

遊戲設計系 專題簡報

迷你軍團：崛起

組長：翁書涵

組員：張雅涵、李正皇、鍾承翰、楊季霖

指導老師：蔡佳麟老師

大綱

01

遊戲設計

遊戲概要
企劃起源

02

調查與分析

目標市場分析
SWOT分析

03

遊戲概述

故事背景
遊戲特點
遊戲及關卡流程
參考遊戲

04

美術設計

選單樹及介面
主角及敵人設計
場景與物件

05

專案管理

工作分配
進度安排
開發工具

06

結論及展望

遊戲設計

遊戲設計

■ 遊戲概要

- 遊戲名稱：迷你軍團：崛起
- 遊戲類型：2D橫向射擊遊戲
- 遊戲平台：PC
- 上架平台：STEAM
- 客群：15歲以上的玩家
- 操作方式：AD控制左右移動、空白鍵跳躍、J射擊



遊戲設計

■ 企劃起源

團隊初始是希望打造一款簡單且上手的遊戲，不僅不會對團隊經驗不足造成負擔，也能讓遊玩的人體驗遊戲的樂趣。

於是我們以2D橫向卷軸做為發想，並以此延伸。最後決定以能刺激玩家的射擊類作為基底，並開始架構世界觀及製作遊戲。

調查與分析

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，簡單好上手爽度與刺激度足夠的遊戲，以達到能簡單輕鬆遊玩但有挑戰的2D橫向射擊遊戲。

調查與分析

■ SWOT分析

優勢 (Strength) :	弱勢 (Weakness) :
<ol style="list-style-type: none">1.腳本較為充足2.特殊角色設計3.多個關卡可以遊玩4.上手簡單	<ol style="list-style-type: none">1.關卡設計較為單調2.初次開發經驗不足3.時間及人手不足
機會 (Opportunity) :	威脅 (Threat) :
<ol style="list-style-type: none">1.遊戲客群眾多2.風格吸引年輕族群	<ol style="list-style-type: none">1.同類型的遊戲畫面簡單2.同類型的遊戲較難區分3.相關議題較為大眾

遊戲概述

遊戲概述

■ 遊戲背景

在銀河系中的某處裡有著這麼一個吵鬧無比的星球叫做迷你星，這顆星球上居住著一群苗小且好鬥的迷你人。

因為迷你人好鬥的個性，時常因為理念之間不合而開始爭吵起來。久而久之從小打小鬧演變成了全球性的世界戰爭，經過20年戰爭的洗禮，整顆星球陷入火海，不論環境或資源都陷入危機。

此時一名迷你人決定挺身而出解決所有的戰爭。他組成了一個軍團，而他解決的方式就是打敗所有戰爭最大的勢力並統一這個的星球上所有的迷你人，回復迷你星的和平。

在擊敗的中途逐漸瞭解這場戰爭是如此的荒唐，並更決心完成統一的大業，而在最後成功擊敗挑起戰爭事端的軍閥，為迷你星帶來一時的和平，不過由於天生好鬥的個性，可能會再次挑起下個戰爭。

