

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

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

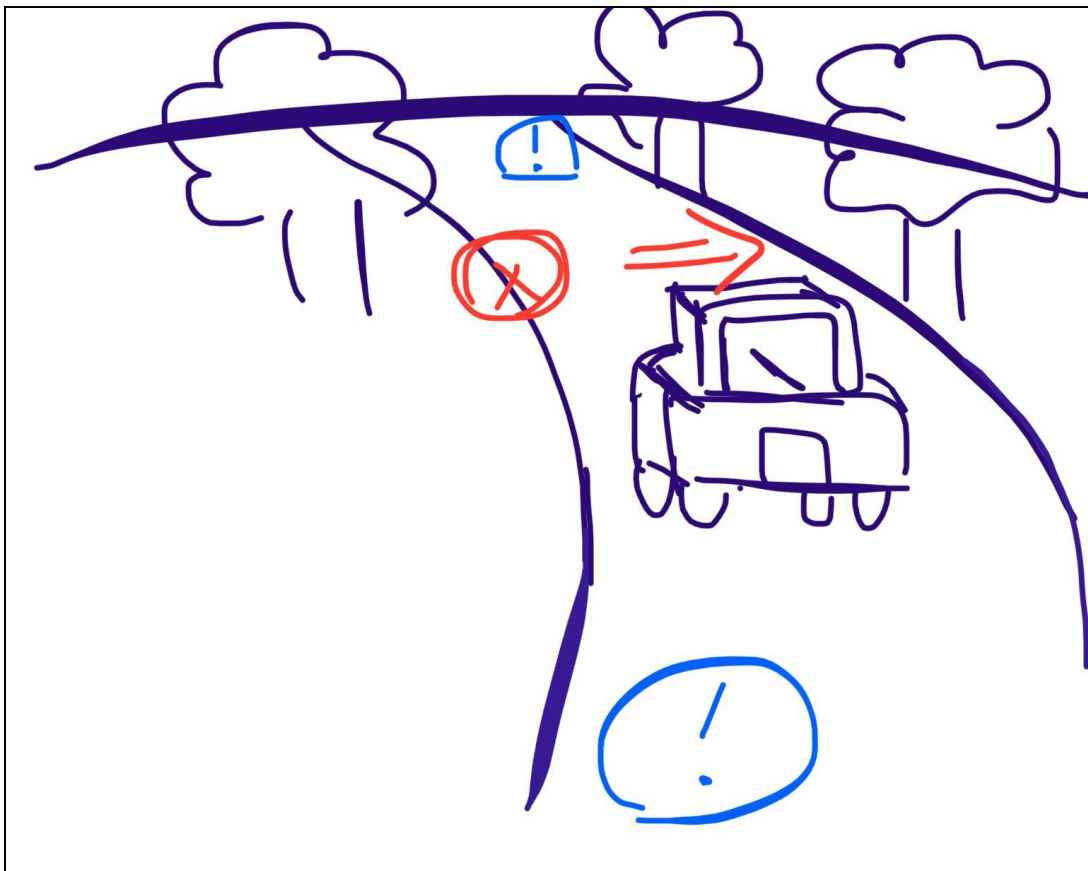
一、 遊戲企劃書

1. 簡介

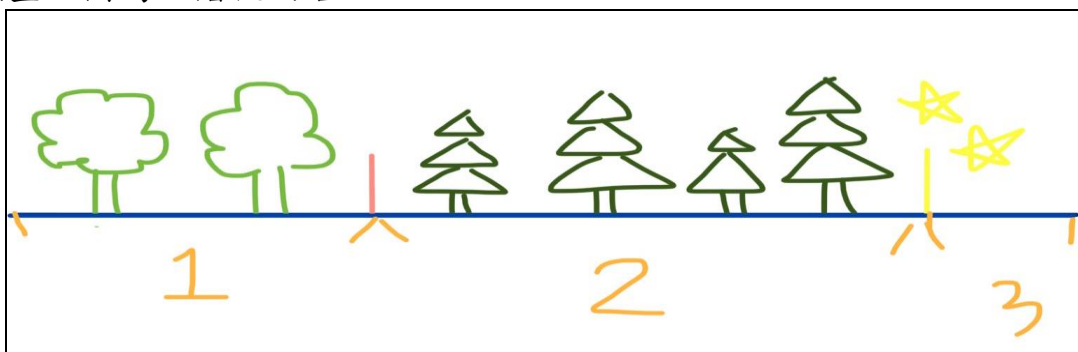
預計會製作一個以車子作為主體的冒險遊戲，玩家將用鍵盤來操控車輛的行徑方向，在遊戲地圖上前進，中途會遇到怪物或障礙物等等阻礙前進的東西，玩家可以靠擊退或是避開來繼續向前，抵達下一個城市時，算這階段任務完成。

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

二、 使用手冊

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