



東方設計大學
TUNGFANG DESIGN UNIVERSITY

遊戲與動畫設計系

破碎時空

遊戲專案企劃書

—

製作團隊

學生 林育嘉

學生 曾柄宸

—

指導老師

余宗修 教授

—

參賽編號

2022PC0200 遊戲類 PC 遊戲組

2022 年 4 月 22 日

目錄

| | |
|------------------------|----------|
| 1. 遊戲基本概述 | 4 |
| 1-1 企劃起源..... | 4 |
| 1-2 遊戲名稱..... | 4 |
| 1-3 遊戲類型..... | 4 |
| 1-4 遊戲平台..... | 4 |
| 1-5 基本概念/遊戲玩法 | 4 |
| 1-6 設計目標..... | 4 |
| 1-7 遊戲介紹..... | 4 |
| 1-8 企劃特色 | 4 |
| 1-9 美術風格..... | 4 |
| 2. 遊戲世界架構..... | 5 |
| 2-1 故事背景..... | 5 |
| 3. 遊戲設定 | 6 |
| 3-1 角色設定 | 6 |
| 3-2 怪物設定..... | 7 |

| | | |
|-----------|-----------------------|-----------|
| 3-3 | 地牢/關卡設定 | 14 |
| 3-4 | 藥水設定..... | 16 |
| 3-5 | 寶箱設定..... | 16 |
| 3-6 | 攝影機設定..... | 16 |
| 4. | 介面設定與操作系統..... | 17 |
| 4-1 | 開頭選單 UI..... | 17 |
| 4-2 | 人物選單 UI..... | 18 |
| 4-3 | 遊戲 UI | 19 |
| 4-4 | 關於我們 UI..... | 20 |
| 4-5 | 操作裝置與設定 | 21 |
| 5. | 遊戲各項流程規劃 | 22 |
| 6. | 遊戲開發規劃..... | 23 |
| 6-1 | 開發工具..... | 23 |
| 6-2 | 系統基本需求..... | 23 |
| 6-3 | 團隊分工..... | 23 |

1. 遊戲基本概述

1-1 企劃起源

通過本次參展學習並精進自己的能力

1-2 遊戲名稱

破碎時空

1-3 遊戲類型

動作，探索，Roguelike

1-4 遊戲平台

PC

1-5 基本概念/遊戲玩法

不斷的探索地牢，擊敗地牢生物的同時尋找地牢出口

1-6 設計目標

玩家尋找地牢出口的同時，在過程中加入一些隨機因素來讓玩家思考
怎麼樣運用擁有的資源才會通關。

1-7 遊戲介紹

〈破碎時空〉是一款用 UNITY 開發的冒險遊戲。你需要通過探索這個
地城來尋找出口，路途中棲息於地牢中的生物和陷阱將會阻礙你，保
持謹慎才能逃離地城。

1-8 企劃特色

敵人 AI

1-9 美術風格

點陣圖風格

2. 遊戲世界架構

2-1 故事背景

玩家所在的世界越來越多的生物從地牢湧出，為了小鎮居民的安全你
決定出發前往地牢...

3. 遊戲設定

3-1 角色設定

3-1-1 戰士

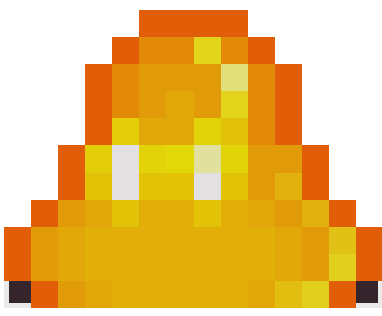
| | |
|---|---------------|
|  | 前往地牢動機 |
| | 為了保護小鎮居民的安全 |
| | 攻擊方式 |
| | 對近距離的所有敵人造成傷害 |

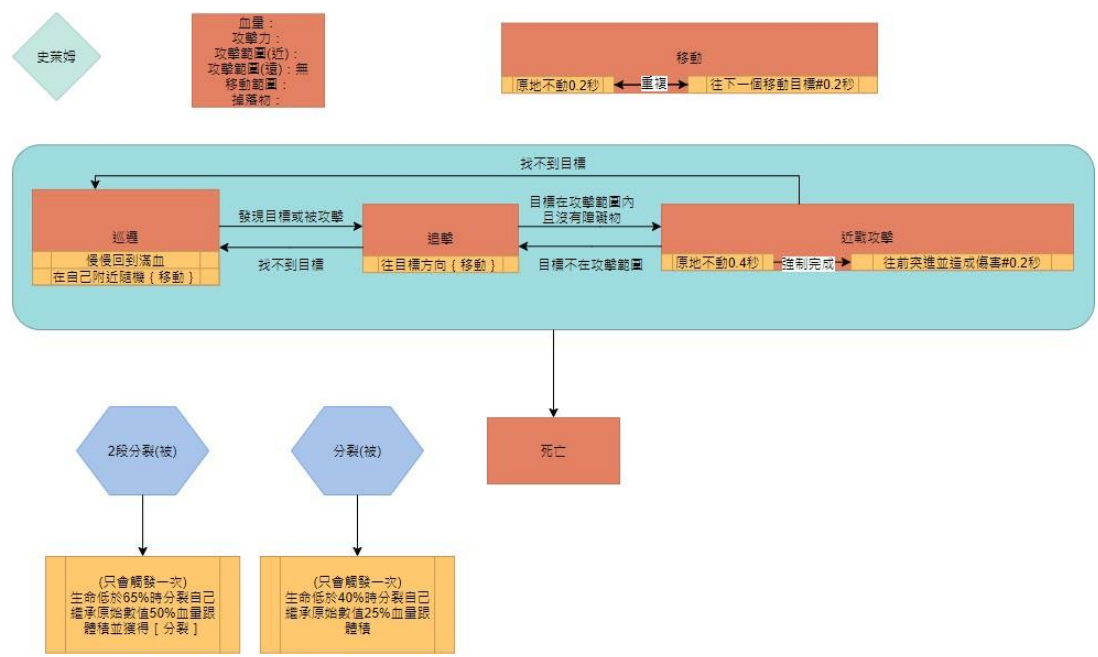
3-1-2 弓箭手

| | |
|--|---|
|  | 前往地牢動機 |
| | 為了保護小鎮居民的安全 |
| | 攻擊方式 |
| | 對遠距離的單個敵人造成傷害 |
| | 箭矢槽 |
| | 最大儲存 10 發箭矢，每次攻擊消耗一發。 停止攻擊後每 0.2 秒補充一發 |


