

獄 怨

獄怨組期末簡報

組員：張家進 106AC1026 王曉濱 108AEE006 劉昱廷
106AC1021

時間：2020年01月06日

指導老師：張群儀

目錄

01

設計理念闡釋

Interpretation of Design
Concept

03

所需技術說明

Required technical description

02

前後端設計流程

Front-end design process

04

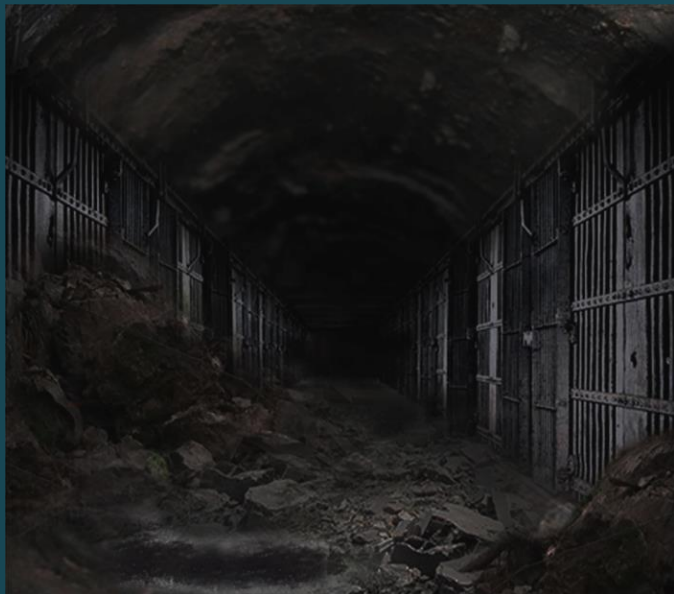
分工及未來計劃

Division of labor and future plans

PART 01

設計理念闡釋

Interpretation of Design Concept



設計理念

釋放壓力

控制情緒

恐怖有趣

設計理念闡釋

控制情緒

當代年輕人生活壓力巨大、睡眠不足、暴躁易怒、影響社交

獄 怨

恐怖 + 有趣

恐怖的遊戲氣氛可以幫助使用者快速的逃離現實生活、再通過有趣的遊戲方式、達到釋壓和控制情緒的效果

釋放壓力

如何巧妙地幫助使用者從繁瑣的生活中快速逃脫

設計理念闡釋



設計理念

1

設計起因

當代年輕人壓力過大、睡眠不足的趨勢越來越明顯、爲了解決當代年輕人的壓力學會自我控制情緒、我們決定做一款可以釋放壓力、並能控制自己情緒的遊戲

2

遊戲玩法

玩家可以在遊戲場景中自由的移動、根據遊戲要求尋找通關遊戲的線索、注意及時換位、避免被鬼怪攻擊

3

遊戲特色

刺激的躲避追蹤遊戲、讓玩家身臨其中、有限時間內收集線索根據音效判斷距離，每個人都能有自己獨特的通關方式喔

PART 02

前後端設計流程

Front-end design process

前後端設計流程

故事版



我是瑞克，是一名在校的大三學生



為了尋找大四畢業設計的題材決定在暑假期間
回到鄉下爺爺家裏住一段時間



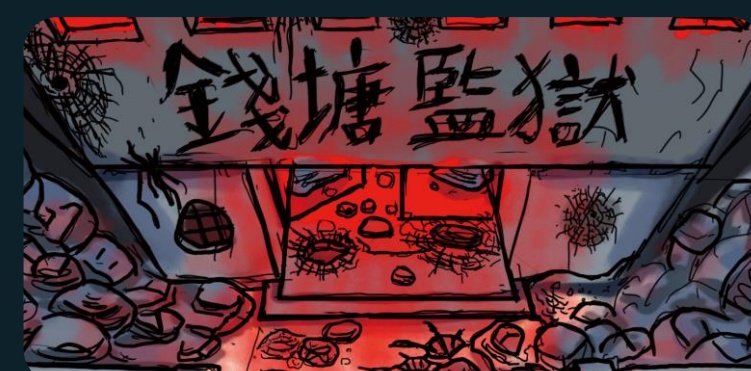
某天外出回來
突然看到爺爺倒在血泊之中



爺爺奄奄一息並對我說：“阻止..怨靈..殺人..監..
監獄..日記..” 隨後便離開了人世



當中疑點重重，但細細想來，爺爺曾是錢塘監獄
獄長



根據爺爺死前留下的線索，我一路追蹤到錢塘監
獄...

