

第六組 結案報告書

指導老師：陳賢錫、徐豐明

組別成員

1411222011 孫苡寧

1411222022 左令瑜

1411222015 黃芷婷

1411222049 鄭納獻

1411222021 羅梓瑜

1411222052 溫瑾媛

目錄

壹、摘要

貳、設計動機

一、設計緣由

二、設計目標

參、遊戲介紹

一、遊戲類型

二、遊戲風格

三、角色設計

四、角色動畫設計

五、道具 & 忍術設計

六、場景設計

七、符號設計

八、介面與按鈕設計

九、遊戲玩法

十、遊戲方式

肆、遊戲流程圖

伍、SWOT分析

陸、甘特圖

柒、參考遊戲

捌、執行情形

玖、遇到的挑戰 & 檢討

拾、展場設計

拾壹、1分鐘宣傳片

拾貳、專案最新版下載連結

壹、摘要

在一個月黑風高的夜晚，忍者在返程的途中，意外遇到一群愛嚇人的妖怪，生性膽小的忍者為了擺脫他們，決定使出忍術來打擊妖怪。玩家將協助忍者迎擊敵人，直至成功脫險。

貳、設計動機

一、設計緣由

因為本身喜歡輕鬆的小遊戲，且對忍者文化感到著迷，因此參考市面上的相關遊戲後，決定以簡單的遊戲玩法和可愛畫風去發想，主要客群是12歲~30歲，期望玩家在遊戲中享受樂趣的同時，逐漸認識並感受到忍者文化獨特的魅力。

二、設計目標

在遊戲中，忍者只要撐過夜晚並待到天亮時，妖怪便會自行消散，但如果忍者不慎進入永夜區，便會陷入永無止盡的惡夢，他必須不斷與源源不絕出現的妖怪戰鬥，直到最終被擊敗為止，所以遊戲設計了兩個模式，一個是限時模式，玩家需在時間內，擊退所有要接近忍者的妖怪，幫助忍者安全撐到天亮，另一個是無盡模式，玩家需持續面對源源不決的妖怪，挑戰自己的極限，雖然最終無法逃脫，但透過反覆挑戰，能訓練玩家使用忍術的反應和技巧。