3-2 怪物設定

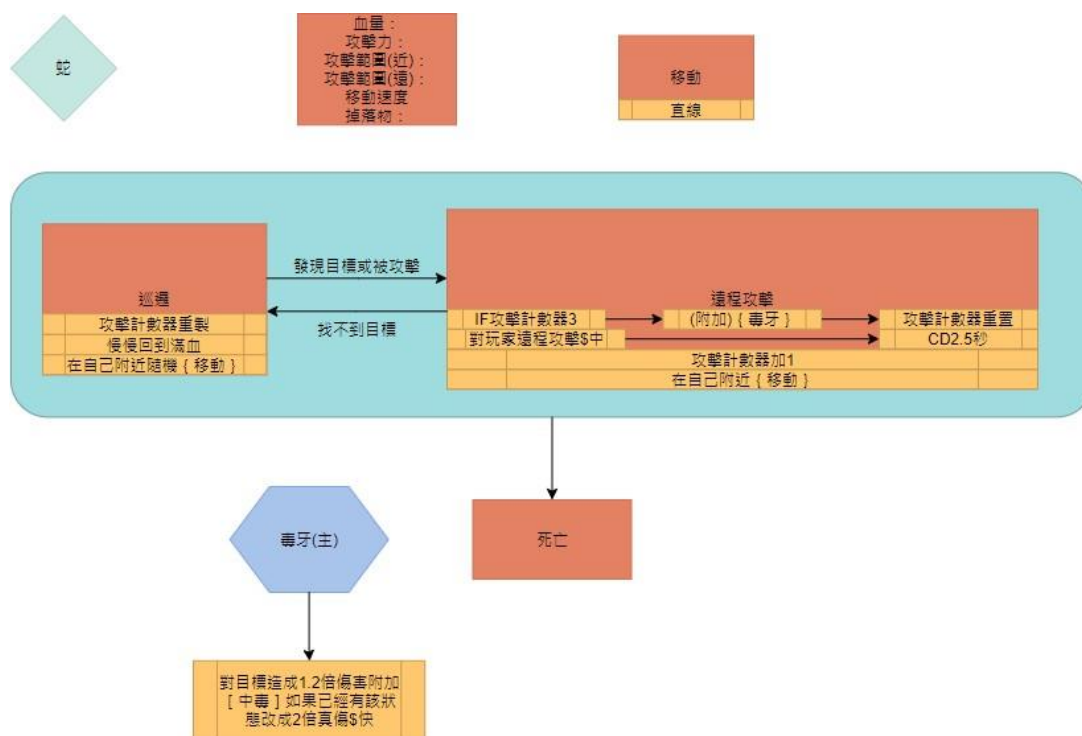
3-2-1 史萊姆

|  | 移動方式 |
|---|--------------|
| | 往玩家方向前進 |
| | 攻擊方式 |
| | 在玩家附近時突進造成傷害 |
| | 特殊能力 |
| | 血量低於一定程度時會分裂 |



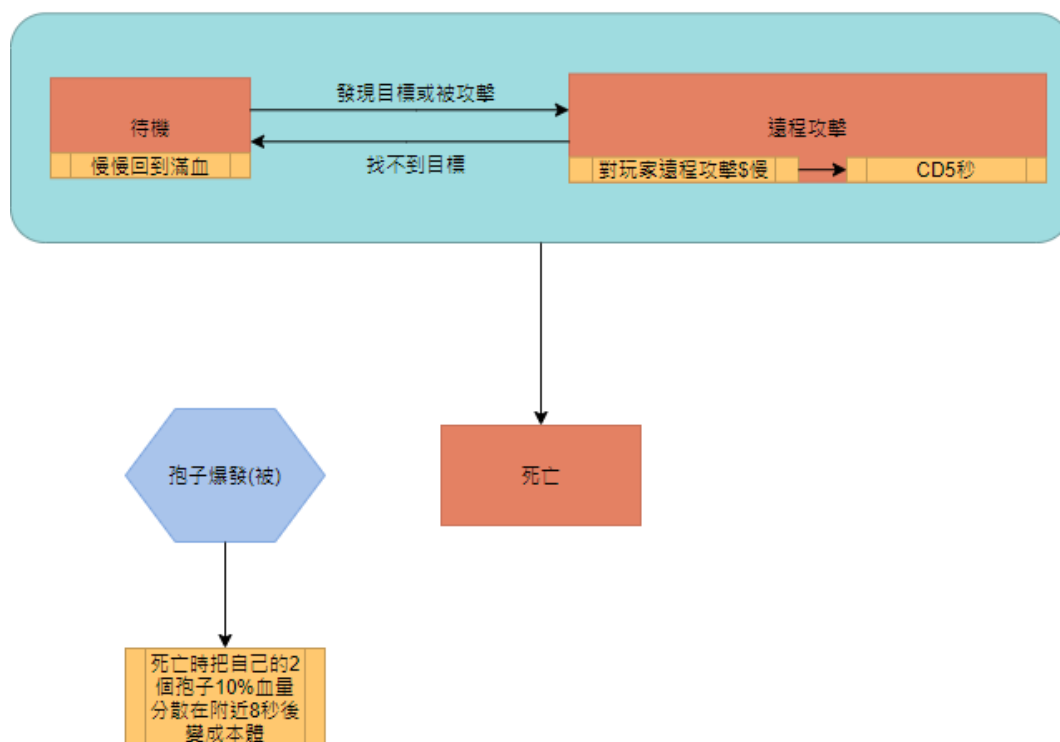
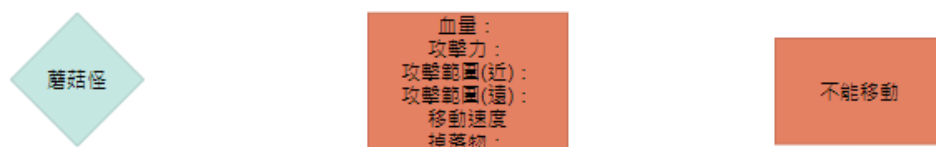
3-2-2 蛇

|  | 移動方式 |
|---|----------------|
| | 在自己附近徘徊 |
| | 攻擊方式 |
| | 在遠程射出毒牙對玩家造成傷害 |
| | 特殊能力 |
| | 再次受到毒牙攻擊傷害會更大 |




