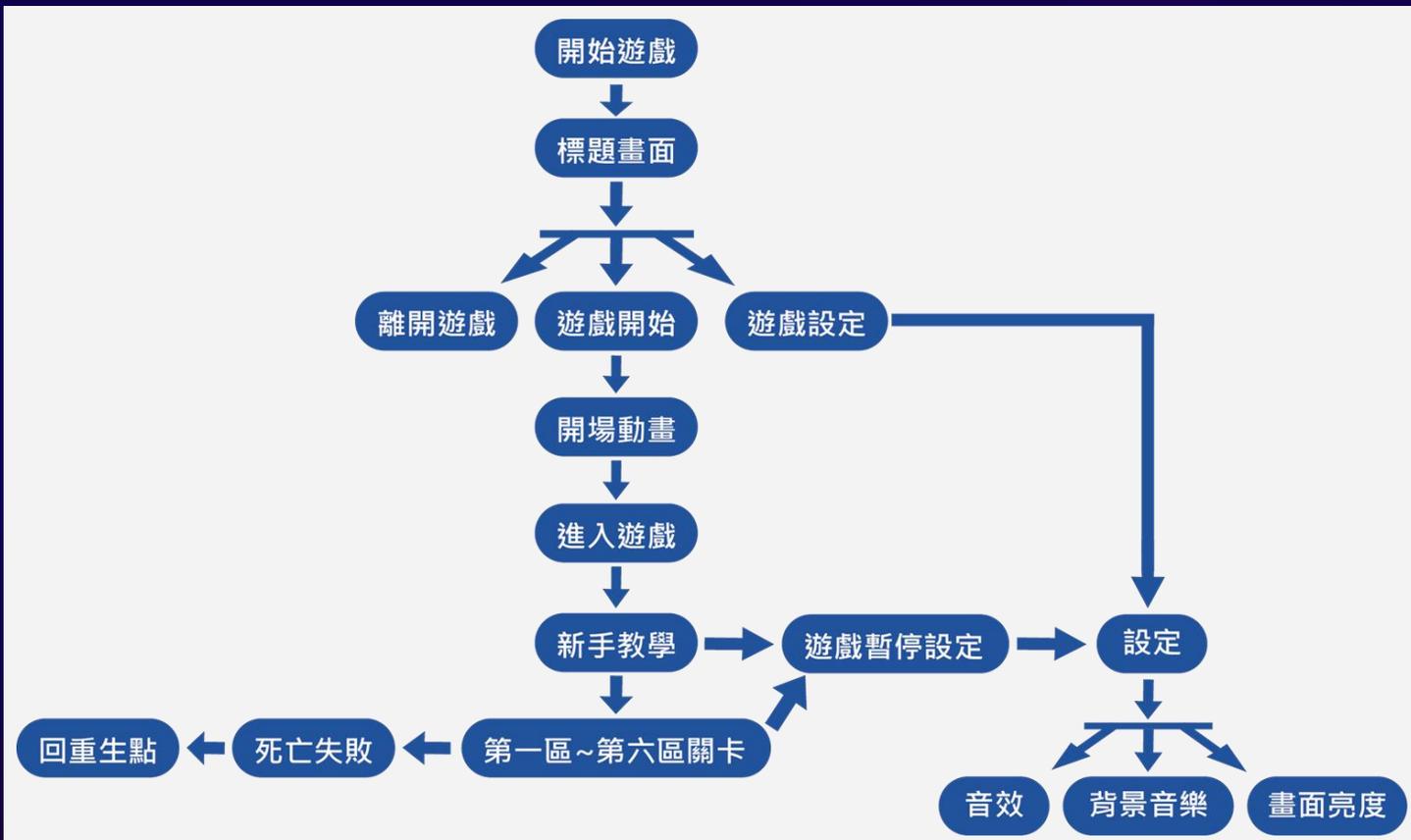
第五章 黑影

第六章 勇者



主:家族的過去和使命?

客:亞特蘭提斯與他們的科技是否真實存在?



