

# 遊戲製作企劃書

遊戲名稱： 好想回家

系所：資工系

學號：1102924

姓名： 李名智

中華民國 113 年 4 月 20 日

# 目 錄

- 一、 遊戲企劃書 . . . . .
  - 1. 簡介
  - 2. 構想
  - 3. 故事大綱
  - 4. 角色關係表
  - 5. 遊戲作品摘要
    - 1) 遊戲類型
    - 2) 遊戲設計重點
    - 3) 美術設計風格
    - 4) 程式技術
    - 5) 腳本劇情
    - 6) 音樂／音效
    - 7) 創意
  - 6. 執行進度分配表
  - 7. 系統環境需求
- 二、 使用手冊 . . . . .
  - 1. 安裝說明：遊戲的安裝方式、系統環境需求及其他相關注意事項
  - 2. 操作說明書：遊戲操作的方法

## 一、遊戲企畫書

### 1. 簡介

本遊戲名為「好想回家」，本遊戲主要以射擊、冒險為主，藉由殭屍來製造緊張、恐怖氣氛。

玩家將扮演一位名叫 Timmy 的男孩，他的媽媽需要木材來煮晚餐，但家中已經用完了。於是，Timmy 逼不得以在傍晚時前往森林撿木材的冒險之旅，殊不知外頭有個恐怖的傢伙！他必須在面對各種危險的同時尋找足夠的木材，並安全地返回家中。

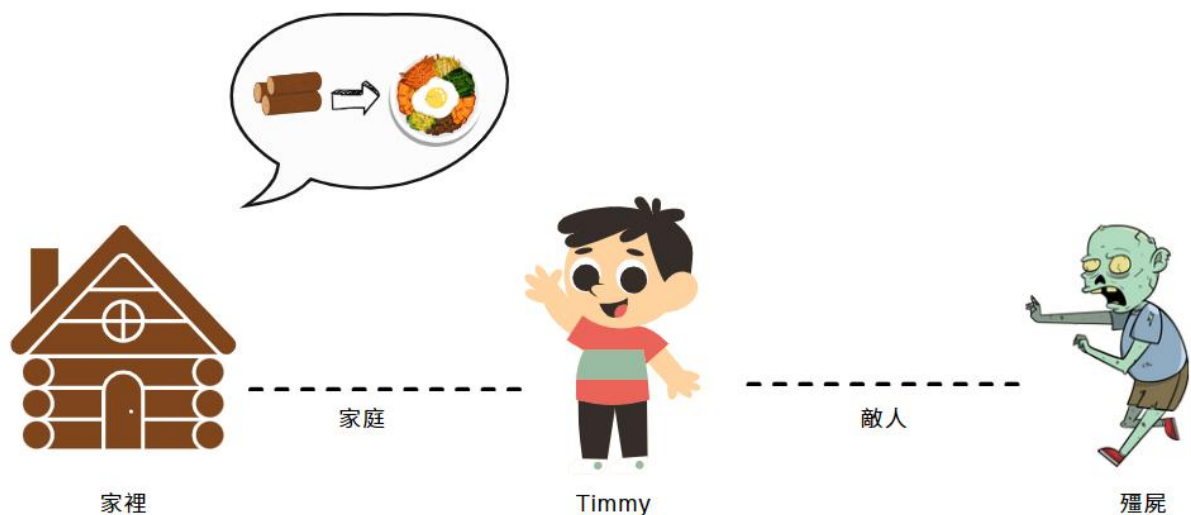
### 2. 構想

使用 Unity 來開發遊戲，並利用 Unity 提供的材料以及角色來製作此遊戲，遊戲操作以鍵盤及滑鼠為主。預期效果，提供刺激、有趣的射擊殭屍體驗，營造一個恐怖又充滿希望的遊戲世界。

### 3. 故事大綱

故事發生在某個村莊中，有位小男孩 Timmy，媽媽正準備煮晚餐時發現木材沒了，因此派 Timmy 去森林撿木材，不料到有殭屍正在前方！於是展開了冒險之旅，Timmy 是否能夠完成任務順利回家，吃上得來不易的晚餐呢？

