



東南科技大學

數位遊戲設計系

專題企劃書

samurAI

KATANA:

40825016林承漢

40825017施昱行

40825090黃承瀚

40825070楊雅淳

40825039符林

指導老師:

蔡佳麟 博士

目錄

目錄.....	i
圖目錄.....	ii
表目錄.....	iii
第一章、遊戲企劃.....	6
第一節、研究目的與動機.....	6
第二節、專題實施進度表.....	6
第三節、工作分配.....	7
第二章、參考文獻與分析.....	8
第一節、目標市場分析.....	8
第二節、相關遊戲分析.....	8
第三節、SWOT分析.....	8
第三章、遊戲概述.....	9
第一節、遊戲機本資料.....	9
第二節、遊戲世界觀與故事.....	9
第三節、遊戲特色.....	9
第四節、遊戲對話.....	9
第五節、遊戲開發軟體.....	10
第四章、遊戲機制.....	11
第一節、遊戲類型.....	11
第二節、遊戲操作.....	11
第三節、遊戲進行方式.....	11
第四節、遊戲流程圖.....	12
第五節、遊戲關卡設計.....	12
第六節、音樂與音效.....	12
第五章、遊戲美術.....	14
第一節、玩家角色.....	14
第二節、敵人與NPC.....	15

第三節、場景.....	16
第六章、操作及介面規範.....	17
第一節、主選單與功能選單.....	17
第二節、UI/UX及物件.....	17
第三節、對話系統.....	17
第七章、結論與展望.....	18
第一節、結論.....	18
第二節、未來展望.....	18
第三節、參考文獻.....	18

圖目錄

圖4-1.1 遊戲流程圖.....	13
-------------------	----

圖4-6.2 [侍] QR-Code.....	13
圖4-6.3 [隱] QR-Code.....	14
圖5-1.1 霜寂.....	15
圖5-2.2 疾柳.....	15
圖5-2.1 大蛇.....	16
圖5-2.2 大蛇.....	16

表目錄

表 1-2.1	專題實施進度表.....	6
表 1-3.2	工作分配.....	7
表 2-2.1	相關遊戲分析.....	8
表 2-3.2	SWOT分析.....	8
表 3-5.1	開發軟體.....	11
表 4-2.1	遊戲基礎操作.....	12

第一章、遊戲企劃

第一節、研究目的與動機

2020年12月10日由CD Projekt發行的動作角色冒險遊戲《電馭叛客2077》⁽¹⁾，遊戲中充滿未來與賽博龐克的風格深深吸引著我們，加上我們也喜愛著日本元素的遊戲，最後我們決定將兩者風格結合在一起製作這款遊戲。

最初我們想使用2D像素類製作這款遊戲，但考量到許多因素以及技術上的問題，最後我們決定使用3D低面數建模來製作。

故事中我們使用了沉重黑暗描述遊戲的劇情，且主題圍繞在「人性」上，希望能透過劇情來探討這方面的事情。

第二節、專題實施進度表

表 1-2.1 為專題實施進度表，從110年8月開始至111年5月結束

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									

第三節、工作分配

表 1-3.2 為小組成員工作分配

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
------	-----	------------

第二章、參考文獻與分析

第一節、目標市場分析

目標對象：18歲以上

因遊戲中有暴力與血腥的場景，且劇情沉重灰暗。

第二節、相關遊戲分析

與參考遊戲的比較

表 2-2.1 小組製作的遊戲與相關參考遊戲的分析

	世界	戰鬥	結局	線性故事	單機/多人連線	自由度
Cyberpunk 2077	開放	有	多結局	0	單機	高
League of Legend	封閉	有	無	X	多人	低
Warframe	都有	有	多結局	0	都有	高
samurai	封閉	有	多結局	X	單機	低

第三節、SWOT分析

表 2-3.2 小組專題的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	<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	<ul style="list-style-type: none">• 未來科技風格較為普遍

<ul style="list-style-type: none"> • 在Steam上為免費遊戲 • 深入探討人性的刻劃 	<ul style="list-style-type: none"> • 競爭激烈 • 日本元素市場眾多
---------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------

第三章、遊戲概述

第一節、遊戲基本資料

1. 遊戲名稱：samurai
2. 遊戲類別：動作角色扮演、科幻、未來、成人、氛圍
3. 遊戲平台：PC(Steam)
4. 遊戲人數：單人
5. 支援語言：中文
6. 遊戲分級：限18

第二節、遊戲世界觀與故事

2045年第四次全球核戰爭開始，2050年長達5年的戰爭結束，由於戰爭的緣故環境遭受到嚴重的破壞，變成一片雪原，經過了數年由「大蛇」耗費50年時間並在2100年建立起「八崎城」，也在同年建立起「侍科技」，主要製造及販賣人工智能(機械武士)。

戰爭過後一位博士名為「吉野枷」，他發現了一種由戰爭感染了櫻花樹誕生了新的元素名叫「金花元素」，又稱為sakura元素，吉野博士花了10年進行生命與科技的研究，在過程中意外的創造出金花元素與科技的結合，而這與科技的結合又稱為「賽博生命體(cyber humanoid)」，而博士也在2110年成立了「櫻花科技公司」，主張人類與賽博生命體的和平共處。

