



遊戲程式設計 期中報告

組員

蔡汶同
施雅芸
湯慈禪
邱瓏



遊戲發想

- ◆ 阿湯:密室逃脫很好玩ㄟ!!我們來做密室逃脫的遊戲吧!!
- ◆ 汶同:可以加一些需要邏輯的問題
- ◆ 雅芸:應該可以加一些其他的元素，像是解任務之類的!!
- ◆ 阿瓏:我們可以利用一系列的角色，利用它們的特性去闖關!!

遊戲目的

- ◆ 培養、促進玩家邏輯性思考
- ◆ 訓練玩家觀察力及思考力
- ◆ 觀察事件並知道如何使用對應的工具
- ◆ 不用花錢也可以有密室逃脫的樂趣

公主們的冒險之旅

密室逃脫+解任務(+打怪)



圖片源自Google



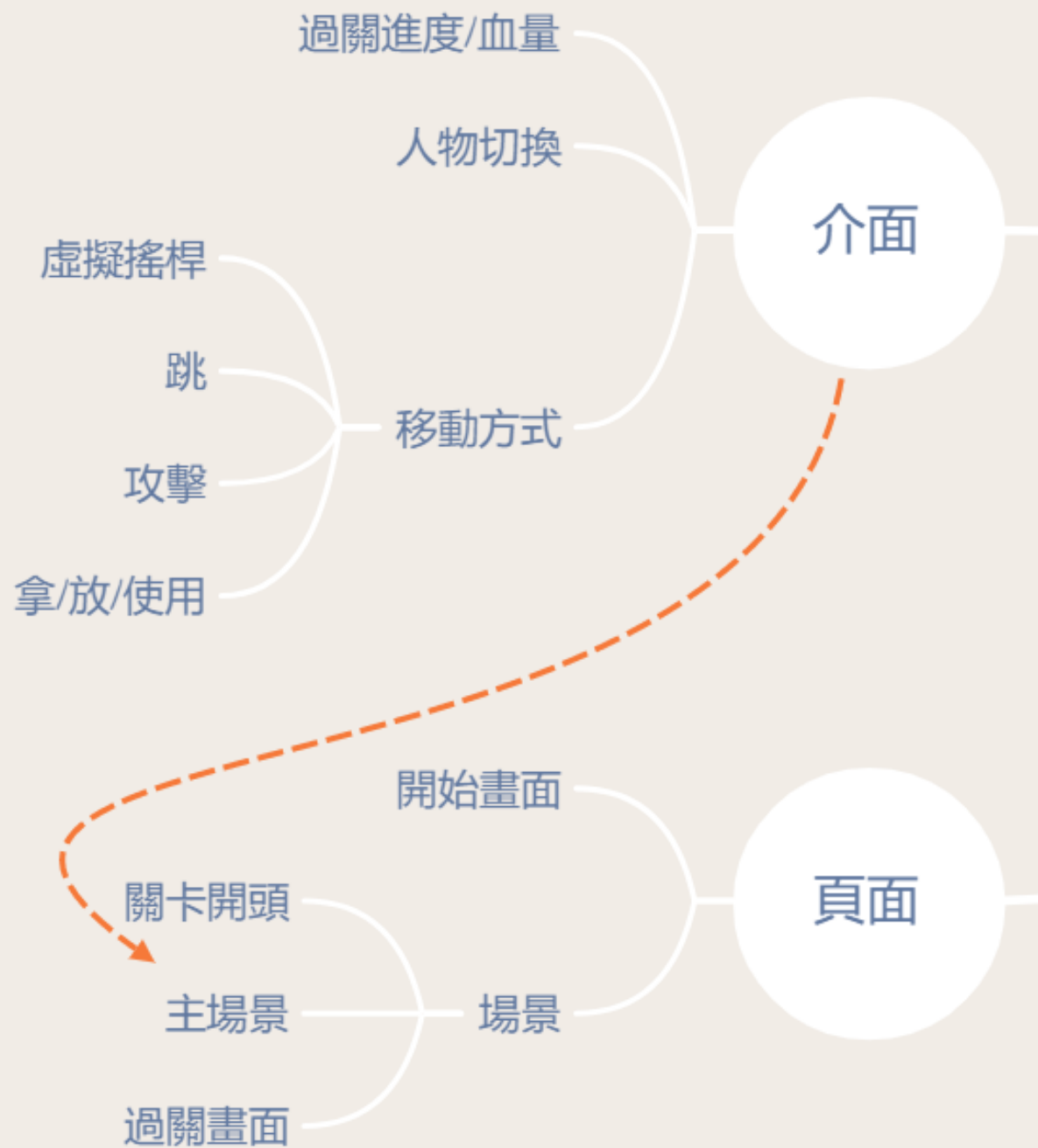
心智圖

XMind
試用模式



“

心智圖



“

心智圖

角色



“

心智圖



解謎

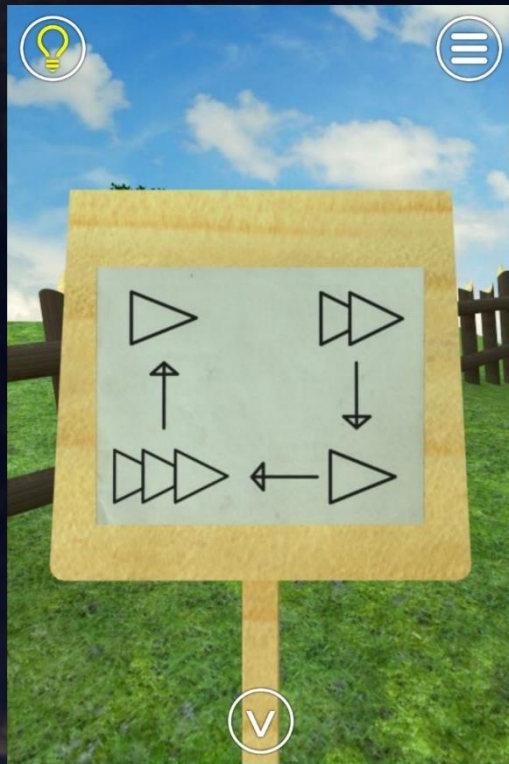
任務

打怪



故事

遊戲元素 - 密室逃脫(EXITS)

