

東南科技大學數位遊戲設計系
110學年度專題企劃審查



SAMURAI

組名:KATANA

指導老師：蔡佳麟 博士

大綱

1.遊戲設計

7.結論與展望

2.遊戲技術

3.概念測試

4.行銷方式

5.專案管理

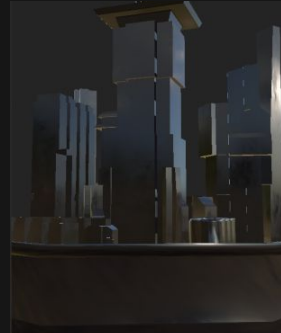
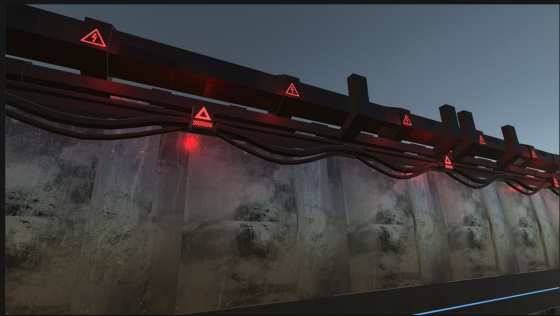
6.參考項目

1. 遊戲概要

- 1-1 遊戲名稱：samurAI
- 1-2 遊戲類型：2D單機動作類(1人)
- 1-3 遊戲目標平台：Steam
- 1-4 遊戲製作平台：Unity

1-5. 客群

- 2-1 18歲以上



1-6. 遊戲基礎操作

移動方式：上下左右 空白鍵：跳躍

左鍵：普通攻擊 Ctrl：蹲下

右鍵：重攻擊 空白鍵+Ctrl：短距離
位移且短時間內無敵

技能按鍵：E、Q
(Q為大招)



