



指導老師 張志祥

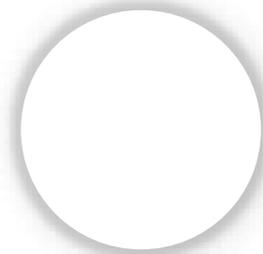
專題製作

死亡痕跡

TRACES OF DEATH

組員

40825010 潘柔伊 40825014 謝宇凱
40825058 劉寶勝 40825063 楊怡玟



CONTENT

● 01

企劃目標

研究動機

● 02

故事觀與世界觀

● 03

遊戲概述

類型、概述、特點、分級、規格

● 04

分析

參考遊戲、市場分析、平台、SWOT

● 05

遊戲機制

遊玩方式、流程圖

● 06

開發過程

美術

● 07

工作分配

● 08

開發甘特圖

● 09

開發軟體

Part 01

企劃目標

Target



企劃目標

我們想透過**VR設備**來製造出這款遊戲來讓玩家可以**體驗闖關遊戲的刺激感及有趣性**，因為現在的**闖關類型**的遊戲基本都是**PC，手機端**，我們想說如果再加上一些**日本童玩和妖怪要素**，可以讓玩家體驗從前那種**古早味遊戲**的體驗更能認識**日本的妖怪文化**。

Part 02

故事觀與世界觀

Story



遊戲世界觀

這是一個人與妖存活的世界，可是因為雙方的戰爭導致人數大量減少，因此雙方高層決定舉辦一場遊戲來代替戰爭決定勝者。

遊戲故事觀

人妖為了搶奪資源而爆發了許多戰爭，妖的實力強大，但是生育率十分的低。

人實力低微，但是繁殖容易。

所以雙方打得你來我往，

但是隨著戰爭的次數增加，

雙方的人也死傷眾多，

於是雙方的高層決定用一場遊戲來

決定勝者來代替戰爭，

而這也是死亡痕跡的誕生的原因。

Part 03

遊戲概述

Overview



遊戲類型

VR闖關體驗遊戲

遊戲分級



評量結果

因遊戲內容涉及「暴力」，故建議應列級別為「**保護級**」。

情節敘述說明

遊戲基本概述

VR闖關遊戲，以**日本童玩及妖怪**為主軸，玩家要以**人類方**的角度進行闖關，在遊玩時會有敵方勢力的**妖怪NPC挑戰**你，試著讓玩家失敗，玩家要試著活下去成為**唯一的勝者**

遊戲特點

闖關遊戲搭配著VR，既又是闖關遊戲，考驗著反應能力和邏輯性，又是以日本童玩當作遊戲背景，又加上日本妖怪在性質上增加了許多日本色彩不單單只是有趣，又可以從遊戲中深入了解，而這些日本古早遊戲是我們所認知的，還是有些更豐富的玩法。

設備

設備使用：VR（Meta Quest 2）



Part 04

分析

Analyze



參考遊戲

我們參考了**糖豆人：終極淘汰賽**：這款遊戲是玩家將以一個「**糖豆人**」的角色，投入一場以**60人**為起點，並以**競速、生存、合作、獵捕**等多項回合為主線的**大型淘汰賽**，凡在決勝回合中得到**第一名**的玩家，將**贏得皇冠**，我們以這款遊戲為**基準**，加上**日本電影童玩及妖怪**的要素，來打造一款**VR的闖關遊戲**。



參考遊戲

我們後來還找了Crab Game，這款是以**魷魚遊戲**的**基礎**來製作的一款**多人對戰**遊戲，就遊玩風格與我們的專案十分接近，一樣是以闖關為主，因此我們想加以這款遊戲來改成我們的作品，加上我們的要素，來使遊戲更加吸引人。



參考遊戲

至於關於**角色的設計及構想**，我們藉助了**陰陽師**這款手遊他的故事關是在**日本平安時代**，原本應在陰界的**妖怪**們現身人間，並製造各種騷亂為禍人間。而在世上有一類被稱為「**陰陽師**」的異能者，他們能驅符念咒，役使妖，收之為「**式神**」供己差遣。陰陽師們利用自身能力，維持著陰陽兩界的平衡，因為有**日本妖怪的元素**所以我們有參考裡面的妖怪作為設計



