

東南科技大學

數位遊戲設計系

專題書面報告

Reminiscence

| | | |
|-------|-----|----------|
| 團隊成員： | 劉厚鑫 | 40825012 |
| | 洪振軒 | 40825031 |
| | 謝宇輕 | 40825032 |
| | 廖鎔鴻 | 40825034 |
| | 黃宇鈞 | 40825079 |
| 指導老師： | 蔡佳麟 | 老師 |

中華民國 111 年 6 月

目錄

| | |
|---------------------|-------|
| 目錄..... | i |
| 表目錄..... | ii |
| 圖目錄..... | iii |
| 摘要..... | 1 |
| 英文摘要(Abstract)..... | 2 |
| 一、 遊戲概要..... | 3 |
| 1-1 遊戲名稱..... | 3 |
| 1-2 遊戲類型..... | 3 |
| 1-3 遊玩人數..... | 3 |
| 1-4 遊戲平台..... | 3 |
| 1-5 遊戲操作方式..... | 3 |
| 二、 遊戲背景..... | 3-4 |
| 2-1 遊戲介紹..... | 3 |
| 2-2 遊戲特色..... | 3 |
| 2-3 遊戲劇情..... | 3 |
| 2-4 遊戲流程..... | 4 |
| 三、 製作項目及進度..... | 5-12 |
| 3-1 遊戲基本架構..... | 5-10 |
| 3-2 美術設計及開發工具..... | 11 |
| 3-3 分工及進度..... | 12 |
| 四、 現況分析..... | 13 |
| 4-1 SWOT 分析..... | 13 |
| 五、 行銷及營運..... | 14 |
| 5-1 營收模式..... | 14 |
| 5-2 營運模式..... | 14 |
| 六、 參考資料..... | 15 |
| 附件一、遊戲劇本..... | 16-17 |

表目錄

| | |
|---------------------|----|
| 表 3-1 開發工具 | 11 |
| 表 3-2 進度表..... | 12 |
| 表 3-3 團隊分工 | 12 |
| 表 4-1 SWOT 分析 | 13 |
| 表 5-1 營利模式表 | 14 |

圖目錄

| | |
|---------------------------|----|
| 圖 2-1 遊戲流程圖..... | 4 |
| 圖 3-1 遊戲基本架構..... | 5 |
| 圖 3-2 背景人物 | 5 |
| 圖 3-3 主角..... | 5 |
| 圖 3-4 場景草稿 | 6 |
| 圖 3-5 操作教學 | 7 |
| 圖 3-6 古城門口 | 7 |
| 圖 3-7 關卡一全景 | 7 |
| 圖 3-8 關卡二全景 | 8 |
| 圖 3-9 中段尖刺區 | 8 |
| 圖 3-10 尾段岩漿區..... | 8 |
| 圖 3-11 遊戲主畫面 | 9 |
| 圖 3-12 美術概念圖..... | 9 |
| 圖 3-13 LOGO 設計 | 10 |
| 圖 3-14 UI 元件 | 10 |
| 圖 3-15 Photoshop..... | 11 |
| 圖 3-16 PaintTool SAI..... | 11 |
| 圖 3-17 Illustrator | 11 |

| | |
|--------------------------------|----|
| 圖 3-18 CLIP STUDIO PAINT | 11 |
| 圖 3-19 Unity..... | 11 |
| 圖 3-20 Visual Studio..... | 11 |
| 圖 5-1 營收模式圖 | 14 |

摘要

遊戲中玩家操縱主角探索地下古堡，蒐集散落在古堡各處的線索，找尋通往出口的道路，遊戲道具與劇情互相戶應，希望大家能沉浸在這款充滿未知與懸疑的地下古堡。藉著遊玩進度推進，會發現關於主角的過去及尋回破碎的記憶。

Abstract

In the game, the player manipulates the protagonist to explore the underground castle, collect clues scattered around the castle, and find the way to the exit.

The game props and the plot echo each other. I hope everyone can be immersed in this underground castle full of unknown and suspense.

As the game progresses, you will discover the protagonist's past and retrieve broken memories.

