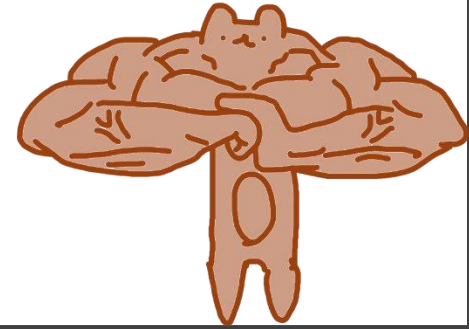
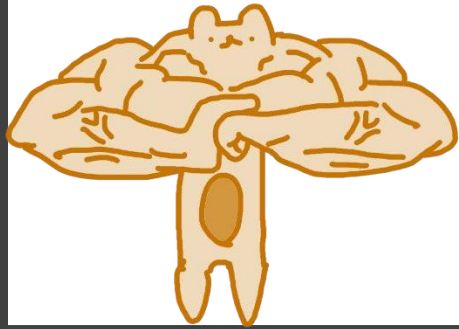


東南科技大學

110年度 數位遊戲設計系 專題審查

REMINISCENCE



組員：劉厚鑫、洪振軒、謝宇軒、廖詠鴻、黃禹鈞

指導老師：蔡佳麟

01

遊戲設計

遊戲概要

企劃起源

04

遊戲技術

遊戲美術

實機畫面

02

調查與分析

目標市場分析

相關遊戲分析

SWOT分析

05

專案管理

工作分配

進度安排

開發工具

系統規格

03

遊戲概述

核心概念

遊戲世界觀

遊戲特點

06

營運行銷

遊戲設計

遊戲概要

遊戲名稱:**Reminiscence**

遊戲類型:動作解謎

遊戲目標平台:**Steam**

遊戲製作平台:**PC**

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

企劃起源

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。

調查與分析

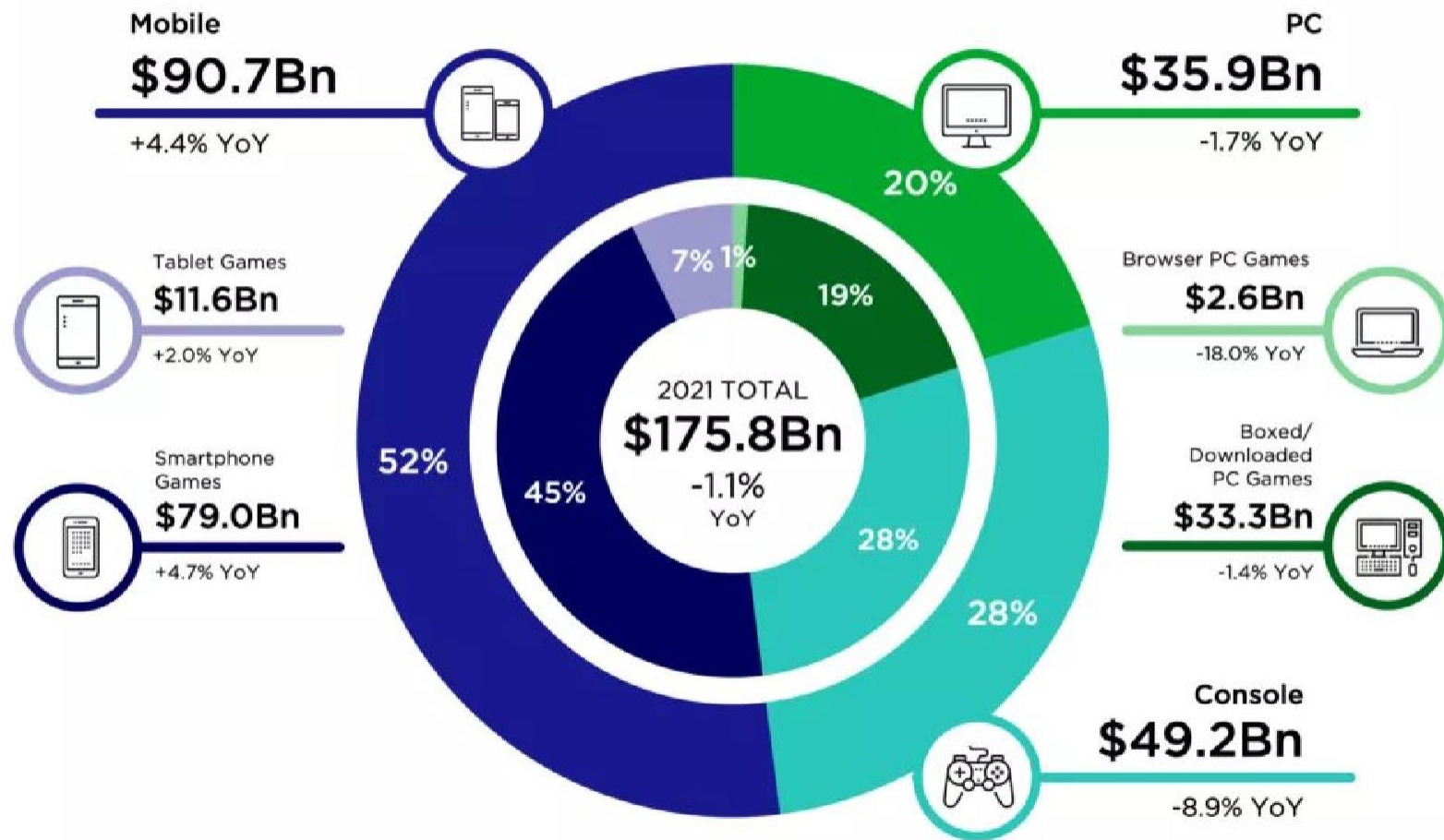
目標市場分析

現代遊戲市場趨近於速食化，越來越多玩家遊玩遊戲的理由只是想要紓解在學或工作期間所積累的壓力，不必長時間培養的角色及簡易的操作方式大受所有族群的喜愛，所以我們想開發一款，不需要長時間的養成探索也能輕鬆享受的動作解謎遊戲，以達到能簡單輕鬆遊玩但有豐富劇情的2D橫向卷軸遊戲。

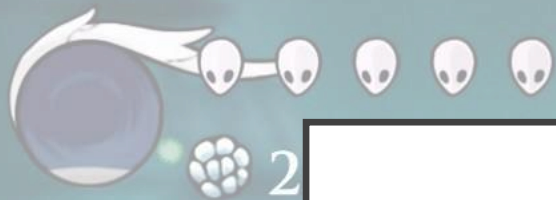


