

110學年度東南科技大學數位遊戲設計系
專題報告

勇闖美術館

廖顯恩 40725091

林海濤 40725067

顏嘉誼 40725038

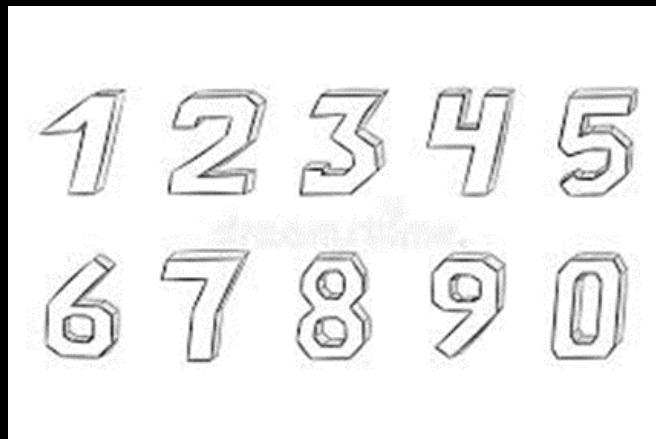
洪瑞鴻 40725035

指導老師： 張志祥 老師

◆ 遊戲構想

是以益智結合挑戰所組成的PC遊戲，既要動腦破解難題也要在壓力下完成任務，面對種種問題與挑戰所構想的遊戲。

主要內容：以最快的速度破解任務，在時間內找尋到指定畫作，並且在搜尋畫作的過程中會有特殊符號是用來收集破解最終要逃離的密碼線索，如果沒有收集到足夠的線索會因線索不足而無法知道怎麼開門將失敗收場。



市場分析

在解謎遊戲一直是備受玩家推崇的遊戲類型，解謎過程中不斷探索挑戰的快樂是無窮的，通過自己的努力解決謎題之後獲得的滿足感也是無法比擬的，所以解謎遊戲對玩家的吸引力不言而喻。