一、遊戲概要

1-1 遊戲名稱: Reminiscence(中譯：追憶者)

1. 遊戲名稱發想:

一開始我們是以懸疑解謎的方向發想，遊戲中是以地城探險、尋找記憶做為劇情的推進，也參雜著主角過往的故事，

“ Reminiscence ” 有追尋記憶的含意。

2. 關鍵字:柴犬、解謎、地城探索、捲軸向。

1-2 遊戲類型:動作解謎。

1-3 遊玩人數:1人。

1-4 遊戲平台:PC。

1-5 遊戲操作方式: 操作角色左右移動，透過蒐集物件達成進度的推進。

二、遊戲背景

2-1 遊戲介紹

遊戲中以地城探索及動作解謎主軸，玩家在古堡中探索著出口，古堡裡有著未知的陷阱及致命的怪物，遊戲中玩家可透過解讀紙條上的謎題並蒐集物品來完成關卡，收集到關鍵物品還可以解鎖成就。

2-2 遊戲特色

遊戲設定在廢棄的地下古城，玩家在遊戲冒險過程中將會經歷許多未知空間，將要面對致命的怪物、解開神秘的謎題，與蒐集奇幻的道具，一切都考驗著玩家的解謎技巧。

2-3 遊戲劇情

牠失去了記憶，不知自己身在何處，走進唯一的通道，莊嚴的古堡矗立在眼前。

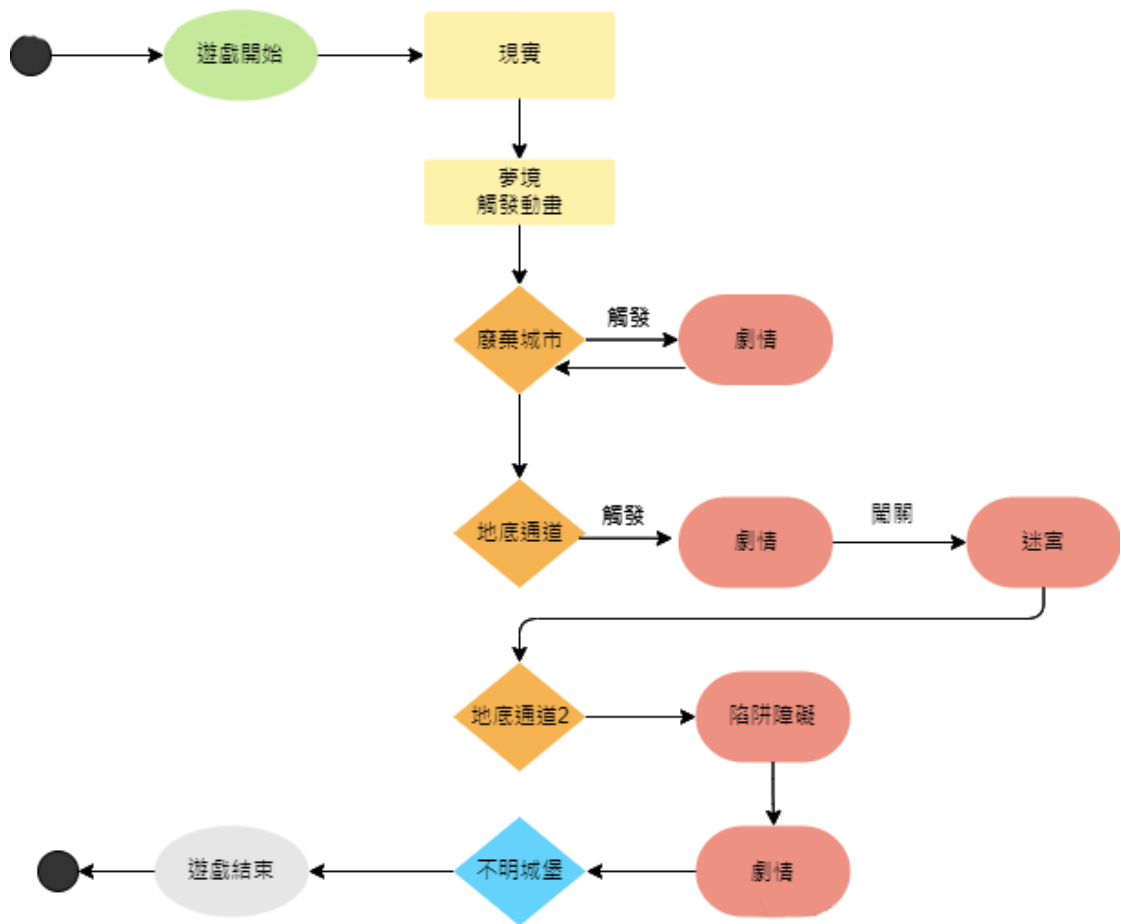
不知所措的牠，選擇了往前邁進，在漆黑的古堡中，探索著出去的道路，並追尋著自己那破碎的記憶。

