**遊戲設計提案企劃書**

|  |  |
| --- | --- |
| 題目 | Resurrection |
| 組長 | 黃熙程 |
| 組員 | 吳柏輝 楊翔雲 謝易文 歐陽昀妮 林資易 |
| **故事敘述：**  In 2021, due to the rise of ISIS in 2014, they have been an incredible force in the world. The ISIS recruited a huge amount of people all around the world. And the number is still rising rapidly. Almost 20% of the people in the world follow ISIS’ lead. While ISIS has been more and more powerful, the population of the world have been also decreased to 5000 million. The members of ISIS have always indicated that “there is no real justice in the world. The justice is in neither America nor ISIS”. Their goal is originally to build their own country, but the ambition has come up big to destroy and re-create the world.  Knowing that the view of the world has been tilted, the world needs a new powerhouse to stabilize the insurrection. The heads of the world, literally based on America, China, Russia, France, Germany and England, are on the way to prepare for the World War III to destroy ISIS and its terrorism. In order to prevent a major population loss to the whole world, they have united to start working on a veiled project to vanish the ISIS without marks. The project S3, Selection for Societal Sanity.  The first step of the project was to get ISIS’ classified information and try to prevent lethal act as possible. The union tried to train a special military team to sneak into Afghanistan to join ISIS as spies. Eventually, six agents were selected to go on the mission. The new Team TED, Terrorism Eliminating Division, was sent to Afghanistan in October, 2021.  Frank Muhammad, the captain of TED, was basically from Iraq. But he moved to America when he was born, the time of The First Persian Gulf war. He was picked up by an American soldier in war. The soldier felt guilty by killing Muhammad’s parents. So he broke the rule and brought back the child to his homeland America. Before Muhammad knowing this fact, the soldier was missing in The Second Persian Gulf war in 1990, the time Muhammad was at age of 10.  Muhammad had gradually gained his loyalty of America because of the environment he was in. He knew he should be an American. But he always has the contradiction that he should have the fury toward the U.S. The army education effectively shook this thought off his mind continuously. When the time came to 2021, he was already the elite of U.S. army. And he had a chance to go back to his homeland to see these crazy things happening… | |

**遊戲類型和風格：**

挑戰應用，屬於探索類型，風格為經典牢獄逃脫。

**遊戲角色：**

1. 法蘭克

為此遊戲之主角，身為美國派出安插在ISIS的間諜，嘗試偷取機密資料而被 ISIS 成員發現，而被囚禁於 ISIS 內部監獄。現在正處於監獄某處，等待任何一個轉機準備逃離這個看似堅不可摧的監獄…

1. ISIS 眾成員

作為主角法蘭克所對抗的敵人，一旦發現任何臥底的行蹤，將會排除異己。遵照著高層的命令，無論曾經是否為自己的同胞，背叛 ISIS 的 人將遭受處決。

1. 其餘臥底

隨著法蘭克被 ISIS 察覺臥底身分並被關入牢裡，其餘臥底也相當著急自己的身分暴露，但目前不知是否有人也暴露了行蹤。也許法蘭克在逃離的過程中，可以受到他們的協助，亦或是拯救他們一起逃離。

**遊戲特色：**

相較於一般上帝視點的 2D 遊戲，這個遊戲的控制被精簡到只有移動以及與物件互動的操作。因此需要判斷敵人當前狀態，敵人之間的交互關係，制定策略偷取鑰匙。因遊戲中分為非警戒以及警戒狀態，故使用者可以藉由遊戲中的遮蔽物以及道具系統來幫助使用者恢復到初始狀態，或是刻意引起注意來突破關卡，此遊戲罕見地融合了動作性以及冒險性，故使用者可以感受到自由度以及滿足探索的好奇心，難度設計也不易讓使用者感到挫敗而降低進行遊戲的意願。