參、遊戲介紹

一、遊戲類型

人數：單人

類型：2D平面、策略防守

平台：Android

方向：直向

二、遊戲風格

以卡通「忍者哈特利」做參考，整體以日式風格來設計。

三、角色設計



▲ 忍者和角色成功/失敗的樣子



◀ 敵人長頸女妖：通常以女性的形象出現，特徵是脖子可以伸縮自如。



◀ 敵人唐傘小僧：傳說中，它是油紙傘放置100年後變化而成的。



◀ 敵人舞首：是出自神奈川縣真鶴町傳說中的怨靈。



▲ 金靈是掌管金錢的妖怪。在遊戲中，只要能連續繪製完金靈頭上出現的符號，就能獲得箱中大量的金幣！

四、角色動畫設計



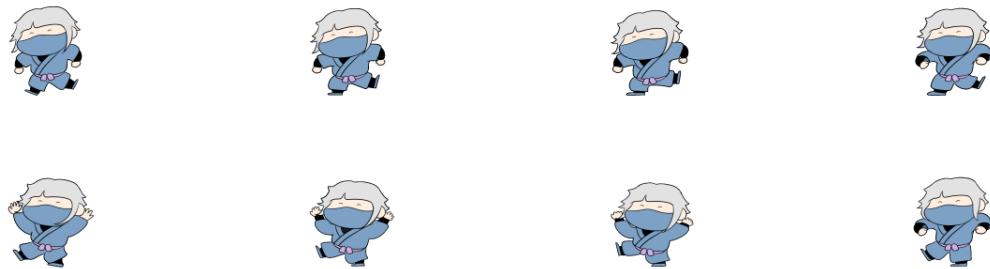
▲ 忍者待機動畫



▲ 忍者攻擊動畫



▲ 忍者失敗動畫



▲ 忍者成功動畫



▲長頸女妖失敗動畫



▲長頸女妖成功動畫



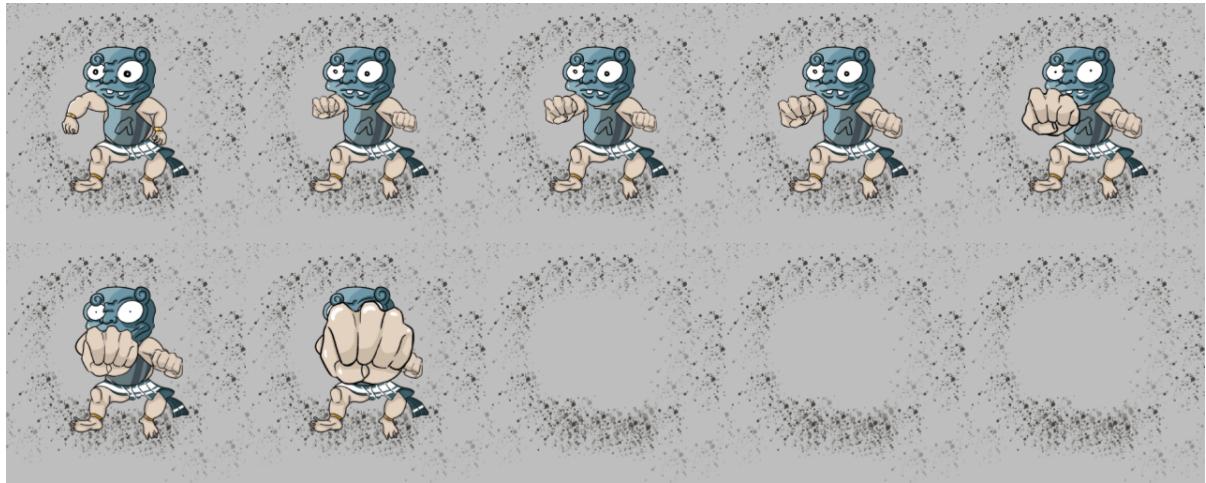
▲唐傘小僧失敗動畫



▲唐傘小僧成功動畫



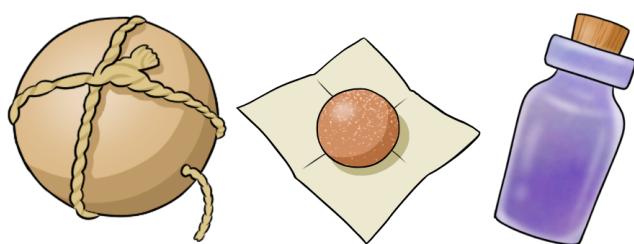
▲舞首失敗動畫



▲舞首成功動畫

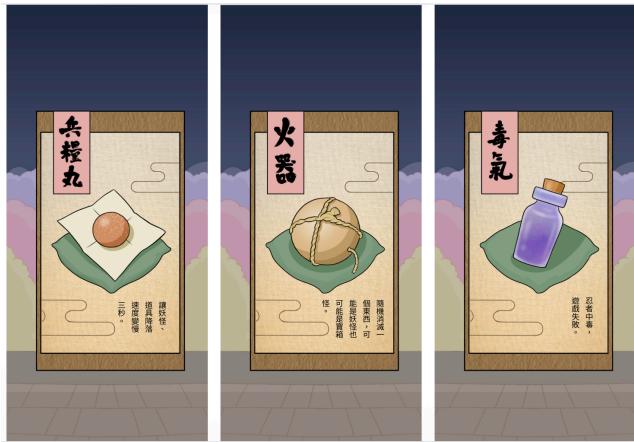
金靈、金幣小動畫：https://drive.google.com/drive/folders/1Bv_tm6WvKGJqWHVxclvgom8j5V7iSJBI?usp=sharing

五、道具&忍術設計



▲道具：隨機以包袱的樣子出現。

- 火器（圖左）：隨機消滅一個東西，可能是妖怪也可能是寶箱或道具。
- 毒氣（圖右）：釋放毒氣，忍者中毒，遊戲失敗。
- 兵糧丸（圖中）：讓妖怪降落速度變慢 3 秒。