第三節、遊戲特色

(一)透過自行繪製遊戲內的3D物件的材質製造獨特性。

(二)遊戲內使用豐富且黑暗的故事與劇情使玩家遊玩的過程中深入體驗遊戲劇情。

第四節、遊戲對話

序章

登場人物：吉野枷博士、疾柳

博士：這次的表現一般般，你的實力應該不止如此吧！

疾柳：你行你怎麼不自己去？

博士：我可不想把整個地下區都毀了。

疾柳：聽你再屁。

博士：不要這麼火爆嘛！這十年來都沒看過你在笑。

疾柳：下一個任務呢？

博士：地下有幾個小老鼠在玩侍科技的小玩具，我也想玩玩，順便把那邊清理一下吧。

疾柳：又我？

第五節、遊戲開發軟體

表 3-5.1 製作遊戲時使用的開發軟體

軟體名稱	用途
Unity	遊戲製作
Visual Studio	程式碼編輯器
Maya	遊戲3D物件製作
adobe illustrator	遊戲UI設計及製作
adobe photoshop	遊戲美術圖製作

第四章、遊戲機制

第一節、遊戲類型

3D單人劇情向角色扮演遊戲

第二節、遊戲操作

表 4-2.1 遊戲內的基礎操作

按鍵功能	操作說明
移動角色	W：前進 S：後退 A：往左 D：往右
普通攻擊	左鍵
格擋	右鍵
重擊	滑鼠中鍵
技能	E、F、Shift、Q
跳躍	空白建
蹲下、潛行	Ctrl
短距離位移	空白鍵+Ctrl

第三節、遊戲進行方式

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。

第四節、遊戲流程圖

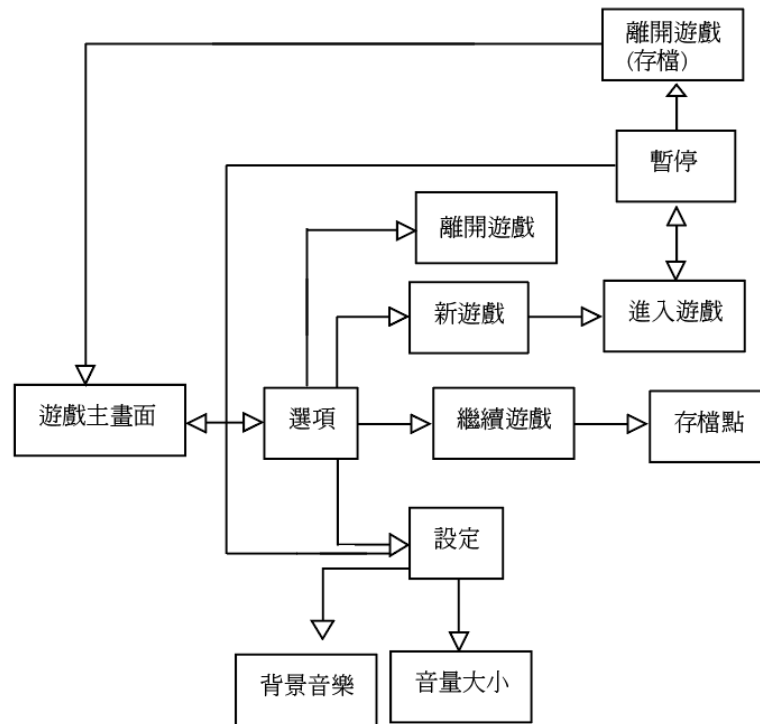


圖4-4.1 為遊戲流程圖

第五節、遊戲關卡設計

第六節、音樂與音效

主畫面音樂

samurai game ost SAMURAI[侍]



圖4-6.2 [侍] QR-Code

劇情配樂

samurai game ost Kakureta[隱]



圖4-6.3 [隱] QR-Code

第五章、遊戲美術

第一節、玩家角色



圖5-1.1 霜寂



圖5-1.2 疾柳

第二節、敵人與NPC

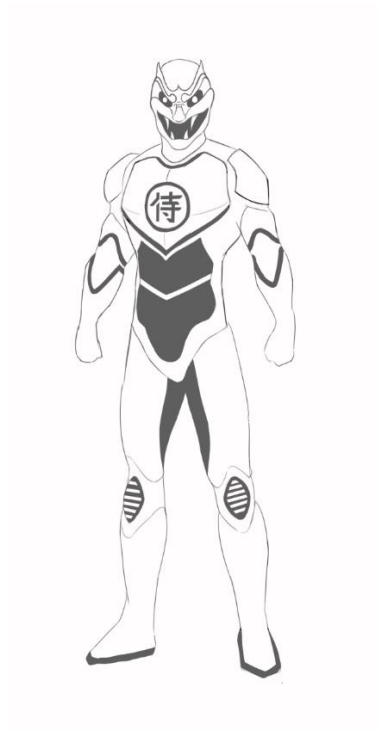


圖5-2.1 大蛇



圖5-2.2 吉野栴

第三節、場景

第六章、操作及介面規範

第一節、主選單與功能選單

第二節、UI/UX及物件

第三節、對話系統

第七章、結論與展望

第一節、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。

第二節、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。

第三節、參考文獻

動作參考-日本杖道

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

場景參考-場景建模

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

技能系統參考-英雄聯盟

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

場景與世界觀參考-Cyberpunk 2077

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

動作與畫面參考-Warframe

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

動作與畫面參考-Blackmyth

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

