

# 埃里都之征

## EXPEDITION OF ERIDU

961241137 陳鈺婷

1021241244 陳佳雯

1021241114 林姿君

1021241135 陳靜怡

1021241131 鄭宇驊

繪師：陳佳雯

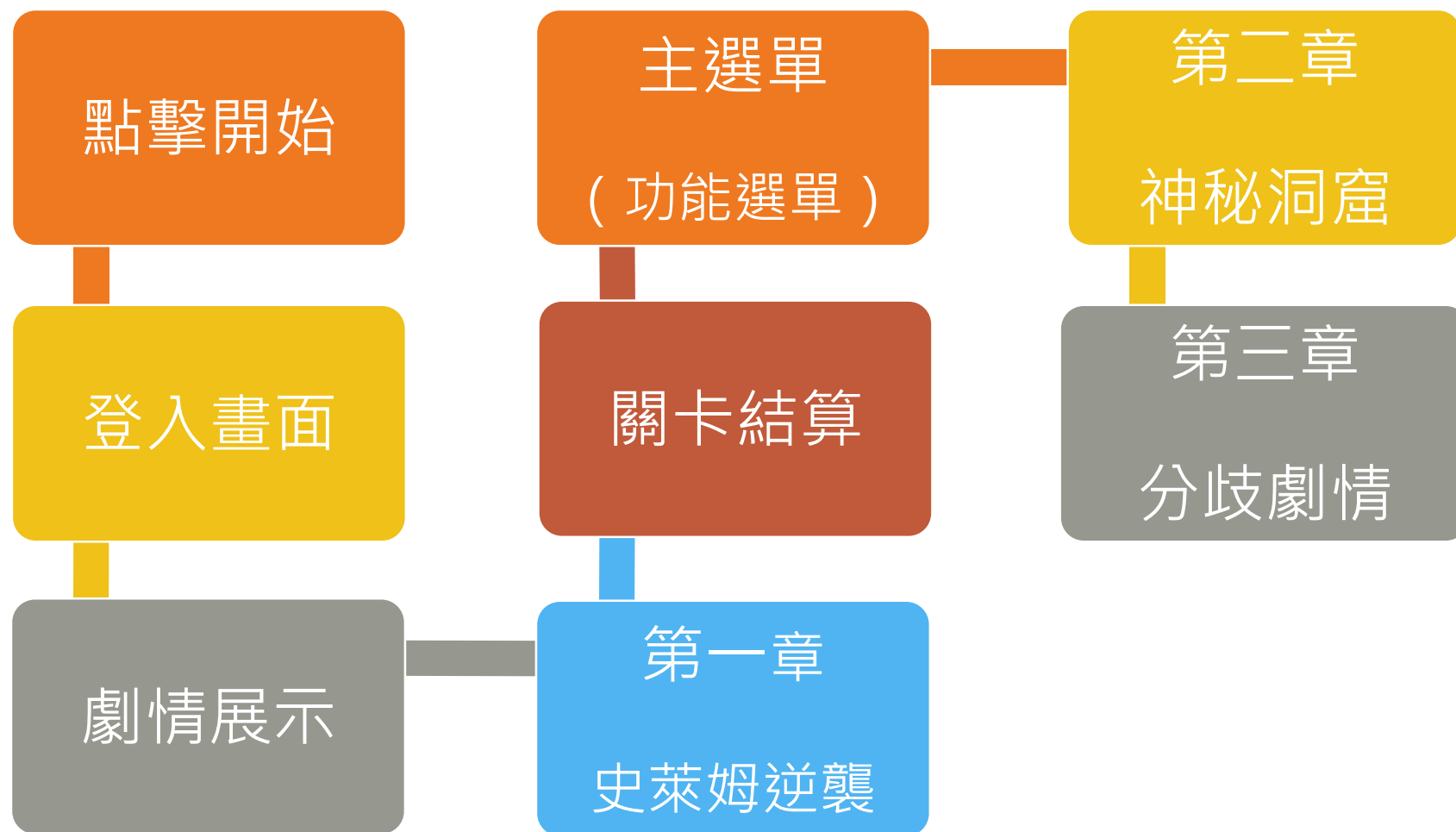


# 遊戲介紹

- 遊戲名稱：埃里都之征 ( EXPEDITION OF ERIDU )
- 遊戲類型：動作型角色扮演遊戲
- 遊戲題材：歐風奇幻
- 遊戲畫面：2D橫向卷軸
- 發行平台：Android