### 4. 角色關係表



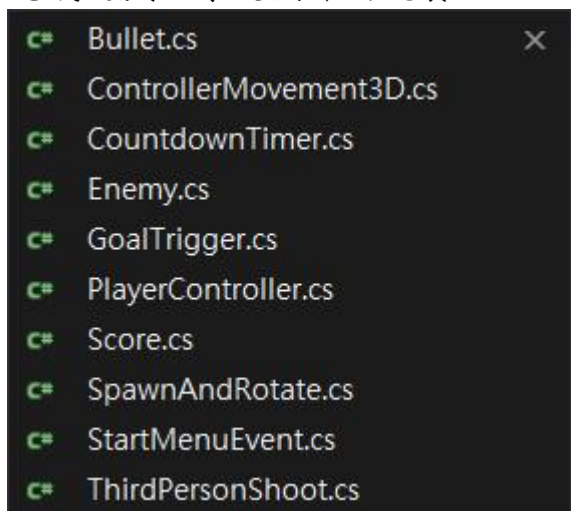
### 5. 遊戲作品摘要

#### 1) 遊戲類型

本遊戲主要類型為冒險、射擊遊戲

#### 2) 遊戲設計重點

1. 恐懼與緊張感：射擊殭屍，創造恐懼與緊張是重要的。
  2. 挑戰性：給玩家足夠的挑戰，一邊完成檢木材的任務，一邊躲避、攻擊殭屍的來襲。
- 3) 美術設計風格
- 背景和人物風格參考卡通《探險活寶》
- 4) 程式技術
- 遊戲引擎：使用 Unity 來開發遊戲
- 角色控制：用鍵盤來控制 Timmy 的移動、用滑鼠來操作 Timmy 的攻擊（右鍵做瞄準動作、並同時按下左鍵即可攻擊），並設計殭屍的能力（當玩家距離殭屍一定的範圍將跟隨玩家並攻擊）。
- 地圖設計：使用 Unity Store 所提供的材料並做更符合劇情設定的地圖。
- 音效與音樂：添加適合的音效和音樂，增加遊戲體驗。
- 5) 腳本劇情
- 遊戲名稱：**好想回家
- 背景設定：**故事發生在一個小村莊，玩家扮演一位小男孩，名叫 Timmy，他的媽媽正準備晚餐時發現木材用完了，於是派 Timmy 去森林撿木材，不料到前方有許多殭屍在前頭。
- 主要目標：**玩家必須引導 Timmy 在森林中尋找足夠的木材，並在途中避開或攻擊殭屍，最終安全地返回家中。
- 遊戲流程：**
1. 開始：玩家開始控制 Timmy，踏上前往森林的冒險之旅。
  2. 冒險：玩家收集木材同時可能會遇到殭屍。
  3. 戰鬥：玩家可對抗殭屍來擊退敵人。
  4. 返回家中：玩家必須在森林中找到足夠木材，同時尋找回家的路。
  5. 結局：當 Timmy 成功蒐集到足夠的木材並返回家中，玩家即完成遊戲，享受美味的晚餐。



1. Bullet.cs

- 生成子彈
2. ControllerMovement3D.cs、PlayerController.cs  
操控玩家(當按下按鍵動作改變，設定攻擊方式、移動方式，計算生命值)
  3. CountdownTimer.cs  
倒數計時。
  4. Enemy.cs  
當玩家進入殭屍範圍，就跟隨玩家。(設定音效、攻擊性、被攻擊後改變動作)
  5. GoalTrigger.cs  
判斷勝利條件，若收集滿 20 個木材才算成功。
  6. StartMenuEvent.cs  
一些按鈕(開始、重新、故事、規則、首頁)(跳不同頁面)
  7. Score.cs  
計算分數、已撿的木頭數量。
  8. SpawnAndRotate.cs  
隨機生成多個木材，讓他浮在空中並旋轉的特效。
  9. ThirdPersonShoot.cs  
當射擊時改變鏡頭。
- 6) 音樂／音效
- 按鈕音效、撿木材音效、殭屍音效。
  - 勝利、失敗音效。
  - 遊戲進行中的音樂。
- 7) 創意
- 加入時間限制來增加遊戲趣味性、加入生命值來增加困難度(必須閃躲殭屍的攻擊)。

## 6. 執行進度分配表

執行進度分配表	第9週	第10、11週	第12週	第13、14週	第15、16週	第17、18週
相關資料蒐集、撰寫企畫書						
角色造型						
遊戲場景						
遊戲腳本設計						
特效/音樂/音效						
功能測試						
遊戲測試						
期末報告						

## 7. 系統環境需求

## 二、使用手冊

1. 安裝說明：遊戲的安裝方式、系統環境需求及其他相關注意事項
2. 操作說明書：遊戲操作的方法  
主要以滑鼠鍵盤來操作遊戲。

### 操作方法

#### (1)操控視角：

用滑鼠調整。

#### (2)操控 Timmy：

用鍵盤 w→往前 s→往後 a→向左 d→向右

#### (3)Timmy 攻擊方法：

滑鼠右鍵→拉近鏡頭、” 同時按下” 滑鼠左鍵→攻擊

### 規則說明

- (1)玩家目標：收集 20 個木材並回到家中（大門，會用 Timmy's 文字來表示）
- (2)敵人：若玩家距離殭屍一定範圍，殭屍會跟隨玩家移動，若玩家被殭屍觸碰到生命值會降低。
- (3)完成任務：收集到 20 個木材並在時間內（3 分鐘）回到家中。
- (4)挑戰失敗：
  1. 未在時間內完成任務。
  2. 被殭屍吞沒。