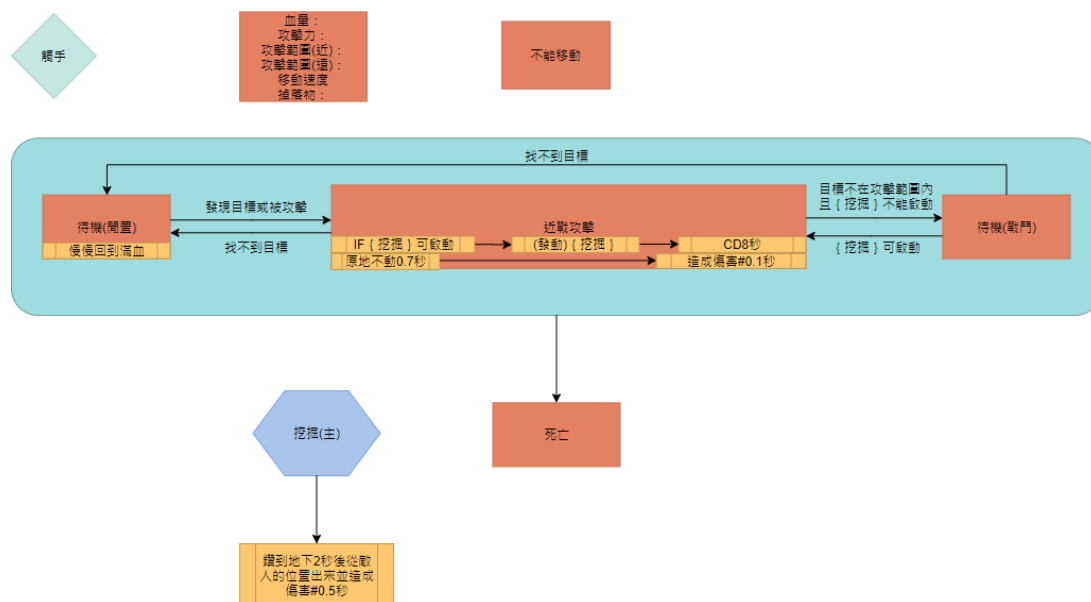
3-2-3 蘑菇怪

| | |
|---|--------------------|
|  | 移動方式 |
| | 停在原地 |
| | 攻擊方式 |
| | 在遠程對玩家造成傷害 |
| | 特殊能力 |
| | 死亡會發散孢子，過一段時間會變蘑菇怪 |




3-2-4 觸手

|  | 移動方式 |
|---|-----------------------|
| | 停在原地 |
| | 攻擊方式 |
| | 在玩家附近時造成傷害 |
| | 特殊能力 |
| | 玩家移動到自己的攻擊範圍外，移動到玩家位置 |



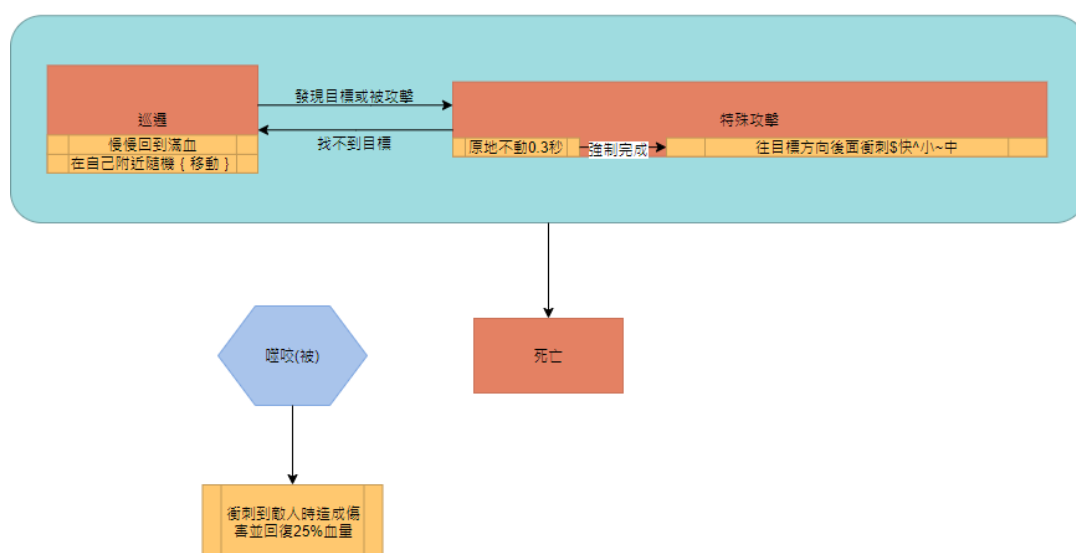
3-2-5 蝙蝠

|  | 移動方式 |
|---|---------------|
| | 往玩家方向前進 |
| | 攻擊方式 |
| | 在玩家附近時突進造成傷害 |
| | 特殊能力 |
| | 在造成傷害時會回復部分血量 |