遊戲技術

美術 腳本

02

美術

Logo設計



Logo設計過程

幻域 → 幻域

幻域



美術

角色介紹

主角:莉維坦

種族:深淵

武器:長槍

性別:女

主色調:藍、白

設計理念:以自己的想像去做設計，服裝設計未來也帶一點現代的感覺，配合海洋來搭配。

行為舉止合宜且性格正直，外表有些冷漠但內心溫暖，充滿智慧並且處事細心又敏銳，但偶爾卻又有些天然。





黃礦珊瑚



水晶史萊姆



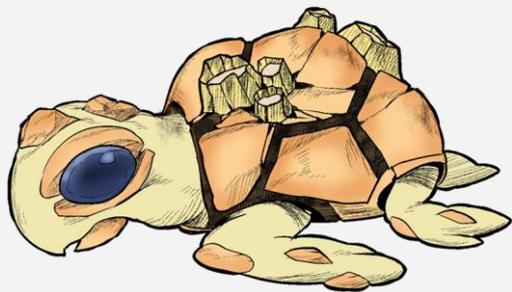
泡泡海膽



藤壺

美術

怪物設計

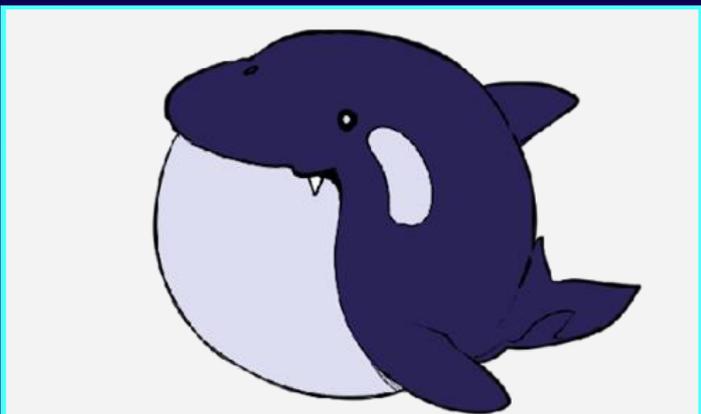


海龜

美術

NPC 設計

獲取寶物後對話
帶玩家離開洞穴



殺人鯨

美術

夥伴設計

陪伴與旁白
提示玩家



血條



對話框



回血道具

功能:回復10點生命

獲取方式:打怪掉落



復活道具

功能:收集一定數量，增加一次復活機會

獲取方式:打怪掉落







第一關

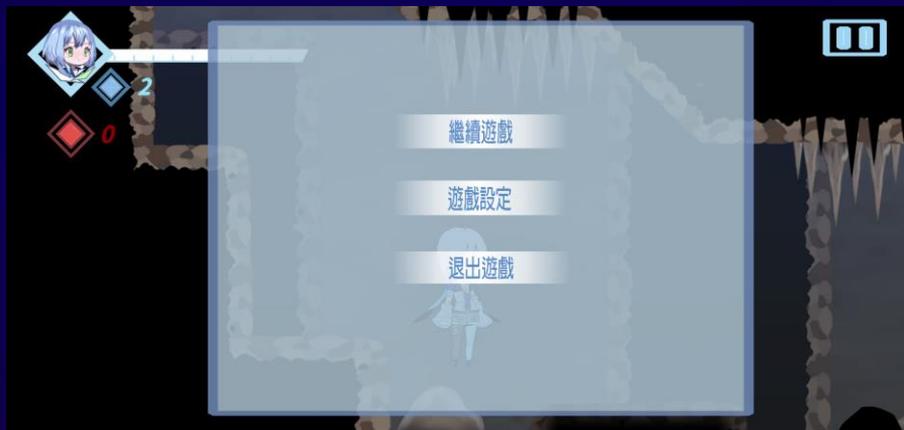
第二關

第三關

第四關

第五關

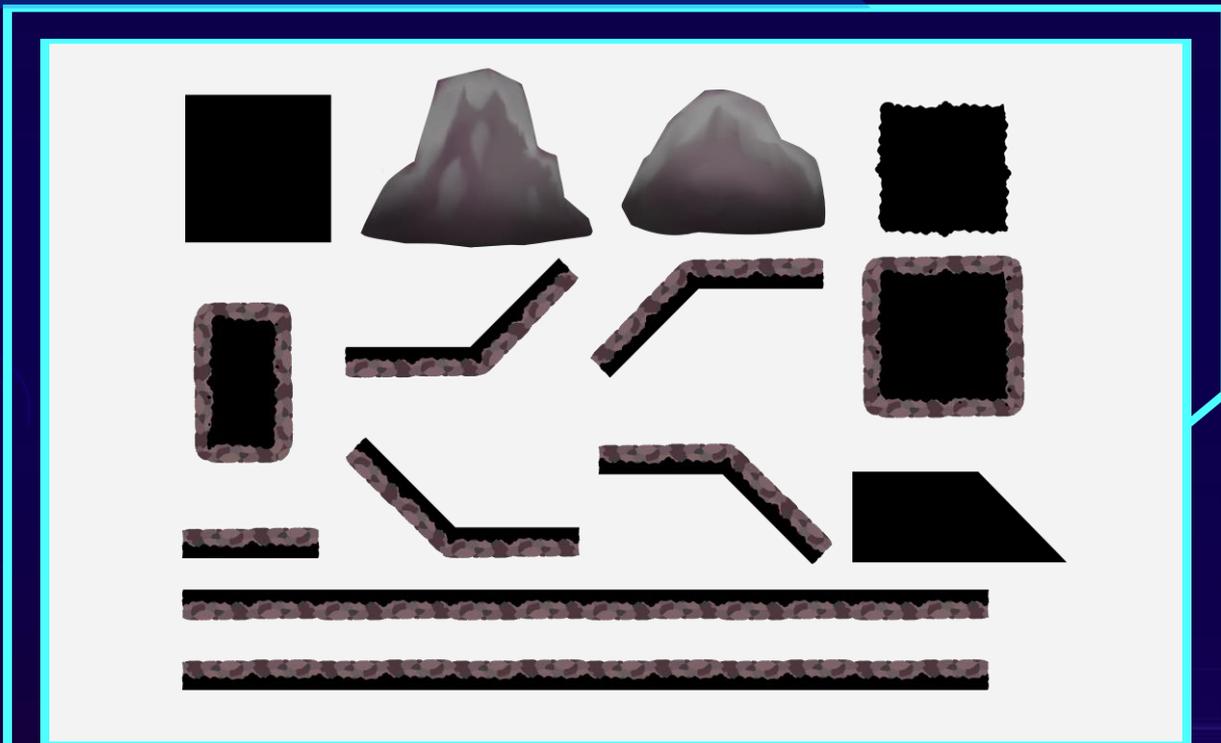