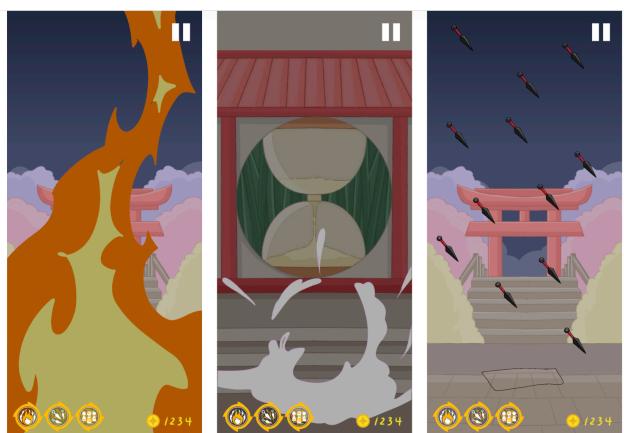


▲獲得道具後的簡介。

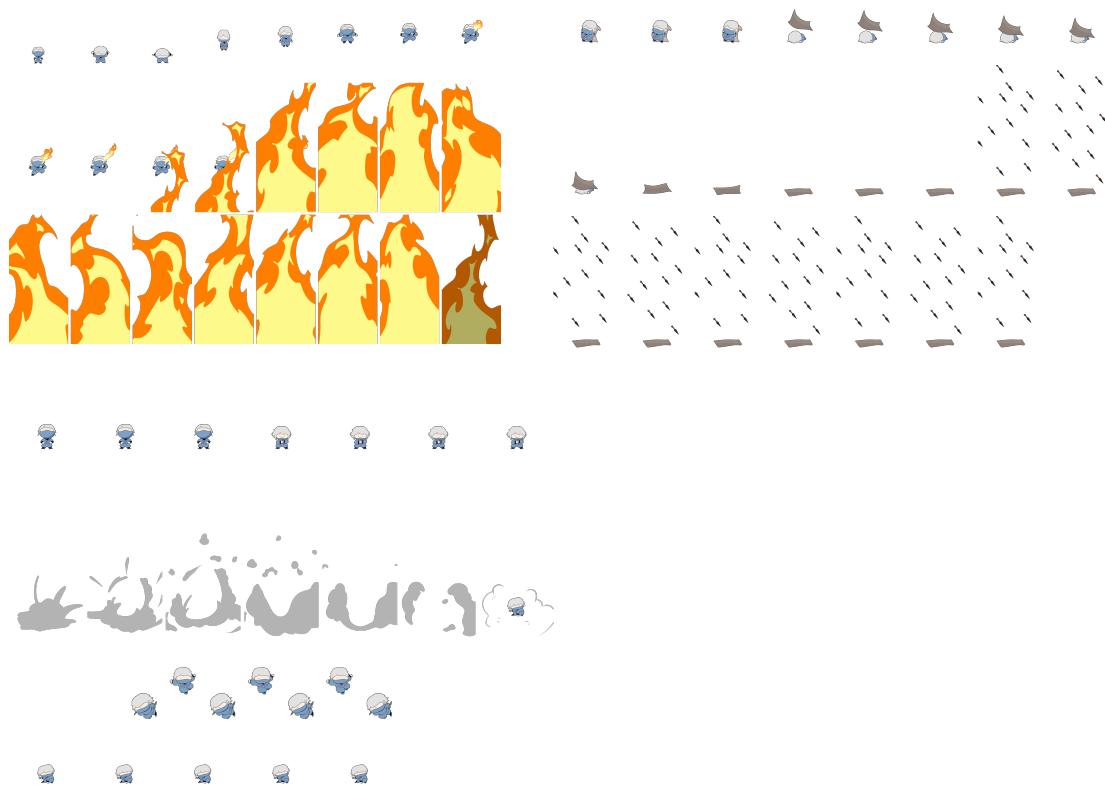


▲忍術：每個忍術一場遊戲只能使用一次，最多能選擇三個忍術帶上場。

- 火術（圖左）：忍者噴火，針對場上所有的唐傘小僧做消滅。
- 分身術（圖中）：召喚三個分身，消滅離地面最近的三個妖怪。
- 苦無雨（圖右）：消滅場上的所有妖怪。



▲施展忍術的樣子。



所有動畫gif：<https://drive.google.com/drive/folders/1ug-lqsUOeBpeqNvkCiAY5S9J0W9W4Poe?usp=sharing>

六、場景設計



場景動態效果：<https://drive.google.com/drive/folders/1e0xvsmHSqJpuGZZACHgs4BkGA1FLt1qP?usp=sharing>

