

# 企劃

# 遊戲玩法

請趕快定調你們的遊戲玩法

除了戰鬥要素低的橫向卷軸以外，沒看到太多想法

但只有這樣其實也可以，可以定調為 **劇情導向的橫向卷軸**

不要再用多款遊戲名稱舉例的方式來混淆玩法

請確切的講出一款參考作品就好

# 關卡 & 腳本

請認真決定三個關卡會出現的內容、人物等等

接著 撰寫三個關卡要表達的劇情

並且撰寫會出現的 劇情腳本 & 對話

不要流於單純的構想階段

**所有內容都要記錄下來，才能執行**

# 美術

# 遊戲畫面示意圖

所有設計請用1920x1080來製作

請盡快產出一張遊戲畫面的示意圖

如果該圖由AI產出，請務必確認該圖能充分表達遊戲的呈現，例如：

1. 角色大小
2. 人物設計 (&人物動作的可能性)
3. 地板製作方式
4. 背景製作方式

# 人物設計

所有設計請用1920x1080來製作

依照示意圖 與 立繪圖

製作可用於遊戲中使用的人物

並且開始著手動作部分

可以思考是Sprite-sheet模式

或是其他模式

# 地板製作

所有設計請用1920x1080來製作

請理解一下TileMap，討論一下是否使用TileMap  
(我推薦使用..)

給出一些能用的地板 (視前段討論決定是否TileMap)  
讓程式確認地板可用

# 場景 & 背景製作

所有設計請用1920x1080來製作

請討論遊戲畫面是否會縱向捲動 / 橫向捲動  
是否使用Parallax Scrolling背景

<https://www.youtube.com/watch?v=AoRBZh6Hvlk>

# 核心程式

# 2D角色控制

1. 利用Rigidbody2D或CharacterController2D來完成
  - 前者比較簡單，後者可以做更多設計
2. 移動 + 跳躍
3. 與物件互動功能
  - 需要思考要有那些互動 (對話/拾取物品?)
4. 是否有縱向捲動或橫向捲動 (推薦CineMachine)

# 場景

1. 依照討論，確認是否使用TileMap
2. 確認如何使用Parallax Scrolling背景

<https://www.youtube.com/watch?v=AoRBZh6Hvlk>

# 對話系統

1. 如何啟動對話 (角色控制的互動功能)
2. 多段對話
3. 對話框 & 大頭貼
4. 文字打字機效果。

# 其他

以下內容，請留待之後再思考

## 1. 物件互動

- 撿道具
- 開門
- 進入Cutin

## 2. QTE戰鬥

# UI + 流程 程式

# 場景相關流程1

取得一個正確的 [\[遊戲引擎\]作業3 完成品](#)

場景相關

1. 確認目前存在的三個場景
2. 新增一個場景[關卡1]
3. 設法讓「開始遊戲」按鈕能到達該場景

```
public class MenuPanel : UIPanelBase
{
    //開始遊戲按鈕事件
    public void onclick_StartGame()
    {
        this.Hide();
        UIManager.Instance.loadingPanel.LoadScene(UIManager.BATTLE_SCENE);
    }
    ...
}
```

# 場景相關流程2

建立另一個場景起始程式，可先閱讀

```
Script/Scene/GameSceneBaseScript.cs      //基底  
Script/Scene/StartGameScene.cs  
Script/Scene/FinishGameScene.cs  
Script/Scene/BattleGameScene.cs
```

1. 為剛才建立的新場景，建立一段起始程式碼
2. 讓該段程式碼，可開啟任何一個UI (如:FinishPanel)

# UI相關程式

## 1. 閱讀 UI相關程式碼

```
Scripts/UI/UIPanelBase.cs  
Scripts/UI/MenuPanel.cs
```

2. 建立一個新的UI程式碼 OptionPanel.cs，
3. 讓[開始遊戲]場景的Option可開啟該UI。
4. 在左上角放上一個按鈕，點擊會關閉該UI。
5. 嘗試將該UI設定為Popup，而非Panel