前後端設計流程

前端設計流程：

恐怖元素與
遊戲結合

恐怖遊戲
設計

遊戲玩法
設計

劇情故事
設計

遊戲道具
設計

遊戲場景
設計

遊戲角色
設計

角色背景
設計

後端設計流程：

角色設計

PS繪畫草圖

VRoid角
色建模

Unity角
色骨架

遊戲設計

Unity架設
場景

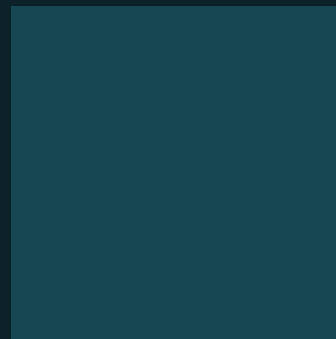
3DMax/Maya
道具製作

C#程式編輯

“ 遊戲界面流程 ”

遊戲開始

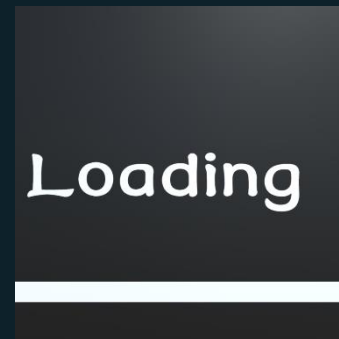
點擊遊戲開始時、會顯示右邊的遊戲界面



Time Left : 277



Time Left : 243



Time Left : 206



Time Left : 259



遊戲勝利

結束遊戲

重新開始



遊戲失敗

結束遊戲

重新開始

“

遊戲場景介紹

”