城中似乎有什麼東西存在，必須持續前進才不會被它追上…。

牠在城中突破層層阻礙，從破碎的紙張尋找著古堡的出口，甚至……是自己的記憶。

當走出古堡時，牠將會尋回所有的記憶。(附件 7-1.劇本)

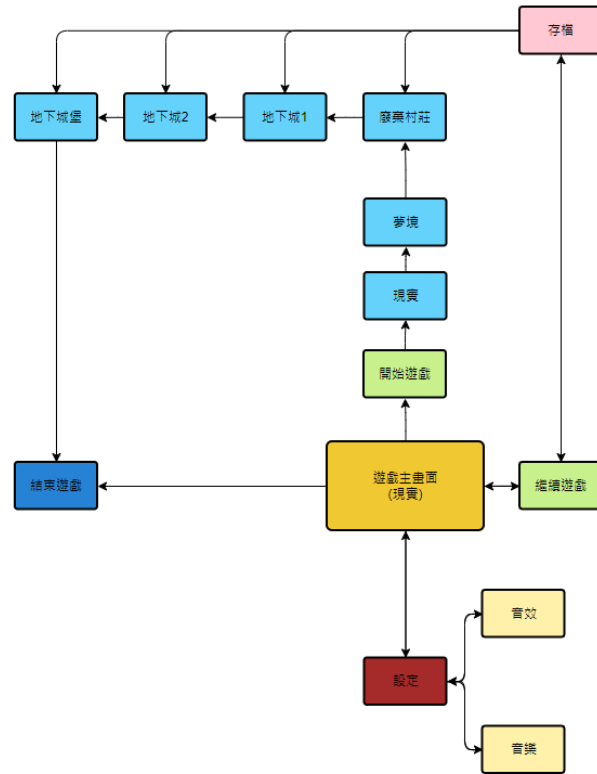
2-4 遊戲流程



(圖 2-1.遊戲活動圖)

三、製作項目及進度

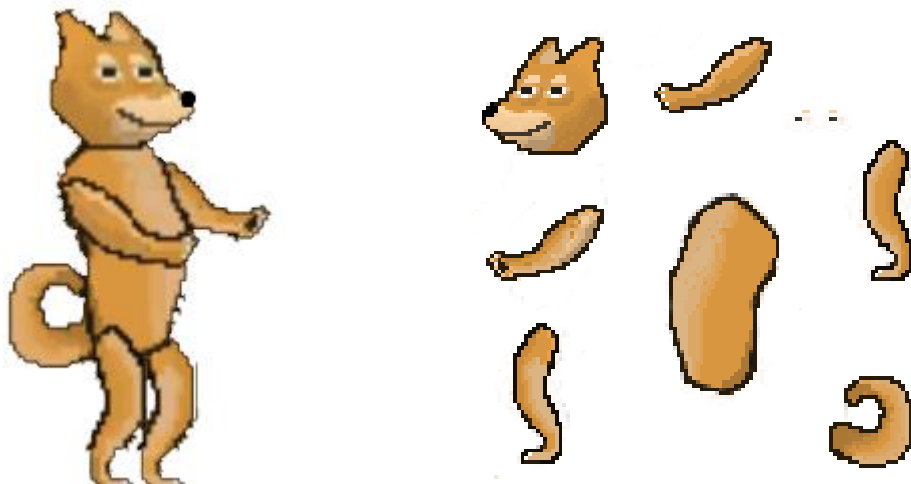
3-1 遊戲基本架構



(圖 3-1.選單示意圖)