七、符號設計



八、介面與按鈕設計





九、遊戲玩法

只要用一根手指，就能打敗敵人，玩家將繪製對應妖怪頭上的符號，協助忍者丟出手裏劍來打擊敵人，目標是阻止敵人降落地面。

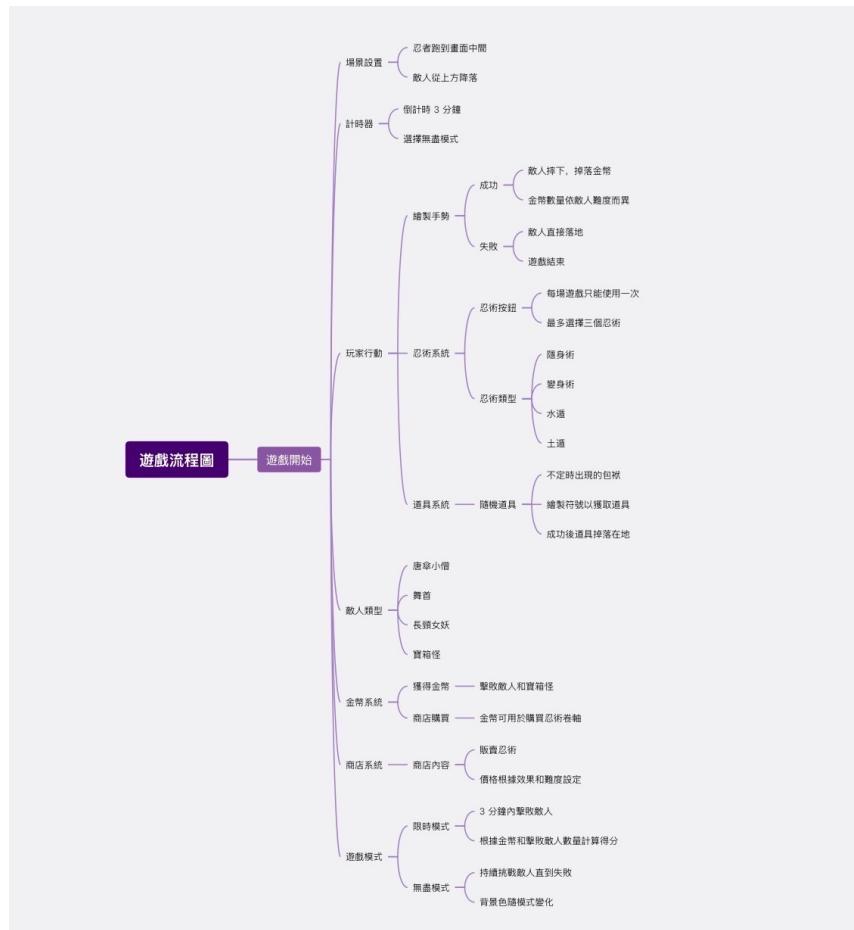
十、遊戲方式

- 遊戲開始，忍者跑到中間，敵人從上往下降落。
- 如果玩家繪製手勢成功，敵人被消除。
- 如果玩家繪製手勢失敗，敵人落地則遊戲失敗。
- 敵人唐傘小僧：攻略難度低，需畫出一符號。
- 敵人長頸女妖：攻略難度中，需畫出星星符號。
- 敵人舞首：攻略難度高，需畫出螺旋符號。
- 金靈：頭上會連續出現各種不同的符號，都要畫完才能擊落獲得金幣，沒成功畫完則不會獲得。

- 道具：不定時以包袱的樣子出現，因為被包裹著，所以看不出來裡面的道具是什麼，且一樣需用繪製符號來獲得，成功後會掉落在地上，待要使用時，點擊地上的道具即可。
- 忍術：在介面左下角可看到忍術按鈕，每個忍術一場遊戲只能使用一次，最多能選擇帶三個忍術上場。
- 金幣：擊敗敵人和寶箱怪可獲得，可以在商店購買忍術卷軸，解鎖更多特別的忍術。
- 商店主要販賣的忍術。
- 有限時 3 分鐘和無盡模式可選擇。

遊戲模擬影片（包含音樂）：<https://drive.google.com/drive/folders/1ug-lqsUOeBpeqNvkCiAY5S9J0W9W4Poe?usp=sharing>

肆、遊戲流程圖



伍、SWOT分析

- S優勢：遊戲玩法簡單，題材特殊。
- W劣勢：玩法過於單調，易導致玩家流失。
- O機會：可運用社群平台進行創意宣傳，提升曝光度。
- T威脅：遊戲市場競爭激烈，需在推出後快速建立玩家基礎。

陸、甘特圖

工作 / 週	第十五週	第十六週	第十七週	第十八週	寒假	寒假	寒假	第一週	第二週	第三週	第四週	第五週	第六週	第七週	第八週	第九週	第十週	第十一週	第十二週	第十三週	第十四週	第十五週	第十六週	第十七週	第十八週
遊戲企劃 確認																									
主视觉設計																									
角色 / 動 畫設計																									
物件 / 動 畫設計																									
場景設計																									
介面 / 按 鈕設計																									
UI 設計																									
音效 / 音 樂 / 效果																									
程式設計																									
整合與測 試																									
預備 & 發 出																									