儲物處：用來存放文檔和工具



管理處：用來監視整個監獄



監房：用來關押囚犯



審訊處：用來審訊囚犯和存放檔案



主要音效介紹



遊戲音效特色

通過音效快速讓玩家投入到遊戲當中、通過心跳音效判斷與鬼怪的距離、及時變換新的位置、避免被攻擊

收集日記
碎片音效

腳步聲

心跳聲

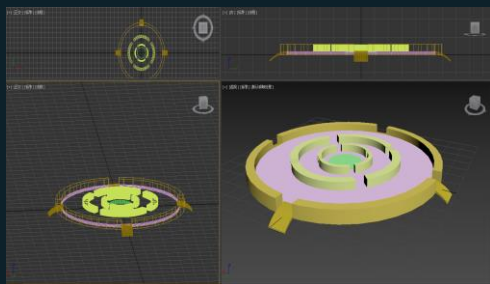
攻擊聲

PART 03

所需技術説明

Required technical description

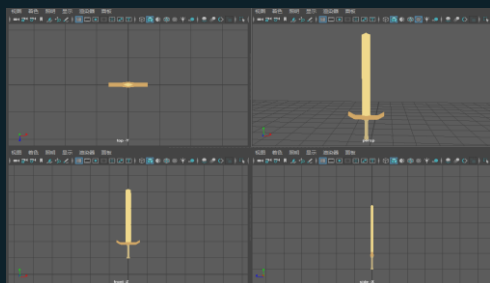
所需技術說明



3DMax/Maya

用於建模

建築建模、道具建模



VRoid

用於建模