目標市場分析

本遊戲主打闖關+日系風，所以主打的客群自然是喜愛闖關類和日系風類型的玩家，在闖關途中可以讓玩家獲得成就感和有趣性，而使用VR設備更能凸顯這塊方面的感受，可以吸引喜愛體驗這塊情感的玩家群。

目標平台分析

就現在的遊戲平台的趨勢，較**主流**的還是STEAM的平台，加上如果享有更多的**曝光率**可能還是STEAM較為優先，所以我們首先應該想先從STEAM下手



目標平台分析

我們再來分析了Oculus Quest平台，這個是我們的**預設VR設備的直屬平台**，優點當然是**支援較廣**，所以對於VR設備的支援也較STEAM良好，但是因為都是VR遊戲所以**競爭性也較高**

The Meta logo, featuring a blue infinity symbol followed by the word "Meta" in white, set against a dark blue background.

SWOT分析

融合VR加上闖關遊戲加上日系風格



需要VR設備，
收益可能較低

訓練玩家的應變能力及邏輯性



比較其他類型遊戲開發較為容易，因此競爭也較為激烈

Part 05

遊戲機制

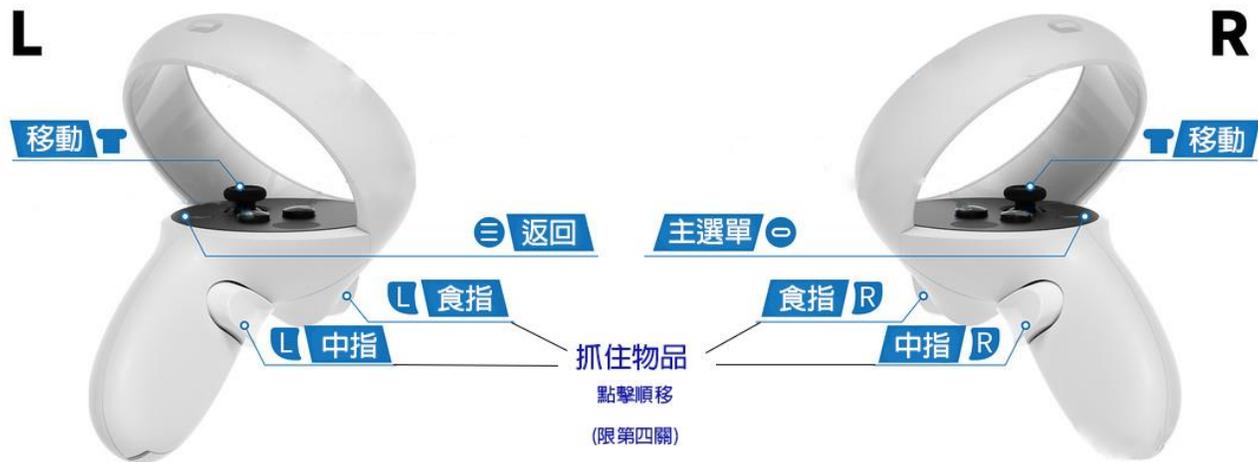
Game mechanics



遊戲方式

VR :使用Quest 2開啟遊戲 + 使用頭盔和手把。

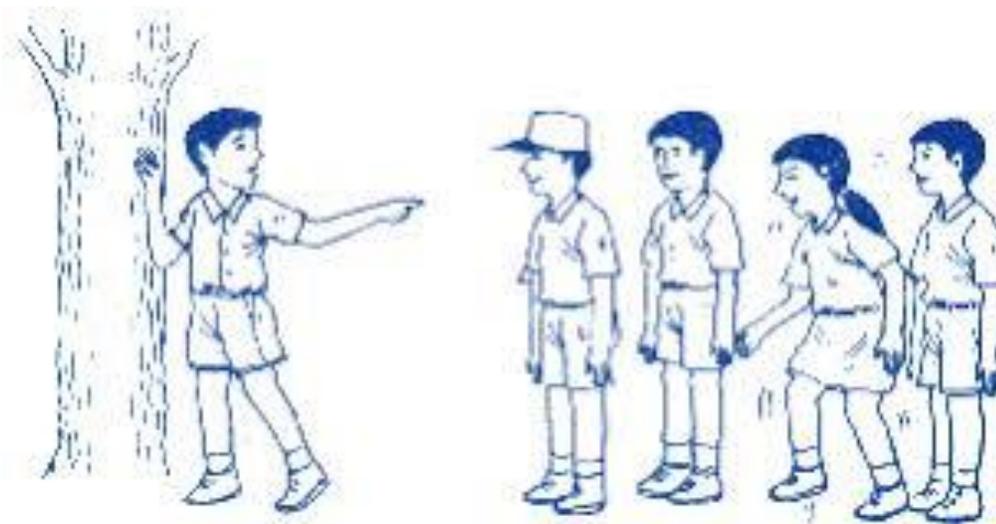
遊玩方式



遊戲流程

第一關 123木頭人

遊玩方式:最前面有一個關主，關主會隨著歌曲的時間停止時轉頭過來，玩家必須在他背對你時漸漸走向他，並且在時間內走到關主身旁的終點，不能被他看到玩家有所移動，否則就會被判定死亡，則遊戲結束。



遊戲流程

第二關 電流急急

遊玩方式: 玩家開始時面前會有一個面板，面板處中有一條空心的道路，請玩家控制旁邊的棒子來移動，讓棒子走向空心的道路，不要碰到旁邊的牆壁，機會有三次，不要使機會用完，並且在時間中走出去。