◆SWOT分析

外部環境機會
Opportunity

- 1.訓練玩家的腦力與眼力
- 2.增加玩家的思維敏捷性

- 1.融合解謎或密室逃脫等等元素

內部優勢
Strength

內部劣勢
Weakness

- 1.收益比一般遊戲少

- 1.遊戲開發方式較為容易此同類型遊戲相對的多，競爭也較為激烈

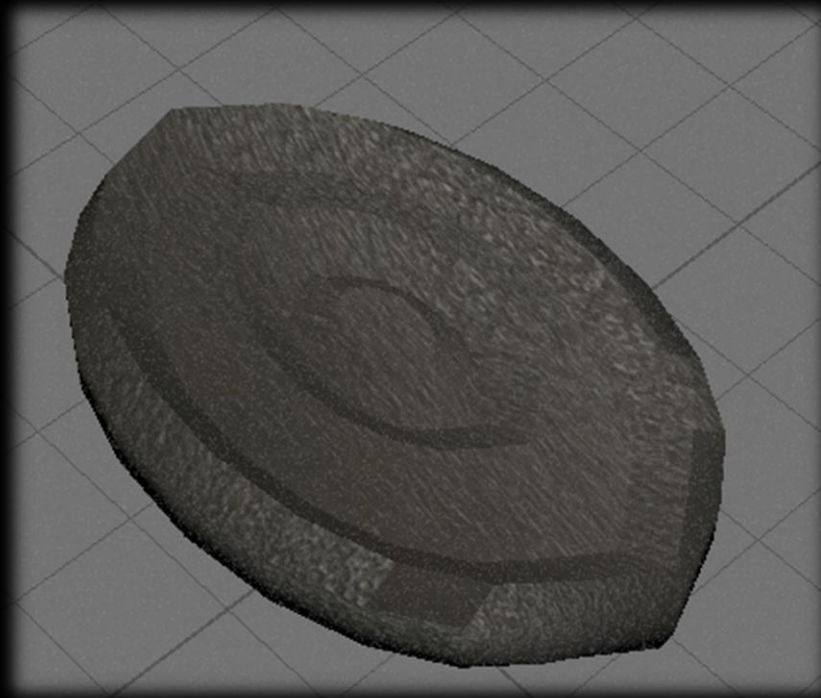
外部環境威脅
Threat

遊戲架構

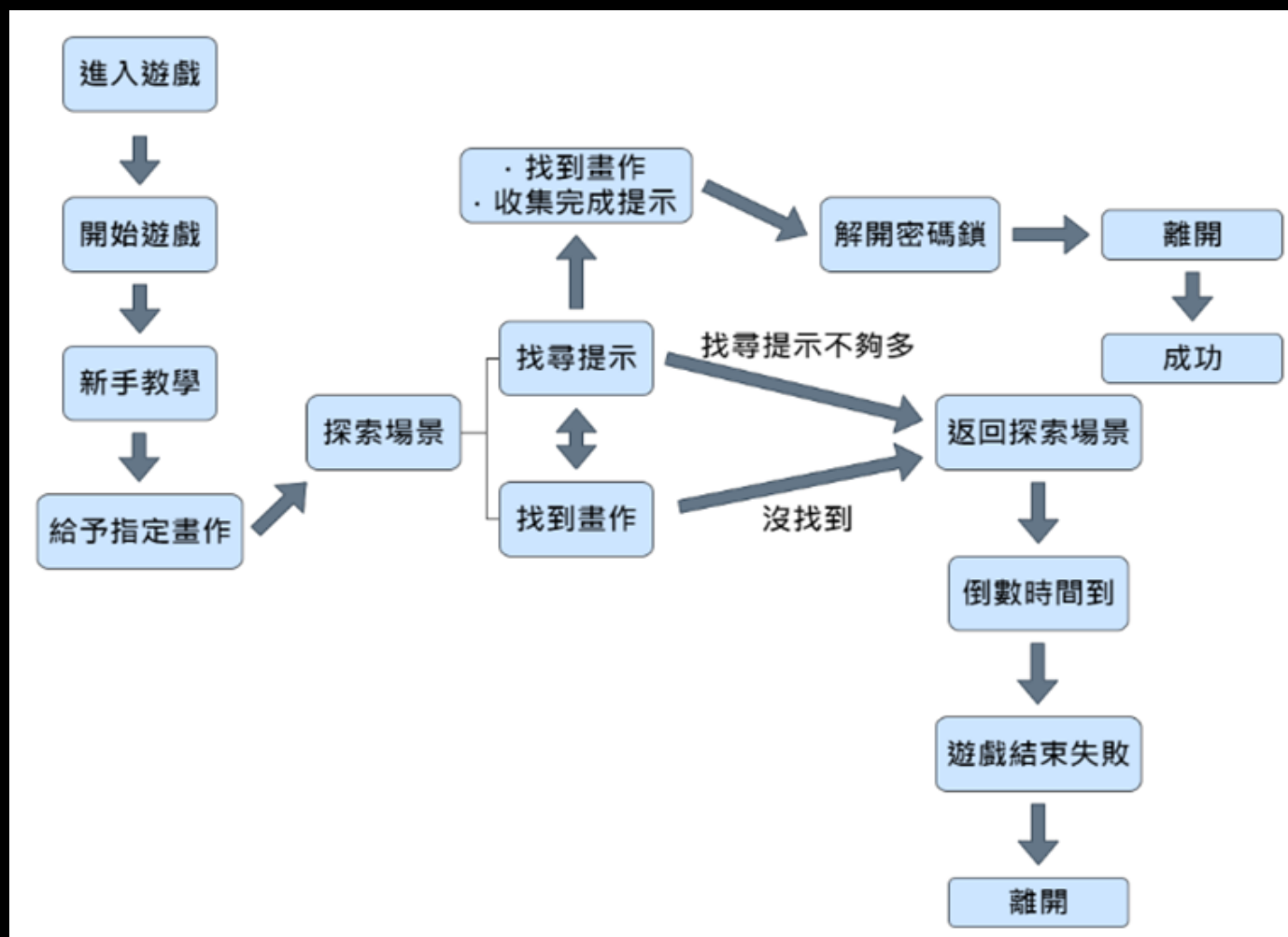
◆ 關卡設置

遊戲以美術館內部為主，館內展示32部畫作，指定畫作就藏於其中之一，在找尋主要畫作的過程中，會看見一些特殊符號，特殊符號用於收集來解鎖最後一個關卡的大門密碼，在過程中都有時間上的限制，以及會在美術館內遇見NPC巡警，種種的問題及關卡內容影響著破關的難度及玩法，最終收集完整密碼及指定畫作在指定時間內逃離才算通關。