WASD可以在遊戲地圖上移動

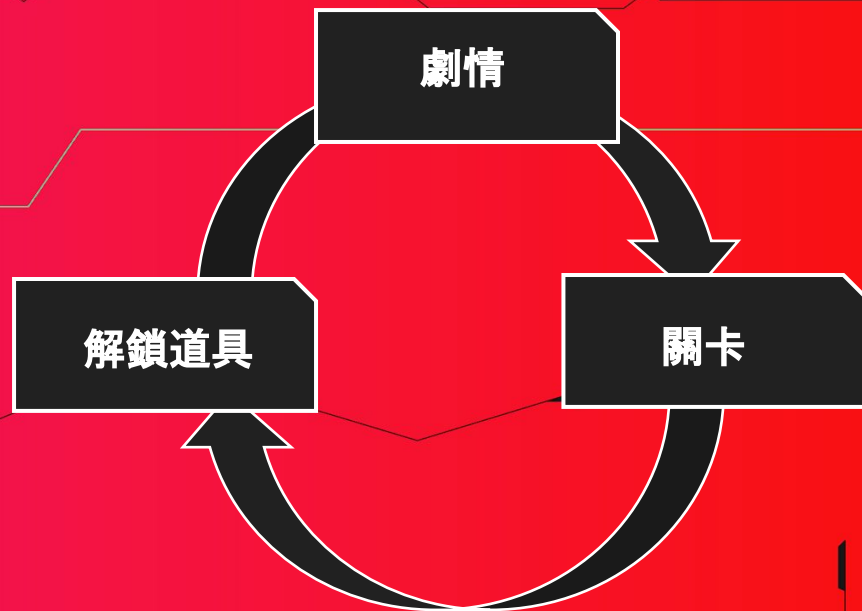
普通攻擊可以對敵人造成傷害

重攻擊可以瞬間對敵人造成較大的傷害，但攻擊
速度較慢

1-7. 遊戲玩法

玩家在遊戲中操作著不同角色，並從遊戲中的關卡一步一步了解故事的劇情。

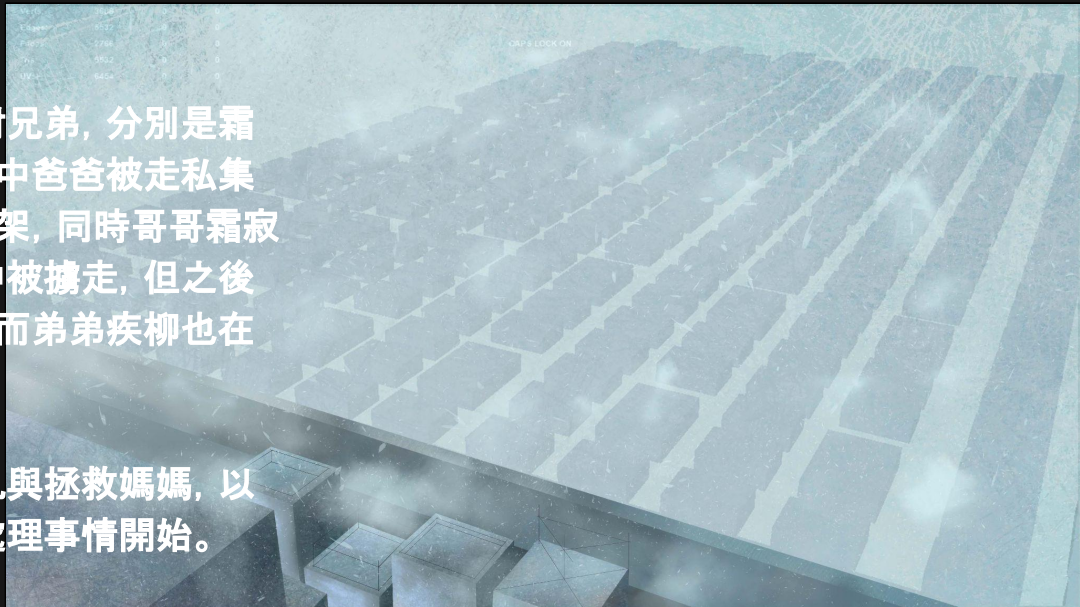
遊戲中玩家先透過劇情動畫了解故事，接著由玩家操作角色進行遊戲的關卡，關卡上玩家可以透過角色的能力打倒敵人或是完成關卡的目標。