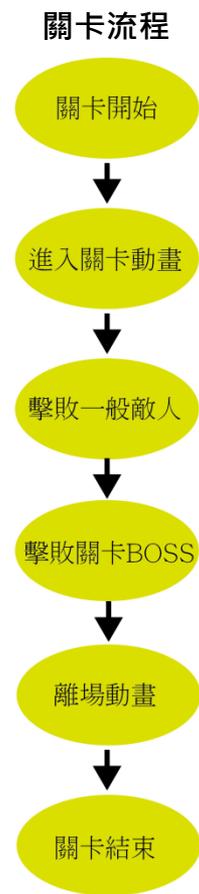
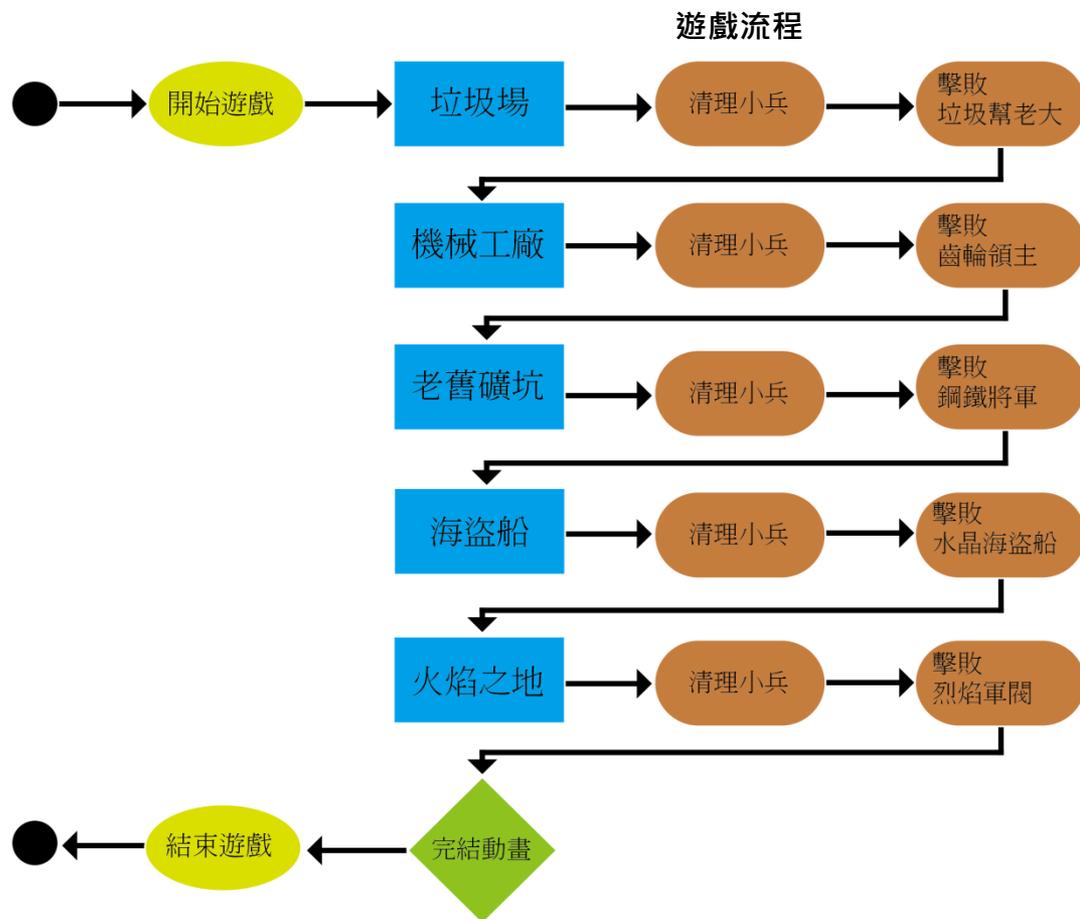
遊戲概述

■ 遊戲特點

- 簡單上手，並沒有過多複雜的操作，卻有一定挑戰性。
- 多達五個關卡，每關卡場景敵人皆不同，且分辨度高。
- 兩種不同戰鬥風格主角可操控。
- 爽快體驗，有多種武器可使用。

