

台北市私立靜心高級中學 國中部

Sloth Studios – Matter

12 月遊戲企劃報告

美術&編劇組

吳亮鋆

遊戲進度表:

3 月 20 日成品於教博會展示

開會時間:

2019 年:

12/06: 完成 7 件事件和至少 3 個物件的故事

12/13: 主線故事再次討論 (2)

12/20: 主線故事再次討論 (3) 、支線一 (1) 、分配主線美術工作(前半)

12/27: 主線故事統合、分配主線美術工作(後半)

2020 年:

01/03: 支線一 (2) 、支線二 (1) 、主故事定案

01/10: 會議因第二次定考取消

01/17: 探索[主地圖]畫風確認、分配所有主線圖畫(圖示)

01/24: 過年期間完成: 1. 探索[主地圖]全 2. 主線美術(前半) 3. 主線圖畫(圖示)

01/31: 遊戲融合(美術+程式)

編劇組:

現今進度:

1. 新手教學:

劇本已定案，詳見<劇本>

2. 主線劇情:

待擬定，結局分為有完成解藥並離開、沒有完成解藥便離開、失敗

遊戲方式

- 遊戲目標

活過一個月(31 天，得到救援)

- 事件

事件分為兩種: 資源形和選擇形，資源形會消耗資源，選擇形是影響主角的事件，不消耗資源

事件的解決代表遊戲內一天的結束，時間會被重至到 07:00。資源性的事件會是玩家完成任務的事件。例如: 殘存人類需要他提供 2 罐食物，如果他不提供，則無法解鎖“人類救援”這個結局。選擇性的事件則是會造成好壞之分的事件。例如: 你門前出現了一個手提箱，是否要打開? 要: 手提箱中發現了兩罐食物/不要: 沒事

- 資源

資源是遊戲中由探索獲得的物品，用來解任務和補充能量(例如: 飽食度、水分) 資源由出外探索取得，玩家可於特定時段出外探索(詳見探索)，資源的取得會隨遊戲過程發展越來越困難。

資源是有稀有度的，特定資源的稀有度依編劇的設計而定。玩家一開始會被配發一定的水、食物和必要生存物品。資源的生成會依遊戲難易度改變

- 生命元素

生命元素是主角活下來是需要的資源，共三項: 飽食度、水、生命值，每一項生命元素都有 100 滴。

以下為補充方式:

補充飽食度的方法是食用食物，每罐食物可以吃四次，每次可以補充 20 滴的飽食度

補充水分的方式是喝水，每罐水可以喝三次，每次可以補充 20 滴的水分

生命值有三種補充方法。 1. 等時間(一分鐘補 5 滴血) 2. 食用食物(每次補 10 滴) 3.使用急救包(每次補 50 滴)。 生命值會因事件和探索降低，在水分或飽食度歸零時也會扣生命值(每 5 秒 3 滴)