2021 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



 **\$90.7Bn**
Mobile game revenues in 2021 will account for 52% of the global market



相關遊戲分析

現在市面上的地下城探索遊戲最大宗的莫過於**Hollow Knight**，龐大的地圖背景、深刻的遊戲世界觀以及可愛的主角與敵人，都是這款遊戲在玩家之間口碑盛傳的原因，將碎片化的劇情要素置入地圖的每個角落，玩家透過一步步的探索就能發現地下城中未知的奧妙與真相，令玩家沉浸在遊戲的世界觀裡面，彷彿身歷其境。

背景來源：https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/?l=tchinese

SWOT分析

優勢(Strength):	弱勢(Weakness):
<ol style="list-style-type: none">1. 程式腳本較為充足。2. 遊戲年齡層廣。	<ol style="list-style-type: none">1. 美術部分較不足。2. 關卡設計較為單調。
機會(Opportunity):	威脅(Threat):
<ol style="list-style-type: none">1. 遊戲客群眾多。2. 硬體需求不高。	<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。

遊戲概述

核心概念

近期許多帶有懸疑解謎要素的動作遊戲都如雨後春筍一般地冒出，豐富的劇情及多樣的玩法逐漸變成眾多玩家族群的選擇之一，因此我們希望製作出一個具有深度劇情架構，但又不失娛樂性的動作解謎遊戲。

