



學生:1411222006 郭娘伊 1411222016 黃宥寧 1411222017 蔡雨岑
1411222029 林承佑 1411222035 彭泯宸 1411222041 陳櫟任

指導老師:陳賢錫 徐豐明

目錄

壹、封面-----	3
貳、發想-----	3
參、遊戲類型-----	3
肆、故事大綱-----	4
伍、遊戲流程-----	4
一、操作方式-----	4
二、玩法介紹-----	5
三、流程圖-----	6
四、市場分析-----	7
五、甘特圖-----	7
陸、遊戲風格與主角設計-----	7
一、概念設計-----	7
二、風格圖-----	7
三、補充概念圖-----	8
柒、討論修改-----	9

壹、封面

遊戲名稱 NOVICE(菜鳥的意思)

設計概念:畫面以簡潔可愛為主, 以小鳥為logo, 直接把菜鳥形象化



▲ 圖標/LOGO 設計

Logo字體運用手寫及不規則的筆刷，以及亮眼清新的藍綠色，表現出遊戲是很休閒的適合所有年齡層

貳、發想：

在忙碌工作或勤奮向學一整天後，玩手機遊戲應該是大部分人下班下課的休閒娛樂，因為我們覺得要動腦的遊戲(例如：戰略手遊)或需要投入大量心思經營的遊戲(例如：開放世界手遊)不適合在想要好好放鬆時遊玩，所以想製作出一款以休閒為主題並且能夠離線遊玩的遊戲，遊玩方式不會太複雜，讓人能夠打發時間又可以在遊玩的同時感到放鬆，達到“玩遊戲=休息”的效果。