◆ 彩蛋設置



遊戲流程

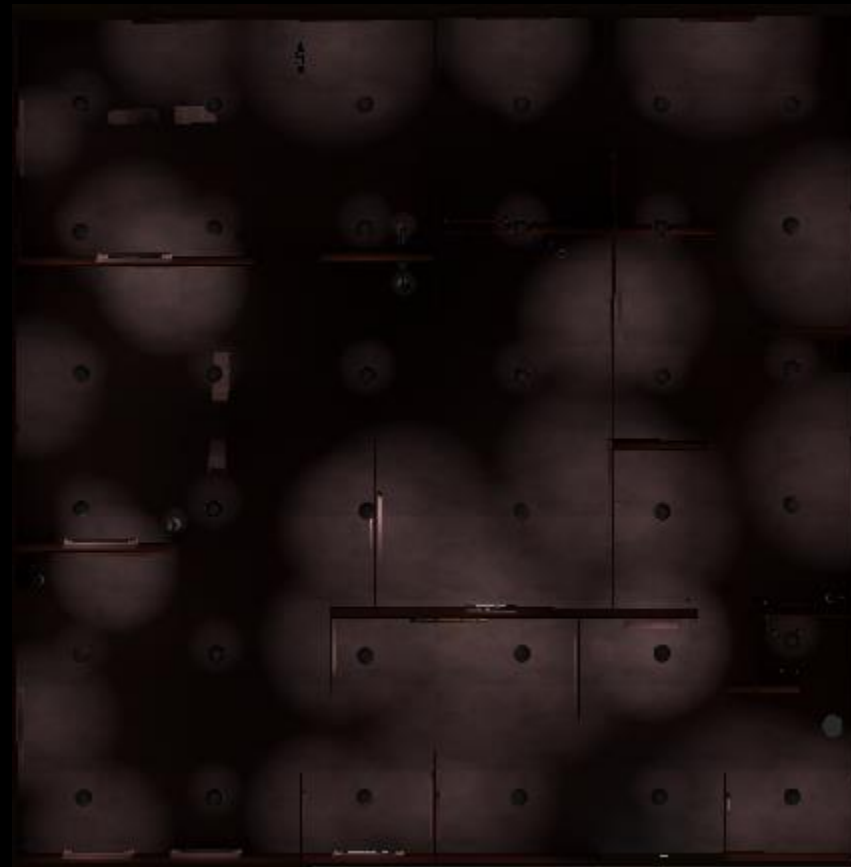


角色設定

警 衛



場景配置



美術館內部裝置

- 畫作
- 桌子
- 花瓶
- 畫框
- 展示台
- 雕像
- 吊燈
- 密碼鎖
- 門
- 欄杆