遊戲所有角色建模



所需技術說明



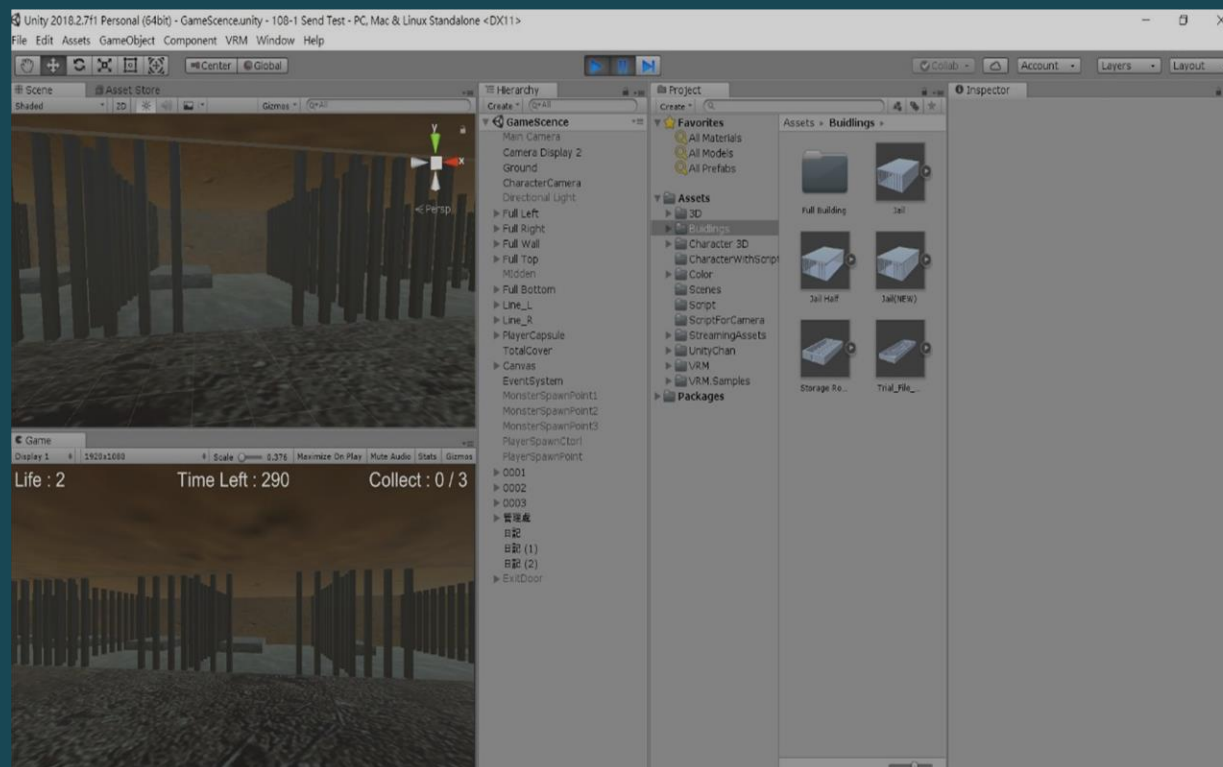
Unity

所需技術說明

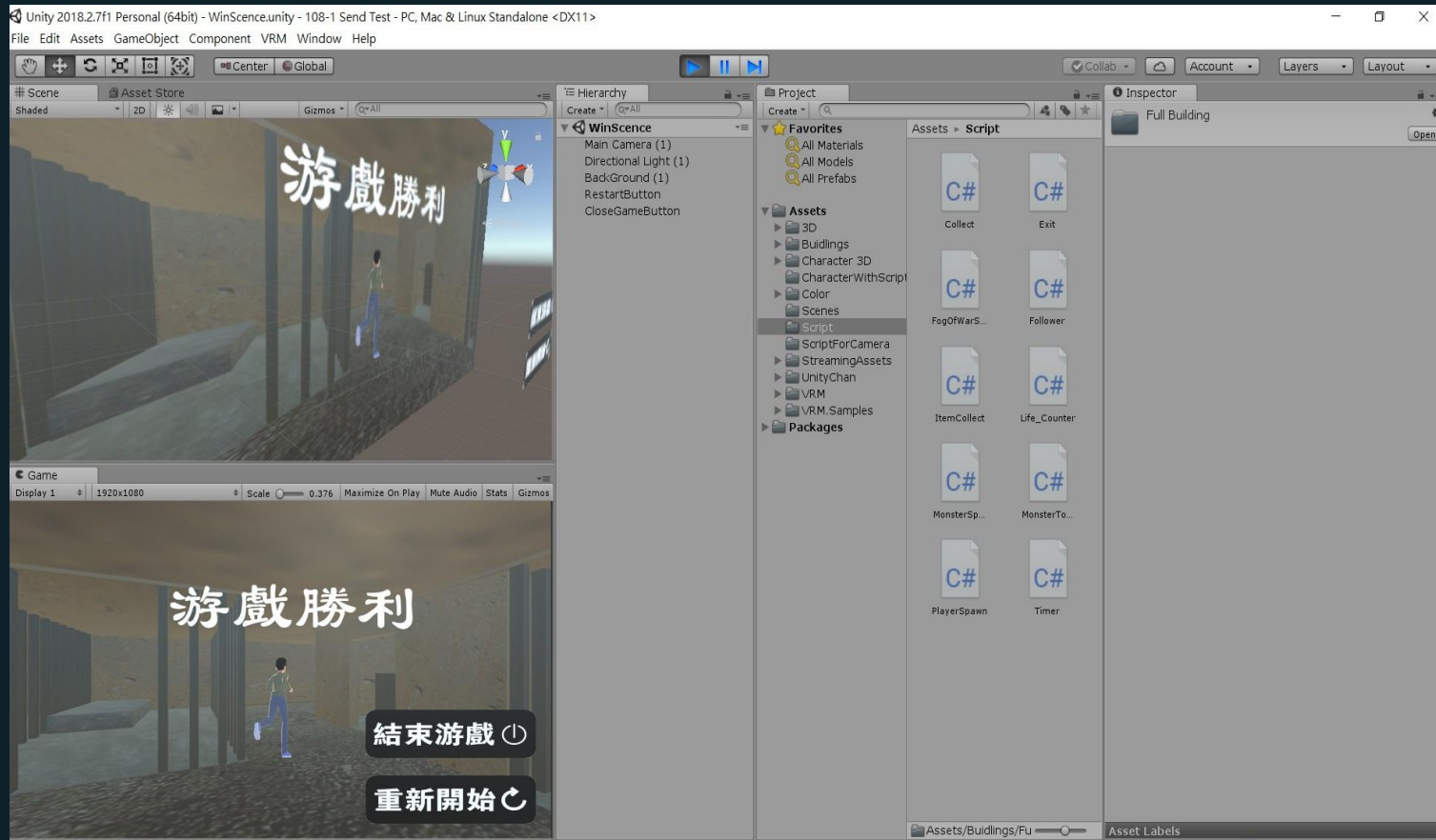
Unity

場景設計與搭建

場景建模和搭建,
整個遊戲製作的關鍵軟體



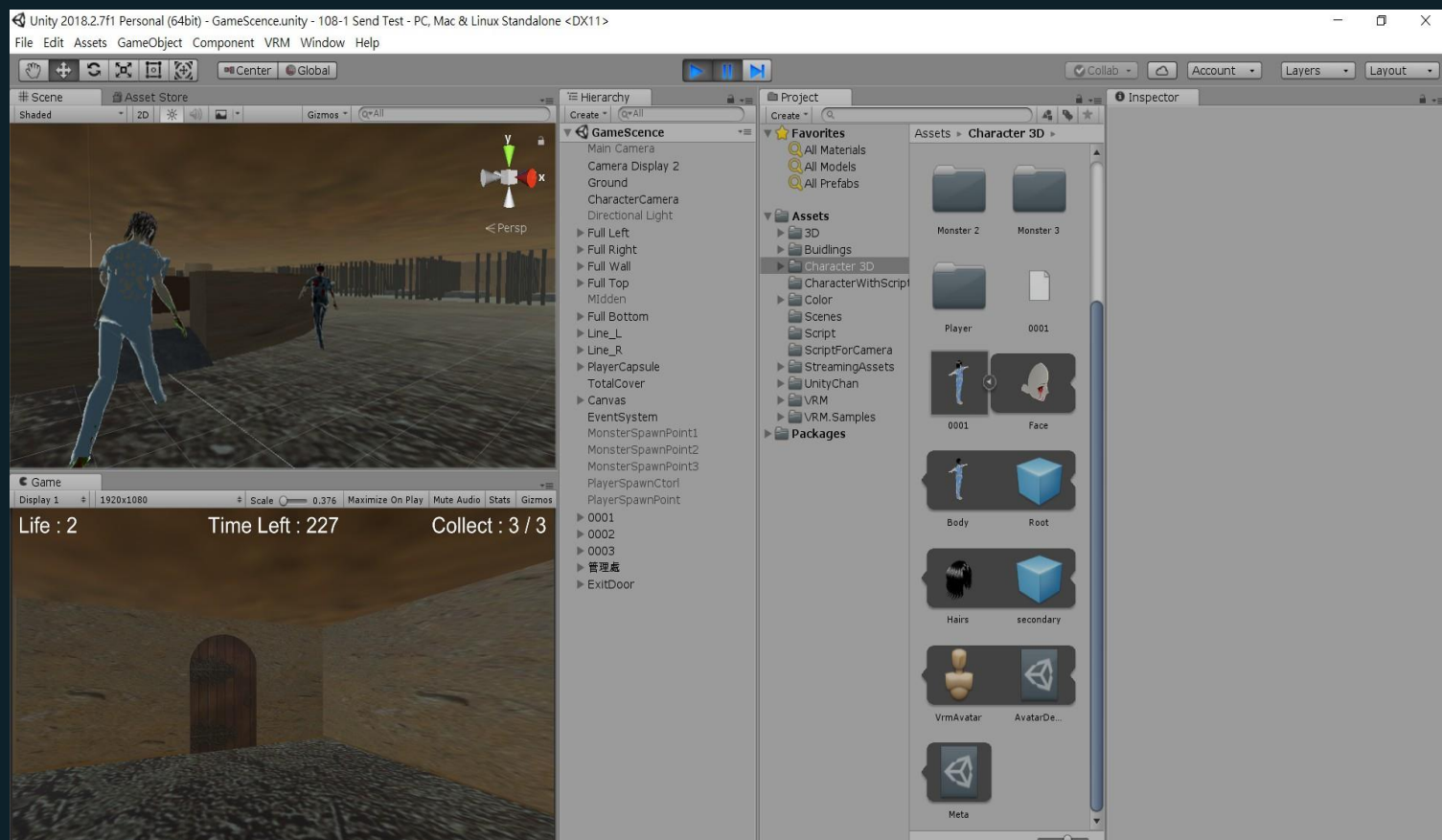
所需技術說明



Unity

程式支持

所需技術說明



Unity

角色動作支持

Made with



PART 04

分工及未来計劃

Division of labor and future plans

分工及未來計劃



未來計劃

1. 加入解謎情節
2. 修改及更多地圖和故事
3. 更逼真的場景及游戲建模
4. 紅外線體感探測
5. 戰鬥系統 (探測玩家動作 攻擊跟閃避)
6. 心跳監測系統
7. arduino 控制的4D 體感效果
8. VR 發展

分工及未來計劃

	張家進	王曉濱	劉昱廷
遊戲設定	•	•	•
角色背景故事	•	•	
程式	•		
介面	•	•	
影片	•	•	
海報	•	•	
場景	•	•	
投影片	•	•	
報告	•	•	
音效	•		
插畫		•	•
角色			•

組內分工表(Intra-group division)



Q & A

獄 怨

謝謝觀看

組員：張家進 106AC1026 王曉濱 108AEE006 劉昱廷
106AC1021

時間：2020年01月06日

指導老師：張群儀