當生命值歸零，遊戲結束，玩家失敗

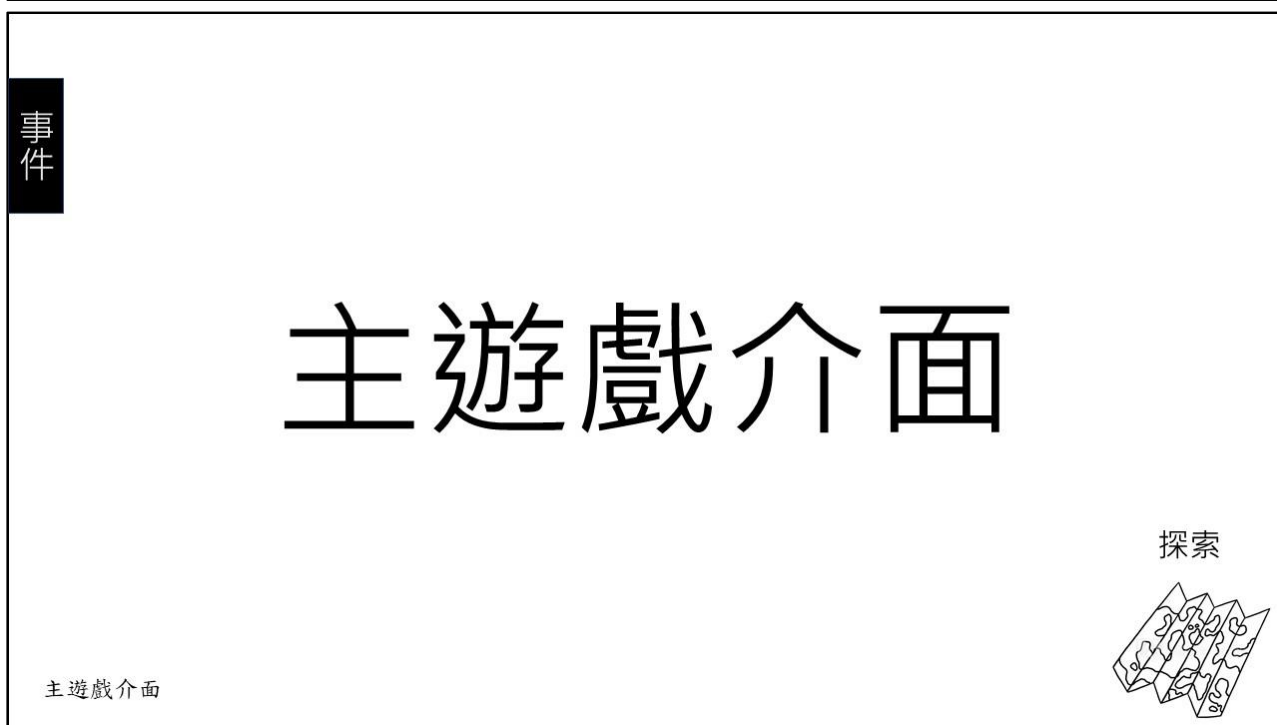
- 探索

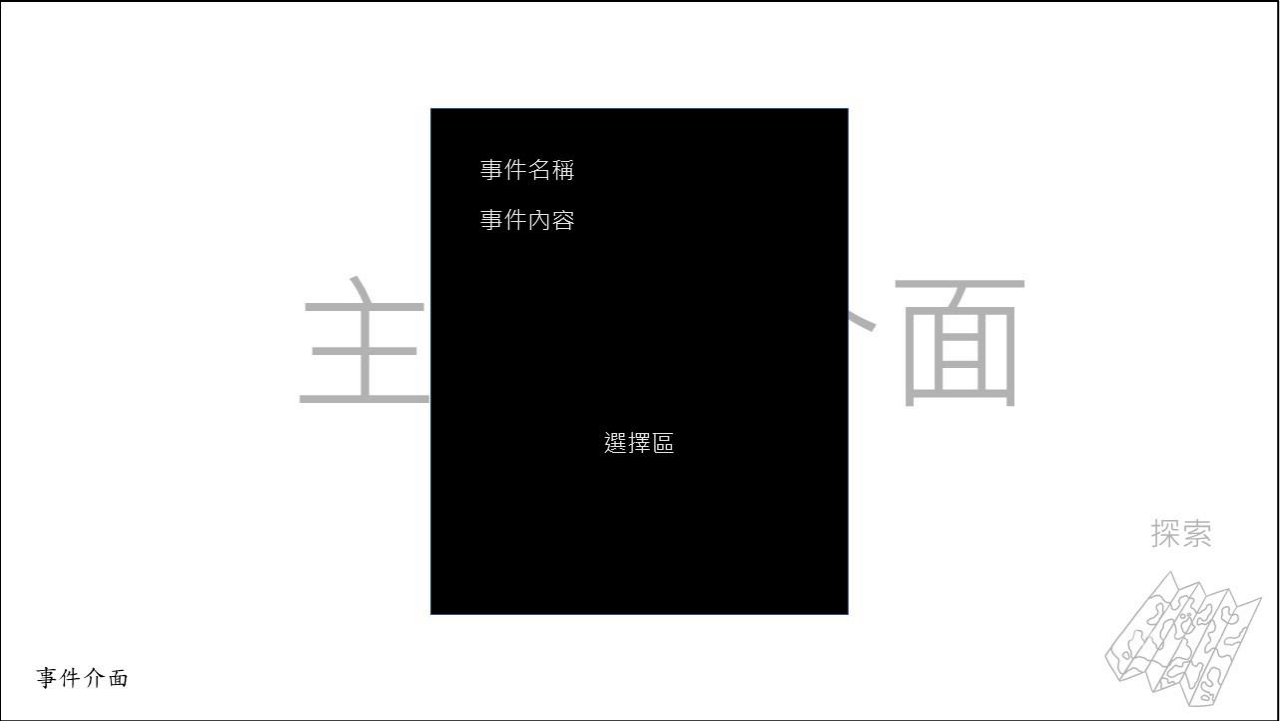
探索是遊戲中主要獲取資源的方式。玩家可於每天(遊戲中時間)的 7:00 到 22:00 出外探索，探索會固定消耗飽食度(每 30 分鐘 2 滴) 和水分(每 30 分鐘 2 滴)。在探索過程中可能會遇到僵屍，如果遭受到