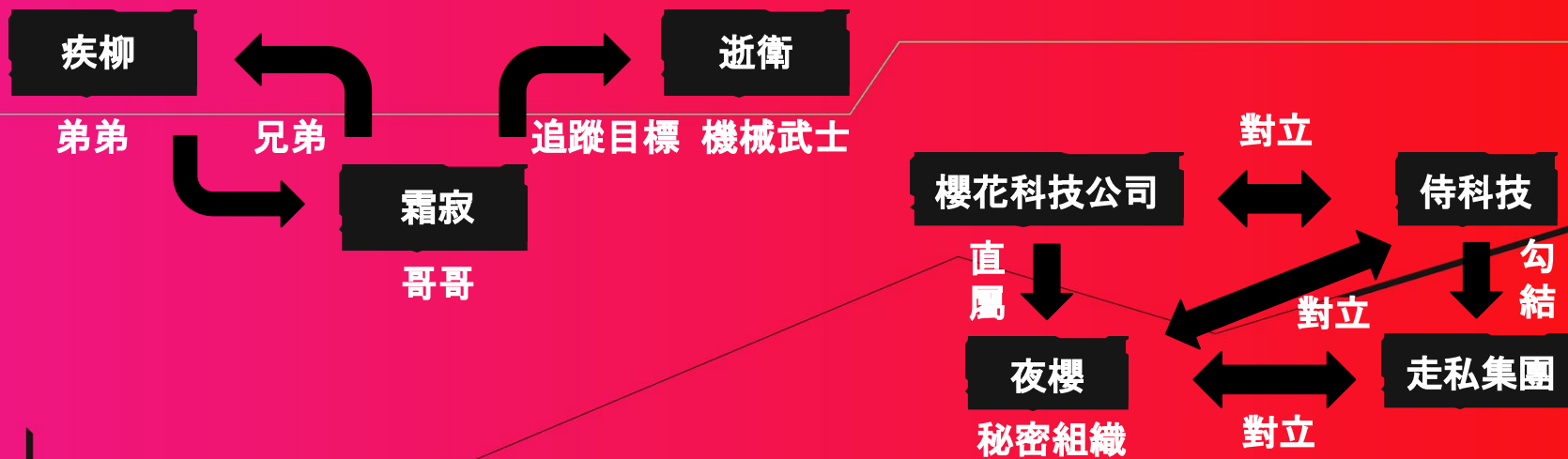
2-1. 遊戲故事背景與設定

在一座城外的某處住著一對兄弟，分別是霜寂與疾柳，然而在一場事件中爸爸被走私集團成員殺害，而媽媽也被綁架，同時哥哥霜寂也在「侍科技」公司的演講中被擄走，但之後被「夜櫻」組織的成員救走，而弟弟疾柳也在事後加入夜櫻組織。

故事也從疾柳為了爸爸復仇與拯救媽媽，以及霜寂加入夜櫻後為組織處理事情開始。



2-2. 角色與組織關係



2-3. 故事章節

第一章 <盲怒>

主要講述玩家可操作角色之一「疾柳」，過去因家中發生的慘劇造就疾柳衝動的個性，以及在那事件後為了拯救自己的媽媽盲目的殺向敵人的陣營。

第二章 <逝去>

第二章為兩位角色「逝衛」以及「霜寂」的故事輪替，主要說著逝衛身邊的人在過去中逐漸離開他身邊，而埋下了後續復仇的原因。

第三章 <復仇>

一開始主要是逝衛以及霜寂互相衝突的過程，接著逝衛朝向復仇對象開始行動，最後在疾柳與逝衛交談下遇見了故事中的最終boss。

2-4. 故事章節

第四章 <抉擇>

霜寂與疾柳相認後推測在事件背後有人操控著，決定一起調查事情背後的真相，而在調查的過程中發現「侍科技」的老闆「大蛇」被人控制，並向玩家尋求幫助，然而幫助了大蛇，最後就要與「櫻花科技公司」的老闆「吉野枷」博士對立，玩家也要在兩者之中做出選擇。

2-4. 角色設定

角色代號：霜寂

裝備武器：杖 脇差

相關元素：冰、雪

角色年齡：27

個性：沉著、冷靜

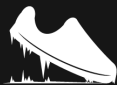


2-5. 霜寂 技能設定

被動 : 凍能儲備
破冰



E技能 : 冥想



Q技能 : 寂靜世界



凍能儲備



破冰



杖道連技



冥想



點到為止



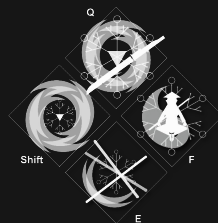
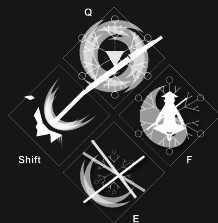
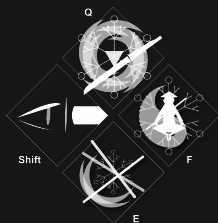
破冰擊