血量：
攻擊力：
攻擊範圍(近)：
攻擊範圍(遠)：
移動速度：
掉落物：

移動
直線



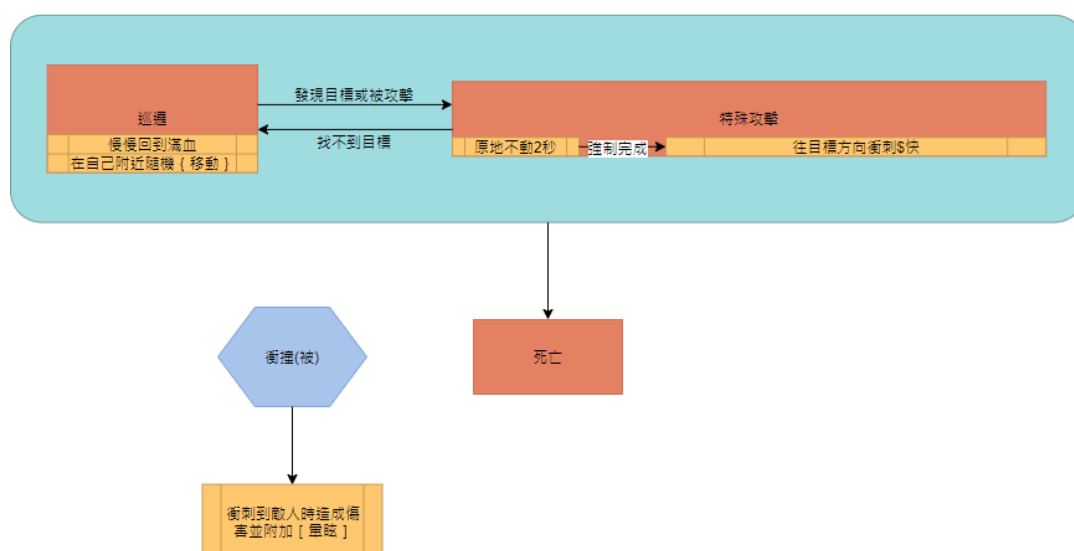
3-2-6 岩石怪

| | |
|---|---------------|
|  | 移動方式 |
| | 在自己附近徘徊 |
| | 攻擊方式 |
| | 發現玩家後會突進到玩家位置 |
| | 特殊能力 |
| | 造成傷害時會附加短暫暈眩 |




