

火火小天兵

組 員：黃鈺雯、曾聖雯、服部和也

指導老師：張志祥



項目 介紹



1. 目的與動機
2. 介紹遊戲
3. 遊戲玩法
4. 遊戲介面
5. 成員分工
6. 未來方向與結果期望

嚴肅 遊戲



- 嚴肅遊戲歷史悠久
- 共同點有著娛樂以外的主要目的
- 增加對學習內容的理解與印象

特性	內容貼合	深度	泛用性	成本需求	技術難易
內容 遊戲化	高	深	低	高	難
結構 遊戲化	低	淺	高	低	易

發想 目的



- A1：造成人員死亡之火災案件
- A2：造成人員受傷、涉及糾紛、縱火案件
或起火原因待查之火災案
- A3：非屬上述A1類、A2類之火災案件
簡稱（火災案件搶救出勤紀錄表）

表1 109年A1、A2、A3火災發生次數統計表（次）

年度	項目	A1	A2	A3	合計
109年	火災次數	128	1,010	21,110	22,248
	百分比	0.6%	4.5%	94.9%	100.0%
110年	火災次數	115	941	20,628	21,684
	百分比	0.5%	4.3%	95.2%	100.0%
增減情形		-13	-69	-482	-564

目的 動機



- 市場為全年齡層
- 大腦善於圖像記憶
- 主力宣導小學生至國中生
- 正面教材、宣導相關知識
- 透過遊玩方式記憶消防用具
- 盡力爭取放置在消防局小遊戲之中



