

零 / 靜

Silence

東南科技大學
數位遊戲設計系-專題製作

學生：

40725034 莊瑞巧

40725002 黃威豪

40725004 賴廷恩

40725012 邵威翔

企劃

• 遊戲構想

想用VR製造出遊戲讓玩家更加體驗遊戲內容跟營造出**恐怖感**，在遊戲中更加**凸顯聲音**和**視覺**使得玩家有雙重的享受。

VR逃脫遊戲，以恐怖廢墟為場景，背景則是玩家去探索廢墟時困在其裡面，而在逃脫時需**找尋線索**和在**線索背後的故事**，以及在遊玩過程中遇見**的女鬼關聯性**為遊戲的主軸。

市場分析

• 市場調查

在VR硬體或是軟體銷售上，各領域都有**實質成長**，反映在他們的市場銷售額及市場收益，逐年成長而且據估計的成長幅度更是可觀，可見在**VR領域是具有可看性的**。



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

內部優勢
Strength

1.融合VR
或密室逃脫等等元素

內部劣勢
Weakness

1.這遊戲需
持有VR設備

2.收益比一般遊戲少

外部環境威脅
Threat

1.其他遊戲開發方式較
為容易，此類型遊戲相
對的開發難，競爭也較
為大

故事背景

遊戲背景是喜愛探險的主角跑到早已被人廢棄的房屋進行探險，而在探險時發現自己受困，在找尋逃出去的過程中，出現了許多的靈異事件，每一個靈異事件的背後竟是連著不為人知的秘密，探討著人性善與惡，看似好的就是真的為你好嗎？.....

