

111 學年度第一學期

視窗程式設計小組專題

【Scarface 疤面煞星】

遊戲企劃書

指導教授：李彥賢 教授

組員：

資管二甲 1104526 陳品佑

資管二甲 1104554 楊竣翔

資管二甲 1104557 陳重宇

資管二甲 1104562 莊立倫

資管三甲 1094527 陳德恩

資管三甲 1094935 陳煒翔

一、遊戲介紹

（一）遊戲發想

向 1983 年的經典電影 - 《疤面煞星》致敬。我們將以其電影內容作為遊戲的主要題材與發想，並藉由劇情的推動，呈現主角所做的每個選擇，都將與其最終命運和結局環環相扣。

（二）遊戲故事背景

在 1980 年代的古巴，許多難民逃往美國，開啟他們的淘金夢，電影主角-東尼蒙大拿(Tony Montana)也是其中一員。而原先只是在餐廳工作的主角，因緣際會下，經由私酒買賣和販賣毒品，變成佛羅里達州黑社會的新貴，無時無刻為了幫派利益與其他黑道份子火拼，從而踏上了一條不歸路…

遊戲將詮釋主角如何從一位古巴難民，變成邁阿密黑幫龍頭的傳奇一生。

（三）遊戲類型

RPG 角色扮演遊戲。

二、遊戲內容與設計

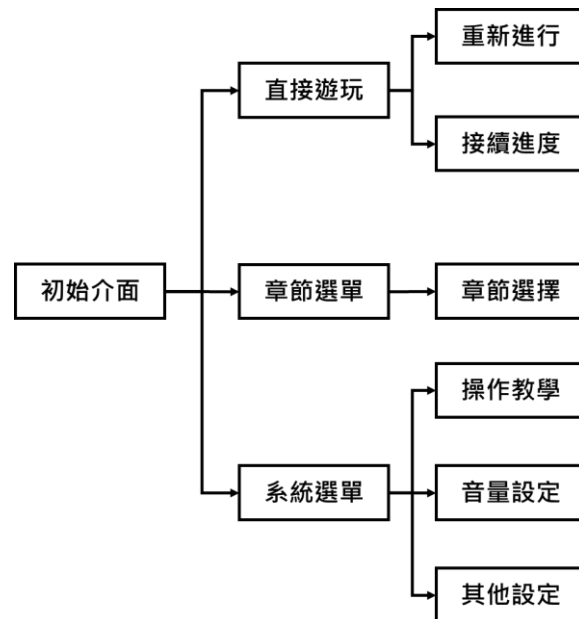
（一）遊戲玩法

故事模式 - 玩家將化身為東尼蒙大拿，在不同的章節中，將會面臨各式各樣的問題與困境，玩家須藉由對話視窗，做出相對應的抉擇，而抉擇的不同，也會進一步引導玩家走向不同的情節支線，此外，在部分章節中，為了達成目標，玩家也需運用武器和敵人決一死戰。

(二) 遊戲設計

1. 遊戲介面

初始介面登入後將分為直接遊玩、章節選單與系統選單，如(圖一)。



(圖一：遊戲介面初步構想)

2. 遊戲物件設定

(1) 人物：將以主角在電影中的形象去做設定。

(2) 場景：電影中相關場景。

(3) 武器：手槍、衝鋒槍、刀劍。

(三) 遊戲操作方式

1. 在故事情節中，透過點擊對話視窗的選項，以做出下一步的選擇。

2. 使用滑鼠或方向鍵操控角色在場景中行動。

3. 透過空白鍵或 W、A、S、D 鍵，使用武器與敵人戰鬥。