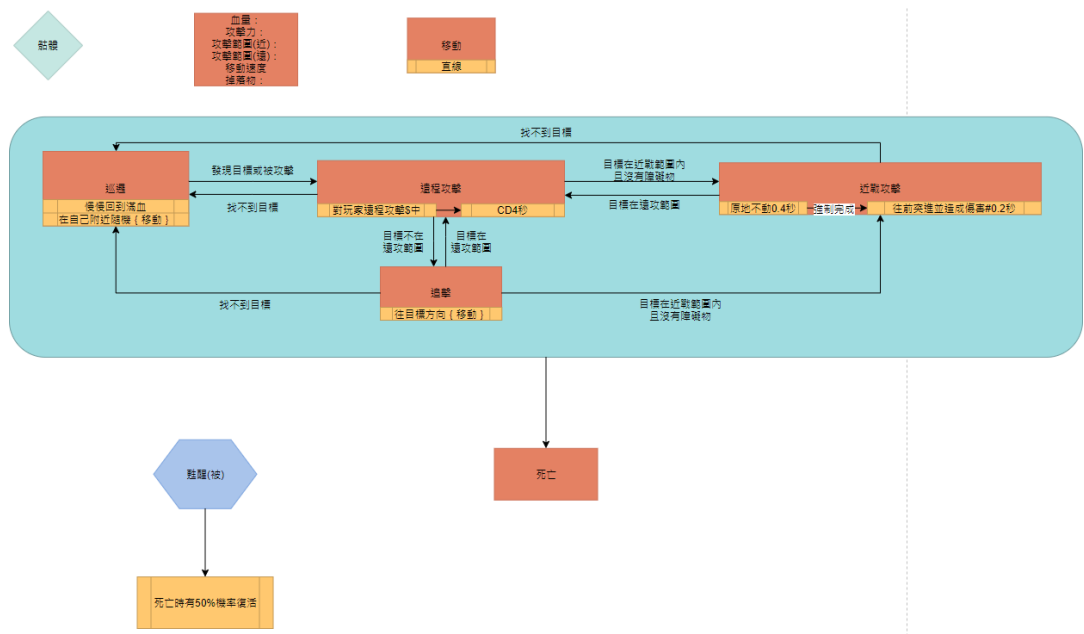
血量：
攻擊力：
攻擊範圍(近)：
攻擊範圍(遠)：
移動速度：
掉落物：

移動
直線



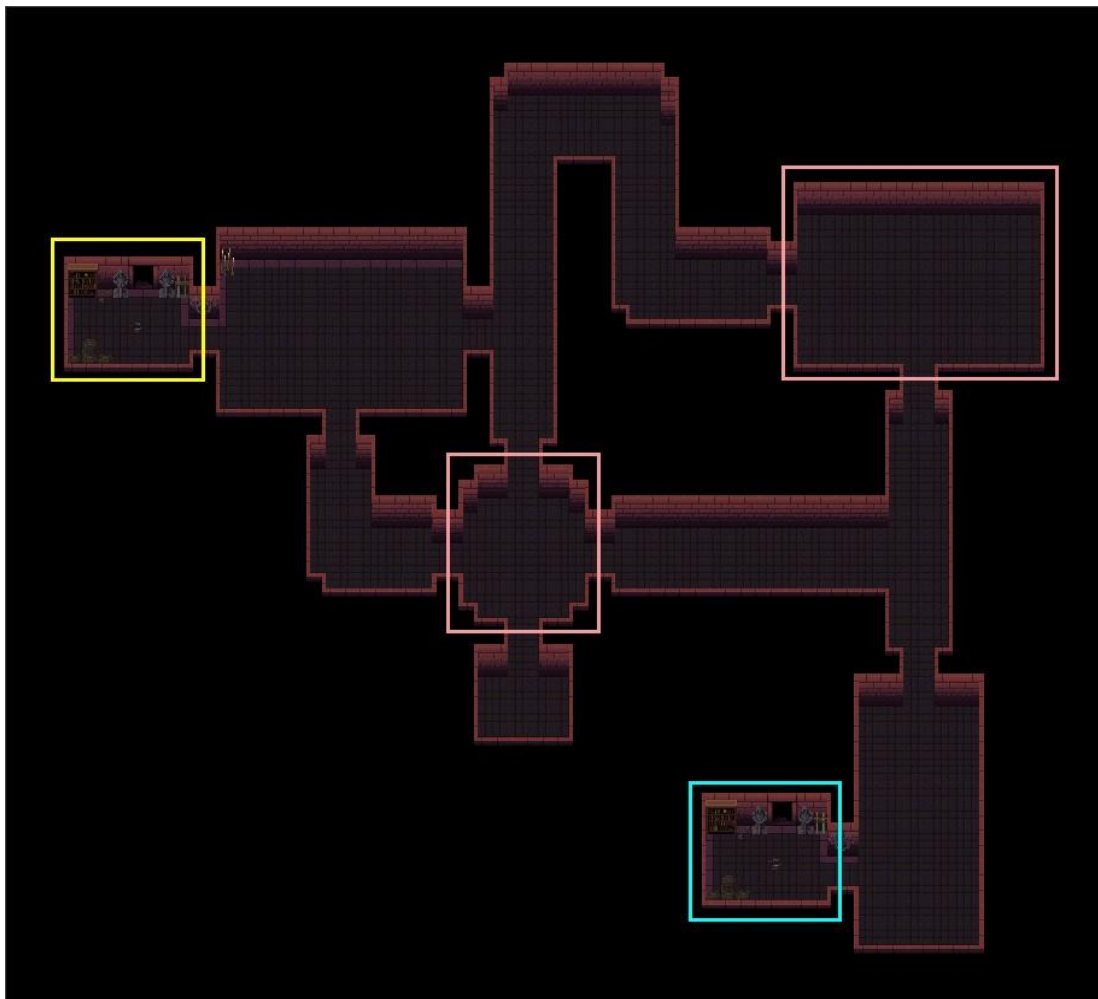
3-2-7 骷髏

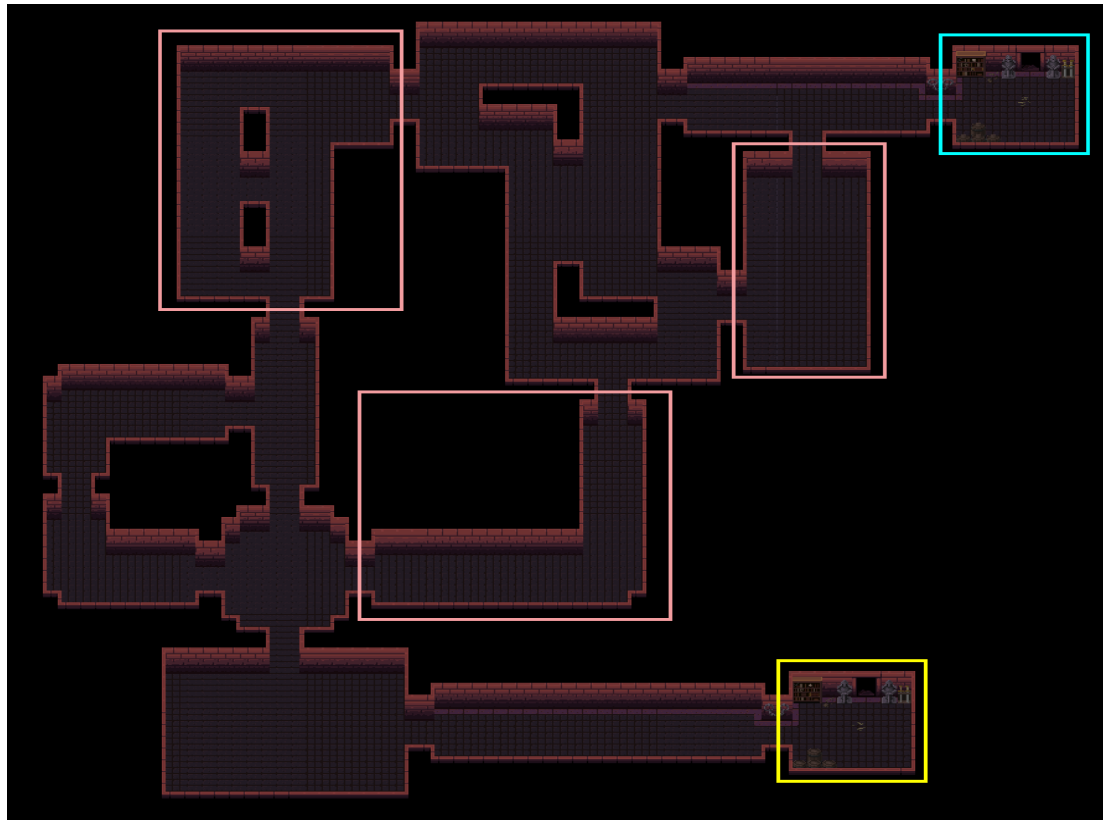
| | |
|---|--------------------|
|  | 移動方式 |
| | 往玩家方向前進 |
| | 攻擊方式 |
| | 玩家在近距離時突進,遠距離時發射光球 |
| | 特殊能力 |
| | 死亡時有機率復活 |



3-3 地牢/關卡設定

3-3-1 地牢地圖





3-3-2 地牢/關卡詳細說明

- 窄口以內的範圍稱為房間(如上圖紅框)
- 玩家剛進入遊戲或進入下個樓層會在起始房間(如上圖黃框)
- 玩家進入終點房間(如上圖藍框)時會往下個樓層移動
- 每間房間內會隨機放置 1~5 生物
(依據當時的地牢樓層，房間大小)
- 生物與玩家處於敵對狀態，不會走出自己的房間
- 生物在一段時間內沒受到傷害會慢慢補血
- 有些房間在進入時窄口處會上鎖，清除房間內所有生物解鎖
- 上鎖時玩家無法離開房間