SWOT 分析



介紹 遊戲



遊戲名稱：火火小天兵
遊戲類別：嚴肅遊戲、劇情
遊玩人數：單人
支援語言：中文
美術風格：3D現實
遊戲分級：普遍級



主角

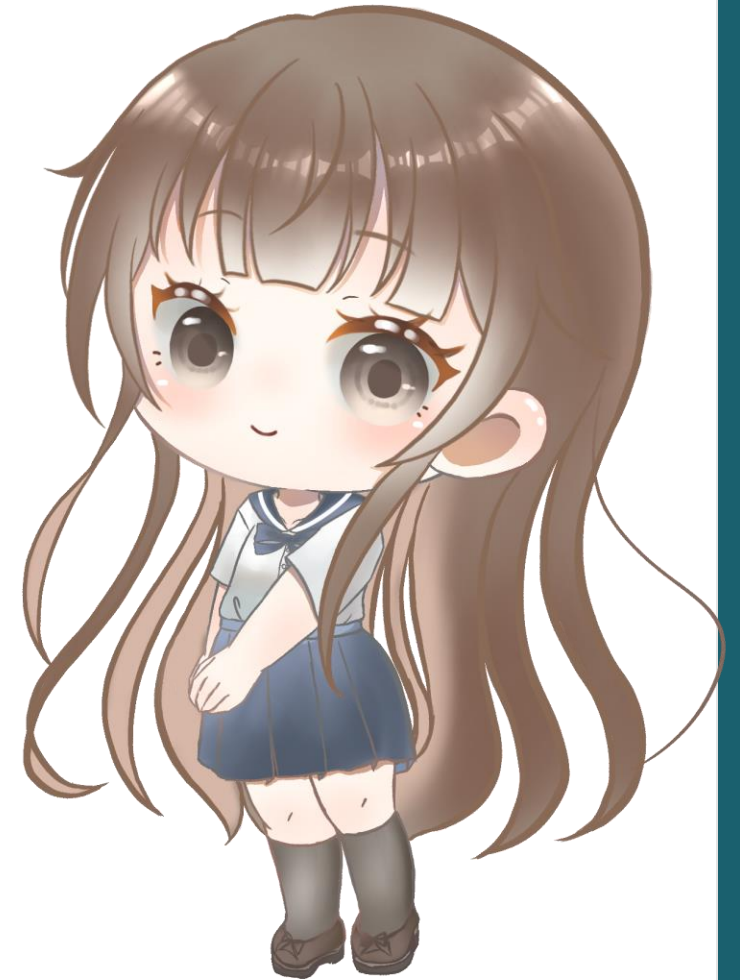


姓名：艾妲

年齡：15歲

個性：活潑、熱於助人、聰明
樂觀開朗

座右銘：不要放棄！



遊戲故事線

女主角在夢中夢到火災場景
卻無能為力去阻止悲劇的發生
這起火災卻是女主角現實中發生的事故
而女主角在早上看到新聞而震驚到是夢中的場景
而來自未來的機器人卻跟女主訴說讓他看到的火災
為了防止以後的事情要請女主去破解



遊戲 玩法

遊戲功能↵	操作說明↵	
移動角色↵	<ul style="list-style-type: none">● W：前進↵● S：後退↵● A：往左↵● D：往右↵	<ul style="list-style-type: none">● Shift：跑↵
旋轉視角↵	滑鼠移動↵	↵
繼續劇情對話↵	滑鼠左鍵↵	↵
場景物件互動↵	左鍵：物件互動↵	R：碰們，F：開門↵