遊戲流程

第三關 投籃球

遊玩方式:開場面前有一個籃子，玩家必須用手把點像置球架，將籃球取得，並將籃球丟在指定籃子，在指定時間丟到指定分數，達到即為成功通關。



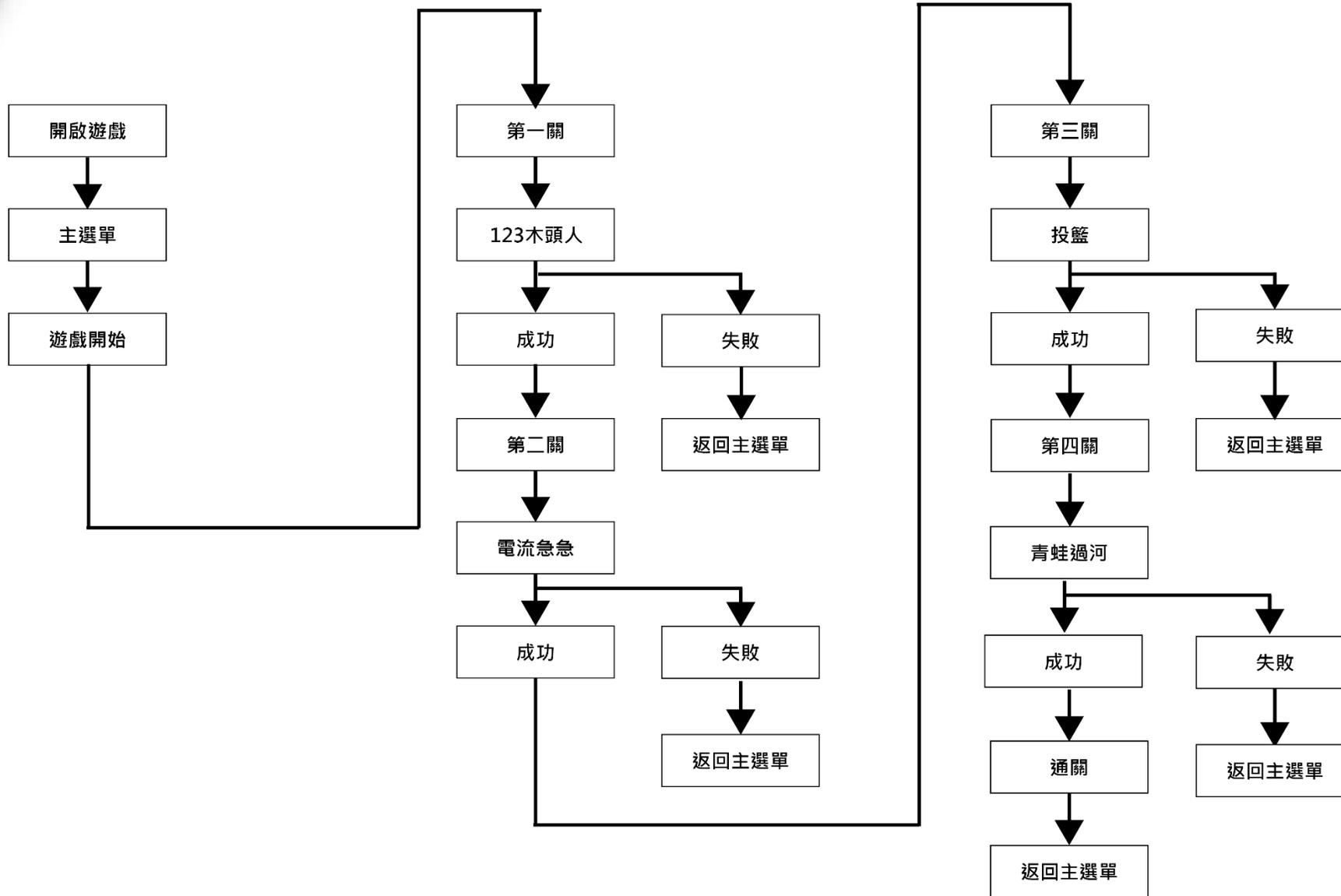
遊戲流程

