



東南科技大學
數位遊戲設計系
專題書面報告

迷你軍團:崛起

團隊成員	:	張雅涵	40925033
		翁書涵	40925039
		李正皇	40925015
		鍾承翰	40925058
		楊季霖	40925061
指導老師	:	蔡佳麟	老師

中華民國 112 年 6 月

目錄

目錄	i
表目錄	ii
圖目錄	iii
摘要	1
英文摘要(Abstract)	1
一、 企劃目標	2
1-2 遊戲基本概述	2
1-1 研究目的與動機	2
1-3 專題實施進度表	2
1-4 工作分配	2
二、 遊戲概述	3
2-1 遊戲世界觀與故事	3
2-2 遊戲特點	3
2-3 系統規格	3
2-4 開發軟體	3
三、 遊戲機制	4-5
3-1 遊戲類型	4
3-2 遊戲操作	4
3-3 遊戲方式	4
3-4 遊戲流程圖	4
3-5 關卡設定與流程圖	5
3-6 數值系統	5
四、 遊戲美術	6-8
4-1 主角	6
4-2 怪物	6
4-3 場景	7
4-4 LOGO 設計	7
4-4 道具及其他	8
五、 操作及介面規劃	10
5-1 主選單與功能選單	10
六、 現況分析及營運	11
6-1 SWOT 分析	11
6-2 營運模式	11
七、 結論與展望	12
八、 參考資料	13
附件一、遊戲劇本	13

表目錄

表 1-1 工作分配	2
表 2-1 開發軟體	3
表 3-1 遊戲操作	4
表 6-1 SWOT 分析	10
表 6-2 營運模式	10

圖目錄

圖 1-1	專題實施進度表	2
圖 2-1	Photoshop	3
圖 2-2	Unity	3
圖 2-3	Visual Studio	3
圖 3-1	遊戲流程圖	4
圖 3-2	關卡流程圖	5
圖 4-1	主角設計圖	6
圖 4-2-1	敵人設計圖-第一關卡-垃圾幫	6
圖 4-2-2	敵人設計圖-第一關卡-垃圾幫老大	7
圖 4-3	第一關場景	7
圖 4-4	LOGO 設計	8
圖 4-5	武器	8
圖 4-6	迷你星球	9
圖 5-1	主選單畫面	10
圖 5-2	選單樹	10

摘要

主角生長在一個戰火紛爭的星球，發現不能再這樣下去的主角組成一支軍團，決定平息戰火。通過強大的火力來擊敗各個勢力軍閥，來達成一統天下。隨著主角逐一擊破，軍團勢力也越大，同時也注意到戰爭所帶來的傷害。最後打敗挑起戰爭的軍閥，為這顆星球帶來短暫的和平。

Abstract

The protagonist grew up on a war-torn planet, and found that the protagonist who could not go on like this formed a legion and decided to quell the war. Use powerful firepower to defeat the warlords of various forces to achieve domination of the world. As the protagonists are defeated one by one, the power of the legion grows stronger, and at the same time, they also notice the damage caused by the war. Finally defeat the warlord who provoked the war and bring a brief peace to the planet.

一、企劃目標

1-1 研究目的與動機

本團隊希望製作一款簡單好上手的遊戲，增加團隊經驗並帶給其他玩家舒適好玩的體驗。在遊玩遊戲紓壓同時可以了解戰爭所帶來的災害，同時增加團員的技術及美術，更精進自身。

1-2 遊戲基本概述

2D 橫向卷軸射擊遊戲，透過操作主角闖過各種關卡擊敗各種敵人，最終統一整個星球。提供兩種不同主角進行操作，並有不同玩法。

1-3 專題實施進度表

圖 1-1 專題實施進度表

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					■	■	■	■	

1-4 工作分配

表 1-4 工作分配

組員	工作項目
翁書涵	組長、文書處理(企劃書)、海報製作、網站製作
張雅涵	美術製作、蒐集資料、短片製作
李正皇	企劃製作、美術製作、程式製作
鍾承翰	程式製作、資料統整、遊戲測試
楊季霖	美術製作、程式製作、公關管理

二、遊戲概述

2-1 遊戲世界觀與故事

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。

2-2 遊戲特點

遊戲採取 2D 橫向射擊遊戲，讓玩家體驗各種火力的槍枝，並且有多種關卡及敵人來挑戰及有兩種主角可以選擇，且玩法並不相同。

2-3 系統規格(內容建議：遊戲平台、支援的平台)