遊戲概述

■ 遊戲及關卡流程



遊戲概述

■ 參考遊戲

越南大戰



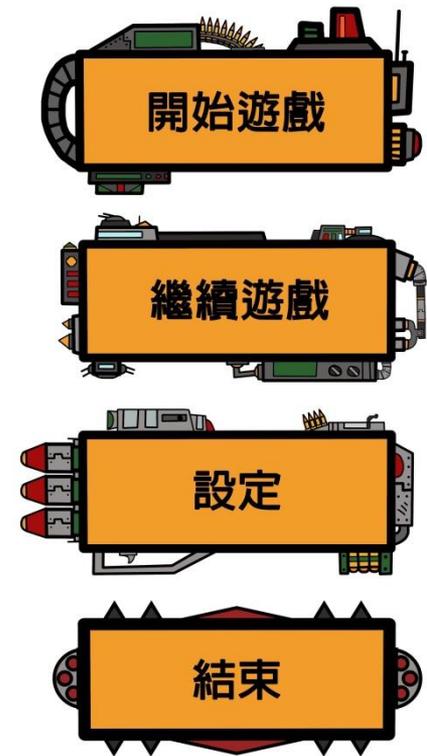
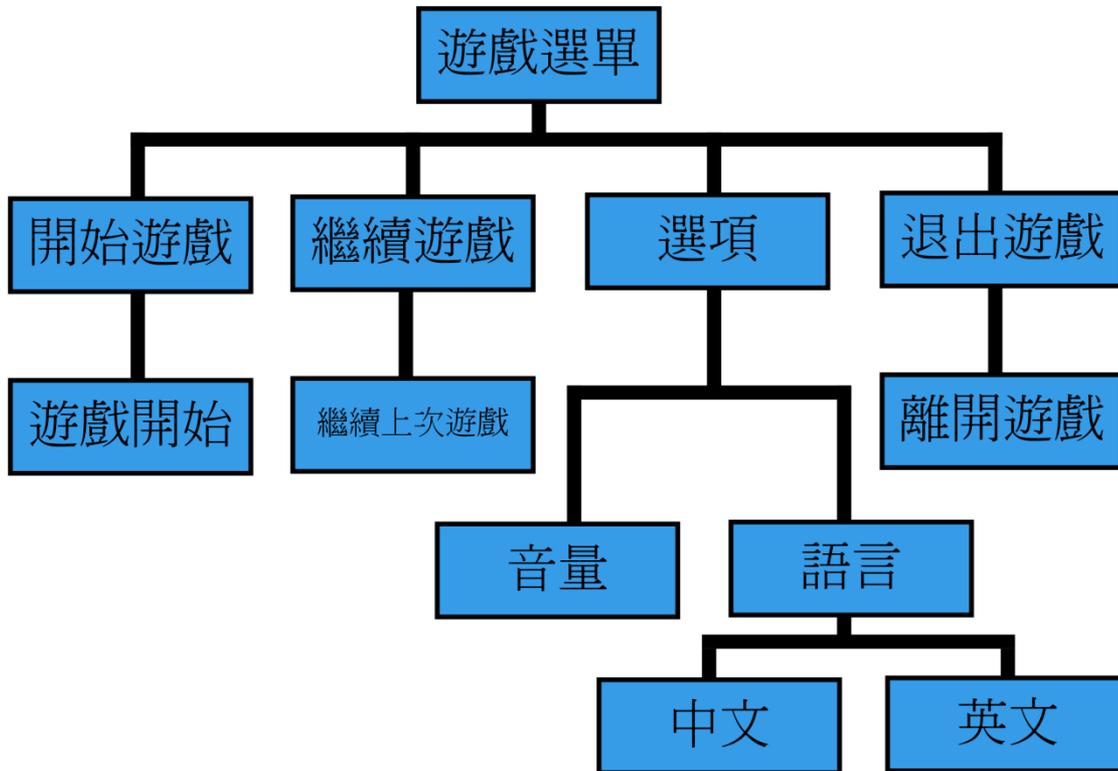
Guns .Gore and Cannoli 2



美術設計

美術設計

■ 選單樹及介面



美術設計

■ LOGO設計



美術設計

■ 主角及敵人設計



主角設計



敵人（垃圾幫）設計

美術設計

■ Boss設計-垃圾幫老大



美術設計

■ 場景設計-1



美術設計

■ 場景設計-2



美術設計

■ 物件設計



武器設計



迷你星球設計

專案管理

專案管理

■ 工作分配

- **翁書涵**
組長、文書處理、公關管理
- **張雅涵**
場景美術、資料蒐集
- **李正皇**
企劃製作、人物美術
- **鍾承翰**
程式製作、遊戲測試
- **楊季霖**
物件美術、技術支援

專案管理

進度安排

工作內容		2022年				2023年				
		9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月
資料收集		■								
企劃內容編寫		■								
企劃書撰寫			■							
美術	主角造型	■								
	敵人造型	■								
	UI/UX			■						
	LOGO設計			■						
	場景繪製			■						
	道具及其他				■					
	優化美術					■				
音效	背景音樂						■			
	其他音效						■			
腳本	角色移動/跳躍			■						
	角色攻擊/死亡			■						
	敵人移動/跳躍			■						
	敵人攻擊/死亡			■						
	武器及道具效果						■			
	特效處理						■			
	儲存進度						■			
	語言切換						■			
遊戲測試						■				

專案管理

■ 開發工具



人物及背景



遊戲內容製作



程式碼

結論及展望

結論及展望

雖然本團隊經驗不足，但我們相信這是一次很好的歷練，而其的作品可稱得上一款好遊戲。我們目標不是製作一款華麗或是豐富的遊戲，而是可以讓玩家開心、紓壓及反思的作品。也許製作上會遇到許多困難，但我們願意勇於嘗試及克服，也許成品可能不會如企劃書般，但本團隊會致力達成我們所設定的目標並完善。