3-2 美術設計及開發工具

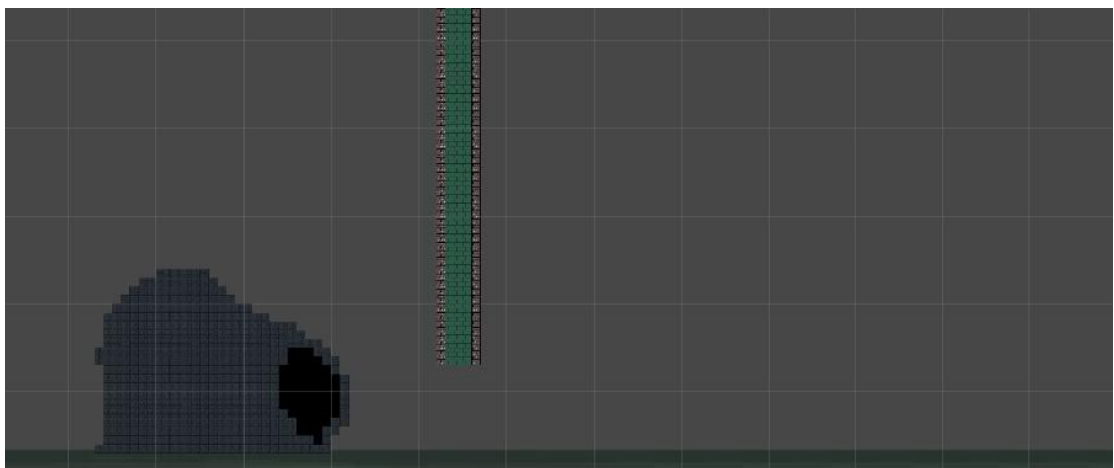
人物:



(圖 3-2.主角：柴犬)

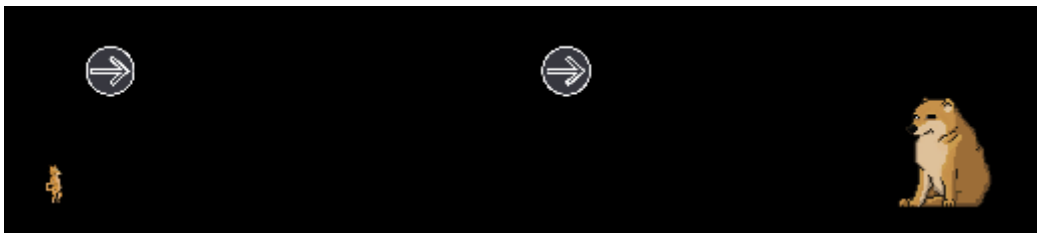
(圖 3-3.骨架圖)

場景(草圖):



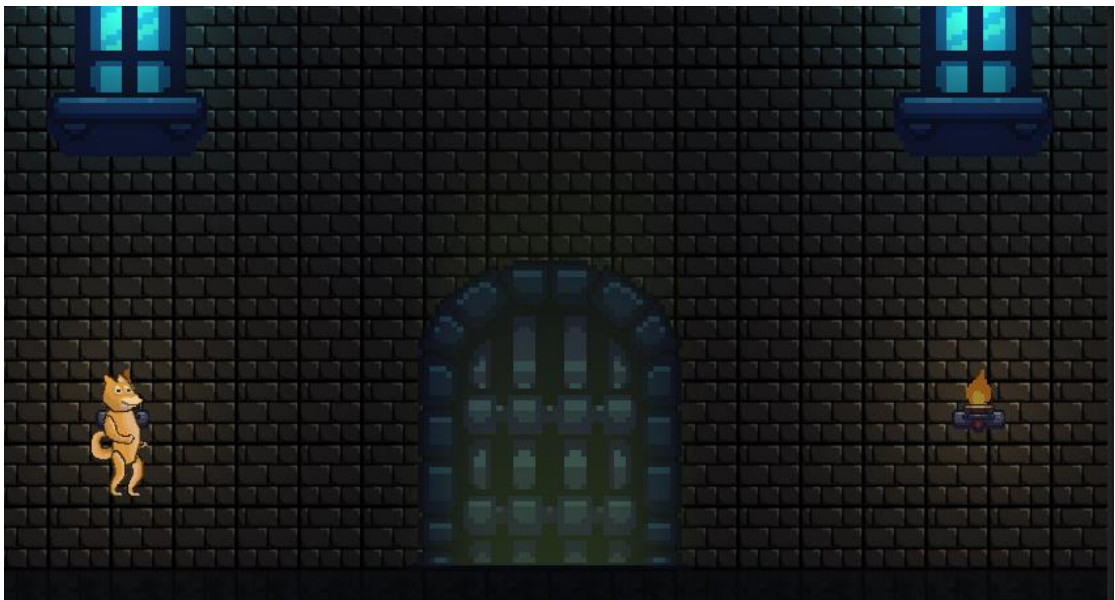
(圖 3-4.場景草稿)