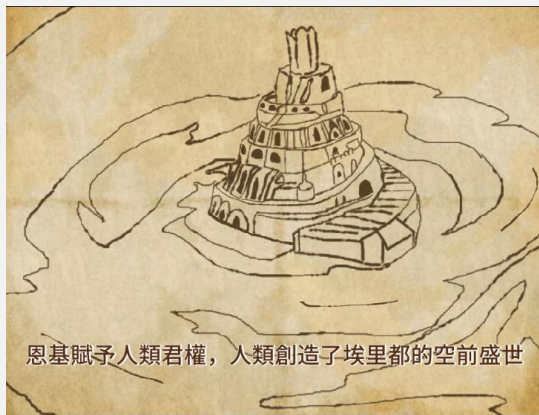
# 流程介紹



繪師：鄭宇驊/上色：陳鈺婷



# 世界觀介紹



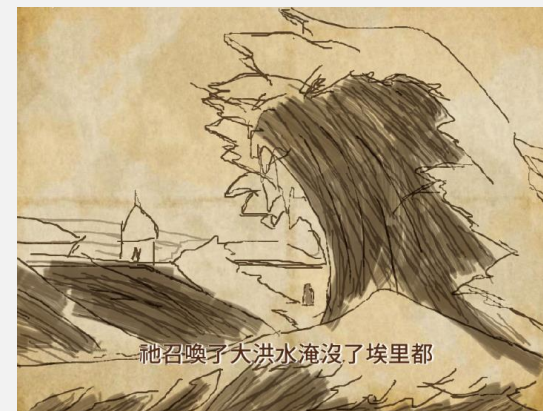
恩基賦予人類君權，人類創造了埃里都的空前盛世

恩基創造了人類，並賦予智慧與君權，建立「埃里都」  
然而，恩利爾不樂見人類擁有權力智慧，以洪水將其淹沒

另一方面，大洪水之後，世界各地逐漸產生異變.....

究竟異變是從何而來？主角又將在世界中扮演什麼角色？

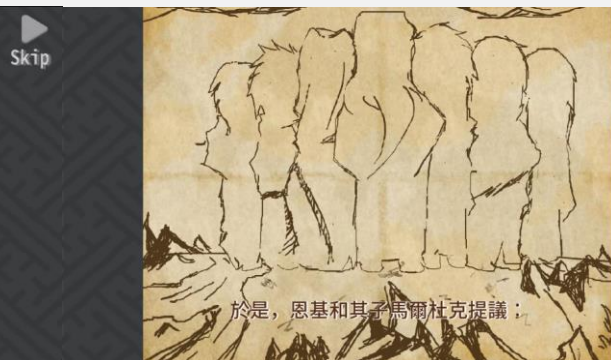
隨著劇情的探索，玩家將漸漸撥開迷霧，揭開一切的真相



祂召喚了大洪水淹沒了埃里都



他用暴風灣開提阿瑪特的喉嚨，以劍將其撕裂



於是，恩基和其子馬爾杜克提議：



但恩基與恩利爾也因此而產生了分歧



在大洪水過後，陸地上也產生了異變.....

繪師：陳佳雯



# 故事體裁

- 蘇美三大主神：安努、恩基、恩利爾
- 時間軸設定於早王朝第二期
- 故事環繞在尼普爾、烏爾、烏努格及埃里都上



# 主角介紹

亞特蘭  
( Atlant )



吉榭爾  
( Giselle )



艾德蒙  
( Edmund )