參、遊戲類型：

2D單機 休閒離線小品遊戲 無限時

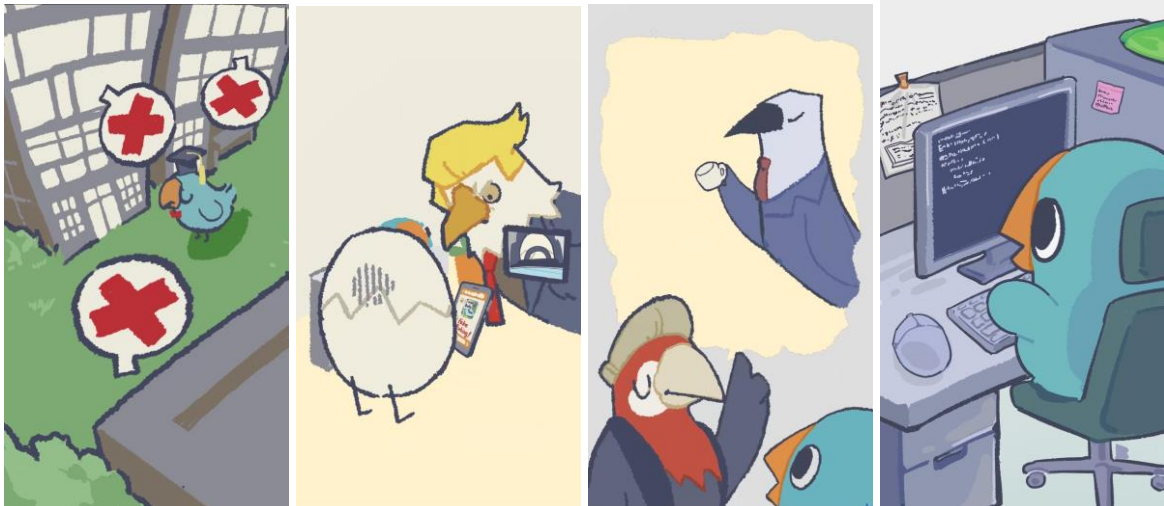
目的：讓玩家在無聊時，有個可以打發大量時間的休閒遊戲

風格：第三人稱視角、多種2D場景

肆、故事大綱：

職場環境是非常冷酷的，菜鳥必須穿梭在辦公室內幫助實習生，並且生存到最後，以打敗現在的體制，成為下一任主管。

開頭動畫及彩蛋動畫：

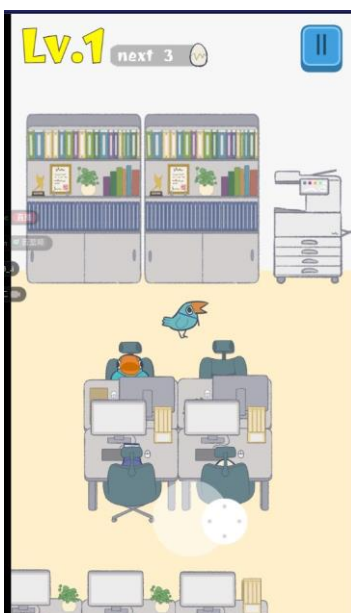


https://drive.google.com/file/d/1LNjKv6HAw4COVGi7fT4T_9jvJaXbZRgK/view?usp=drivesdk
https://drive.google.com/file/d/1_HnGx9jB-CM73G798PUSeZgKqXszl5Yi/view?usp=drivesdk
<https://drive.google.com/file/d/1yO5ZgpkjDQfcuhZ3nG9hXpARSXlk9C-v/view?usp=drivesdk>
<https://drive.google.com/file/d/1bN6uolrx4M4SQHBHahfOzZdcvbJrvKBI/view?usp=drivesdk>
https://drive.google.com/file/d/1XwnLdMyhisvL_v-kcPbAERZXCXZbNXOo/view(最新版)

伍、遊戲流程:

實際操作演示: <https://youtube.com/shorts/uziV9w5QXHA?si=Mo1YkVig0SpYcAoq>

一、操作方式:



以螢幕上搖桿使用手指托動, 或是鍵盤上下左右來操作角色移動

二、玩法介紹:

位階大小



點擊畫面會出現半透明搖桿，移動搖桿可以操作角色方向及行走

靠近實習生可以吃掉
吃掉之後會升級變大



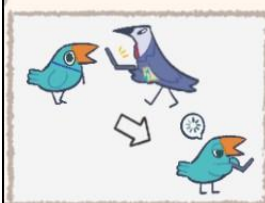
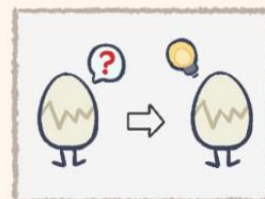
要小心避開比自己體型大的老鳥，靠近之後被吃掉遊戲就結束了