序章:

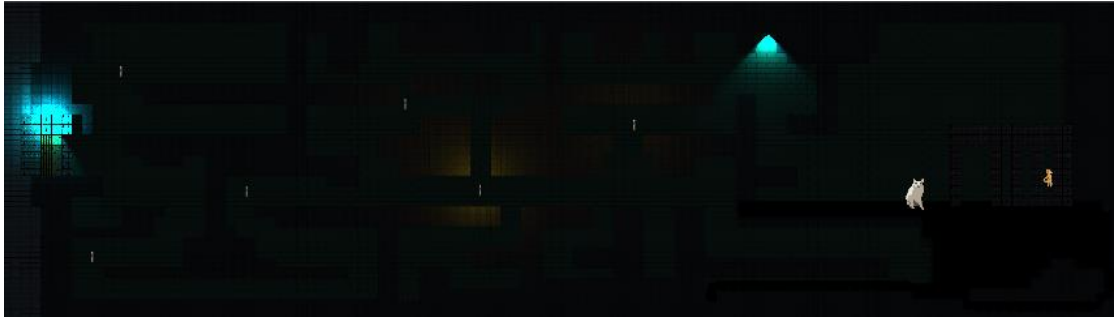


(圖 3-5. 操作教學)

關卡一:



(圖 3-6. 古城門口)



(圖 3-7. 關卡一全景)

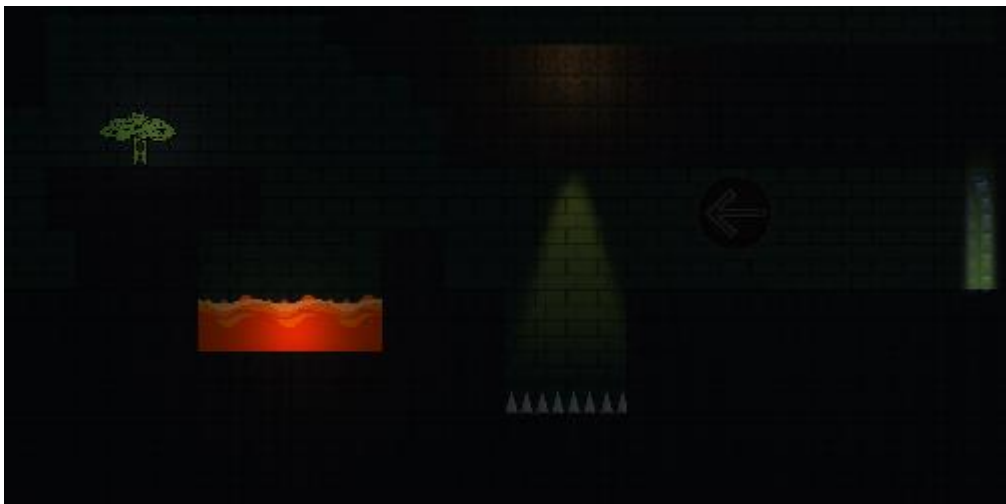
關卡二：



(圖 3-8.關卡二全景)



