



數位遊戲設計系專題製作

組員：陳俊丞
40725029

楊書豪 40725030

李哲軒 40725060

指導老師：蔡佳麟

大綱

- ❖ 遊戲概述
- ❖ 市場分析
- ❖ 遊戲架構
- ❖ 遊戲介面
- ❖ 遊戲物件
- ❖ 遊戲流程
- ❖ 工作實施

遊戲概述

遊戲名稱：地下迷城

遊戲介

繡門逃脫是一款單人第一人稱視角的 3D 恐怖遊戲。主要敘述的是鬼族的元帥被抓，主角為了救出
自己的父親，去找父親的好友請他幫忙。


遊戲類型：

3D 迷宮逃脫、冒險

遊戲平台：

pc

遊戲名稱：地下迷城

The background is a dark grey color with decorative light blue circuit-like lines in the corners. These lines consist of straight lines and small circles, resembling a stylized PCB or network diagram.

遊戲操作：
WASD 鍵移動
E 鍵查看
滑鼠左鍵觸發機關

遊戲名稱：地下迷城

市場分析

遊戲名稱：地下迷城

目標對

象 歲以上至 50 歲以下，這個階段的人，通常都有在上學或上班，時間不多的情況下，選擇一款輕鬆的遊戲，打發短暫的休息時間。

目標對象分析：

1. 性別不拘
2. 喜歡玩遊戲
3. 個性內向、不喜歡說話
4. 喜歡獨自完成挑戰

遊戲名稱：地下迷城

SWOT 分

S 優勢 (Strength)	W 劣勢 (Weakness)
<ul style="list-style-type: none">● 不會佔據太久的時間● 免費● 玩法簡易，操作好上手	<ul style="list-style-type: none">● 美術沒有特別出眾● 遊戲完整度還需加強
O 機會 (Opportunity)	T 威脅 (Threat)
<ul style="list-style-type: none">● 恐怖逃脫遊戲較少● 刺激的感覺	<ul style="list-style-type: none">● 電腦遊戲競爭者較多● 需要電腦才能玩

遊戲名稱：地下迷城

遊戲架構

遊戲名稱：地下迷城

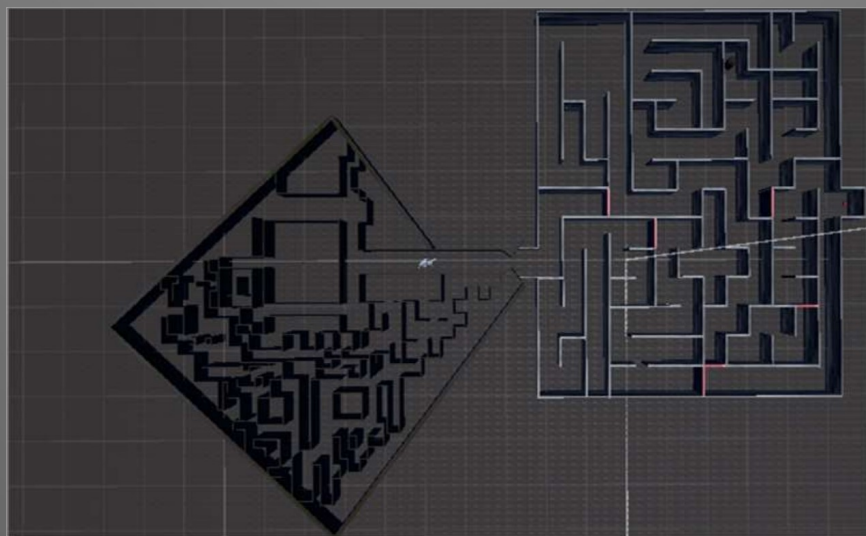
世界觀

- 在這個弱肉強食的時代，鬼怪是屬於力量最強大的生物，統治著其他渺小的生物，並且所有生物在死亡前對世上的留戀、仇恨過深時，便會忘記身前所有記憶轉生變成鬼怪，這就是鬼怪如此強大的秘密，直到某位還保留以前一些記憶的鬼怪當上元帥以後，鬼怪裡面慢慢出現變化。