未來希望這個作品可以被更多人看到遊玩，不僅僅是展現成果，而是可以讓所有人體現到玩遊戲的初心，一場愉悅的體驗。並希望這個系列可以延續下去。

報告到此結束，感謝各位聆聽
QA

附錄、遊戲劇本

■ 第一章：起義（垃圾場）

主角登入垃圾場，這邊已經是垃圾幫的地盤，而垃圾幫的老大就是管理這裡的軍閥，主角需要深入垃圾場找到老大並擊敗。而途中會遇到各種垃圾幫的成員阻止，最後主角成功突破，並來到深處的垃圾場。經過一翻苦戰，戰勝了垃圾幫老大並接管這片土地，而垃圾場坐擁廢鐵及汽油的資源。有了這些資源，主角的軍團稍微壯大，並藉由廢鐵和汽油製作的車來到下一張地圖。

■ 第二章：突破（工廠）

乘著製作的垃圾車，主角來到工廠的大門。主角棄車讓車撞上工廠大門並爆炸，讓主角可以從正門突破。而這座工廠是齒輪領主的地盤，途中需要對付許多改造人和機器人，經過一翻突圍主角來到工廠的主控室，而齒輪領主已經等候他光臨。激戰過後，主角勉強打贏了軍閥，並佔領了工廠。而工廠坐擁精密加工技術讓軍團再次更上一層樓。多虧工廠的技術讓主角可以搭乘特製礦車去下一張地圖。

附錄、遊戲劇本

■ 第三章：深入（老舊礦坑）

藉由特製的礦車主角來到礦坑，而途中發現很多奴隸勞工，在工頭的指揮下對乘坐礦車的主角發動攻擊，並且由於礦坑內光線昏暗，不易看清敵人。而礦坑探索中會對付除了勞工、工頭的敵人外，也會有拿著精良鋼製盾牌的敵人，而這裡老舊礦坑主人就是鋼鐵將軍，經過困難的阻礙後主角來到礦坑深處，兒等著他的就是這裡的軍閥。

有著鋼鐵著稱的將軍不僅血厚，甚至無法造成傷害。所幸由於盔甲過於笨重緩慢，破綻也不少。最後主角成功打倒軍閥後再次佔領老舊礦坑，並獲得精良的鐵礦，在工廠的加工上，及垃圾場的汽油，軍團組成了艦艇，前往統治著海域的軍閥。

■ 第四章：破浪（海盜船）

主角坐著新建的艦艇來到統治著海域，水晶海盜船長的地盤來擊敗他。由於雙方都有強烈的炮火，主角決定登上敵方的海盜船。

由於軍閥的海盜全在遠處，主角只能先來到其他敵方海盜船藉由他們深入敵陣，而主角需要面對的除了一堆的水手海盜，還有時不時伸出觸手的海怪，金利千辛萬苦主角殺出一條路來到海盜船長面前，經過激烈的打鬥加上暴雨的天氣，主角終於成功手刃軍閥，並佔領這片海域。而海域下方正有珍貴的資源，水晶。不僅值錢還可抵禦各種環境的傷害。不過此時主角也發現前四位軍閥彼此都有關聯，而線索導向最後一位軍閥。烈焰軍閥。

附錄、遊戲劇本

■ 第五章：決戰（火焰之地）

藉由水晶的幫助，主角來到充滿岩漿的活火山島嶼，而這裡座有後一位軍閥。而烈焰軍閥藉由精良的士兵，可說是無人可擋，而且本身也是迷你星球數一數二的高手。

主角需要對付各種不同的敵方士兵，速度與之相比快速更多，而血量也更厚。不僅如此還不時有砲火向主角襲來，最後主角九死一生的來到軍閥的堡壘，而軍閥也正在等這他。

大戰一觸即發，最後主角有驚無險地擊敗對方，也知道了這場戰爭的始末。原本五位軍閥是朋友，而起因是他們都懷疑其中一人偷吃了他們最愛的蛋糕，而真正的小偷反而是主角小時候經過時隨手拿的。

了解始末後，主角統一了整個迷你星球。並致力彌補自己的過錯，試圖讓迷你星球不再有爭吵。

營利模式

6-2 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： 粉專貼文	傳達： 迷你人加 油。	網路： 粉絲專業	主要： 電腦用戶 年齡範圍： 全年齡向
	關鍵資源		通路	
成本結構	遊戲製作： 遊戲製作軟體	探討： 為自由而 戰。	線上： Facebook Instagram	收益流
基本費用 平台費用	產品製作： 團隊成員			遊戲平台： STEAM