霜雪風暴



寂靜世界



參考動作





遊戲畫面說明

2-6. 遊戲介面說明



◎ Name

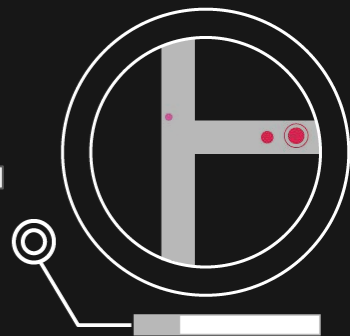
對話對象及名字



狀態提示

關卡名稱

小地圖



血量



技能圖示位置

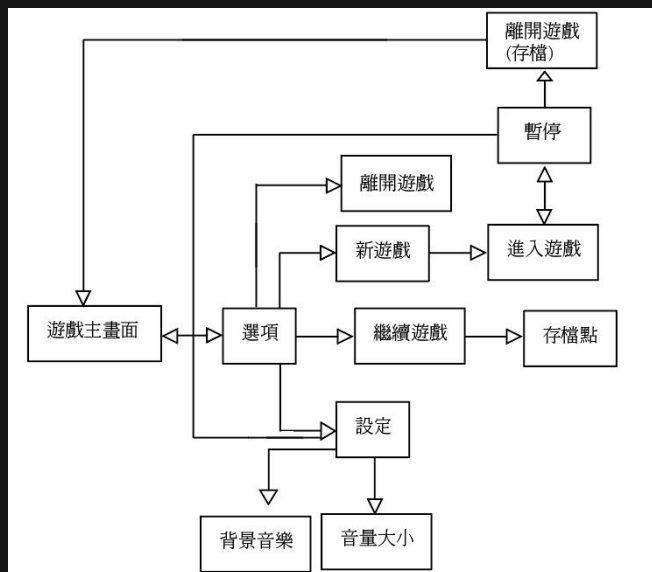
對話內容

對話框

道具欄

長按V可展開道具欄，可由滑鼠選擇道具，也可以直接滾動滑鼠滾輪切換選取

2-7. 遊戲流程圖



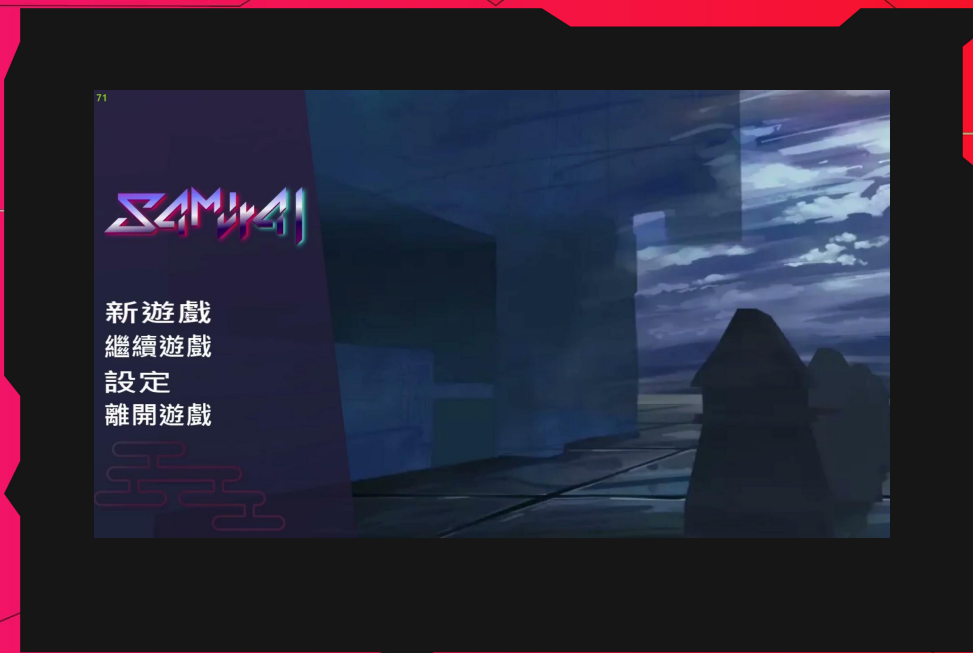
2-8. 遊戲音樂




遊戲原聲帶



3-1. 遊戲測試



3-2. 道具設定

| | |
|------------|---|
| 光學迷彩 | 進入隱形狀態且移動速度增加，被攻擊或主動攻擊時會主動現形 |
| EMP陷阱 | 造成控場效果 |
| 機械蜂 | 附著在敵人或機械上，數秒後進行引爆造成傷害 |
| 煙霧彈 (示) | 對範圍內的敵人造成致盲並短暫提升跑速  (致盲圖示) |