開發 軟體

遊戲引擎:  **Unity**

美術軟體:  | Adobe
Photoshop

 | Adobe
Illustrator

建模軟體:  **ZBRUSH**

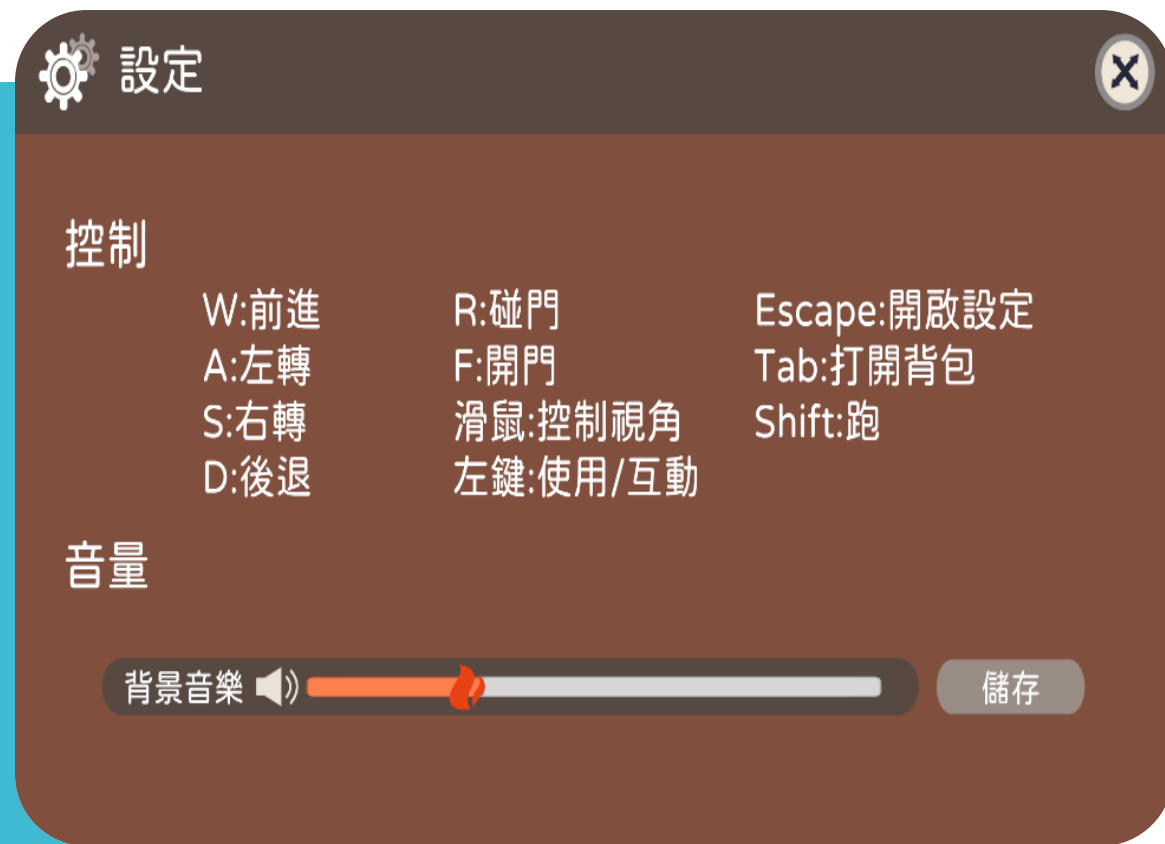
 **AUTODESK®
3DS MAX®**

UI以及UX介面

主選單



功能選單