逐漸升級之後
可以吃比自己體型小的
老鳥和實習生



等級和獲得的效果
查看這裡

看到頭頂有符號的實習生
可以過去幫助
會獲得額外的buff



遇到拿著電腦的老鳥要避開
不然會被強制定在原地5秒
有可能不小心被更大的老鳥
吃掉哦

升級到一定的等級
會開啟主管關卡





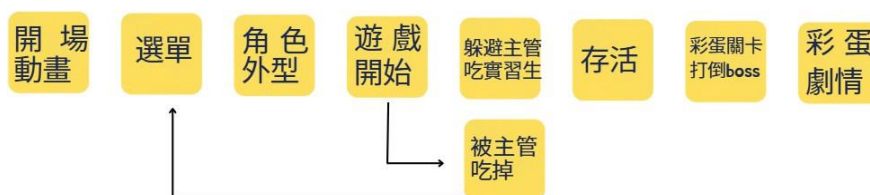
玩法介紹 - 菜鳥如何升等

原本為第 0 等

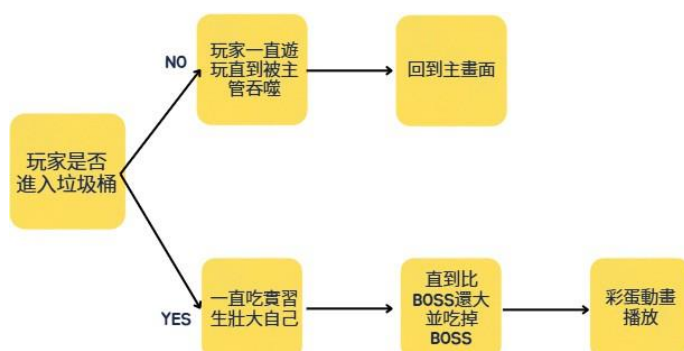


等級	吃掉小雞數量
-第 1 等	1
-第 2 等	2
-第 3 等	4
-第 4 等	8
-第 5 等	16
-第 6 等	32

三、流程圖：



▲ 開始遊戲-結束遊戲



▲ 彩蛋

四、市場分析

1.SWOT 分析

S優勢:遊戲操作簡易好上手, 風格較為清新可愛, 目前年輕族群喜愛風格, 大眾接受度高

W 劣勢:類似玩法遊戲眾多, 如參考遊戲貪吃蛇, 容易應玩法不特殊, 曝光率低

O 機會:遊戲使用較為簡潔的配色及畫風, 角色設計可愛, 且可配戴不同飾品, 迎合時下年輕人風潮

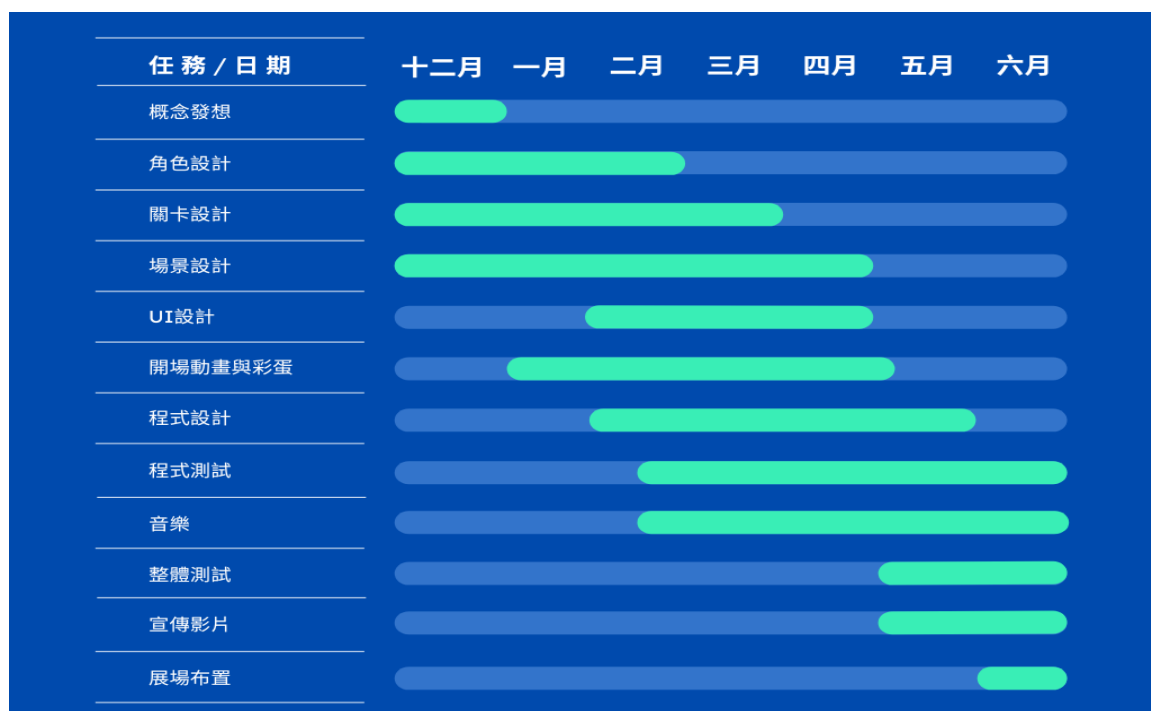
T 威脅:現今市場以連線遊戲為主, 刺激的對戰遊戲被大部分人喜愛, 沒有劇情小遊戲, 相較起來平淡

2.目標市場與受眾

目標市場:休閒小品、單機遊戲

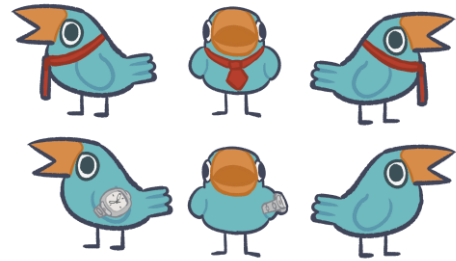
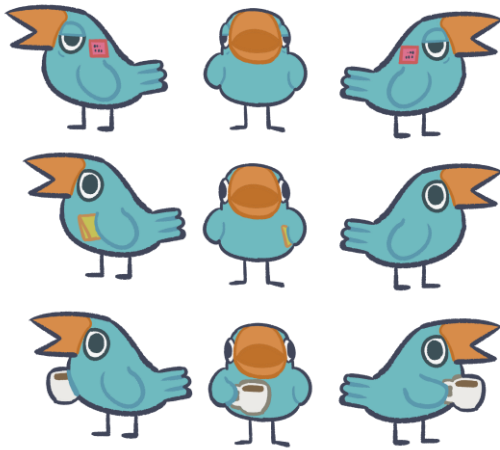
目標受眾:喜好休閒小品遊戲的玩家、需要打發空閒時間的人