遊戲平台：PC

支援平台：團隊網站開放下載

2-4 開發軟體

表 2-4 開發軟體

開發軟體	
人物及背景及介面	 圖 2-1
遊戲內容製作	 圖 2-2
程式碼	 圖 2-3

三、遊戲機制

3-1 遊戲類型

2D 橫向射擊、單人線性。

3-2 遊戲操作

表 3-1 遊戲操作

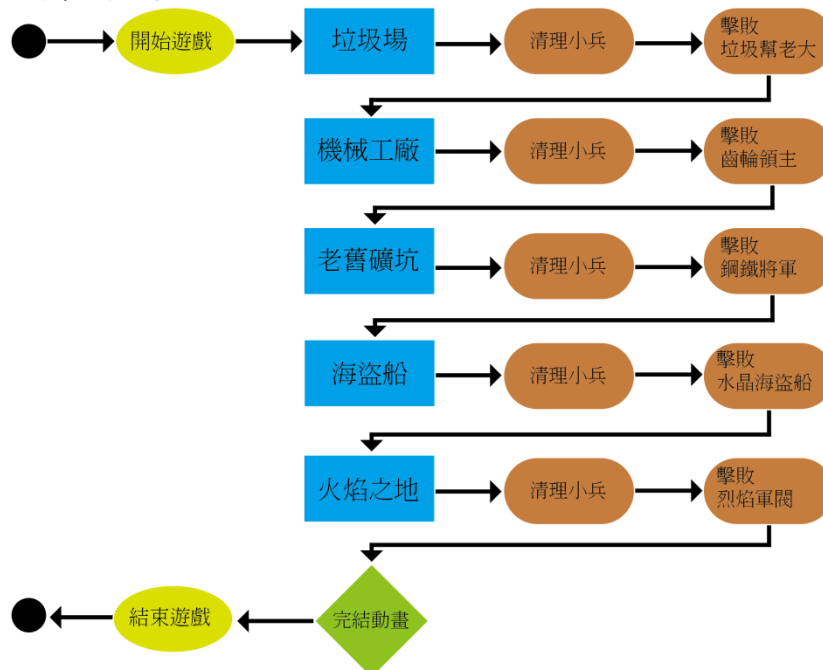
按鍵功能	操作說明
移動角色	A : 往左 D : 往右
跳躍	空白鍵
射擊	J