僵屍攻擊，將會扣生命值(每次 10 滴)。時間越晚，遇到喪屍的機率就越高。遊戲中並不會提供回家鈕，所以玩家必須自行走回山洞。如果玩家在 22:00 之後尚未回到基地，將扣除 40 滴飽食度，40 滴水
和 30 滴生命值

UI(使用者介面)

遊戲會針對 16:9 的遊戲進行設計，開發時以 1920*1080 來做設計





劇本:

- 遊戲背景

主角是在製藥公司做的研發員，主角的研究團隊開發出了一款治療癌症的評價新藥，大受好評，並被絕大多數的癌症病患服用。但是，幾個月後，服用藥物的病患卻大量昏迷，大多數再次進了病房。製藥公司趕緊派主角回去藥物的根本植物的發源地:一個山洞去調查。

- 新手教學<遊戲開始>

主角醒來

主角: 好困啊，好想繼續睡。

主角: 不行，研究必須要做完，去泡杯咖啡吧

<系統> 點選左上角的事件以查看任務

<事件> 今天和其他早晨一樣，是個疲累的早晨，是否要泡一杯咖啡提神？

<系統> 點擊"咖啡圖示"以使用咖啡

<系統> 遊戲的每一天是由"事件"構成的，每天會有一個獨特的事件，你必須解決著個事件才能繼續

主角: 最後一包咖啡就這樣沒了，話說補給也四個月沒來了，我得聯絡看看總部

<系統> 點擊右下角的"地圖"以進入探索模式

<系統> 這是探索介面，你可以在這邊尋找物資來完成任務

主角: 我的無線電設備呢？怎麼只剩底座了？

主角: 昨天晚上風暴來的時候真的應該收進來的

主角: 只能去附近找找

<系統> 試著移動主角吧

(等無線電收集完成)

主角: 終於弄完了，希望還能用.....

(調頻，調音)

主角: [主角名稱]呼叫總部，請問有人在嗎？

- 接續劇情

收音機中解釋發生的事，那些昏迷的人有一天突然突變成了殭屍，整個世界大部分人類都被感染。主角聯絡上的是倖存下來的人類，他們會派員來就主角，前提是主角要活過 31 天

目前工作:

開始創造主劇本，並開始寫事件和創造新的資源

未來將會有支線，編劇組可以開始思考支線的特色與結局

美術組:

目前工作:

1. 主遊戲:

主角所居住的山洞

2. 圖示:

各項資源、遊戲畫面(事件圖示、使用者介面...)的圖示

3. 探索:

探索的世界地圖，採 2D 俯瞰設計，主角的俯看圖

4. 其他

設定、開始背景...

你的畫風設定:

較為卡通的畫風，你會和賴柔沂一起負責資源的圖示、遊戲的各項介面以及 DLC 的世界地圖(計畫中)

備忘錄/更改項目