UI以及UX介面

背包介面

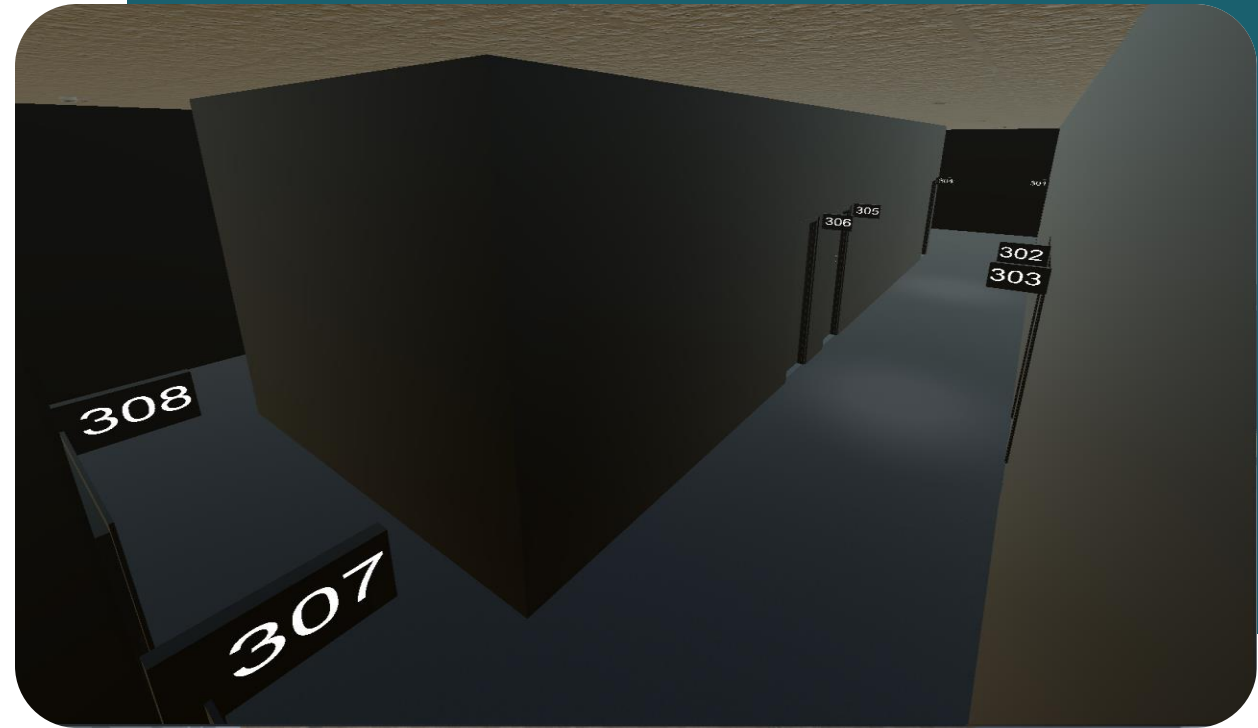


遊戲介面



遊戲場景

KTV



遊戲場景

Skyscraper

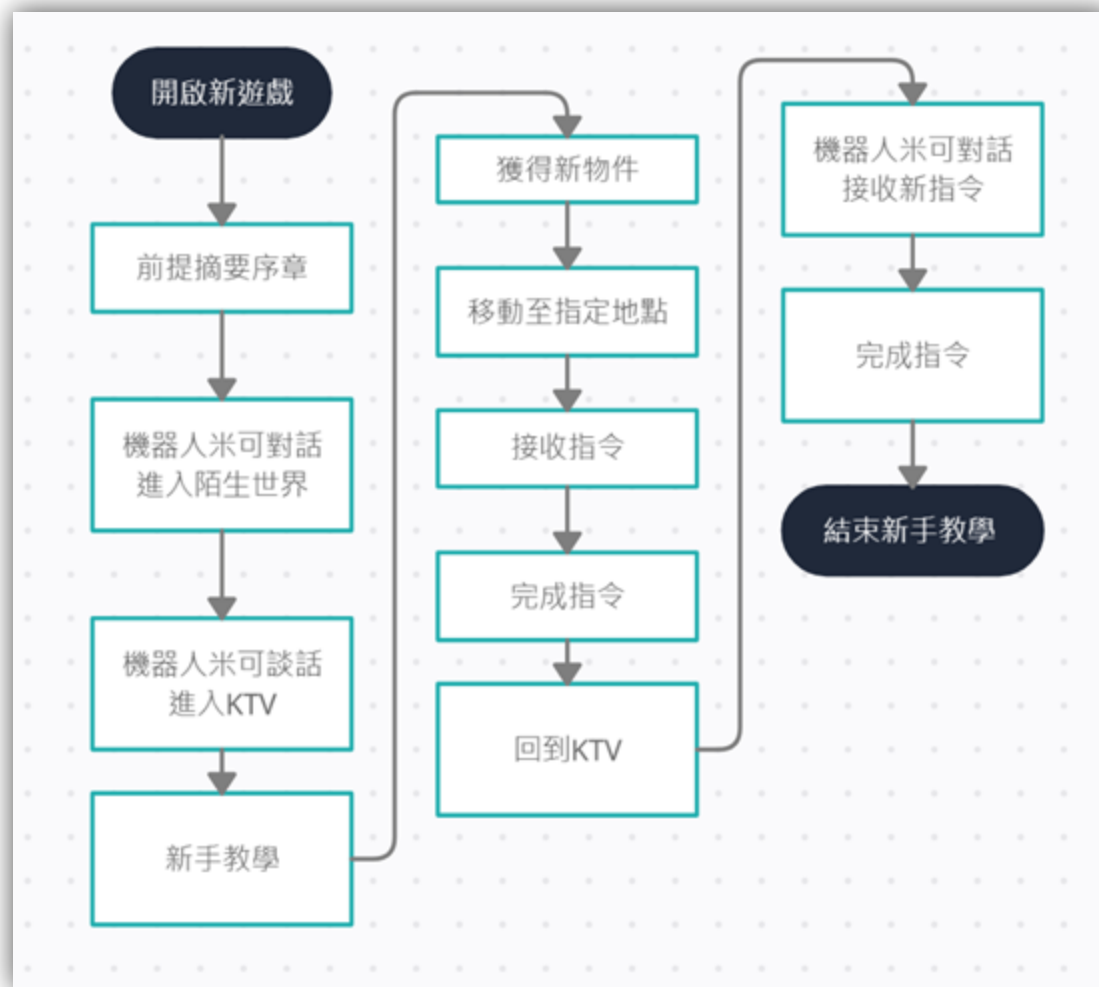
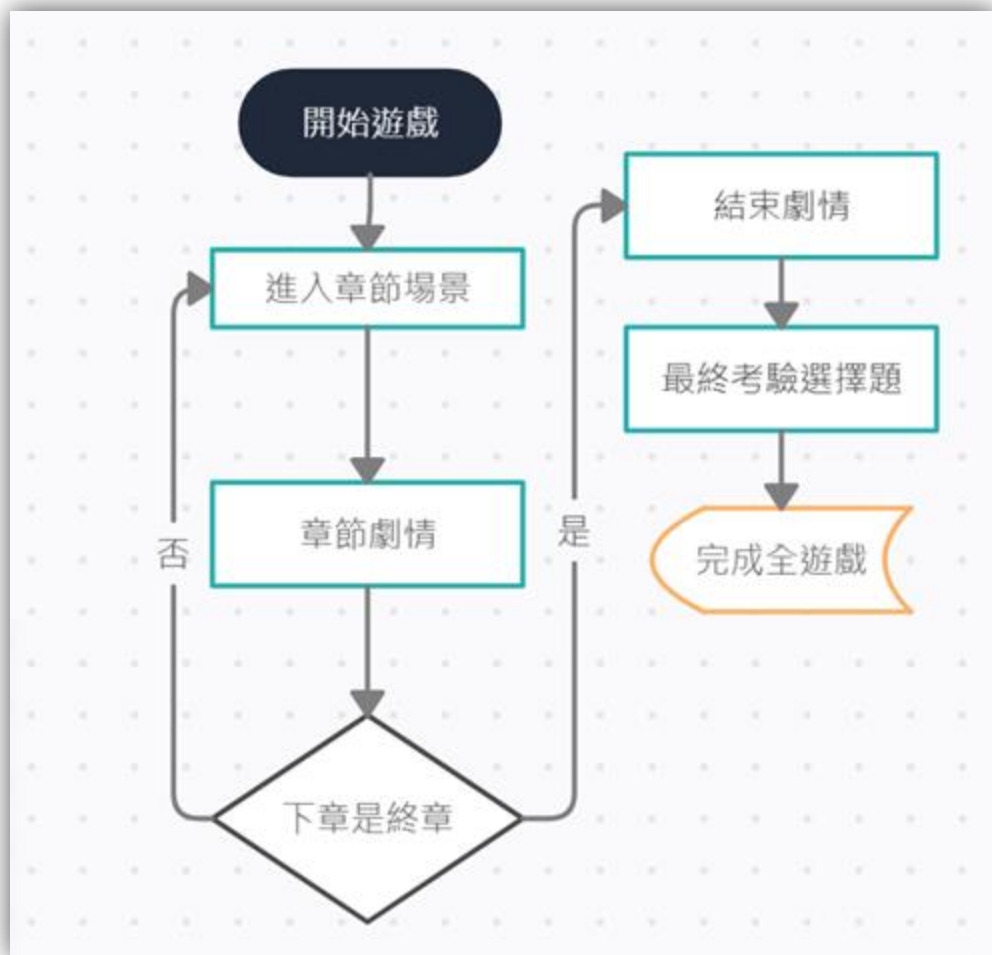