4-1. 營收模式

| | | |
|----|-------|-------------------------------------|
| 線上 | 社群經營 | 於Facebook、Twitter等社群軟體發布貼文, 宣傳遊戲 內容 |
| | Steam | 在Steam上免費提供下載 |

| | |
|----|--------|
| 線下 | 周邊商品販售 |
| | 佈展販售 |

4-2. 營利模式

| | |
|------|--------------------|
| 目標客群 | 年齡範圍 18~50、Steam用戶 |
| 顧客關係 | 官方網站 |
| 通路 | Facebook、Twitter |

| | |
|------|------------------|
| 關鍵資源 | 遊戲製作軟體、團隊成員 |
| 價值主張 | 探討人性的刻劃 |
| 發現 | 在Steam或社群軟體上發現遊戲 |

5-1. SWOT分析

| 優勢(Strength) | 弱勢(Weakness) |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">● 獨特的自繪材質● 豐富的劇情● 原創音樂 | <ul style="list-style-type: none">● 沉重灰暗的場景氛圍● 限定成人遊玩● 使用資源有限 |
| 機會(Opportunity) | 威脅(Threat) |
| <ul style="list-style-type: none">● 使用大眾喜愛的日本元素● 在Steam上為免費遊戲● 深入探討人性的刻劃 | <ul style="list-style-type: none">● 未來科技風格較為普遍競爭激烈● 日本元素市場眾多 |

5-2. 開發軟體



Ps

Ae

Ai

Pt

Pr

M

5-3. 成員分工

| 職責 | 負責人員 | 工作內容 |
|---------------------|-----------------|--|
| 遊戲企劃 | 林承漢、施昱行 | 遊戲故事設計、專題企劃書製作、專題成果報告製作、遊戲流程設計、 |
| 遊戲美術設計、音樂與音效、遊戲美術製作 | 黃承瀚、施昱行、林承漢、楊雅淳 | 遊戲及角色美術圖、角色設計、3D場景及物件製作、3D人物製作、音樂與音效製作 |
| 程式開發 | 符林、楊雅淳 | 遊戲腳本製作 |
| 遊戲測試 | 楊雅淳 | 遊戲內容及BUG測試 |

5-4. 進度安排

| 專題執行之具體項目 | 110年 | | | | | 111年 | | | | |
|-----------------|------|----|-----|-----|-----|------|----|----|----|----|
| | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | 4月 | 5月 |
| 確認專題題目 | ■ | | | | | | | | | |
| 相關資料收集 | ■ | ■ | | | | | | | | |
| 期中報告製作及投影片製作 | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | |
| 場景設計/故事大章/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 | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | |
| 遊戲測試 | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | |
| 專題介紹短片製作 | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 期末報告製作及投影片製作 | | | | | | | | ■ | ■ | ■ |

6-1. 參考遊戲

- 遊戲場景參考 Cyberpunk 2077
- 技能系統參考 League of Legend
- 戰鬥系統參考 Warframe



6-2. 參考連結

日本杖道

<https://m.bilibili.com/video/BV1d5411H7sf?from=seopage>

場景建模

<https://www.bilibili.com/video/BV1rz4y1r7cx/>

英雄聯盟

[Sejuani: Champion Spotlight | Gameplay - League of Legends - YouTube](#)

Cyberpunk 2077

[Cyberpunk 2077 ▶ 1 Year Later, is it Finally Fixed? Latest Graphics Update + Game Improvements! - YouTube](#)

Warframe

[Warframe \(2019\) - Gameplay \(PC HD\) \[1080p60FPS\] - YouTube](#)

Blackmyth

[Black Myth: Wukong - Official Unreal Engine 5 Gameplay Trailer - YouTube](#)

7. 結論與展望

結論

我們主要使用了Unity和Maya來製作遊戲。遊戲內容概略分為劇情動畫、對話任務、戰鬥系統等。

我們的遊戲使用了3D低面數建模製作人物以及場景，並使用自行繪製的材質搭配Unity光線特效，製造出獨特的視覺效果。

未來展望

本遊戲將在steam上以免費遊戲上市，希望日後可以盡所能完善此作品。



**報告結束
感謝聆聽**