遊戲製作企劃書

遊戲名稱: 旅遊的風險

系所: 資訊工程系

學號: 1102932

姓名: 林微訢

a 錄

- `	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.	

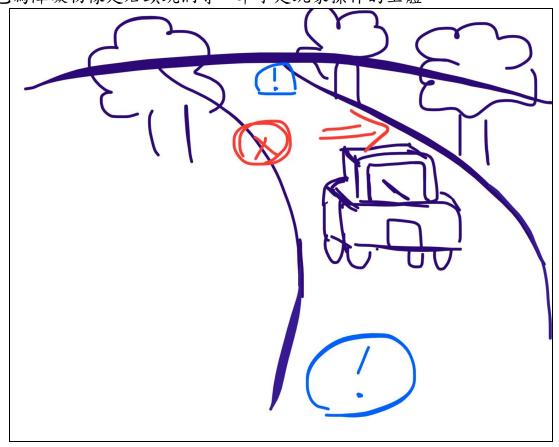
一、 遊戲企劃書

1. 簡介

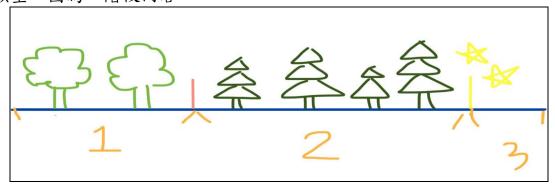
預計會製作一個以車子作為主體的冒險遊戲,玩家將用鍵盤來操控車輛的行徑方向,在遊戲地圖上前進,中途會遇到怪物或障礙物等等阻礙前進的東西,玩家可以靠擊退或是避開來繼續向前,抵達下一個城市時,算這階段任務完成。

2. 構想

遊戲畫面:大概想法如示意圖,紅色打叉為怪物他會在路面上左右移動, 藍色為障礙物像是石頭坑洞等,車子是玩家操作的主體。



遊戲流程圖:在每個階段會有兩個類型的地圖,過完就會到終點(接下一階段),如時間允許會再設計下一階段,如果做不完可能每階段調成只有一種類型。圖為一階段內容。



3. 故事大綱

玩家為一名上班族(社畜),累積到一些積蓄後,也出現了身心俱疲的狀況, 因此他決定出去放鬆身心,他開著他的戰車章魚丸出發了,沒想到因為玩家 潛在的路痴屬性,導致前往不知名的地方,一場冒險就此展開,他最後究竟 會不會成功的回到平凡的上班族生活呢?

4. 角色關係(如果還有餘裕再製作這部分)

玩家:本身是一個超級認真工作的上班族,加上自身沒什麼社交活動, 因此自上班第二年開始,年年獲得業績最佳員工頭銜,成為公司傳 奇,但因為太過勤奮在工作上,不知不覺間累垮自己,稍有察覺的 他去掛號看醫生,因而發現確診身心症。

爾冬: 公司同事,你都稱呼他為小陳,因為是富二代的關係,傳給你的 訊息常不自覺的炫富,但是你們關係還不錯。

铆金刀: 你在冒險途中的城市認識的老闆,他專門出售一些幫助冒險的功能道具。

…(暫定)

5. 遊戲作品摘要

(1)遊戲類型

計畫上應該是歸類在動作冒險類,如果時間夠會想做一些 RPG 類的元素。

(2) 遊戲設計重點

此遊戲為直式的地圖,玩家以俯視來觀看該車行徑狀況,一路上有 障礙物跟怪物在阻礙玩家經過,需要玩家藉由操作來閃避攻擊,增添整 體遊戲的刺激性。

(3) 美術設計風格

大多都會採用 unity 有提供的模板,如果沒有再隨機應變。

(4) 程式技術

使用 unity 來製作,主要在使用他的 UI 系統,語言用 C#撰寫。

(5) 腳本劇情

場景一:身心俱疲

玩家心理報告顯示狀態極為糟糕(報告圖),急需尋求幫助,他想著既 然都必須要花一筆錢,不如去實現兒時的夢想,無目的地的旅遊,於是 他提交留職停薪申請,著裝準備啟程。

場景二:同事問候

同事爾冬發現主角沒有來上班,發來詢問訊息(訊息圖),「玩家,你請假去休息了啊?這樣也不錯啦,之前那樣拚命三郎式工作真是讓我覺得你人生似乎只剩工作呢,早跟你說要多去看看世界,像我都環遊世界 5 圈了。

祝 玩得開心 給我帶些伴手禮啊!!」

場景三: 迷失

玩家興致高昂的起程了,開了一小時後發現進入沒見過的奇怪環境。

遊戲開始!

遊戲階段通關:跳出通關圖並顯示可前往的下一階段。

(6) 音樂/音效

用免費的背景音樂及音效

(7) 創意

以疲累上班族為出發點,引出刺激冒險過程,遊戲中以車輛作為主體,來進行的閃避冒險遊戲。

6. 執行進度分配表

※視實際情況彈性調整時程。

	第10週	第11週	第12週	第13週	第14週	第15週	第16週	第17週	第18週
1. 設計車子、敵人、物件									
2. 畫地圖 (第一階段)									
3. 畫地圖 (第二階段)									
4. 初始畫面、成功畫面等。									

二、 使用手册

- 1. 安裝說明
 - 都用 unity 的功能製作,應該是一般的下載且在 PC 平台上都能使用。
- 2. 操作說明書

玩家用鍵盤中的 ADWS 操作畫面中的車子左右移動及加速減速,按滑鼠左鍵發射子彈攻擊怪物。

※未填部分為未定