**遊戲性：**

根據使用者從關卡起點躲避、誘導敵人，並偷取開啟路線的鑰匙，進行到下一個關卡的步驟來看，此遊戲身為一項挑戰應用的探索遊戲。融合了反應時間挑戰即協調挑戰的元素來讓使用者與AI作競爭；並且具有知識挑戰的元素讓使用者循著常識來避免文字的說明，看整體遊戲介面便可了解突破關卡的要件為何。

**介面設計特色(如何結合尼爾森準則)：**

系統狀態可見度

將會在畫面邊緣用圖示表示目前的時間、剩餘時間、剩餘生命值、已取得道具，並且會在取 得道具及通關時利用音效提醒使用者，並且在 title 標示目前所在關卡以及總關卡。 系統與真實世界的關連性 遊戲道具的設計和躲避獄警視線的遮蔽方式實際上符合認知的物體，如鑰匙開鎖，遮蔽物躲 藏等，且當獄警的懷疑敏感度上升時也會利用鮮豔顏色警示危險度上升，道具的圖示以輪廓呈現，如鑰匙，遮蔽用的盆栽或櫃子等。

使用者控制自由度

使用者只須用鍵盤控制主角移動、拿取道具、躲入遮蔽物、開鎖等動作，且若已經通過該關 卡就可以不必再從第一關重新開始。

一致性及標準

除了地圖隨著關卡不同而改變之外，操控方式、擁有道具、基本資訊及生命值顯示資訊都會 在固定位置以利使用者查看，相同關卡的地圖及道具擺放位置不會再隨機移動，所有關卡的 警告信息及過關信息都相同。

預防錯誤

在遊戲正式開始前，有教學關卡從簡到繁的操作漸進，降低錯誤操作的機會。操作錯誤發生 時，遊戲重新會再做一次提醒以免誤觸，提示使用者進入的之前的教學關卡。

讓使用者認識系統而非記憶

遊戲正式開始之前會有詳盡的 UX 以利使用者學習操作方式，若有錯誤訊息會完整表達錯誤 原因使得使用者了解自己為何犯錯。同時在後續關卡需要操作某些按鍵時，會以抽象化的方 式來讓使用者認知到目前被期待作出甚麼動作，如圖案可讓使用者直覺了解該介面的意義、或是提示音會告知錯誤，這些視聽覺的元素將不同於教學關卡，可概略說明目標與操作方法。

靈活性與使用效率

操作方式用最少的鍵盤配置，常用的功能會做成快捷方式讓進階使用者快速使用，提供螢幕 圖示操作，利長時間未進行遊玩的使用者重新導入遊戲。

美感與簡約的設計

利用網路上精美的免費素材當遊戲背景及各種道具人物圖像，音效也會第一時間讓使用者聯 想到正確的情境，如開鎖時有咔嗒聲響，失去生命值時有降低音調的失望效果音效等。

幫助用戶辨識偵錯、從錯誤中恢復

當錯誤發生時會有彈出式訊息包含詳盡說明讓使用者了解錯誤原因，並且在訊息框內提供除 錯方式的連結讓遊戲繼續執行或重新執行。未達成關卡條件時，提示解決方案。

幫助與說明文件

除了遊戲開始前的教學之外，遊戲會附贈一個說明的 readme 檔案，包含遊戲操作方式、操 作鍵功能、角色概要。作者聯絡方式及錯誤回報等訊息，且再遊戲進行過程中也可以暫停並 點選說明按鈕讓說明文件出現，讓使用者隨時都能再次學習。

**音樂：**

此遊戲的背景音樂較容易令人緊張，通常為單音連續重複並反覆的加強減弱，會使人有身處禁地以及未知的感受。音效部分，緊張時的心跳聲以及敵人的腳步聲也能當作SE加入遊戲，讓使用者有角色帶入感以及真實感。而大部分的音樂較頻繁使用弦樂器，可以帶出未來感的世界觀。

1.   主頁背景音樂

2.   關卡背景音樂

3.   獲取道具效果音

4.   道具使用效果音

5.   警示危險效果音

6.   躲入遮蔽物效果音

7.   正進行處理的運行聲

8.   玩家、敵人移動聲