返回首頁











營運行銷

營收模式 營利模式

03



關鍵合作夥伴	關鍵活動	價值主張	顧客關係	目標客戶
指導老師	主要 宣傳	傳達 讓客戶能夠認識或探討 到古代文明的重要性和 他們曾經存在的證明	網路 官方網站	主要 電腦用戶 年齡範圍 青少年
	關鍵資源		通路	
成本結構	遊戲製作	探討	線上	收益流
印刷費用 周邊商品費用	遊戲製作軟體 產品製作 成員、合作廠商	探討古文明的科技是否 早已超越現代的科技	Facebook line	產品 周邊商品收入

專案管理

時程 工作分配 進度安排 開發工具

04

專題實施進度表

專題執行之具體項目	2021年					2022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											

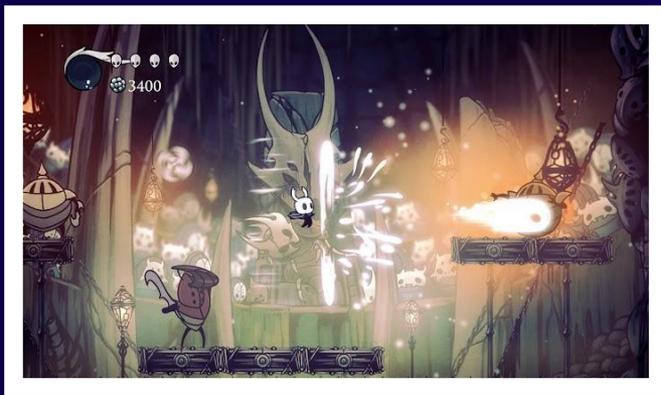
職務	成員	工作項目
組長	陳昱銘	角色造型、場景設計、特效、遊戲腳本、遊戲測試
企劃	許瑞捷	會議記錄、行銷、音樂、音效、宣傳影片、遊戲測試
程式	吳宗昊	程式設計、遊戲測試
美術	張郁辰	角色、場景、設計
劇本	江怡臻	對話、音效、網頁設計