(圖 3-9.中段尖刺區)



(圖 3-10.尾段岩漿區)

遊戲主畫面



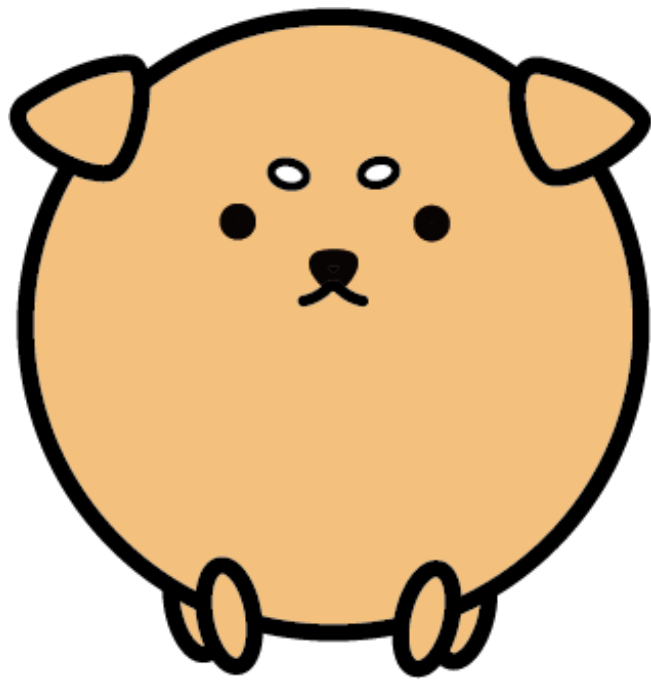
(圖 3-11. 遊戲主畫面)

遊戲 UI 配置



(圖 3-12. 遊戲 UI 配置)

LOGO



(圖 3-13. LOGO 設計)



UI 元件

(圖 3-14. UI 元件)

表 3-1.製作工具

| 開發工具 | | |
|--------|--|--|
| 人物及背景 |  (圖 3-15) |  (圖 3-16) |
| 介面設計 |  (圖 3-17) |  (圖 3-18) |
| 遊戲內容製作 |  (圖 3-19) | |
| 程式碼 |  (圖 3-20) | |

| 專題實施進度表 | | | | | | | | | | | |
|---|------|----|-----|-----|-----|------|----|----|----|----|----|
| 專題執行與具體項目 | 110年 | | | | | 111年 | | | | | |
| | 8月 | 9月 | 10月 | 11月 | 12月 | 1月 | 2月 | 3月 | 4月 | 5月 | 6月 |
| 確認專題題目 | | | | | | | | | | | |
| 相關資料蒐集 | | | | | | | | | | | |
| 期中報告製作及ppt製作 | | | | | | | | | | | |
| 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 | | | | | | | | | | | |
| 遊戲測試 | | | | | | | | | | | |
| 專題介紹短片製作 | | | | | | | | | | | |
| 期末製作報告及ppt製作 | | | | | | | | | | | |
| 預想成果 | | | | | | | | | | | |
| 目前想法遊戲簡單易懂易懂，如果不能讓遊戲玩法精彩，那就往故事向或用話中話的方向去做 | | | | | | | | | | | |

表 3-2.分工及進度

表 3-3.團隊分工

| 組員 | 工作內容 |
|---------|---------------------------------|
| 劉厚鑫(組長) | 擅長撰寫程式、有領導能力，組織：組長/技術：腳本設計。 |
| 洪振軒 | 喜歡編寫文案、統整資料，組織：副組長/技術：遊戲企劃 |
| 廖錄鴻 | 細節掌握度高，對進度較為敏感，組織：輔助/技術：音效、測試人員 |
| 黃禹鈞 | 擅長將所見之物轉換成圖像，組織：組員/技術：美術人員 |
| 謝宇輕 | 負責規劃財務、經營粉專，組織：財務/技術：遊戲行銷 |