3-4 藥水設定

- 藥水沒有冷卻限制一次使用一瓶
- 使用藥水會回復 20%最大血量
- 生命值全滿不能使用藥水

3-5 寶箱設定

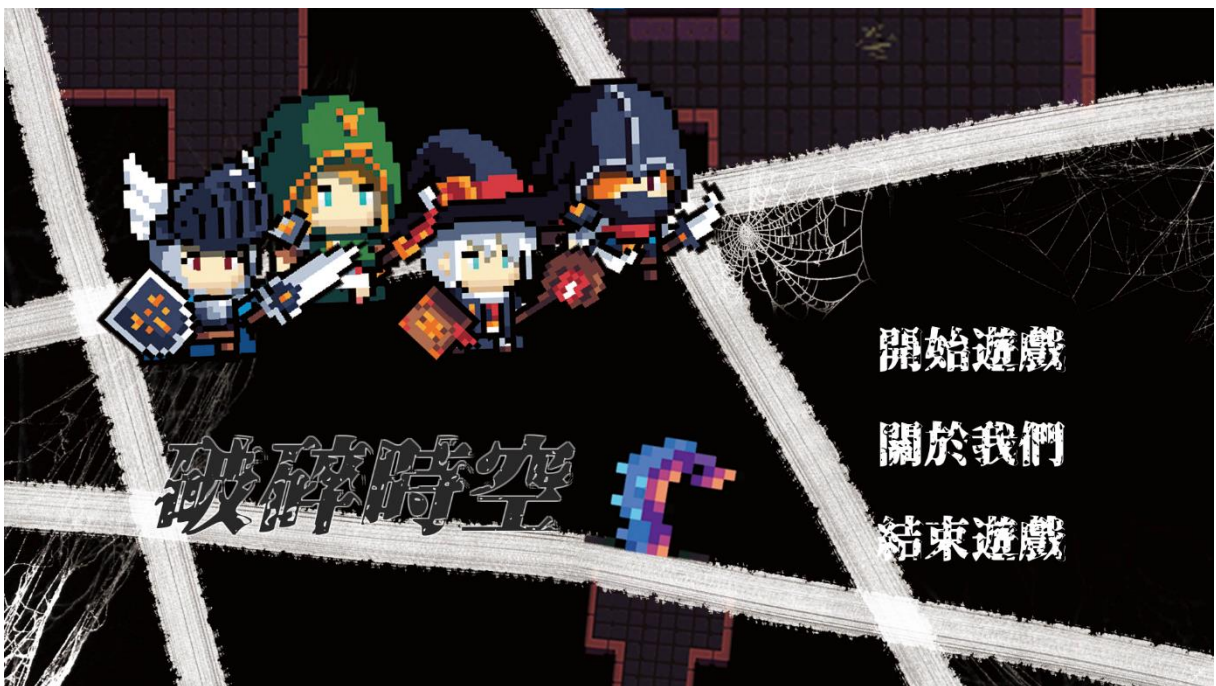
- 寶箱有 75%機率找到藥水
- 找到藥水時會隨機拿到 1~3 瓶

3-6 攝影機設定

- 固定在玩家所操作的角色上

4. 介面設定與操作系統

4-1 開頭選單 UI



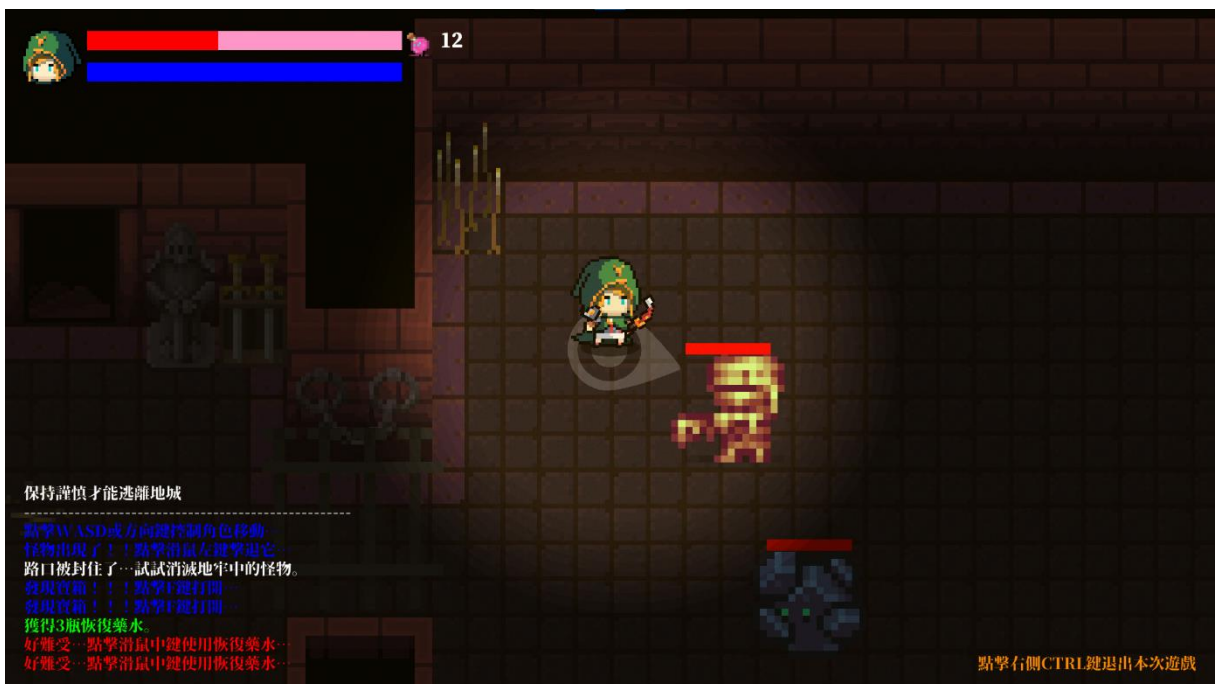
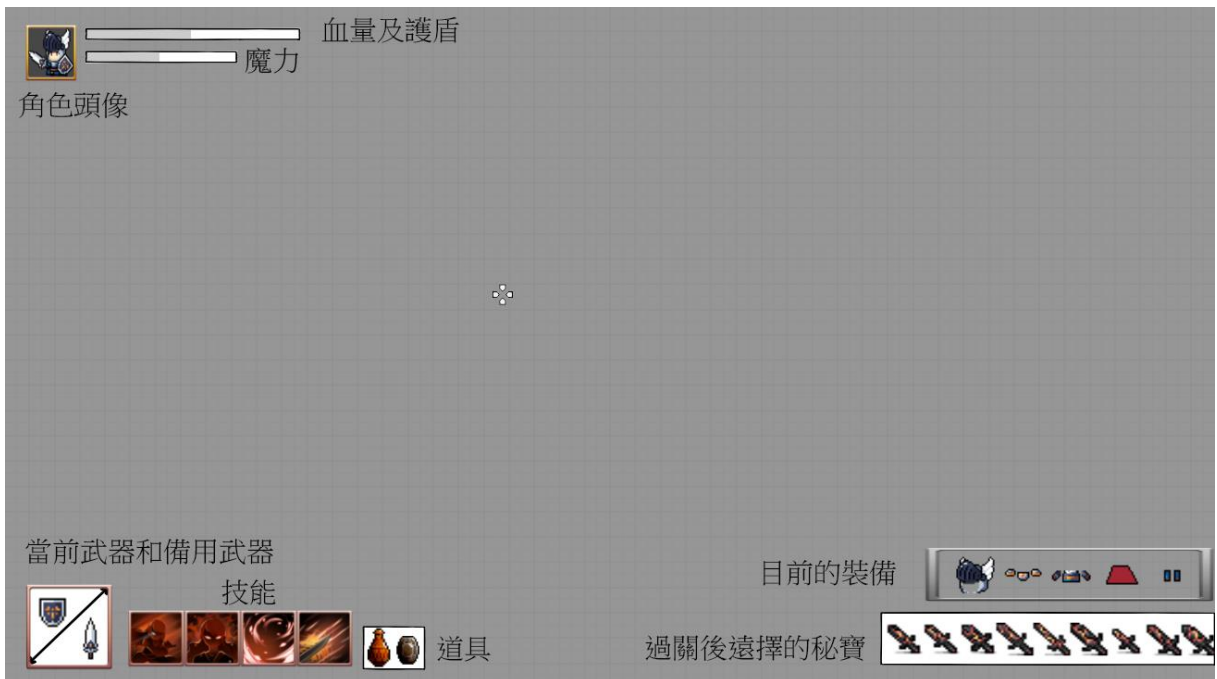
初期設定/完成結果