參考資源

05

《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。



為塔防類型遊戲，但遊玩方式融合了許多以前的同類型遊戲，並著重於角色蒐集、編隊與養成，更加繁複的地形以及地圖物件要素。另外曾通過的關卡可以經由代理指揮功能，讓程式記錄最近玩家的遊玩習慣進行自動戰鬥。遊戲中的登場角色被稱為幹員。分為兩種位置（近戰位、遠程位）、八種職業（先鋒、近衛、重裝、特種、醫療、術師、狙擊、輔助）。其中，先鋒、近衛、重裝屬於近戰位（部分特種幹員可以被放置在遠程位），用來阻擋前進的敵人；醫療、術師、狙擊、輔助屬於遠程位，用來在遠程進行攻擊，但通常只能阻擋1名敵人(特殊關卡)；而特種的擺放位置則因幹員而異，但多數擺放在近戰位。玩家須將這些幹員放置於適當的位置，攔截從侵入點進攻的敵人，避免他們進入保護目標。



參考資源

參考網站

空洞騎士參考網站

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%A9%BA%E6%B4%9E%E9%A8%8E%E5%A3%AB>

明日方舟角色服裝參考網站

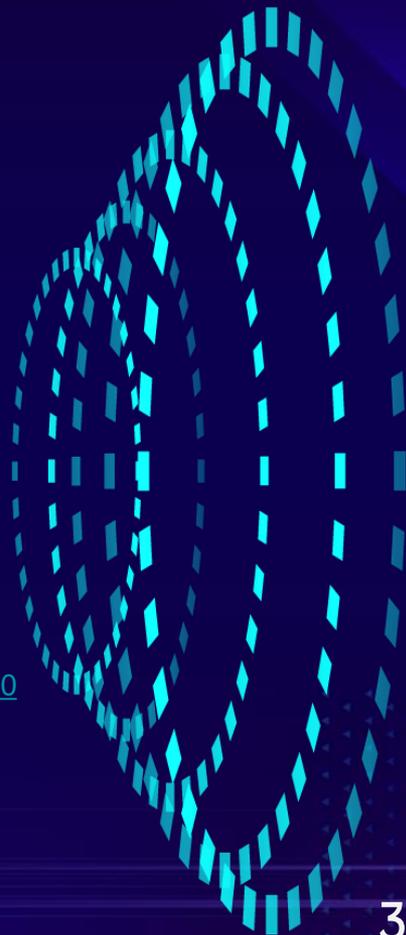
https://maplestory.fandom.com/zh/wiki/%E6%80%AA%E7%89%A9/%E7%AD%89%E7%B4%9A_241_-_250?variant=zh-tw

怪物參考網站

https://maplestory.fandom.com/zh/wiki/%E6%80%AA%E7%89%A9/%E7%AD%89%E7%B4%9A_241_-_250