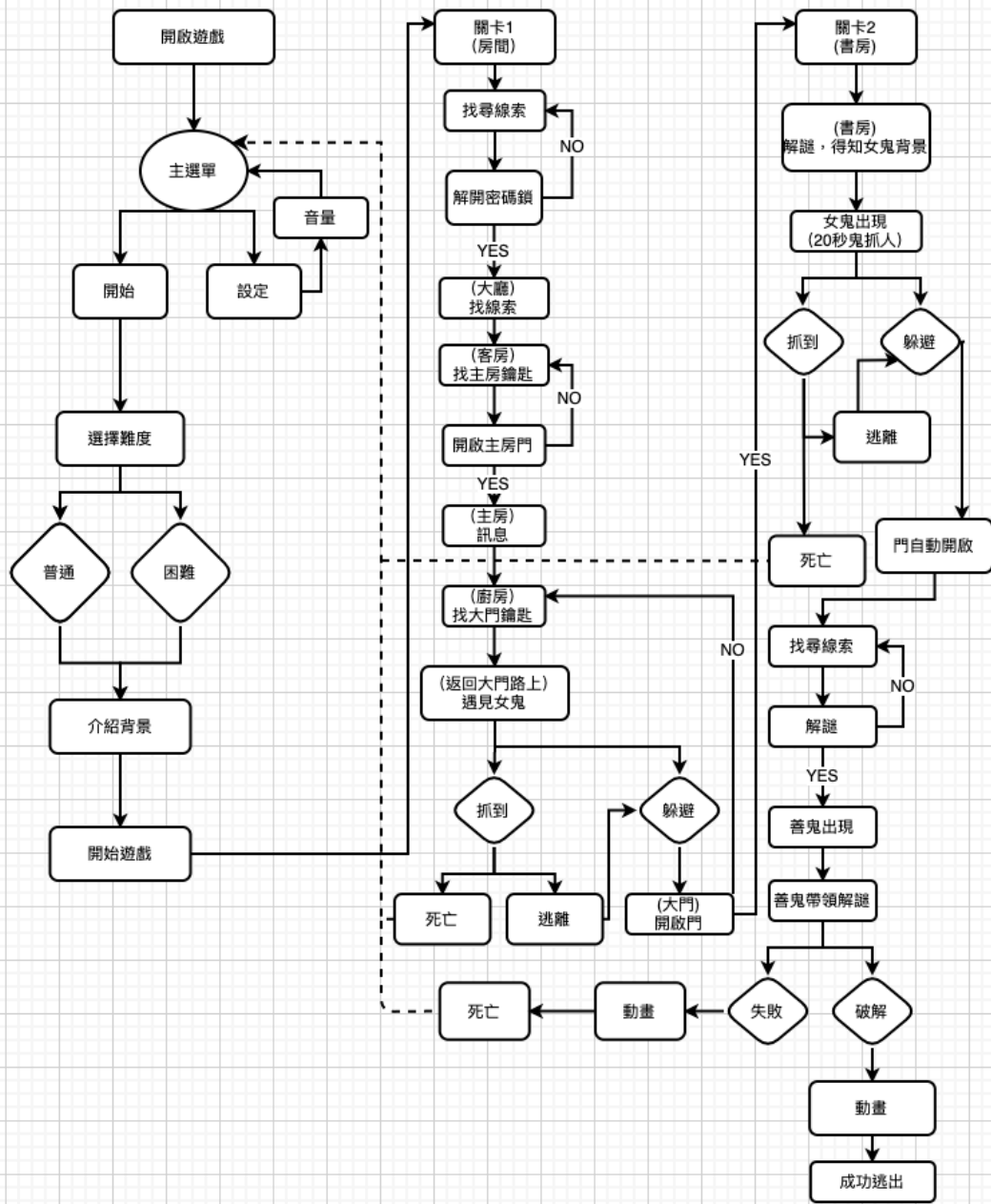
遊戲架構

恐怖遊戲搭配著VR，既又是密室逃脫，考驗著**反應能力和邏輯性**，又是以人性作為議題的遊戲背景，在恐怖性質上增加了許多色彩，不單單只是嚇人，又可以從**遊戲中深入檢討**，表面和深層終究是否是我們所認知的。

開發軟體

- Unity2020
- Photoshop 2018
- Maya 2020
- 3D MAX
- Character Creator 3
- Oculus Quest SDK
- Mixamo
- ZBrush