# 主角介紹

由於開發時間受限、美術資源不足以及畫風統一等問題，  
我們決議在**目前版本**中：

吉榭爾序列幀

→ 以「Unity Chan!」暫代

狼人攻擊、移動序列幀

→ 以CC3授權素材暫代

師父閒置序列幀

→ 重繪像素版本



來源：© Unity Technologies Japan/UCL

# 劇情介紹



玩家扮演在烏努格長大的吉榭爾，  
在城邦遭到史萊姆入侵時保衛城邦

卻在行經房屋時，被保有神智的史萊姆叫住  
此時玩家可以選擇：

1. 上去找史萊姆對話，聽聽它有何目的
2. 直接無視，筆直前進

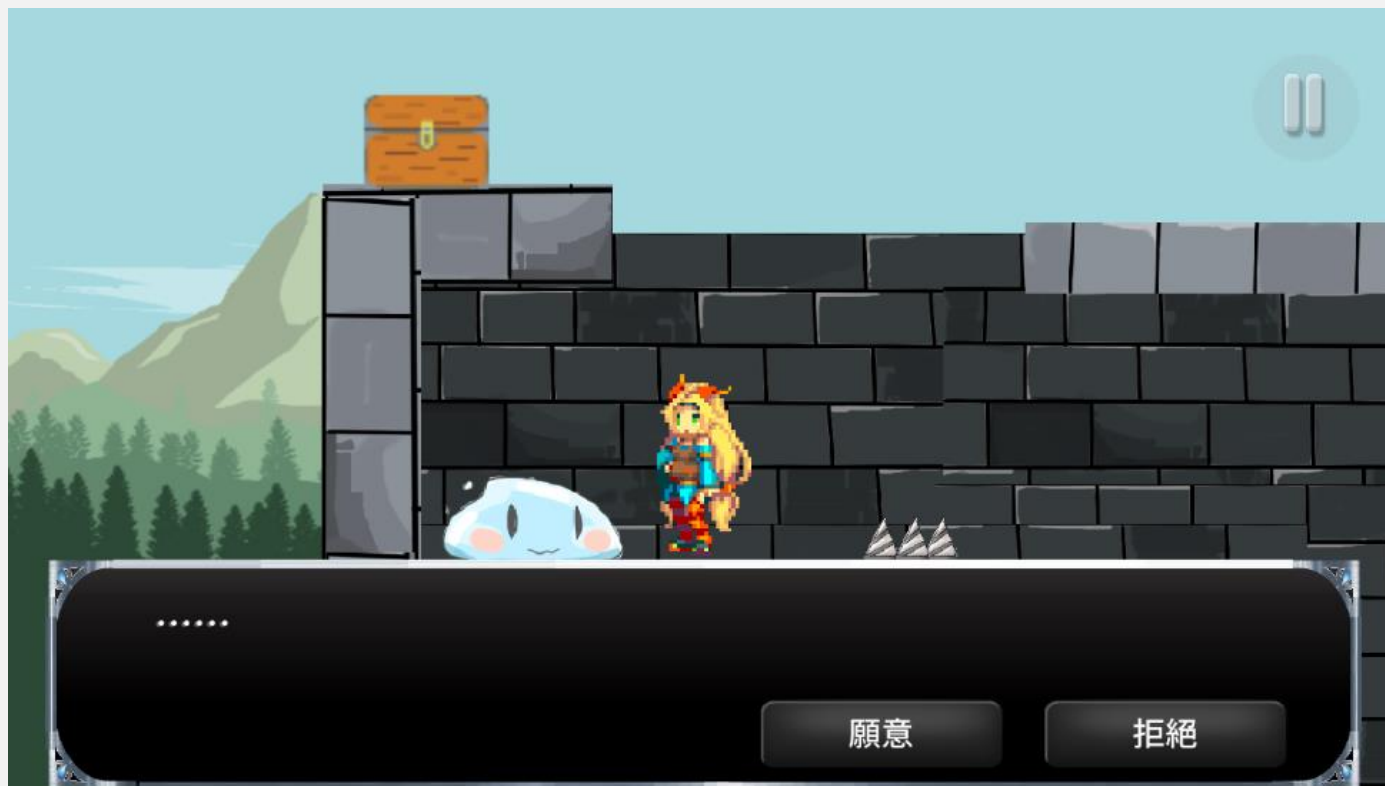




# 劇情介紹

這些選擇，將會決定日後的：

- 遊戲模式
- 通關條件
- 勝利評價
- 劇情走向
- 技能習得
- NPC好感
- 獲取情報



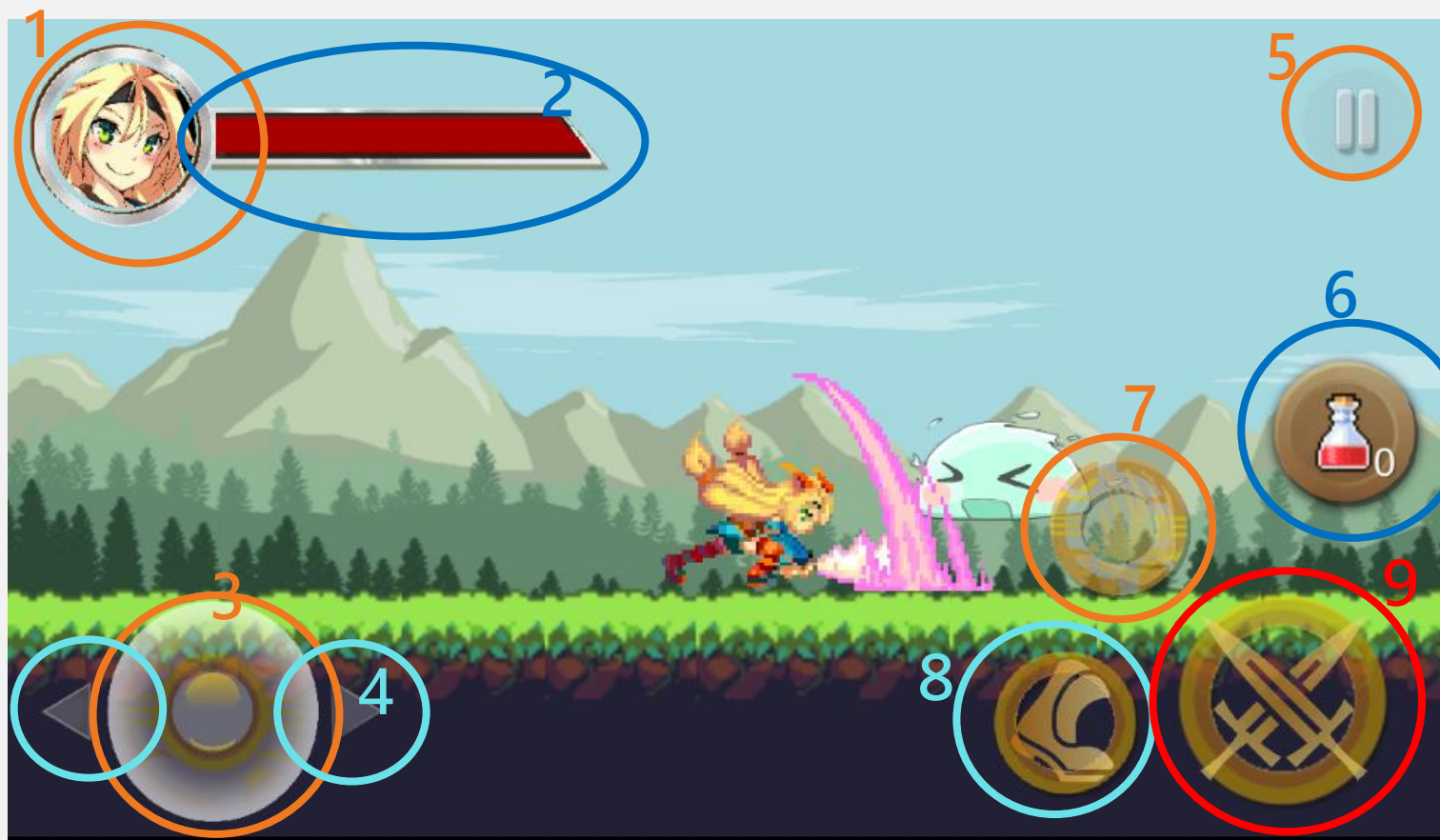
# 操作介面

1：角色頭像

2：剩餘血量

3：虛擬搖桿  
(移動、跳躍、技能)

4：移動按鍵



5：暫停介面

6：攜帶藥水  
(於道具欄中指定)