場景繪製參考網站

<https://tips.clip-studio.com/zh-tw/articles/2484>

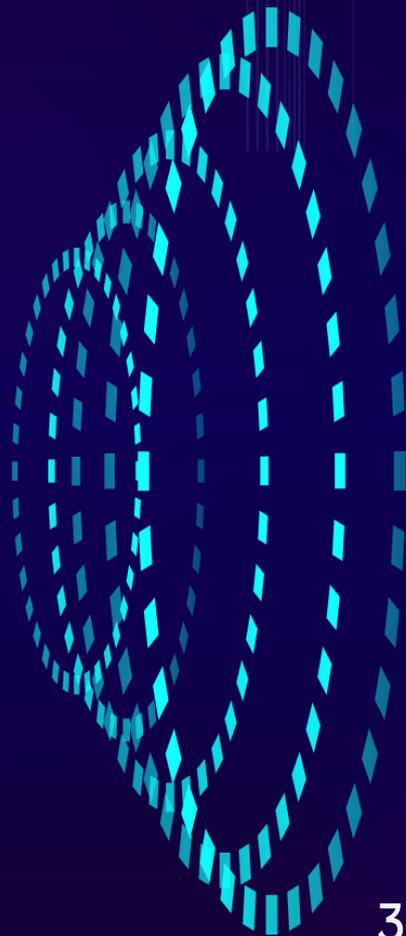


背景音效 : <https://youtu.be/D9Gbp9aLLZQ>

水滴音效 : <https://youtu.be/MSMsA4nsXLU>

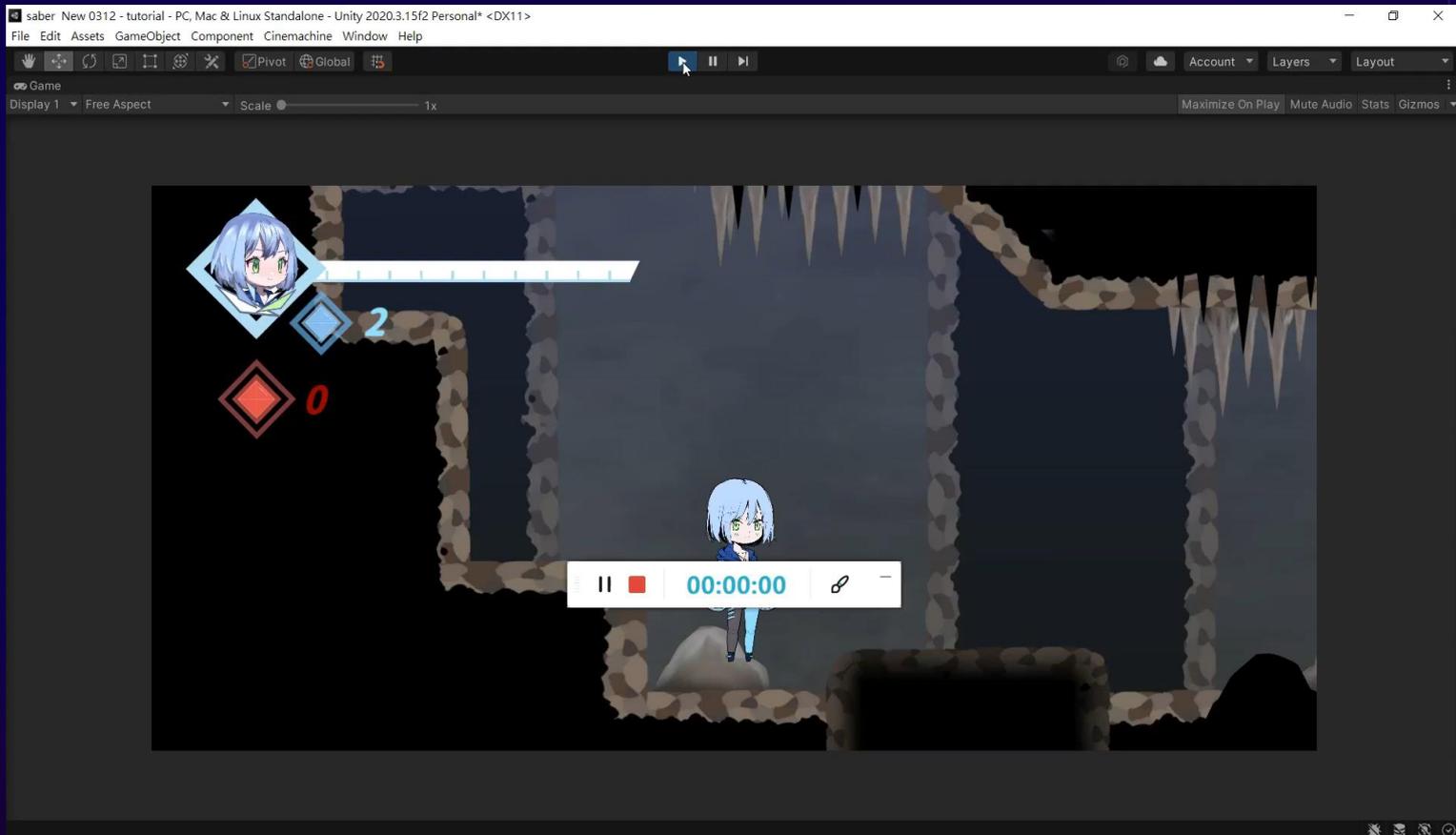
大自然音效 : <https://youtu.be/OLpmKsFpPxA>

藍鯨音效 : <https://youtu.be/fq94O-tdmdw>



06

遊戲測試
未來期許



參加新一代設計展或各項校外比賽，提高專題作品的關注度 也可以讓大眾喜歡

在專題的每一個階段 詢問老師與同學的意見，整合最後的意見進行改善，希望能把遊戲做到最好



謝謝聆聽

Q&A