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。

遊戲特點

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。

遊戲技術

遊戲美術



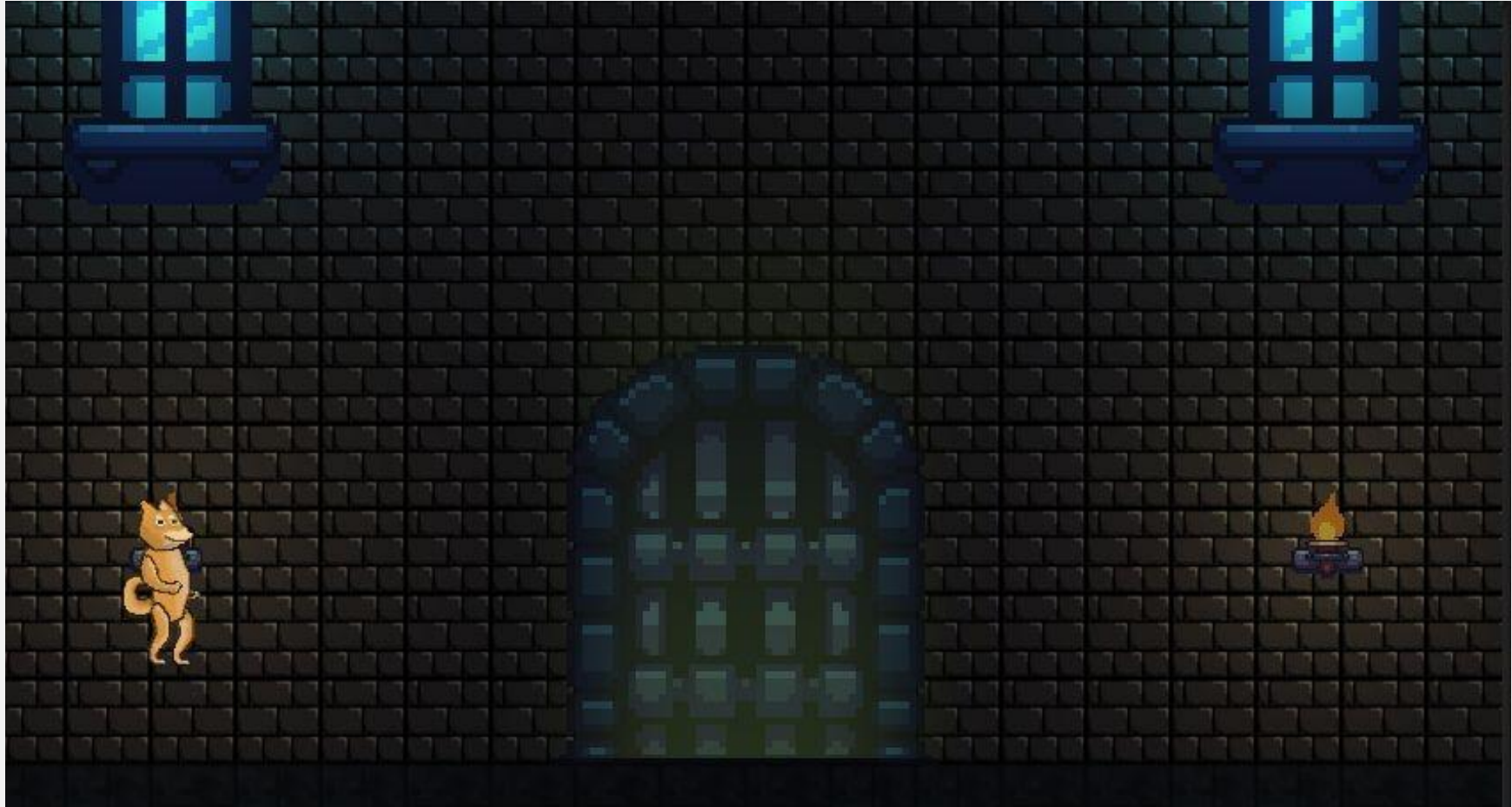


實機畫面











REMINISCENCE

開始遊戲

讀取遊戲

設定

結束遊戲



專案管理

工作分配

劉厚鑫

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

謝宇輕

負責規劃財務、經營粉專, 組織: 財務 / 技術: 遊戲行銷

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

進度安排

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											
目前想法遊戲簡單淺顯易懂，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											

開發軟體

人物及背景	PhotoShop	Paint Tool SAI
介面設計	illustrator	Clip studio paint
遊戲內容製作	Unity	
程式碼	Visual studio	