7：重擊

8：跳躍

9：普通攻擊

為因應不同玩家遊玩習慣，適應在不同場合下的操作，故除了虛擬搖桿外，亦設有按鈕式移動和跳躍按鍵

# 主選單



- 個人頭像、角色選擇
- 技能系統
- 成就系統
- 任務系統
- 開始遊戲
- 神秘商店
- 設定、關於、帳號資訊
- 個人暱稱與財產



# 技能系統

- 依劇情分歧取得對應種類的技能
- 以輸入「組合鍵」方式施展
- 目前關卡尚未開放技能升級功能

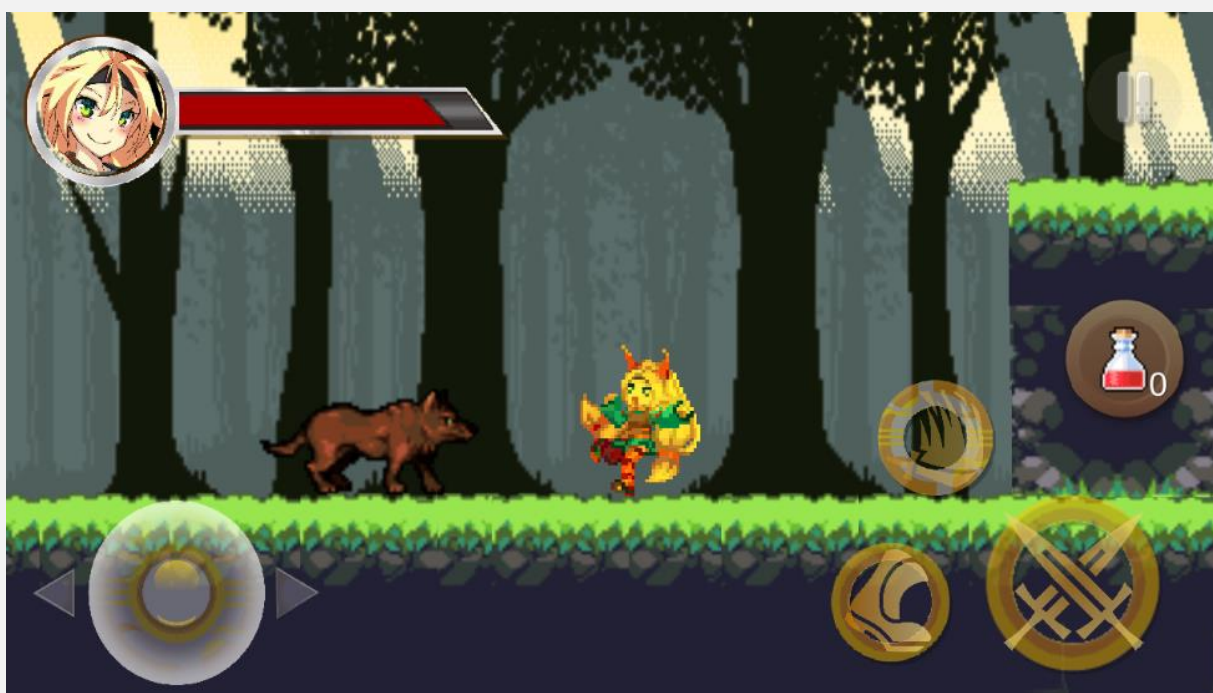


和平路線核心技能  
「淨化」

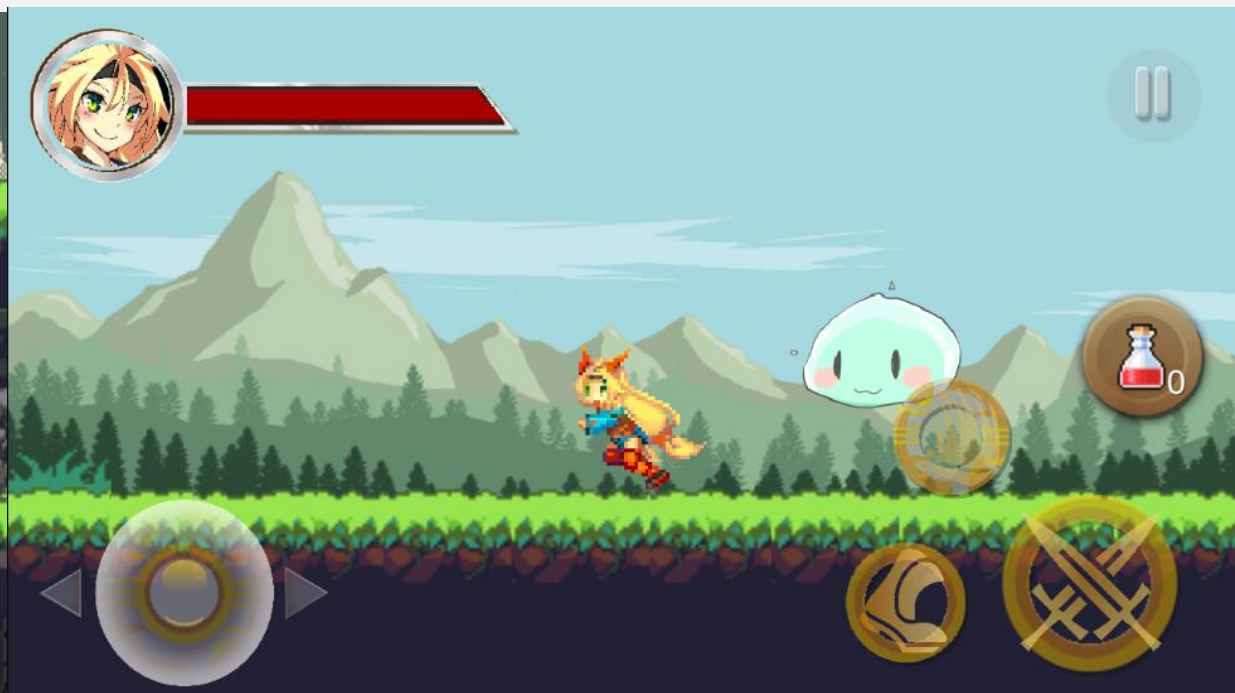


# 戰鬥技巧

我們設定「當玩家受到怪物攻擊時，會進入中斷動作、無法移動的硬直時間」，故玩家必須觀察怪物的行為模式，來尋找安全的攻擊時機。



被攻擊後的受傷動畫與硬直狀態



攻擊史萊姆時的「打帶跑」技巧

# 關卡設計

- 含掉落平台、虛假地板、移動平台、陷阱、隱藏地板、隱藏陷阱、寶箱、假寶箱、彈跳香菇、毒菇、觸發機關、落石、魔法機關等
- 減少怪物數量、增強怪物AI、設計含解謎要素的場景，減少重複動作頻率。
- 玩家可自行研究通關方式，且「條條大路通羅馬」



金錢寶箱和隱藏陷阱



和平路線玩家將淨化對象推至祭壇上，開啟移動平台



# 成就系統



達成成就時，會跳出成就達成視窗，得在成就介面裡領取水晶（商城幣）  
無課玩家可以**時間**彌補**金錢**差距，提高微課玩家購買意願  
其他玩家也能藉此**提高個人成就感**及**黏著度**