4-2 人物選單 UI



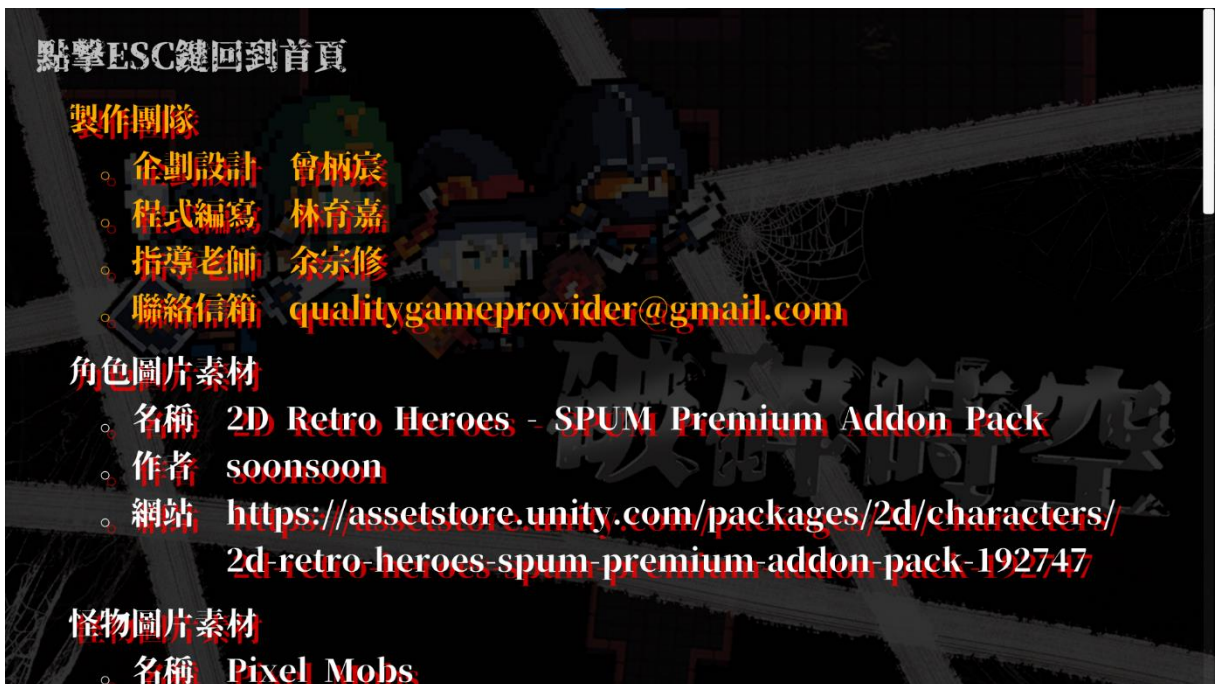
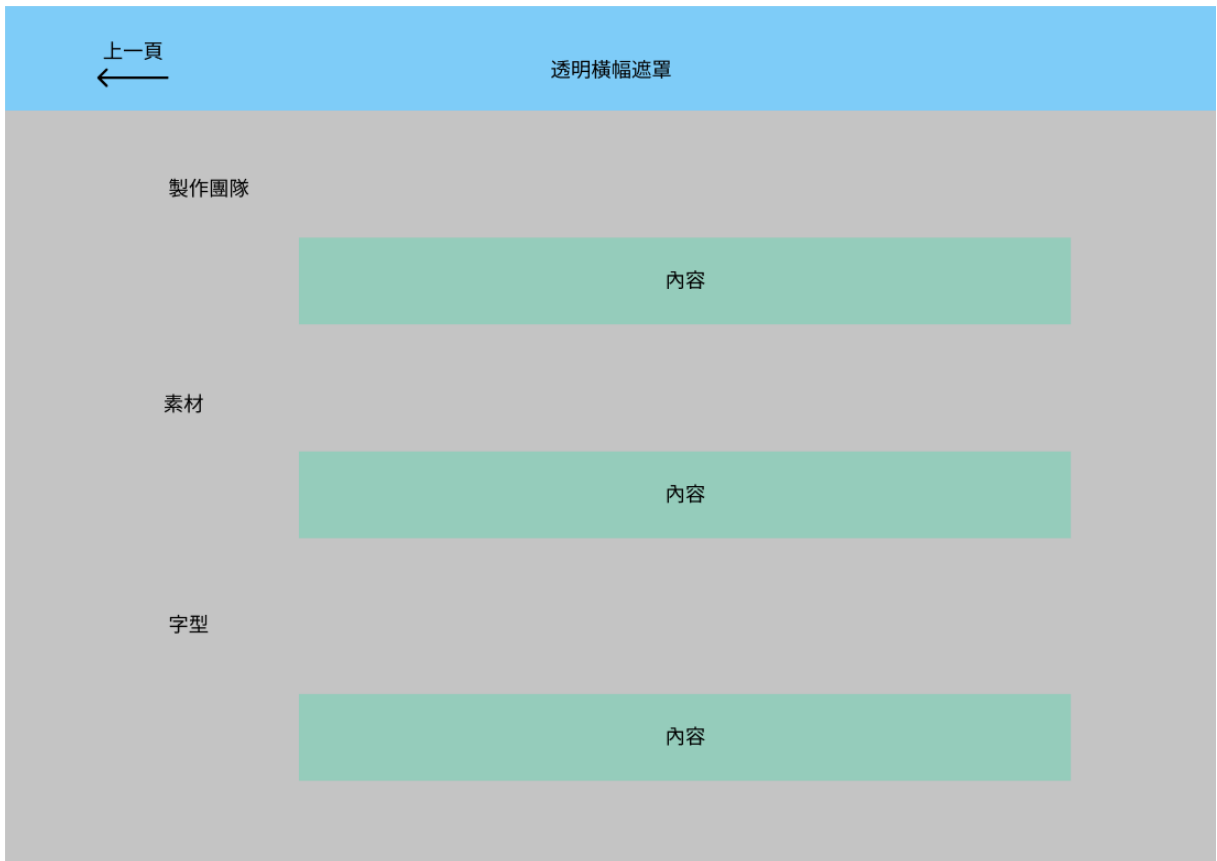
初期設定/完成結果