第四關 青蛙過河

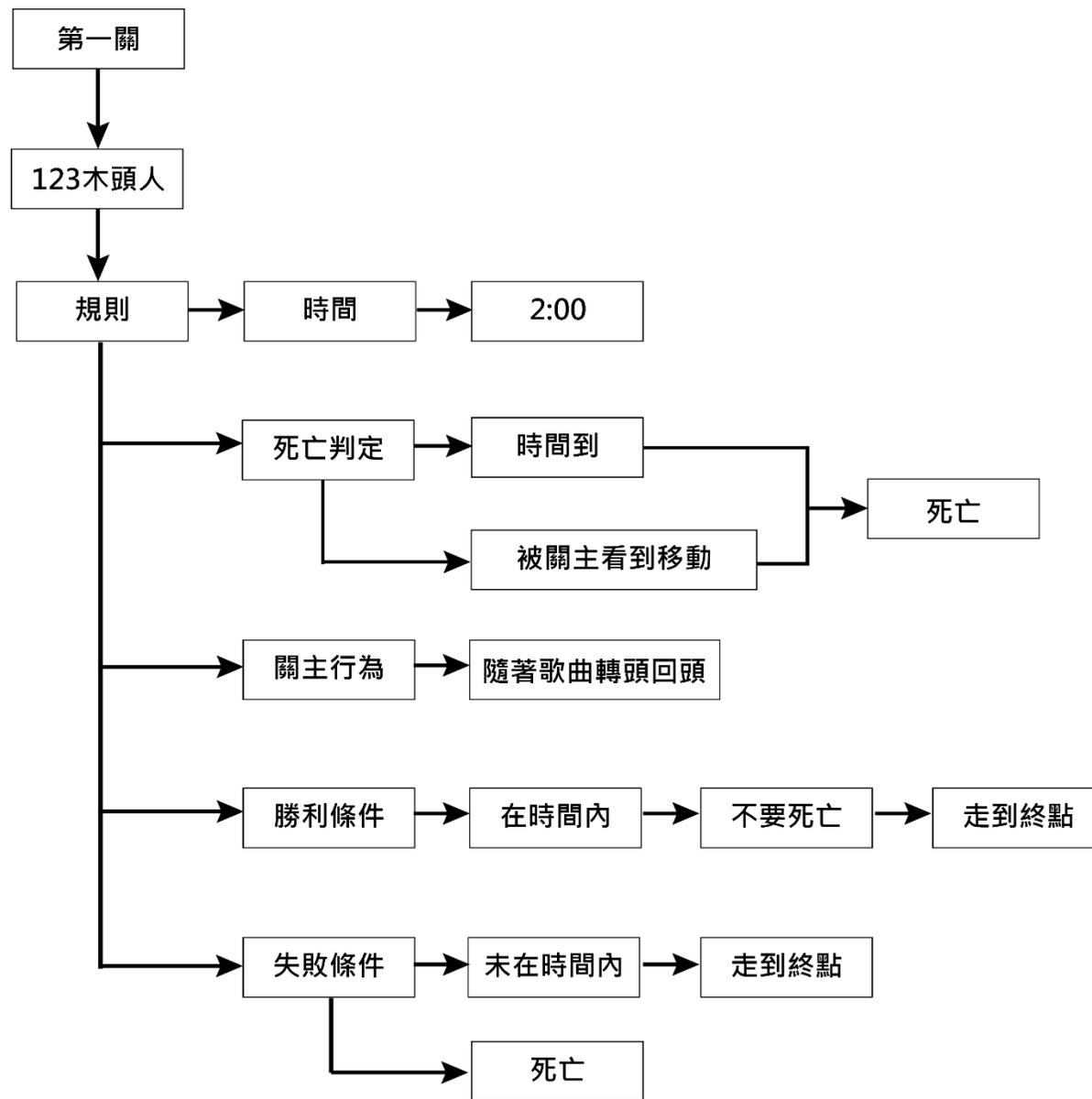
遊玩方式:開場玩家會在關卡的最後面，玩家必須在時間內走掉對面，中途會有一些木板在河流往前移動，玩家必須踏上木板，利用時間差走上依序的台階，走向對岸。