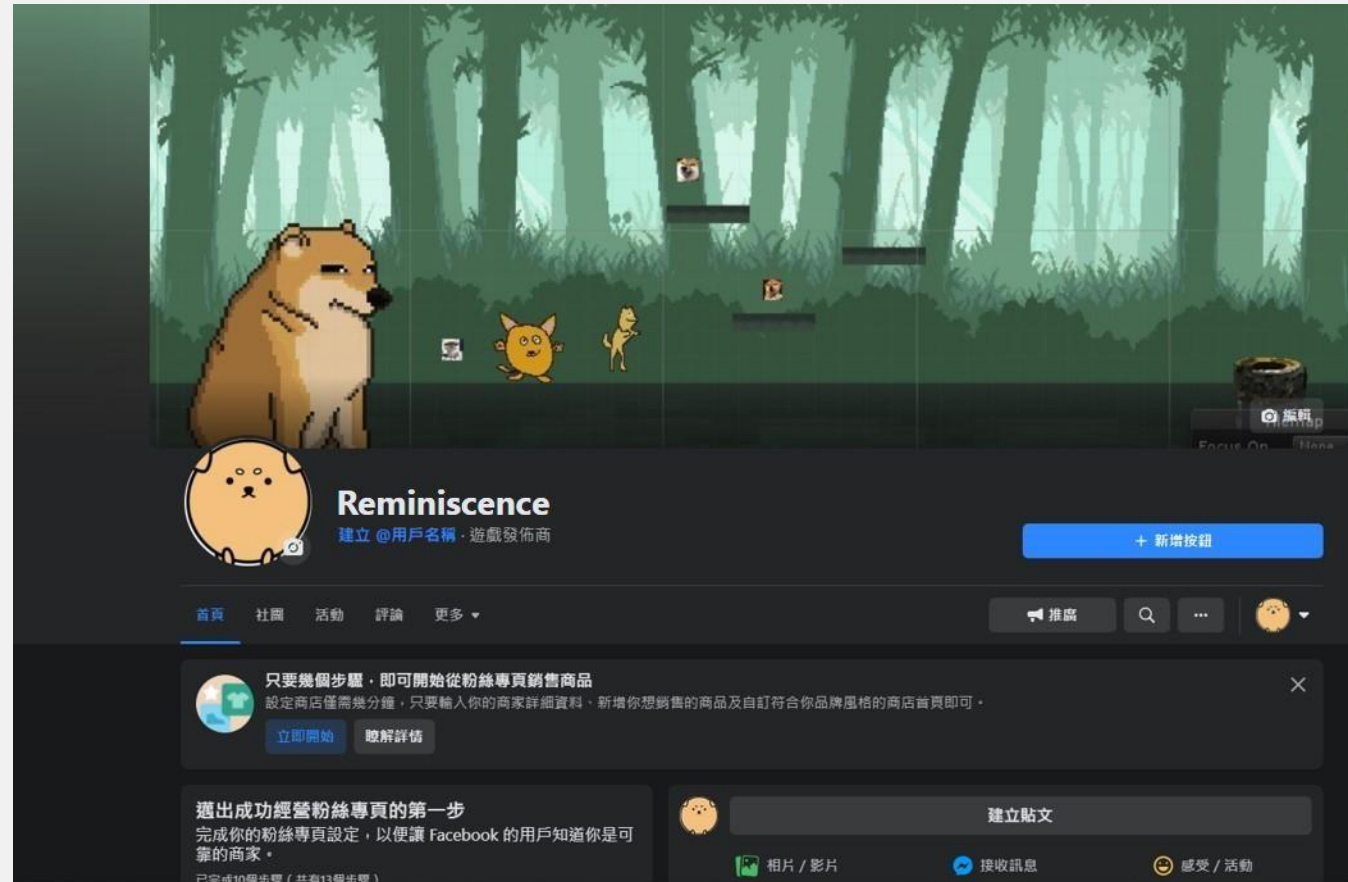
系統規格

Windows及Mac上以STEAM平台上刊登。



營運行銷

粉絲專業



玩家體驗

玩家第一次遊玩時，進到遊戲主畫面會看到遊戲主要場景，以及開始畫面，讓玩家能立刻理解到這是個以古堡為背景的奇妙冒險。

當玩家進入系統內，經歷過新手教學後，會大略知道所有的操作方式，透過蒐集到的線索並摸索出通關的方法時，將能得到能前進至下一關的道具，並會有其使用方法的教學。

玩家蒐集到特定的道具時，會獲得能力的質變(例：二段跳變三段跳)，透過蒐集更多的道具來大幅度改變角色的玩法。

參考資料

參考資料

遊戲風格及題材參考:

返校:

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

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

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

遊戲介面參考:

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

索尼克:狂歡: https://store.steampowered.com/app/584400/Sonic_Mania/

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

報告到此結束，謝謝各位聆聽