4-3 遊戲 UI



初期設定/完成結果

4-4 關於我們 UI

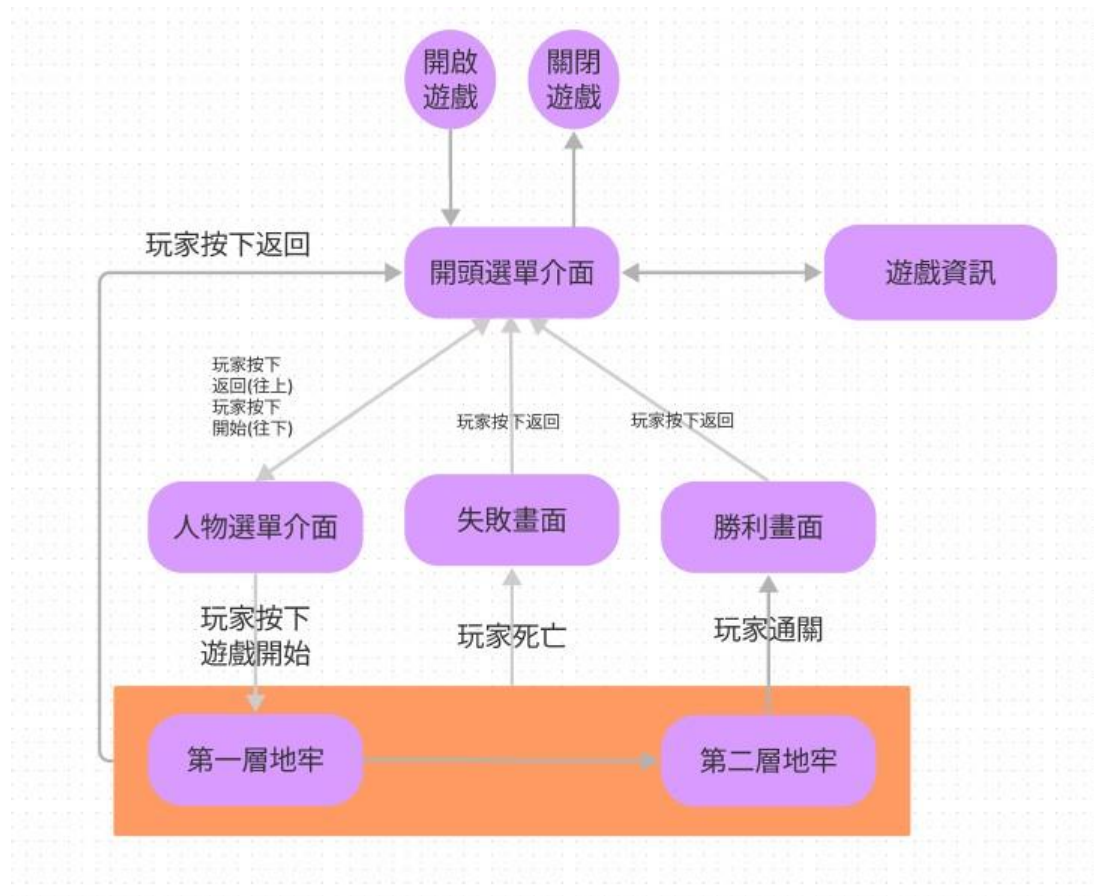


初期設定/完成結果

4-5 操作裝置與設定

| | |
|-----------|-------------|
| W,A,S,D | 上下左右 |
| F | 對可互動的物件進行互動 |
| 右側 Ctrl | 退出遊戲 |
| 滑鼠左鍵 | 攻擊 |
| 滑鼠中鍵 (單擊) | 使用藥水 |

5. 遊戲各項流程規劃



6. 遊戲開發規劃

6-1 開發工具

- 遊戲開發引擎：UNITY
- 美工工具軟體：Adobe Photoshop

6-2 系統基本需求

- 作業系統：WINDOWS 7 (64 Bit)
- 處理器：Intel / AMD 雙核心處理器
- 記憶體：1 GB
- 儲存空間：250 MB
- 安裝方式：解壓縮 ZIP 檔後運行執行檔 Project.exe

6-3 團隊分工

| 姓名 | 職位 | 工作內容 |
|-----|----|------------------------------------|
| 曾柄宸 | 企劃 | 提案/企劃書編寫 提案簡報製作 提案報告 |
| | | 遊戲流程設計 關卡設計 碰撞框設計 角色/怪物設定 |
| | | 介面繪製 場景繪製 特效繪製 音效 |

| | | |
|-----|----|----------|
| 林育嘉 | 程式 | 系統架構 |
| | | 物件關係設定 |
| | | 遊戲流程實作 |
| | | 玩家操作介面實作 |
| | | 關卡實作 |
| | | 狀態機實作 |
| | | 物件池實作 |
| | | 數據存檔實作 |
| | | 運算函式庫 |
| | | 海報繪製 |
| | | UI 介面排版 |