五、甘特圖

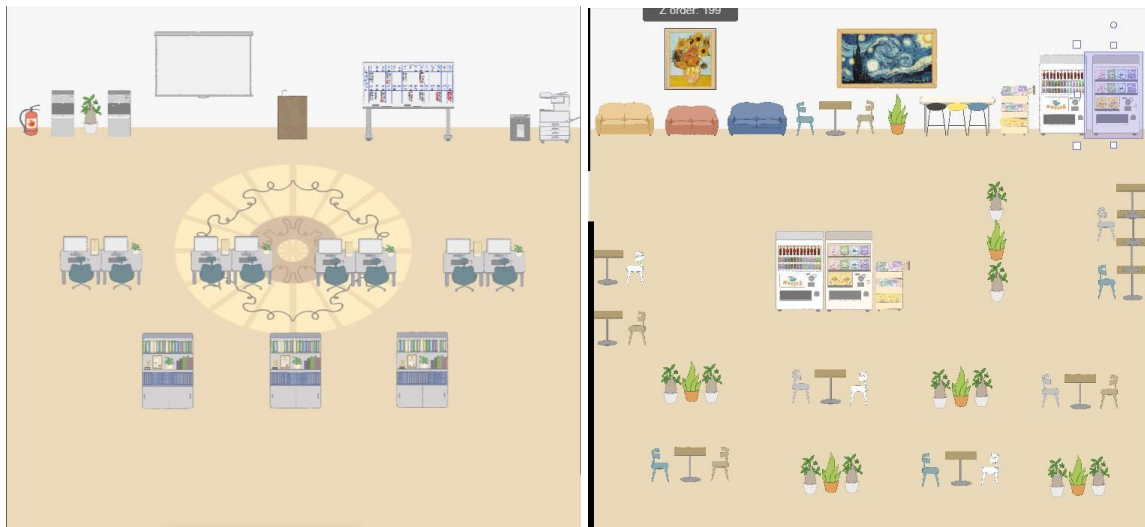


陸、遊戲風格與主角設計:

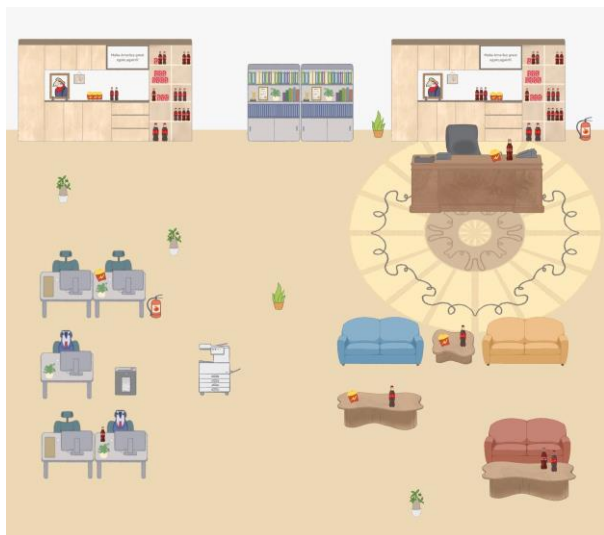
一、概念設計：



設計概念:辦公室有不同空間, 內中設施不盡相同(左圖會議室;右圖茶水間)。



BOSS關卡場景圖&原草案示意圖



二、補充概念圖:

遊戲開始/結算介面(遊玩記錄更改為打敗主管清單)

柒、所有討論與修改：

播完前導動畫沒有跑出文字教學

幾等可以吃老鳥沒有說

按跳過才會出現文字教學

原本的道具欄沒有刪掉

吃的數量不要用負數

boss門不要壓在畫上

三級之後有升級數量會越吃越多的問題(吃老鳥時發生的 一定要吃剛好的數量

牆壁稍微不明顯

角色移動會有點飄移

老鳥有時候會穿牆

進入**boss**房重製等級對玩家不太友好 可能要加個說明

老鳥或**boss**有時候直接出現在臉上無法反應導致遊玩時間變很長

老鳥跟**boss**碰撞體積有點太大

在進入**boss**關卡的時候視角移動時，需要所有生物動作暫停，不然會有可能那時候被老鳥碰到就結束了

boss關卡開放改成**456**等級再開

背景的物件太貼牆，沒有體積感

辦公室的辦公桌有些地方會卡住實習生和老鳥

辦公室物件有些體積還沒設置好

馬斯克會被碎紙機卡住

主角有時候會被牆卡住

在吃掉或被吃掉之前最好可以有一個小提醒（有和兩岑討論過會加兩個小提醒的圖）

在走路時，角色會左右偏，前方的視野會縮小，容易被貼臉，看看視窗視野能不能固定

Boss關卡開啟的提醒會被物件擋住

Boss關卡的門沒有按顏色放（我後續更新門的時候會把角色對應顏色備註上）

設定介面在遊戲內也需要一個

在初始化面時調整音量的部分沒有反應，在進入時音量也有問題

教學冊的部分沒有返回鍵，想回上一頁需要按到結束重新看

感覺進**boss**關卡之後還需要有一些文字的劇情引導，這部分等修正完其他**bug**感覺有需要可以再加

-玩法簡單易懂

-有一些挑戰性

但好像有幾個小**bug**

-老鳥好像有時候會倒車移動,就是臉部向著你的方向但是往後移動造成有點怪怪的判斷你不知道他是往前還是往後

-音效調整好像沒有更改遊戲的音樂

-遊戲搖桿感覺上反應有點遲鈍