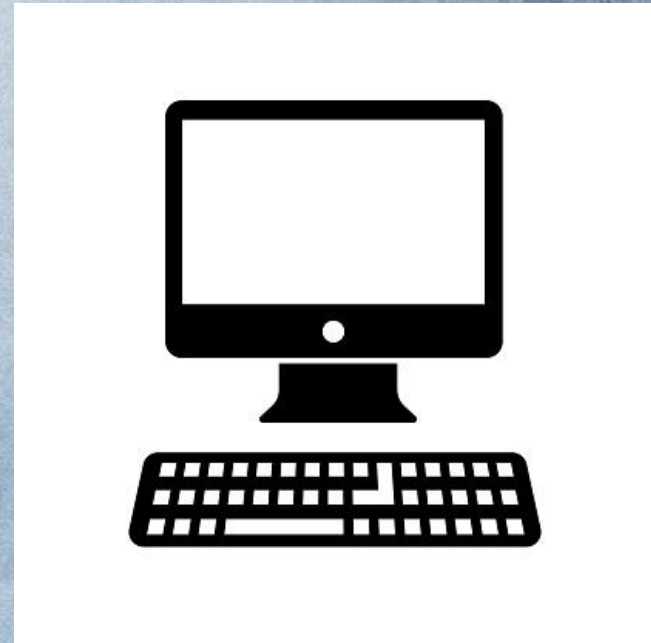




遊戲流程

遊戲類型

VR體驗遊戲、PC數位遊戲



遊戲操作

VR：使用VR頭盔 + **搖桿操作**，是用搖桿上的操作桿作為移動，搖桿前方按鍵做為拿取和開啟動作。

PC：使用鍵盤滑鼠，鍵盤**WASD 移動** + **Shift加速**，**F檢**