四、現況分析

表 4-1. SWOT 分析

| S 優勢 | W 劣勢 |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. 程式腳本較為充足。2. 可愛角色設計。3. 劇情和生活周遭貼近。 | <ol style="list-style-type: none">1. 美術部分較不足。2. 關卡設計較為單調。 |
| O 機會 | T 威脅 |
| <ol style="list-style-type: none">1. 遊戲客群眾多。2. 同類型遊戲競爭少。3. 風格吸引年輕族群。 | <ol style="list-style-type: none">1. 同類型的解謎要素較豐富。2. 相關議題較為大眾，無獨特性。 |

五、行銷及營運

5-1 營收模式



(圖 5-1.營收模式)

表 5-1.營利模式

| 關鍵合作夥伴 | 關鍵活動 | 價值主張 | 顧客關係 | 目標客層 |
|--------|-------------|---------------|-----------------|-------------------------|
| 指導老師 | 主要宣傳： 畢展 | 傳達： 柴犬很可愛。 | 網路： 粉絲專業 | 主要： Steam 用戶 |
| | 關鍵資源 | 探討： 把握當下，珍 | Steam 用戶 | 電腦用戶 |
| | 遊戲製作： | 惜所愛。 | 通路 | 年齡範圍： |
| 成本結構 | 遊戲製作軟體 | | 線上： Facebook | 全年齡向 |
| 基本費用 | 產品製作： | | Instagram | 收益流 |
| 平台費用 | 團隊成員 | | | 遊戲平台： Steam 販售 收入 |

六、參考資料

6.1. 遊戲風格及題材參考:

6.1.1. 返校 :

<http://redcandlegames.com/presskit/sheet.php?p=detention&l=ch>

6.1.2. 還願 :

<http://redcandlegames.com/presskit/sheet.php?p=devotion&l=ch>

6.1.3. Hollow Knight :

https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/

6.2. 遊戲介面參考 :

6.2.1. Hollow Knight :

https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/

6.2.2. 索尼克：狂歡 :

https://store.steampowered.com/app/584400/Sonic_Mania/

6.2.3. Celeste : <https://store.steampowered.com/app/504230/Celeste/>

附件一、遊戲劇本

遊戲劇情大綱: 序章-Castle

森林出現了一隻柴犬，牠意識矇矓，站在森林裡的老舊水井前，

有道光從水井中顯現，光照亮了他的視線，牠緩慢地朝光線走去。

牠醒了，光線消失不見了；眼前出現莊嚴的古堡，空氣中瀰漫著詭譎的氣氛，牠站了起來，踏出了充滿好奇與恐懼的一步。

不知道走了多久，牠踏著沉重的步伐走近城門，城門左方立著告示，飽受摧殘的告示牌上似乎寫著什麼，牠的直覺告訴自己此地不宜久留，當牠在確認告示上的警告時，古堡彷彿在邀請久違的貴賓，將城門緩緩地開啟.....。

第一章：Riddle

經過了一段時間的探索、不斷地在大廳前的樓梯徘徊，唯一通往上層的樓梯，看起來因人為的破壞，而從中斷裂，牠漸漸感到恐懼了，自從進了古堡後，一直有滲人的視線盯著自己，本想說服自己只是錯覺，但在大廳待得越久，就感覺視線的源頭離自己越近，說服自己冷靜之後，牠在掃視大廳時發現角落有微弱的光線，向角落走去，發現微弱光線的源頭，是從一張破碎的紙條發出的，不知為何，總覺得這張紙條的光一直在減弱.....。

毫無頭緒的牠，猶豫了許久後，還是靠了過去，將紙條撿了起來。

這個.....是張寫著「兩隻耳朵長又尖，短短尾巴翹後邊，兩隻眼睛像瑪瑙，一張嘴巴分三片。」牠忽然想起以前總是有個聲音會跟牠提起這種充滿童趣的謎語；但到了古堡之中才發現，牠想不起聲音的主人是誰，也想不起謎語的答案，似乎在很久以前，自己因為贏了一項競賽而獲得了獎品，記憶中聲音的主人表現的十分開心。