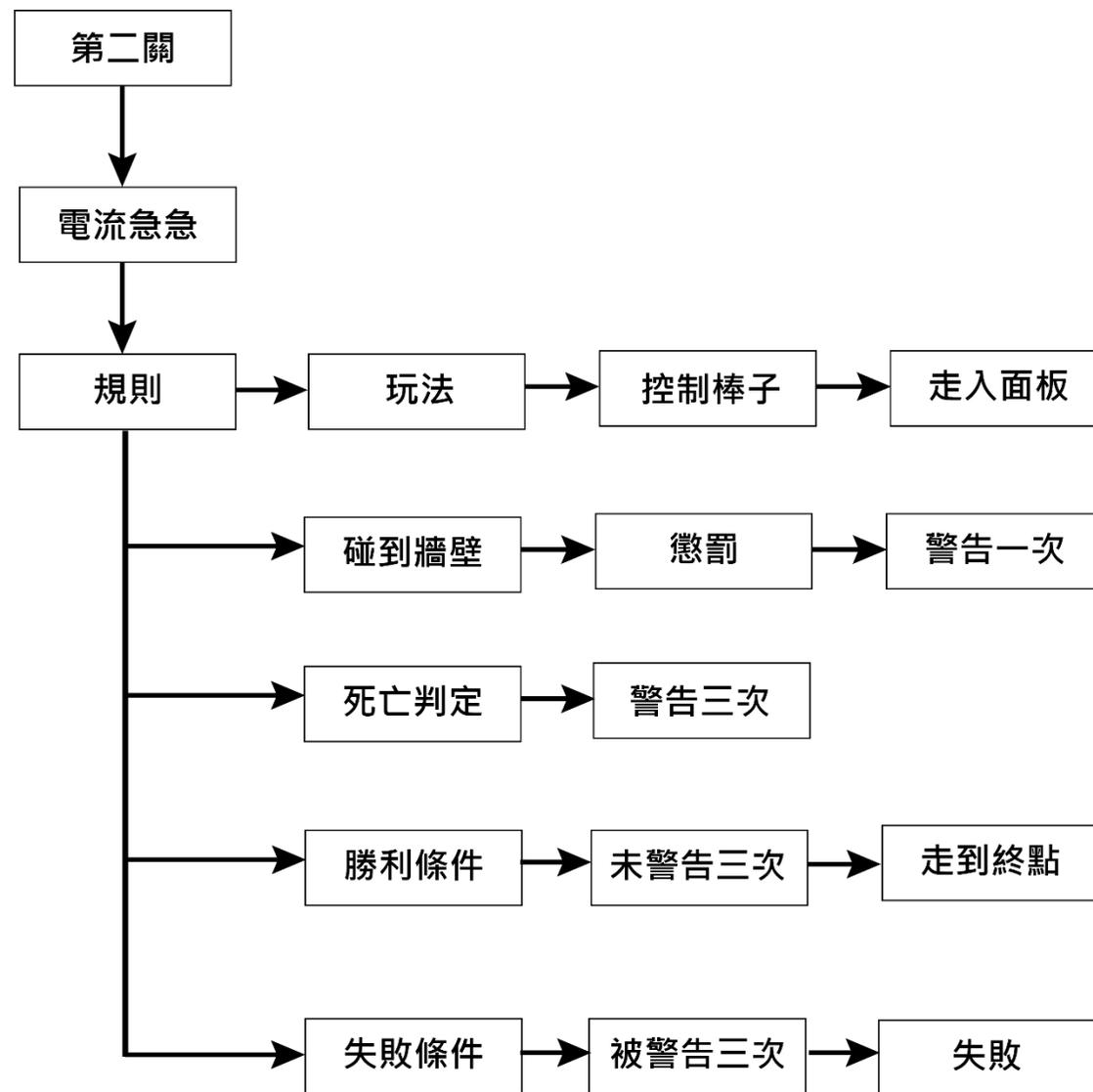
遊戲流程簡圖