柒、參考遊戲



介面參考：Magic Touch



玩法參考：Google Halloween

捌、執行情形：

- 設計部分：依照原定計劃，主視覺設計、物件設計、場景設計及介面/按鈕設計皆如期完成。
- 程式部分：原定規劃期中後完成道具、忍術和限時模式，實際執行時受時間與技術限制影響，未能如期完成。

玖、遇到的挑戰 & 檢討：

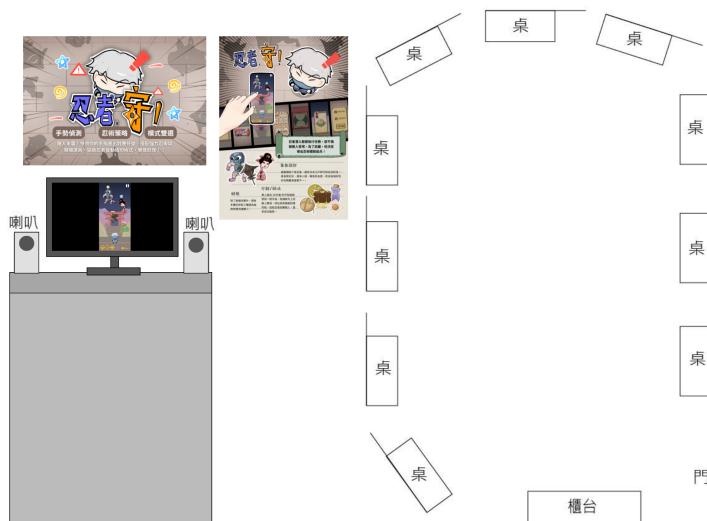
在遊戲企劃製作的過程中，遇到最大的挑戰就是與程式組溝通，初期因素材尚未準備好，他們先完成遊戲流程圖，並與我確認各項功能安排，等到了實際開發階段後，符號偵測功能遇到一些瓶頸，畫布無法正確接收輸入路徑，導致無法正常運作，他們曾參考AI建議、詢問老師和學長，並購買外部插件嘗試解決，花了相當多時間在debug處理。

在進度管理上，我固定每週一與每週三確認進度，但大部分回報內容偏簡單模糊，常出現「還在debug」的回應，甚至已讀不回，較少明確說明目前完成哪些部分、卡在哪裡，導致我在安排簡報與後續進度時，常在報告前天晚上或當天才得知實際完成狀況，當部分原訂項目來不及完成時，他們有時會先做一些其他相對簡單的功能或介面效果，讓進度上看起來有交出內容，但實際該週重點目標往往未能如期完成。

我在這次溝通過程中也發現自己在進度管理上的不足，面對模糊的回報內容時，因為擔心給太大壓力或關係變僵，常選擇用比較客氣委婉的方式提醒，但用這樣溫和的方式反而遲遲推進不了進度，於是後期，雖然我已盡量透過條列待辦清單、拆解複雜項目與降低工作量幫助他們集中處理最需要的遊戲項目，但因一個項目需用一個禮拜，且還需額外一整個禮拜 debug，進度仍持續抵累，還好在期末前幾乎完成預設的基礎項目。

這次遊戲製作讓我學到，製作初期除了要盡早細分功能與明確拆解程式任務外，在進度管理上也必須有清楚的回報標準與具體確認機制，讓問題能早一點被發現，才不會長期被模糊回報所耽誤整體進度，我也深刻了解到不能只靠傳訊息來管理，而是因人而異，觀察並找出對方適合的方式，例如面對面溝通或文字溝通，並在日常與對方多交流、培養感情，或許能讓後期配合的更順利。

拾、展場設計：



拾壹、1分鐘宣傳影片：

1411222011 : https://drive.google.com/file/d/1oDAOE17iXW6rOf9_e47SfW44TGNffnLM/view?usp=drive_link

1411222015 : https://drive.google.com/file/d/1CR8D5LsoK5Y4GbaHhILbxsxJ15MSqxSc/view?usp=drive_link

1411222021 : https://drive.google.com/file/d/1zg1ls0Julol7nd9wZ3xkTQq65eU4_xIO/view?usp=drive_link

1411222022 : https://drive.google.com/file/d/1x8JSseHyggZW4ze3fPuUc6jXSwNSKz73/view?usp=drive_link

拾貳、專案最新版下載連結：

https://drive.google.com/drive/folders/1lYneLfd2A-GtvdS6PWAIkVAXjptFnzGQ?usp=drive_link