遊戲名稱：地下迷城

關卡設計

關卡共有 1 關兩部分，隨著場景變化節奏也跟著變化

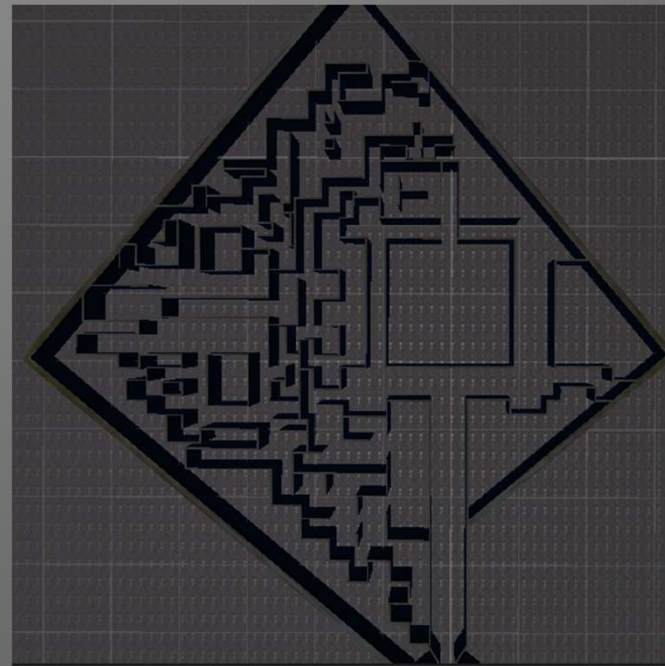


遊戲名稱：地下迷城

第一關卡配置俯視



第二關卡配置俯視



遊戲名稱：地下迷城

遊戲介面

遊戲名稱：地下迷城

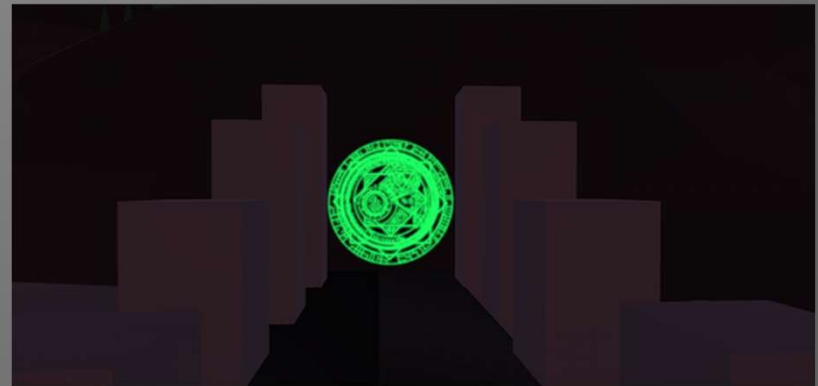


遊戲名稱：地下迷城

傳送門一



傳送門二



遊戲名稱：地下迷城

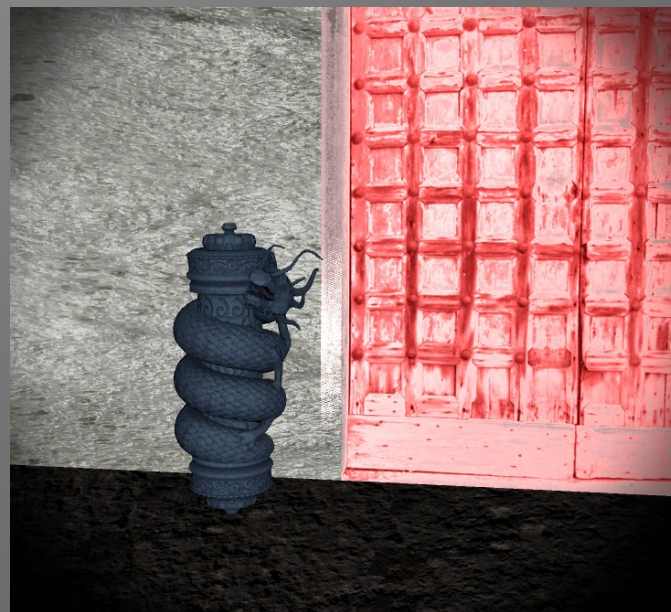
遊戲物件

遊戲名稱：地下迷城

書

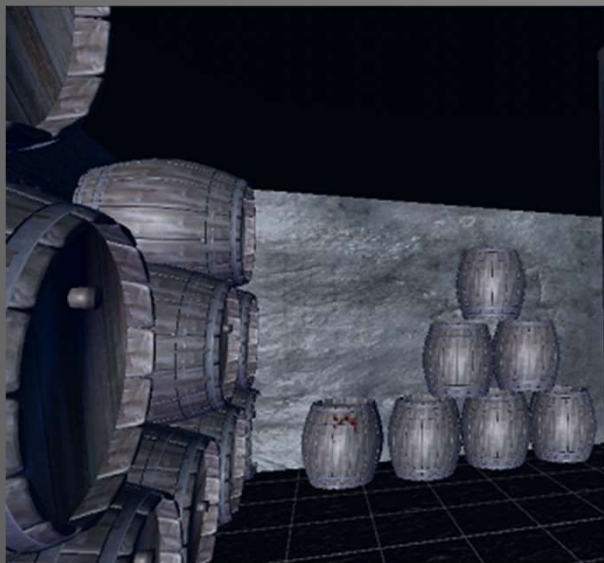


龍柱



遊戲名稱：地下迷城

酒桶



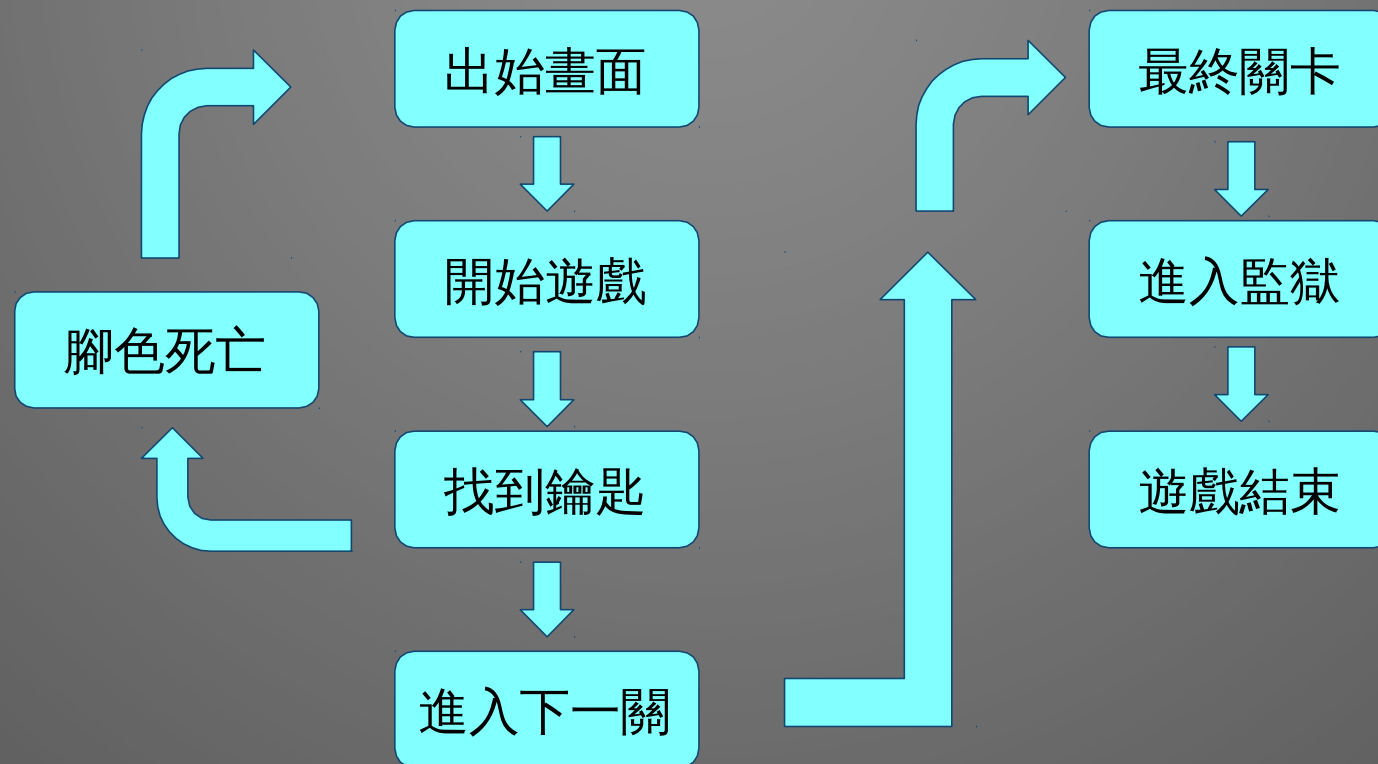
監獄鑰匙



遊戲名稱：地下迷城

遊戲流程

遊戲名稱：地下迷城



遊戲名稱：地下迷城

工作實施

遊戲名稱：地下迷城

專案管理

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↵	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↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	/↵
人物設計/人物繪製↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	/↵
特效/音樂/音效列表↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	/↵
NPC/道具設計↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	/↵
遊戲腳本設計↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	/↵
遊戲測試↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	/↵
企劃書製作及投影片製作↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	/↵
專題介紹短片製作↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵
期末報製作告及投影片製作↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵	↵

遊戲名稱：地下迷城

報告結束

遊戲名稱：地下迷城