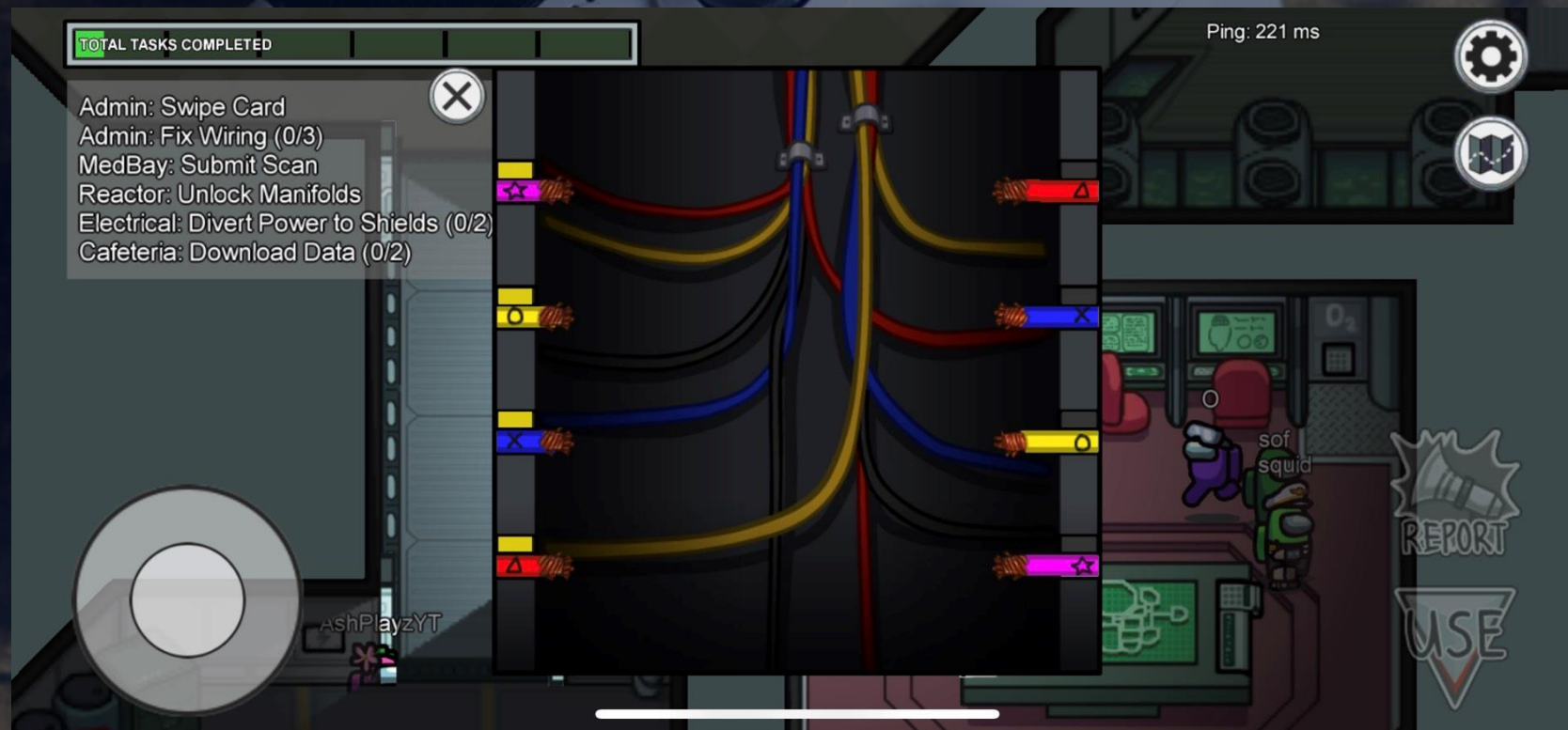


1 3 1 2 3 2 1

遊戲元素－出現任務(光遇)



遊戲元素 - 出現任務(Among us)



理想中的遊戲介面



虛擬搖桿

使用鍵/
攻擊鍵

“

遊戲故事

救出公主們並回到幸福快樂的日子

大家本以為從此會跟王子過著幸福快樂的日子

沒想到有一天出現了大魔王

把所有公主都抓起來了

只剩下樂佩一個人逃過一劫

快幫助樂佩救出其他公主吧!!

“

你說為何不是王子救公主？

因為男人都不靠譜阿!!

只好女人當自強囉!!

誰都可以惹

唯獨公主不好惹阿!!@u@

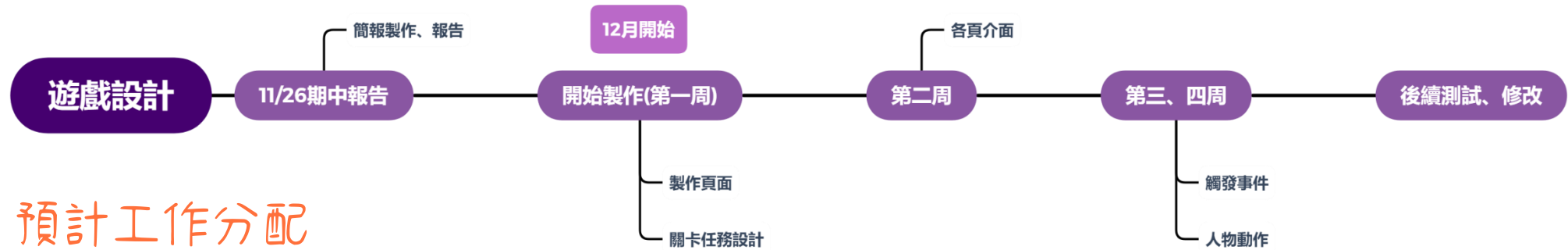




遊戲方法

- ◆ 一開始的角色是樂佩(長髮公主)
- ◆ 每一關都有一個被困住的公主，遊戲中要解開謎題或破解任務來救出公主
- ◆ 救出公主後就會獲得這位公主
- ◆ 每個謎題或任務可能會需要不同公主的技能，記得要適當的切換角色喔

預計遊戲製作的時程表



預計工作分配

關卡設計:全體

美工、設計:邱瓏、雅芸

程式碼:慈禪、汶同

A white DualShock 4 controller is positioned diagonally across the frame, resting on a dark, textured wooden surface. The controller's buttons, including the directional pad, X, Y, A, and B buttons, are visible. The background is a dark, grainy texture, and the overall lighting is dim, creating a moody atmosphere.

目前想到可能會遇到的問題

- ◆ 是否有適合我們的角色模組
- ◆ 要製作2D還是3D的



Q&A



Thanks

報告分工

製作
湯慈禪

報告
邱瓏

校正、討論
施雅芸、蔡汶同