取開啟動作，**tab顯示/隱藏滑鼠**，**esc選單**。



遊戲美術



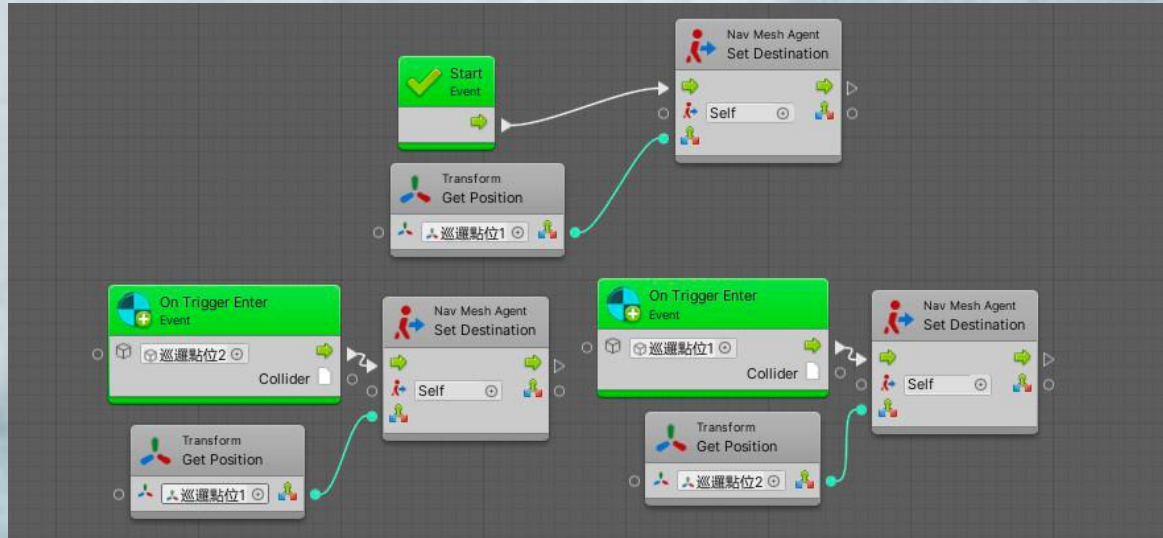
人物設置



女鬼動作

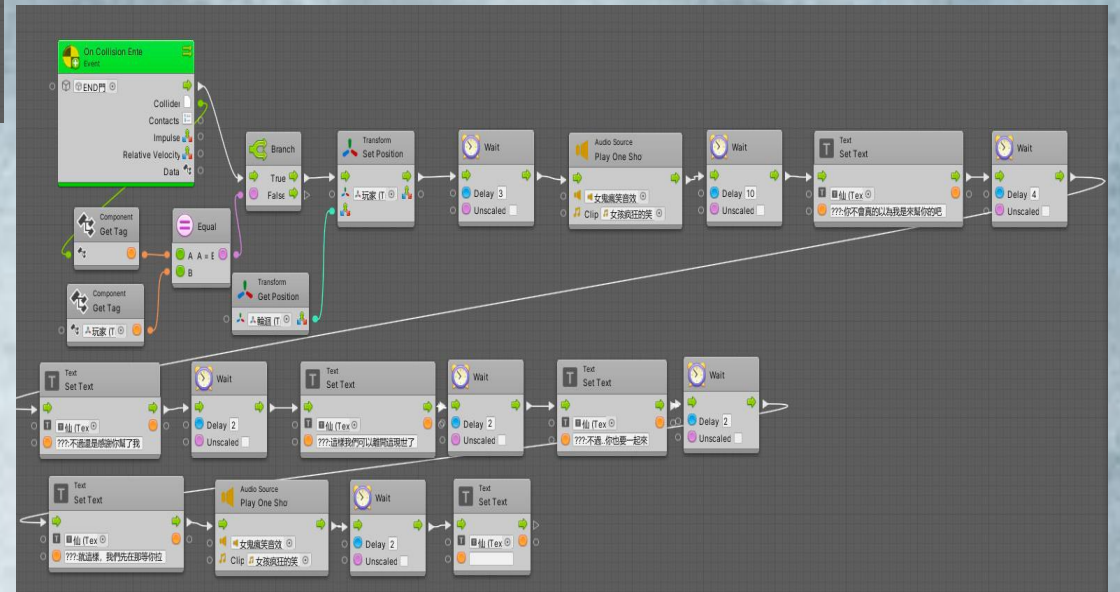