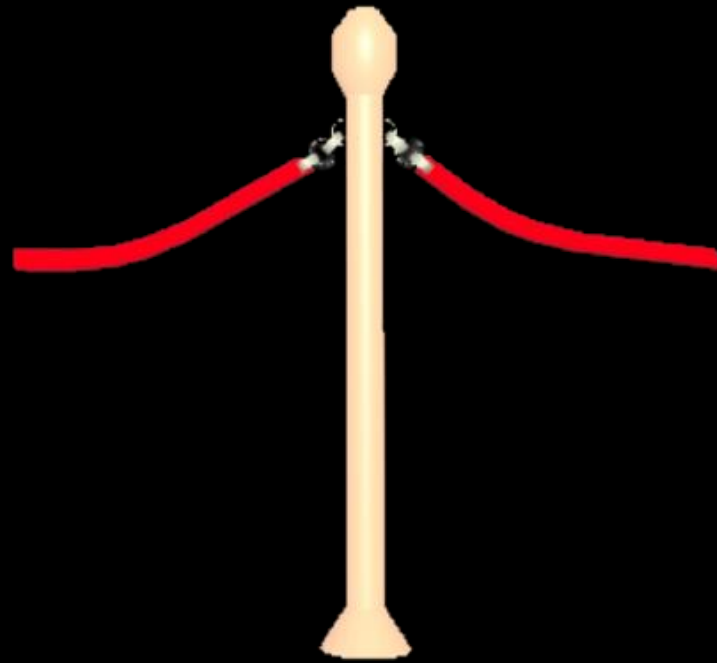
桌子、花瓶



畫框、畫作



欄杆

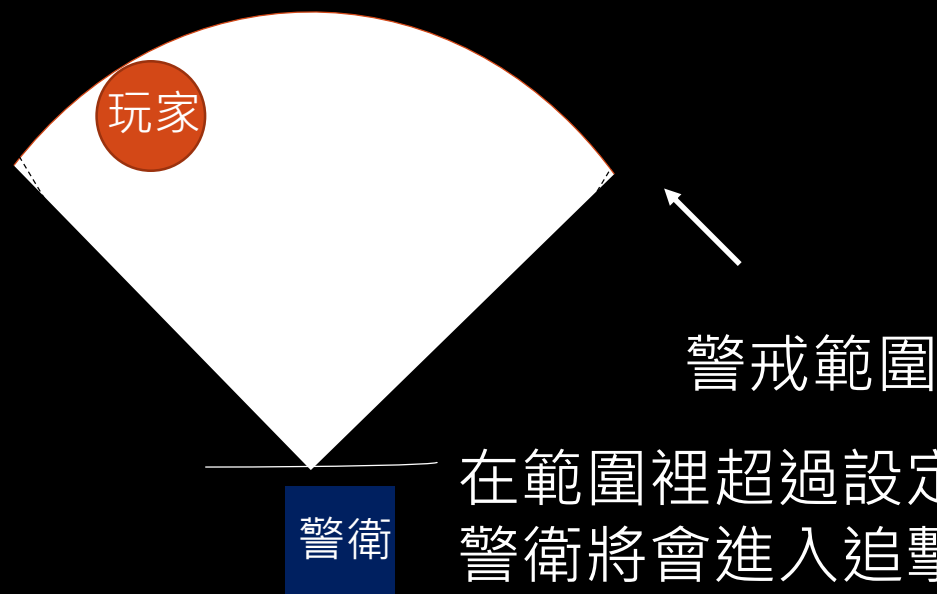
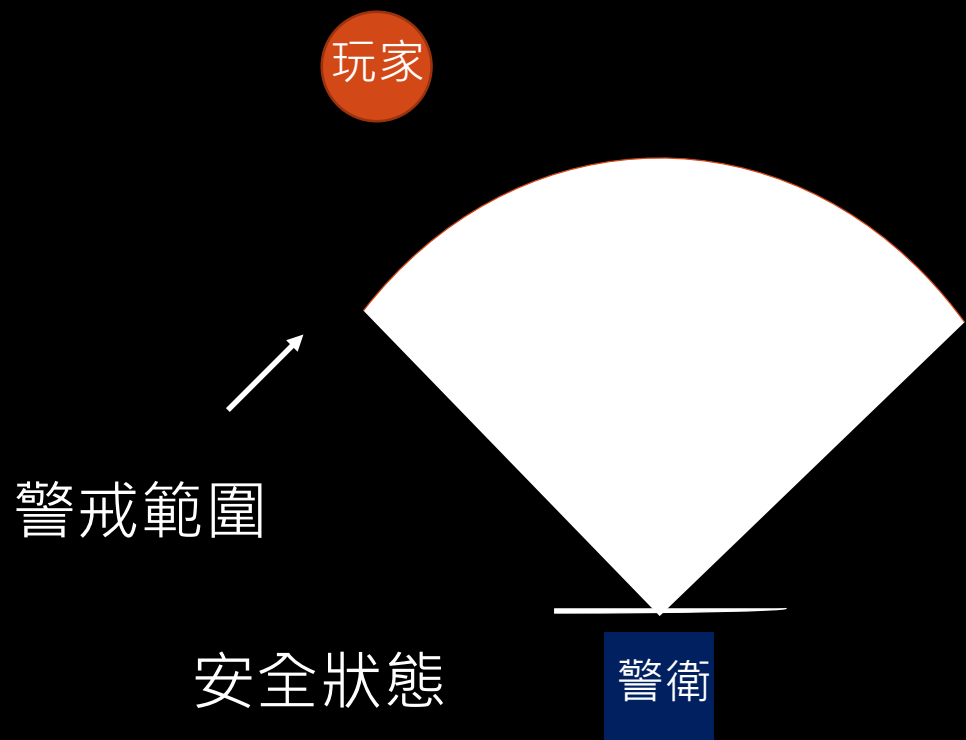