3-3 遊戲方式

透過操作左右，點擊滑鼠來射擊，突破各種敵人並來到 BOSS 關卡。並進入下一關直到最後一個 BOSS 擊敗。

3-4 遊戲流程圖

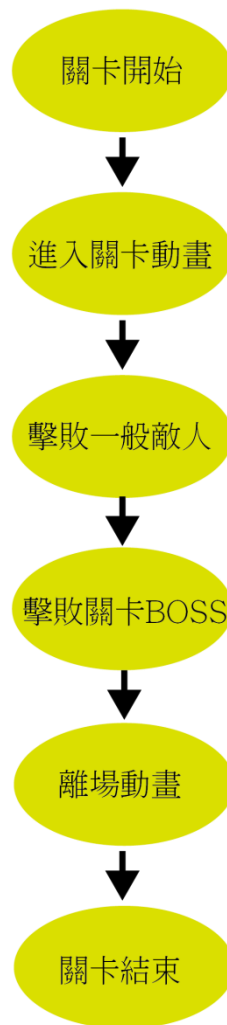
圖 3-1 遊戲流程圖



3-5 關卡設定與流程圖

每關卡大致流程一樣，但敵人會逐漸增加難度並每關卡的 BOSS 戰的機制會有所不同，減少玩家重複的煩躁感。

圖 3-2 關卡流程圖



3-6 數值系統

遊戲主角血量採取固定格數，只要被敵人擊中或是碰撞就會減少一格。血量多寡會由玩家操作不同角色而有所不同。

敵人血量則採取固定素質，且無法恢復，會因不同種敵人而有所變動。

四、遊戲美術

4-1 主角

圖 4-1 主角設計圖



4-2 敵人

圖 4-2-1 敵人設計圖-第一關卡-垃圾幫



圖 4-2-2 敵人設計圖-第一關卡-垃圾幫老大



4-3 場景

圖 4-3 第一關場景



4-4 LOGO 設計

圖 4-4 LOGO 設計

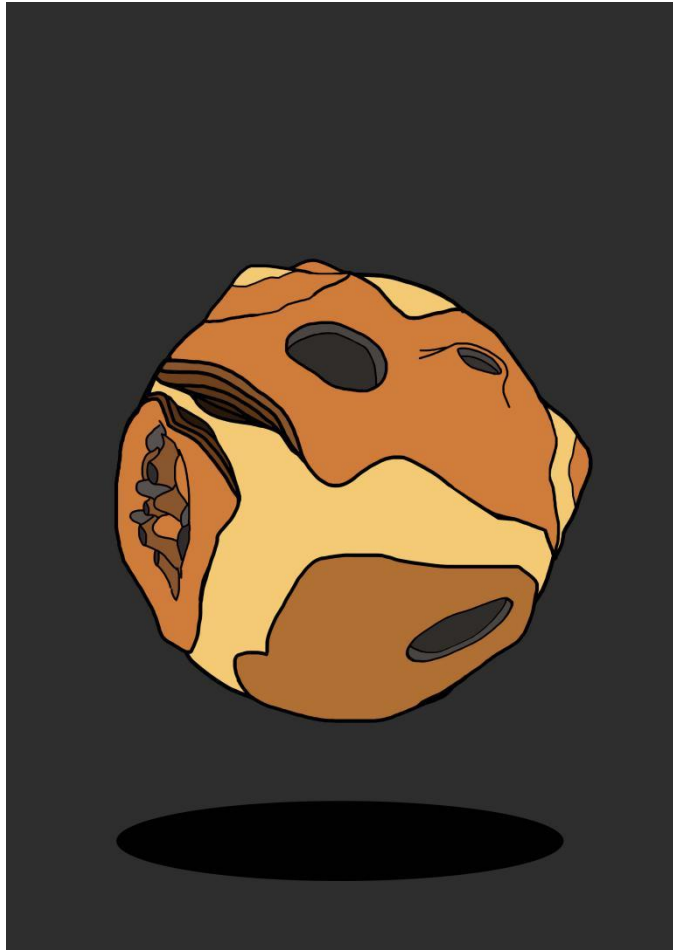


4-5 道具及其他

圖 4-5 武器



圖 4-6 迷你星球



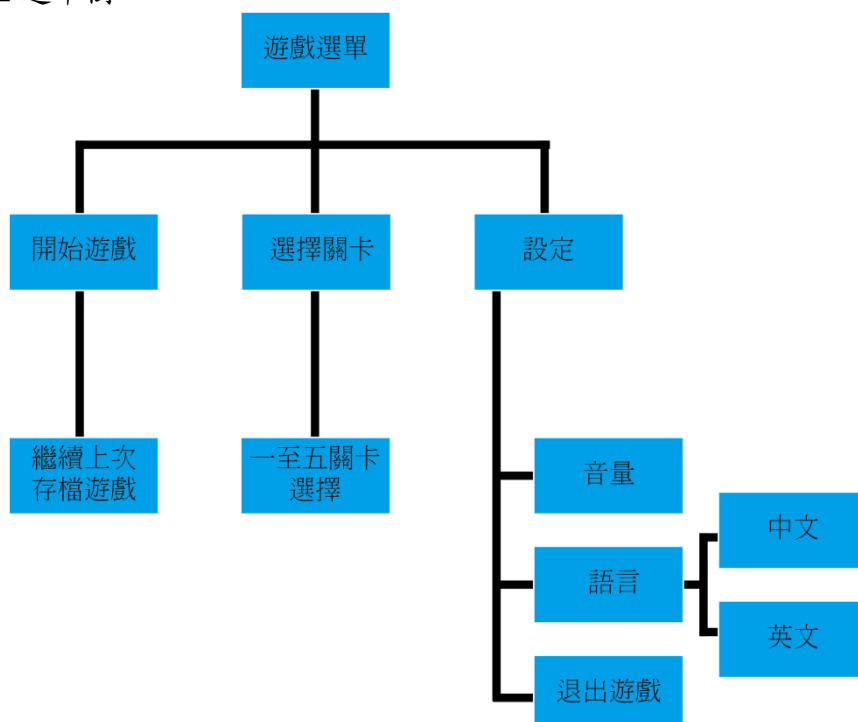
五、操作及介面規劃

5-1 主選單與功能選單

圖 5-1 主選單畫面



圖 5-2 選單樹



六、現況分析及營運

6-1 SWOT 分析

表 6-1 SWOT 分析

S 優勢	W 劣勢
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	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
O 機會	T 威脅
1. 遊戲客群眾多 2. 風格吸引年輕族群	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

6-2 營運模式

表 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： 15 歲以上。
	關鍵資源		通路	
成本結構	遊戲製作：	探討： 為自由而 戰。	線上： Facebook Instagram	收益流
	遊戲製作軟體 產品製作： 團隊成員			遊戲平台： 無。
基本費用 平台費用				

七、結論與展望

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預期，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。

八、參考資料

6.1. 遊戲風格及題材參考：

6.1.1. 越南大戰：

https://store.steampowered.com/app/366250/METAL_SLUG/?l=tchinese

6.1.2. Warhammer 40,000: Shootas, Blood & Teef：

https://store.steampowered.com/app/1324530/Warhammer_40000_Shootas_Blood_Teef/

6.1.3. Guns, Gore and Cannoli 2：

https://store.steampowered.com/app/525510/Guns_Gore_and_Cannoli2/

6.2. 遊戲介面參考：

6.2.1. 越南大戰 2：

https://store.steampowered.com/app/366250/METAL_SLUG/?l=tchinese

6.2.2. ASTLIBRA Revision：

https://store.steampowered.com/app/1718570/ASTLIBRA_Revision/

6.3. 遊戲音效參考：

6.3.1. 玩家死亡：

<https://youtu.be/pQ6zCdT2-40>

6.3.2. 玩家移動：

<https://youtu.be/9g7uukgg0Fc>

6.3.3. 敵人死亡：

<https://youtu.be/JGfNT-V7aaY>

6.3.4. 槍聲：

<https://youtu.be/K0op6i9ydnM>

6.3.5. 背景音樂：

https://youtu.be/M_k-RQA71BE

附件一、遊戲劇本

遊戲劇情大綱：

第一章：起義

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而有了這些資源。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

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的技术讓軍團再次更上一層樓。多虧工廠的技术讓主角可以搭乘特製礦車去下一張地圖。

第三章：深入

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。所幸由於歸價過於笨重緩慢，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

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。

第五章：決戰

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，可說是無人可檔，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。