# 貼心設計



簡單的Loading畫面  
貼心的隨機Tip提示



遊戲中可呼喚暫停介面，重新進行遊戲、返回主選單或調節音量

# 神秘商店

在某個章節通關後解鎖，可在此購買**關卡解鎖道具**和**輔助藥水**  
會因購買金額、擁有財產觸發相關對話和特殊事件



伴隨遊戲進度進行，  
將開放對話及購買情報  
亦會逐步揭露此人身分



# 開發方面

# 開發動機與目的

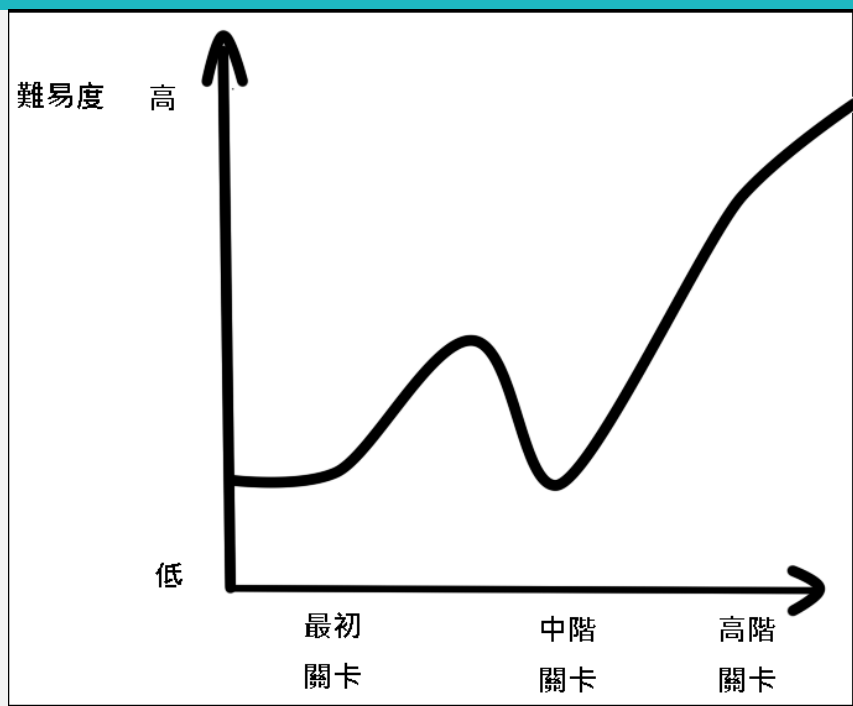
創作一款手機遊戲：

別於一般商業遊戲的**關卡難度曲線**，

劇情上也較能凸顯個別特色，

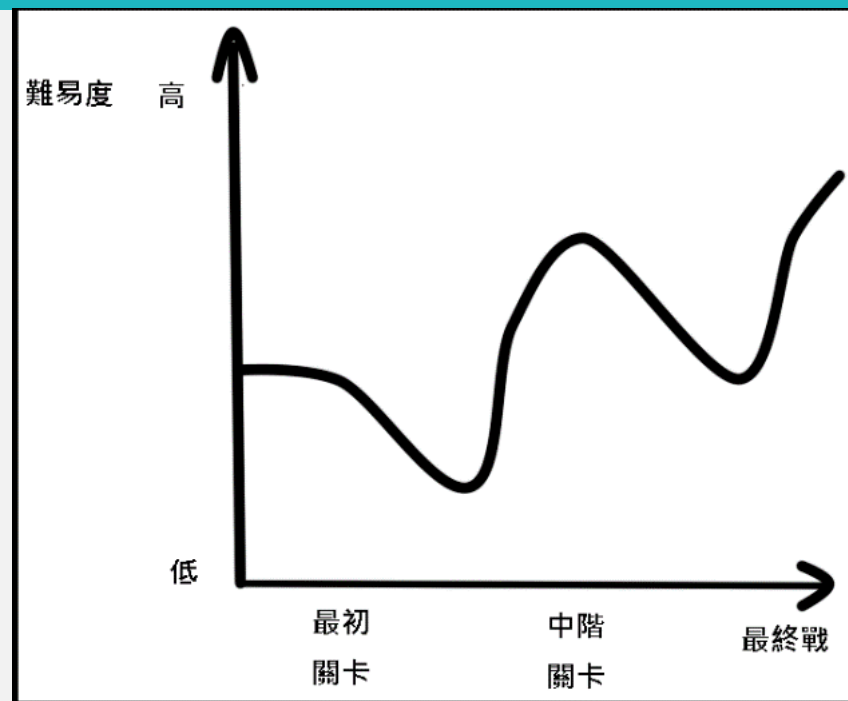
**讓玩家找回遊戲的最初感動。**

# 關卡難度曲線



商業型手機遊戲

初期遊戲難度非常之低，  
使玩家產生成就感並對其上癮，  
後期難度驟升，必須花費金錢或大量時間  
來提升角色能力才可以通關遊戲



我們的遊戲

初期僅有基本機關和攻擊AI  
後期追加不同陷阱、提高怪物攻擊頻率，  
但玩家可由學習來降低相對難度  
最終戰時則為難度最高



# 遊戲特色

## ✓分岐選擇劇情

強化劇情的情緒深度，

在每次進行分岐選擇時，都能促進玩家的反思。


## ✓注重關卡設計與玩家的操作技術考驗

## ✓動作與直覺型的操作方式

# 運用工具、開發環境和語言

• 遊戲引擎： unity

• 程式語言：

• 繪圖工具：



# 收費模式

- 章節買斷制

商城僅販售解鎖鑰匙、收集要素以及批量藥水

收集要素含頭像、服裝、裝飾性技能、特殊章節...等

- 80 / 20 法則

平民玩家可花費時間達成任務、成就購買鑰匙

付費玩家可迅速解鎖關卡，且擁有個人服裝、頭像等



# SWOT 分析

優勢 ( Strength )	劣勢 ( Weakness )
<ul style="list-style-type: none"><li>• 遊戲關卡豐富，支援行動式裝置</li><li>• 內容特性高</li><li>• 市面上較少分歧路線劇情設計</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 美術技術資源缺乏</li><li>• 專案開發時間不足</li><li>• 遊戲畫面大小受到裝置受限</li><li>• 2D遊戲無立體感</li></ul>