剎那之間，牠的視線餘光掃到一處與古堡風格不相符的雕像，牠馬上朝雕像的方向走去，那是一隻雙眼鑲著紅寶石的兔子雕像。

牠將手緩緩地伸向兔子雕像，雕像的紅寶石彷彿呼應了自己一樣，發出了耀眼的光芒，隨後光芒漸弱，變成了一隻兔子玩偶，落在了牠的雙手中，一股力量湧現，牠嘗試靠這股力量往上一躍，成功的跳上了樓梯上層。

第二章：Memory

牠透過這次的事件查覺到了自己的記憶並不完整，決定再進一步的深入古堡裡頭，牠發現古堡的某些物品似乎能勾起牠破碎的記憶。

在逐步的探索之後，發現了前面有個狹窄的通道，裡面聽見微弱的機械運作聲。

這回牠在進去通道前，先迅速的用眼睛搜索了一遍所處的房間，之前在大廳角落發現的發光紙條，這次卻沒有出現在這裡，忽然，背後與大廳相連的通道發出巨大聲響，有個未知的聲音正在快速的接近牠所在的位置，牠仔細地從背後的通道瞧了一眼，是隻身披黑色破布的白色骷髏正在高速接近。

牠警覺到再不往前，就會被身後的“東西”追上，開始感到恐懼的牠正在思索是否要直接衝進前方的通道時，眼角餘光瞄到了一個莫名引人注目的東西。那是一個裝滿了不同花的花瓶，牠對於裡面其中一朵花異常熟悉，記憶中花瓶的樣式每次都不一樣，但給花瓶裡的花始終都是同一種。

在緊迫的壓力下，牠不假思索地抽出牠最為熟悉的那朵花，此時前方通道的機械聲消失了，牠迅速的跑進通道，穿越通道後，手中的花朵變成了破損的紙條，上面寫著「請不要忘記我真誠的愛，請想念我」.....。

最終章：Awake

穿越了通道後，城堡開始慢慢崩塌，掉落的磚頭逐漸堆砌成新的道路。

每踩過一塊磚頭，破碎的記憶就修補了一點上去，牠慢慢想起聲音的主人是誰，牠一步一步的邁進，朝著遠方的光源走去。

牠來到了城堡頂端，明明自己身處地下，但頂端的空氣卻讓人心曠神怡，牠翻出了在大廳找到的兔子玩偶，將背後的拉鍊拉開，一張紙條緩慢落下，與手中的兩張紙條拼湊成了一張照片，照片是自己與記憶中聲音的主人 - “蘿絲” 的合照，照片中的自己看著比現在的自己年老，蘿絲的眼角還殘留著淚痕，但臉上卻掛著溫暖的笑容。

牠是她的家人，唯一的依靠。

夢醒了，身旁有兔子玩偶的陪伴，牠並不寂寞，身邊充滿著蘿絲最喜歡的花，牠並不孤單，曾經在外流浪的牠，被她撿了回家，吃著溫暖的飯菜，睡在柔軟的床上；心滿意足的牠，唯一的遺憾，只有自己不能再陪在她的身旁，只希望，未來的她能像自己一樣，遇到一位充滿愛與溫暖的人，走進她的人生。

東南科技大學數位遊戲設計系

專題製作審定書

東南科技大學數位遊戲設計系

劉厚鑫、洪振軒、謝宇輕、廖鎔鴻、黃禹鈞君

所提之專題製作

Reminiscence (題目)認為符合

專題製作標準。

指導老師_____ (簽名)

中華民國____年__月__日

專題製作電子檔案上網授權書

本授權書所授權之專題製作為授權人在東南科技大學數位遊戲設計系

_____110_____學年取得之專題製作報告。

專題題目：

指導老師：

茲同意將授權人擁有著作權之上列報告全文(含摘要)，非專屬、無償授權東南科技大學數位遊戲設計系，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列報告重製，並得將數位化之上列報告電子檔以上載網路方式，提供讀者基於非營利性質之線上檢索、閱覽，或並下載、列印。

讀者基於非營利性質之線上檢索、閱覽或下載、列印上開報告，應依著作權法相關規定辦理。

指導老師：

授 權 人

學生姓名：

中 華 民 國 年 月 日