女鬼程式



巡邏模式程式↑

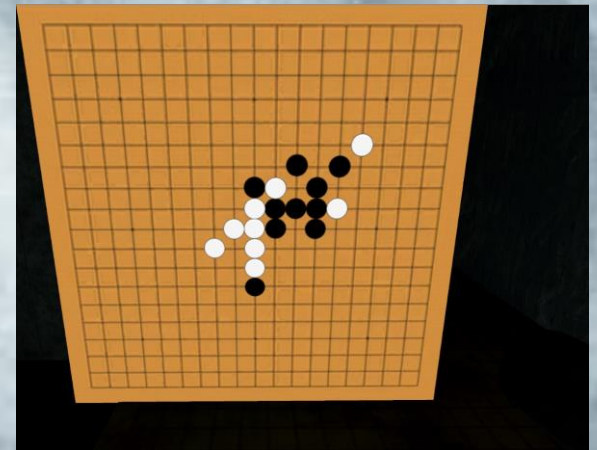
對話模式程式↓



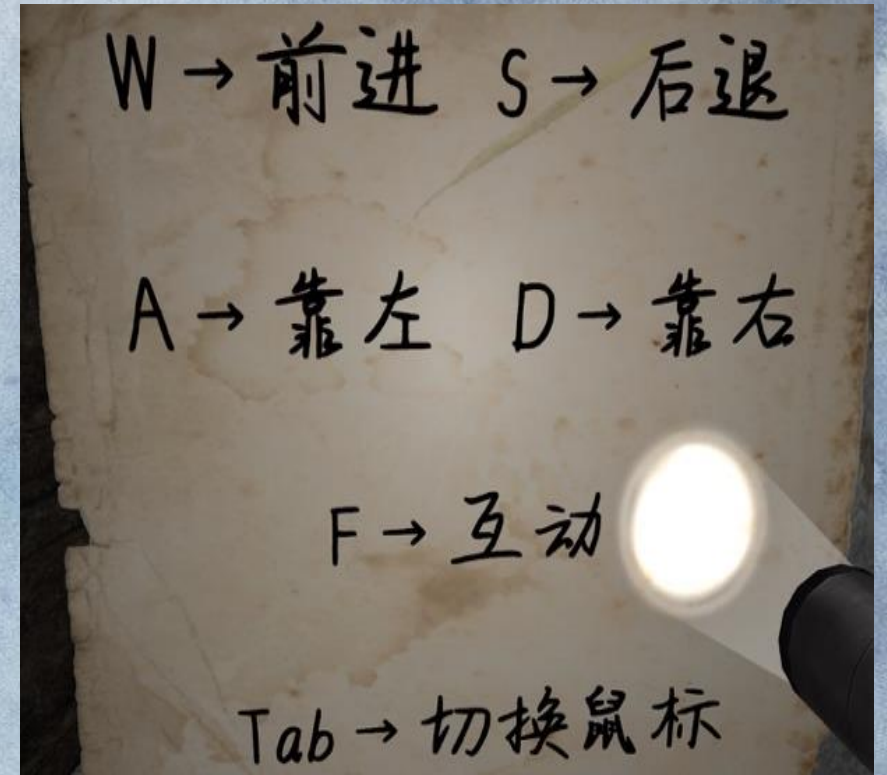
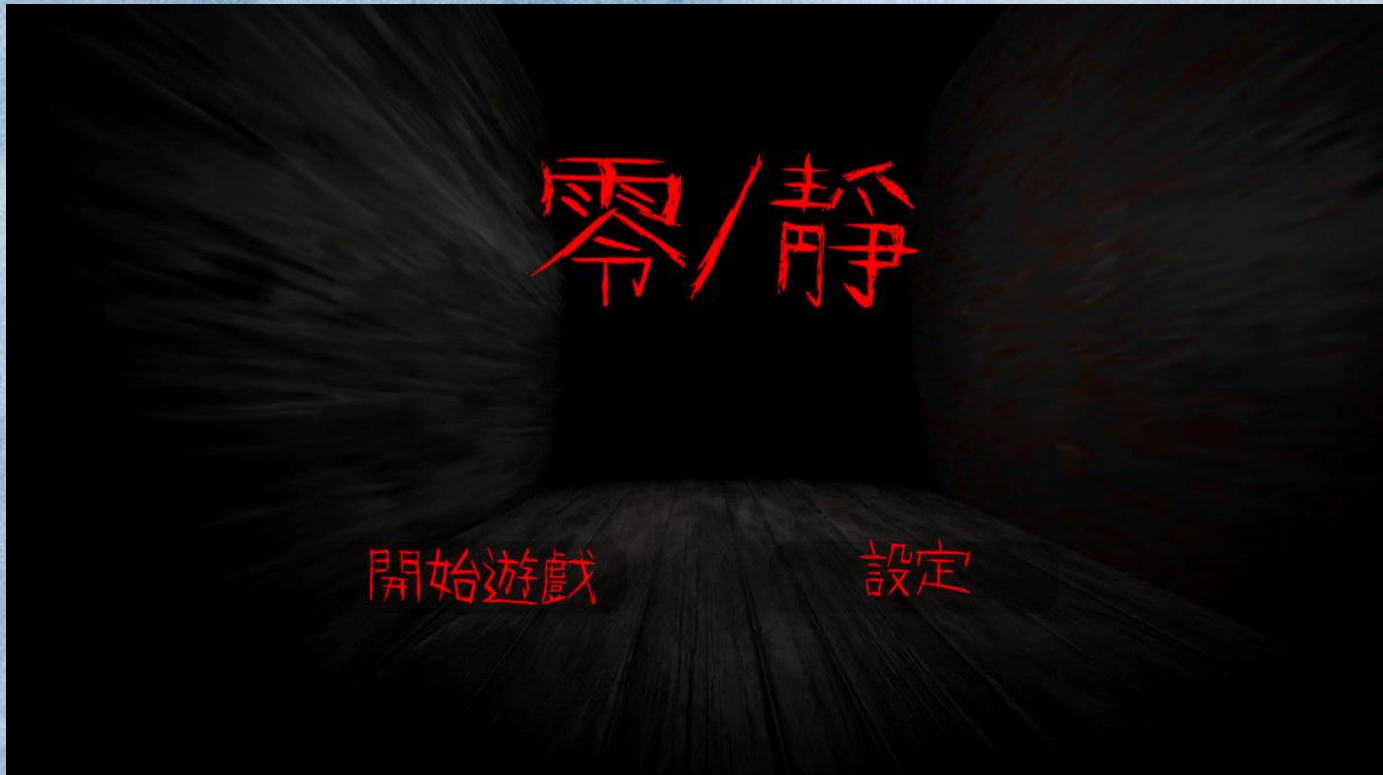
遊戲特效



