

五校遊戲設計競賽

Game Design Report

Yu-Chi Lai

Department of Computer Science

National Taiwan University Science and Technology

時間

時間：每組10分鐘

人數：一組3~4人

每組需要給別組建議，

- 可以在上課時就提問，
- 在FB上面留言

報告項目

1. 動機
2. 使用者故事(User Story)
3. 遊戲背景故事(Optional)
4. 操作方式
5. 高風險分析(High Risk Analysis)
6. 高價值分析(High Value Analysis)
7. 市面上類似概念的遊戲
8. 模擬/假想畫面

範例：防守最前線

動機

由於市面上的守塔遊戲大多為2D平面操作，最多只到2.5D版本，常常在冗長的遊戲操作後會顯得沒刺激感而無聊，所以想開發一個3D守塔遊戲增加玩家臨場感，增加遊戲趣味度。

使用者故事(User Story)

以“ **玩家**” 為開頭以及視角的呈述句

這個遊戲可以打怪練等



玩家可以藉由擊殺怪物獲得經驗值



使用者故事(User Story)

玩家扮演一名邊境的小領主，抵禦怪物攻擊自己的村莊；當怪物入侵村莊時，玩家在自身的城堡指揮防衛作戰

玩家可以透過直接點擊螢幕攻擊怪物，或著建造砲塔幫忙抵擋怪物。

玩家進行遊戲時，是以3D固定視角 (城堡視角) 約45度角俯視地圖

使用者故事(User Story)

玩家擊殺沿著村莊道路入侵的怪物後，可以獲得金錢與經驗值獎勵

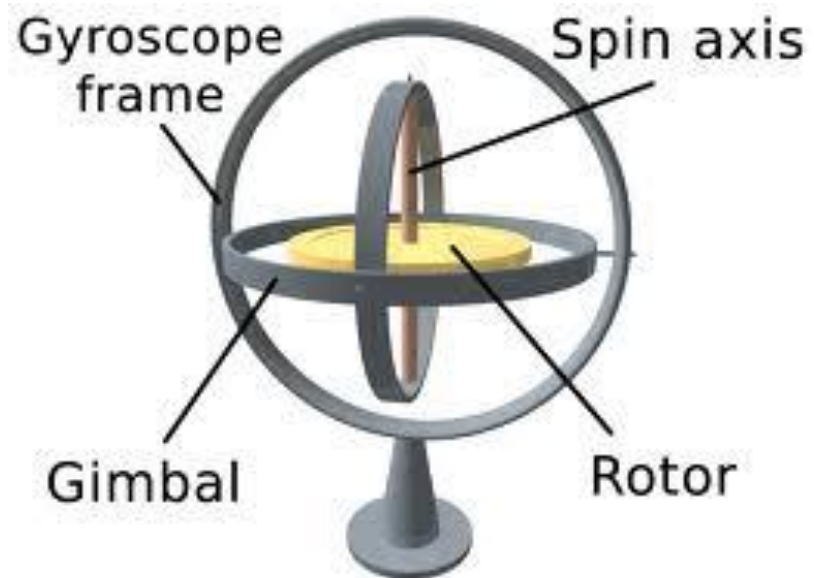
玩家在戰役獲勝後，可以獲得聲望，聲望提高後玩家將會獲得國王的召見，獲得更大的領土；意即有更多的遭受攻擊的城鎮(新關卡) 等待玩家的救援

故事背景(Optional)

在過去的一百年中，人類始終過著寧靜和平的日子，然而就在某天，有一位異教徒打開了地獄之門，大批的惡魔從門中進入領土中，復甦的惡魔正在大舉進攻，身為一城之主的你，豈能漠視自己的人民成為惡魔的糧食。於是你便號召友軍，佈下防線，並親自去最前線與惡魔決一死戰，為了讓人類有光明和平的未來。

操作方式

陀螺儀加上虛擬搖桿



高風險分析(High Risk Analysis)

High Risk(高風險) -> 整個遊戲的**核心玩法**，無法達成的話整個遊戲無法玩

例如: 開心農場的種菜功能，憤怒鳥的發射功能等等...

