

# 遊戲製作企劃書

遊戲分類：電腦遊戲

遊戲名稱：網球魂

系所：資訊工程學系

學號：1072921、1072926、1072945

姓名：池昀蓁(組長)、林哲緯、黎臻

## 一、 遊戲企劃書

### 1. 簡介

輕鬆玩網球遊戲，不用出外也能享受運動的樂趣。

本遊戲沒有複雜的按鍵設定，有別於一般其他的遊戲，讓玩家可以最簡單的方式進行遊戲。

### 2. 構想

本遊戲可讓玩家與電腦進行網球對打。

電腦的行動方式：依靠演算法自動移動，主動往球的方向跑，跑到球的底下後依球的位置高低(Y軸)選擇高手或低手接球。

玩家行動方式：可利用鍵盤 WASD 鍵移動玩家，按下方向鍵上鍵高手接球、下鍵低手接球、空白鍵發球。

遊戲場景可看到網球場，與記分板，也可看到玩家與電腦的角色。

網球場：建立 23.77 乘以 8.23 公尺的長方形平台，限制人物移動範圍只能在平台上。

記分板：使用 Unity 的 UI Text 元件顯示玩家與電腦的比分。

### 3. 故事大綱

這是另一個地球上發生的故事...

在自己家鄉已經打遍無敵手的主角(阿明)決定出外冒險，闖蕩世界，挑戰自我，於是來到了有著網球之都盛譽的城市，在這裡，聚集了來自外地的各個好手，燃起了主角心中對網球的熱愛之火，究竟，這一次阿明能在高手雲集的網球之都中脫穎而出成為世界第一嗎？

#### 4. 角色關係表

玩家：阿明(主角)

電腦：阿明的對手

#### 5. 遊戲作品摘要

- 1) 遊戲操作方式：點選開始遊戲後，由玩家先發球，玩家利用 WASD 鍵移動，選定位置後，再點按空白鍵發球，電腦回擊時，玩家可按方向鍵上鍵高手接球、下鍵低手接球。
- 2) 遊戲顯示介面設計：  
本遊戲介面採取可愛風設計。
  - a) 選單介面：開始遊戲，球及球拍大小參數選擇，結束遊戲三個按鈕。
  - b) 遊戲介面：網球場、電腦人物、玩家人物、記分板、計時器。
- 3) 遊戲關卡設計：
  - a) 對打模式：玩家發球，電腦接球，電腦不一定能接到球。
- 4) 遊戲計分方式：參考正式網球比賽規則，從0至3分分別為「零」、「十五」、「三十」和「四十」分。先超過四十分的一方，則此局獲勝，三局獲勝後，遊戲結束。
- 5) 遊戲開發使用工具：Unity 遊戲引擎

#### 6. 系統環境需求

Windows 10 (64位元) 作業系統

## 7. 團隊分工

合作：討論與規劃

細部分工：

池昀蓁：玩家腳本設計

林哲緯：電腦腳本設計

黎臻：球與計時器腳本設計

## 三、 使用手冊

### 1. 安裝說明：

將專案資料夾解壓縮後，進入「FinalProjectTennisGameWindows」的資料夾，點選「網球魂.exe」即可執行遊戲。

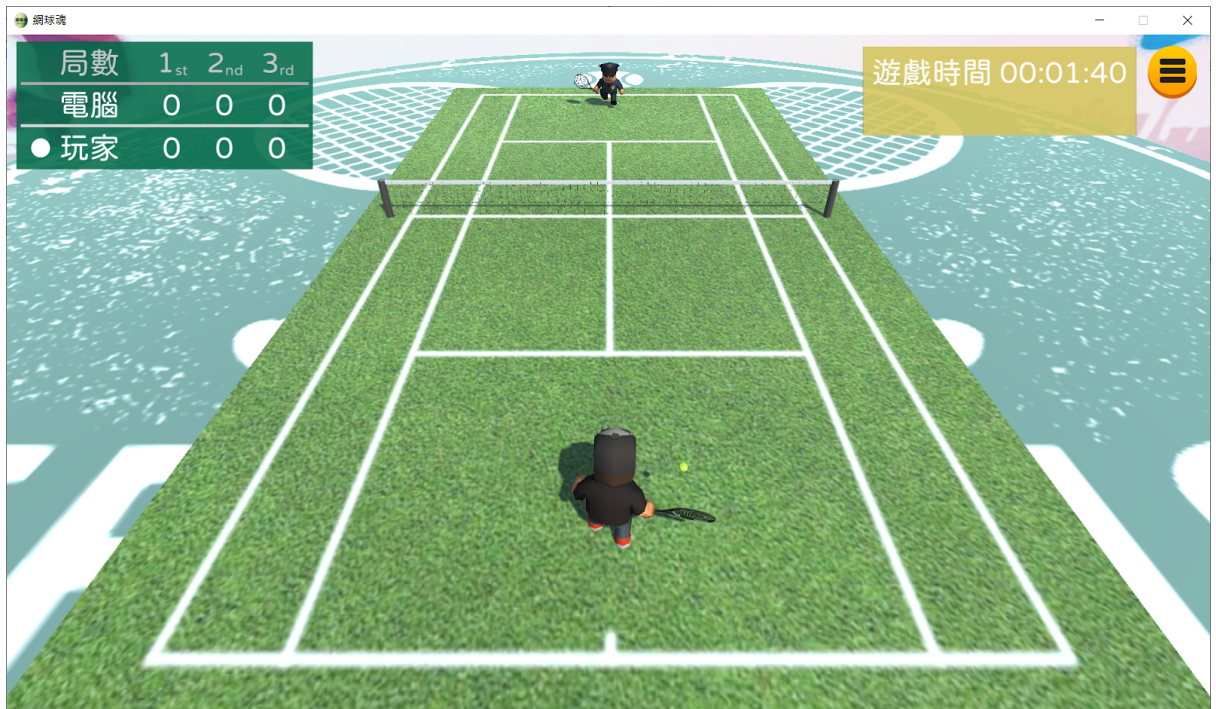
### 2. 操作說明書：

開啟遊戲後，點選「開始遊戲」即可開始遊玩。



利用鍵盤 WASD 鍵移動玩家。

按下鍵盤空白鍵發球、方向鍵上鍵高手接球、下鍵低手接球。



遊戲畫面中右上方有選單按鈕可返回主畫面。

可在選單中可調整球與球拍的尺寸，也可調整玩家移動的速度。