密碼鎖、燈罩



遊戲設定

◆ NPC設置



在範圍裡超過設定秒數，
警衛將會進入追擊狀態。
生氣指數增加追擊狀態
變快速度更快範圍更廣

◆ 遊戲設置

密碼鎖：一進入遊戲，系統會隨機產生一個6位數字。每次進入遊戲，密碼都會更換。玩家必須找到指定畫作，記住密碼，找到密碼鎖的地方，輸入密碼，即可完成。

遊戲選單

勇闖美術館



開始

設定

離開

遊戲UI

任務：

在時間內找到以下畫作取出密碼，並輸入到門禁按鈕，逃離現場。

(按ESC鍵可切換顯示/隱藏)



倒數計時

180

開始遊戲

遊戲操作



```
1 using UnityEngine;
2
3 public class FirstPersonLook : MonoBehaviour
4 {
5     [SerializeField]
6     Transform character;
7     Vector2 currentMouseLook;
8     Vector2 appliedMouseDelta;
9     public float smoothing = 0.5f;
10
11     void Start()
12     {
13         currentMouseLook = Vector2.zero;
14     }
15
16     void Update()
17     {
18         // Get smooth mouse look.
19         Vector2 smoothMouseDelta = Vector2.Scale(new Vector2(Input.GetAxisRaw("Mouse X"), Input.GetAxisRaw("Mouse Y")), Vector2.one * sensitivity * smoothing);
20         appliedMouseDelta = Vector2.Lerp(appliedMouseDelta, smoothMouseDelta, 1 / smoothing);
21         currentMouseLook += appliedMouseDelta;
22         currentMouseLook.y = Mathf.Clamp(currentMouseLook.y, -90, 90);
23
24         // Rotate camera and controller.
25         transform.localRotation = Quaternion.AngleAxis(-currentMouseLook.y, Vector3.right);
26         character.localRotation = Quaternion.AngleAxis(currentMouseLook.x, Vector3.up);
27     }
28 }
```

系統規格

- PC平台
- Win7以上

開發工具

- Unity 2020
- Photoshop 2018
- Maya 2020
- Character Creator 3
- Mixamo
- ZBrush

工作分配

- 程式：廖顯恩、林海濤
- 企劃：廖顯恩
- 美術：顏嘉誼
- 建模：洪瑞鴻

謝謝聆聽!