可以當作遊戲開發時主要要先進行的項目

高風險分析(High Risk Analysis)

怪物的自動進入

玩家觸碰螢幕蓋塔

塔自動偵測敵人到附近要自動攻擊

可以在手機上順利執行

高價值分析(High Value Analysis)

High Value(高價值) -> 在完成核心功能以後，如果完成這些功能遊戲將更有特色或更好玩

例如: 開心農場的偷菜功能，憤怒鳥的連線功能等等

可以當作遊戲開發時優先次序較低的項目

市面上相似的遊戲

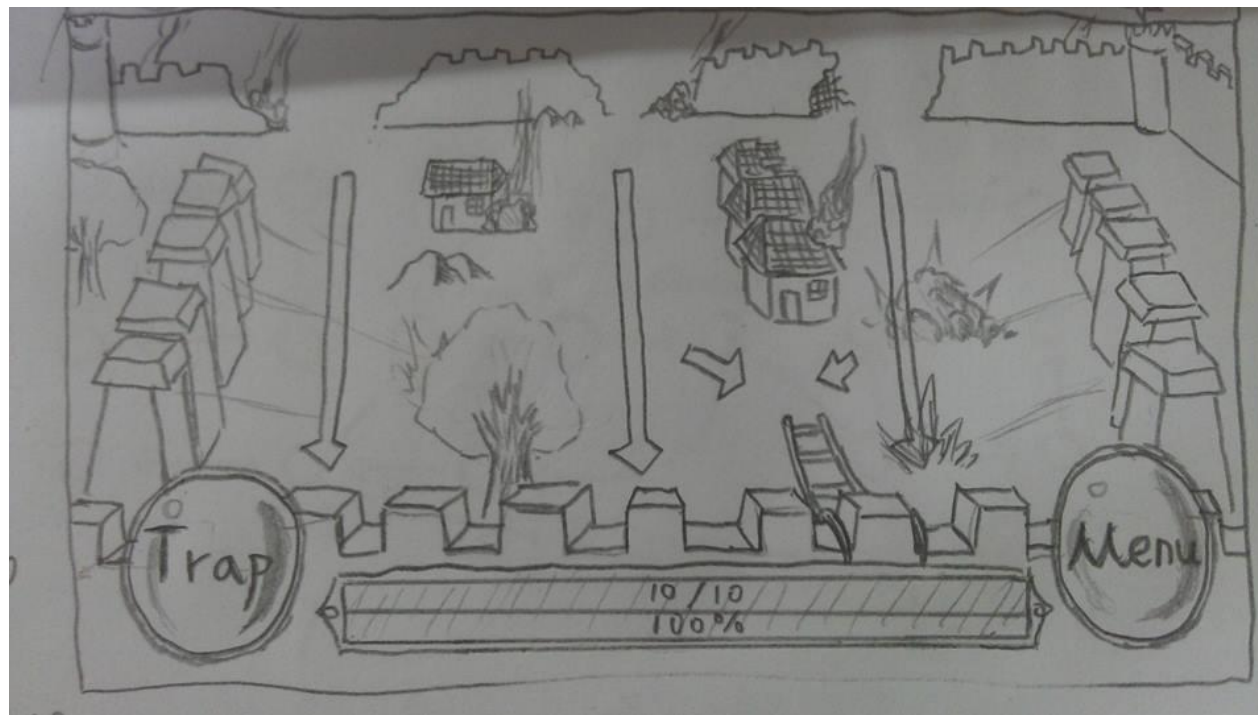
地牢守護者 Dungeon Defenders



地牢守護者 Dungeon Defenders

- 相同->同樣是主打3D視野的守塔遊戲
- 不同->玩家可以自由操作視角，玩起來較為複雜

模擬/假想畫面



- 假想畫面不一定要手繪的，可以用現成遊戲拼湊示意

“不要” 報告的東西

1. 詳細的遊戲規則

e.g., 每回合會有五種不同的塔可以蓋，火砲塔，冰砲塔，水砲塔，箭塔，雷電塔

2. 詳細的公式設定

e.g., 玩家起始有100點HP，受到怪物攻擊時會扣 $(\text{怪物攻擊力} - \text{自身防禦力}) \times (\text{屬性加成})$ 點血量

“不要” 報告的東西

GUI等等相關配置設定