遊戲場景

House



遊戲流程圖



工作分配

職責	負責人員	工作內容
程式設計	服部和也	遊戲腳本設計、音樂、特效
美術設計	曾聖雯、黃鈺雯、服部和也	3D 場景設計、NPC 設計、道具建模、3D 角色設計建模、UI 設計、遊戲據情、海報
遊戲測試	服部和也、曾聖雯、黃鈺雯	遊戲內容及 BUG 測試
遊戲企劃	服部和也、曾聖雯、黃鈺雯	專題企畫書製作、專題成果報告製作、遊戲介紹短片製作、遊戲流程設計

未來 方向

- 關卡內更多元化
- 加強蒐集成就系統
- 消防知識更充裕
- 玩法多元化
- 進階VR/AR遊戲

結論

火災嚴肅遊戲的未來展望令人樂觀。這些遊戲不僅可以提供娛樂性的遊戲體驗，還可以教育和培訓人們的火災安全意識和技能，從而減少火災事故的發生，保護人們的生命和財產安全。我們可以期待火災嚴肅遊戲在未來的發展中發揮更重要的角色，為建立更安全的社會作出貢獻。

未來展望

本專題遊戲可以利用虛擬現實和擴增實境技術，提供更真實和身臨其境的體驗。玩家可以穿戴VR頭盔進入虛擬火災場景，模擬應對火災的實際情況。AR技術則可以在現實世界中提供教學和指導，以便玩家學習如何逃生和使用滅火器等設備。



報告完畢