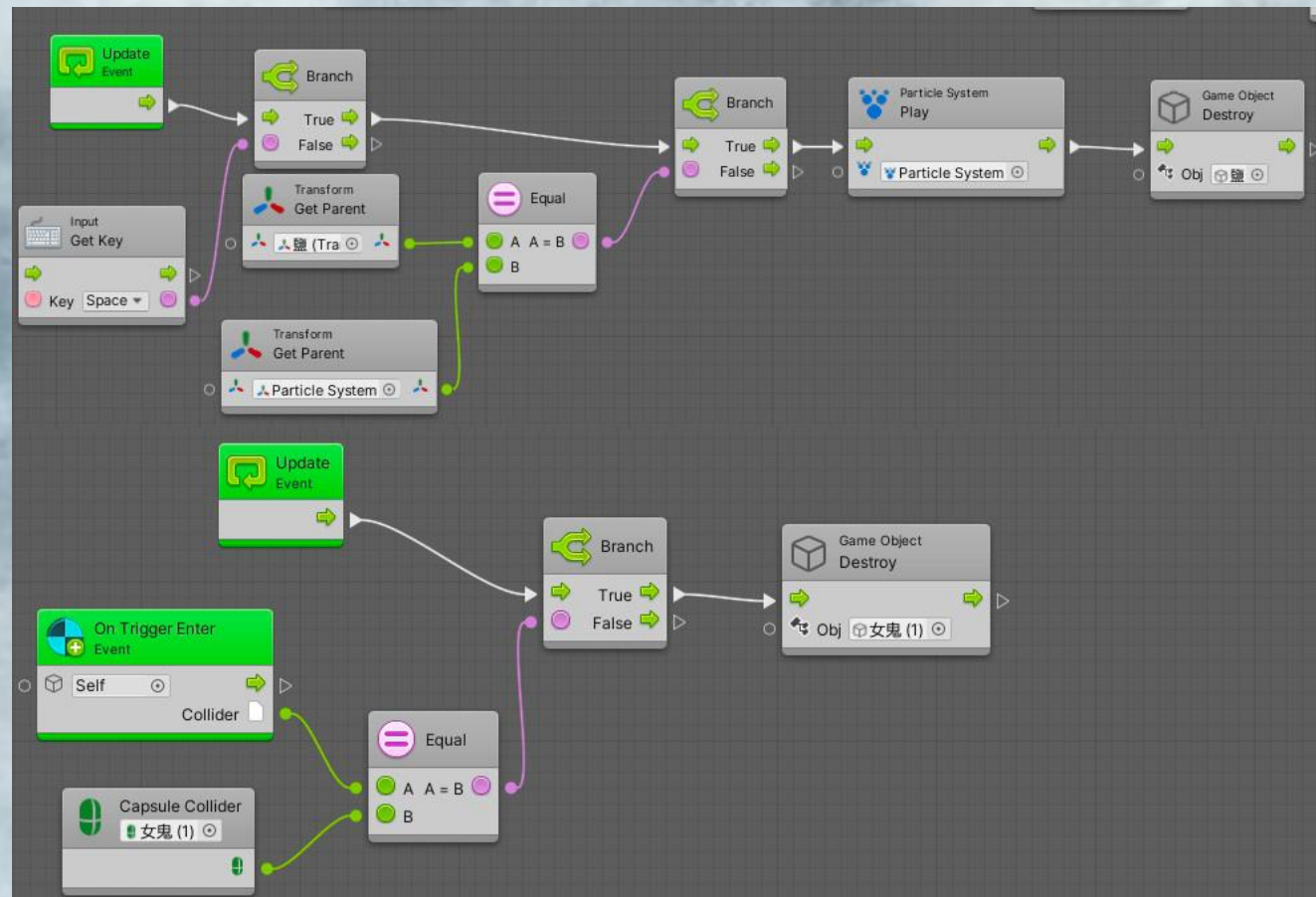
關卡任務



操作及介面規劃



玩家程式



遊戲系統

- 逃跑系統

逃跑方式只需要進入其他房間，過3秒後，鬼會自動回到他原本的狀態。

- 遊戲平衡

血不會自動增加，攻擊的力度上，得由於玩家可在探索途中拾取藥物（補血道具），因此鬼的攻擊力度希望高一些 因此變為玩家總血量的五分之一，但擔心玩家利用藥物強行破壞遊戲機制，因此藥物的補血量是玩家總血量的10分之。

• 背包系統

背包只限於裝載藥物與紀錄筆記等.....，藥物以5顆為上限，在遊戲中打開選項，選擇背包，即可查看。

結論與展望

- 恐怖遊戲就是更好放置於VR遊戲上面

第一點 能讓玩家有種**直接在遊戲場景的感覺**

第二點 在驚嚇的部分**不會再被螢幕受限，驚嚇感化大幅提升。**

第三點 在使用上**更加真實化**，更貼近真實世界的操作，而不是鍵盤滑鼠式的操作。

感謝觀看及聆聽