機會 ( opportunity )	威脅 ( Threat )
<ul style="list-style-type: none"><li>• 市場規模與潛在族群龐大</li><li>• 使用免費遊戲引擎且網路教學與插件豐富</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 學習與被模仿率高</li><li>• 使用者忠誠度的問題</li></ul>

# 未來展望

- 連接Google、Facebook、LINE等社群帳號  
由玩家口碑達成病毒行銷效果，並為其建立評級排行榜促發競爭
- 架設伺服器儲存玩家資訊
- 付費商城實裝、技能強化要素...等
- 完善後續關卡與角色
- 建立連線機制，設計組隊副本

# 工作分配

陳靜怡

遊戲流程分析  
專題文件編輯  
遊戲音效製作  
系統分析文案  
時程規劃設計

陳佳雯

遊戲整體企劃  
美術統籌指導  
程式分析撰寫  
介面與AI設計  
劇情關卡設計

陳鈺婷

前、後景設計  
UI設計與繪製  
遊戲標題製作  
開發意見提供  
美術上色支援

林姿君

遊戲怪物上色  
遊戲體驗測試  
會議記錄整理  
紀錄開會事項  
素材資料蒐集

鄭宇驊

遊戲模式架構  
美術風格定義  
遊戲怪物設計  
怪物sprite繪製  
主角立繪製作



# 素材版權聲明



Unity醬：© Unity Technologies Japan/UCL

Jungle系列地圖前景：Hapiel

主選單背景：PepperRacoon

操作與成就Icon：Lorc

部分道具圖標：oceansdream

洞窟BGM：Alexandr Zhelanov

其他BGM及音效：魔王魂

洞窟背景：teddy-plaza

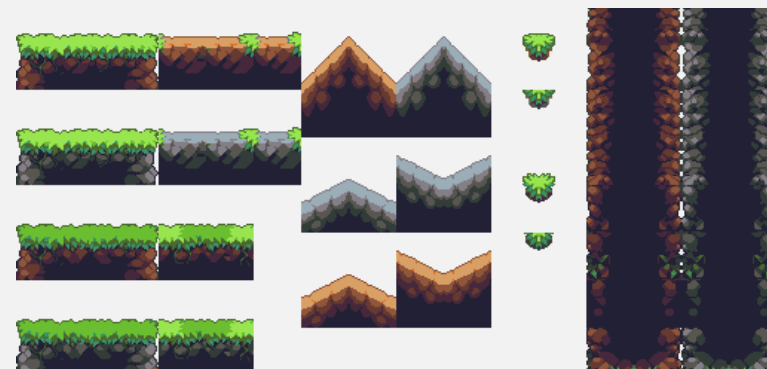
小狼：Redshrike

劍氣Effect：Urochi

字體：思源真黑體、Pix3M、misprintedtype

其他皆為CC0或自製

這些都是開放使用的授權素材，  
主選單→設定→About 也可以看到版權聲明哦！



謝謝觀看