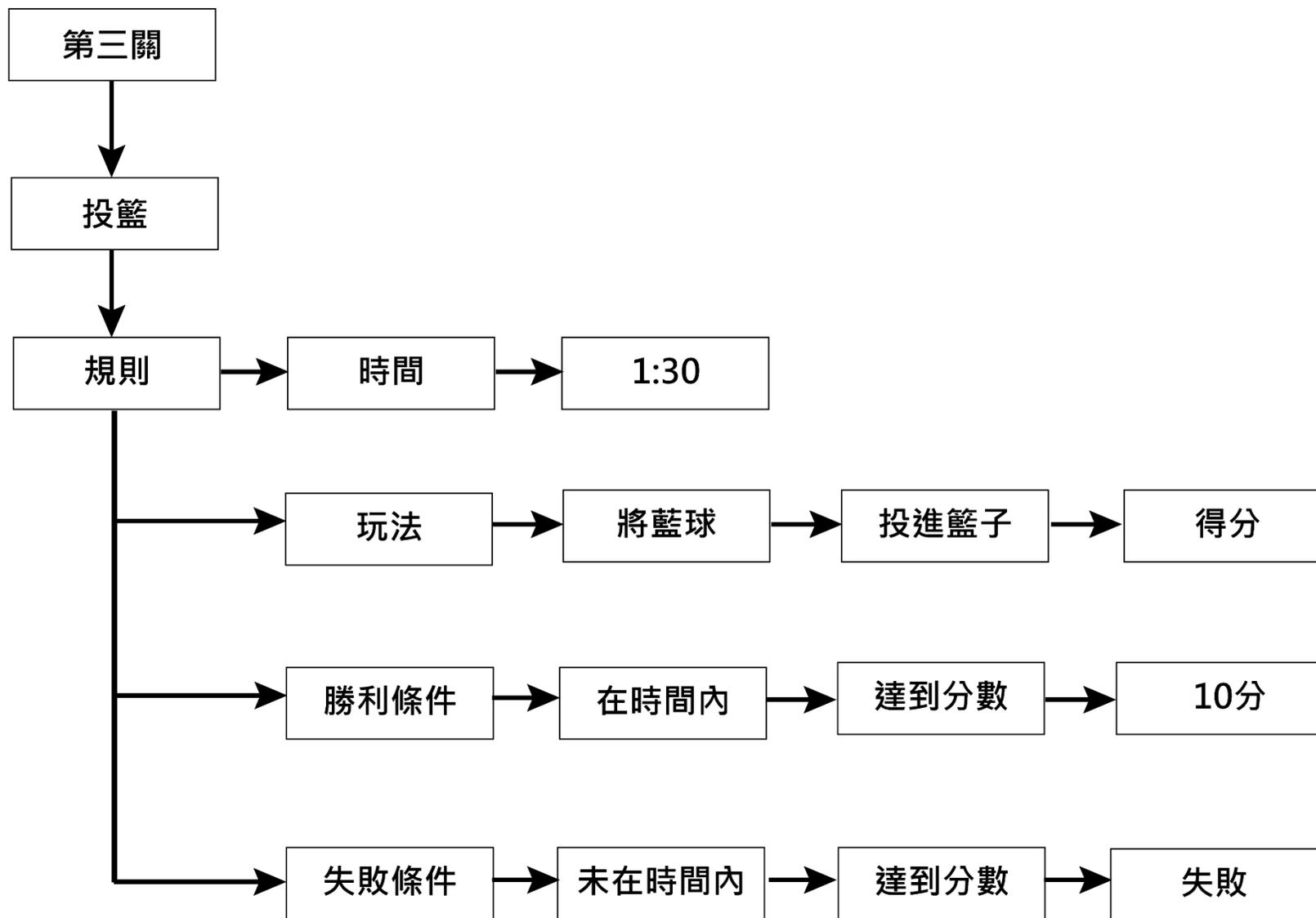
第一關流程圖



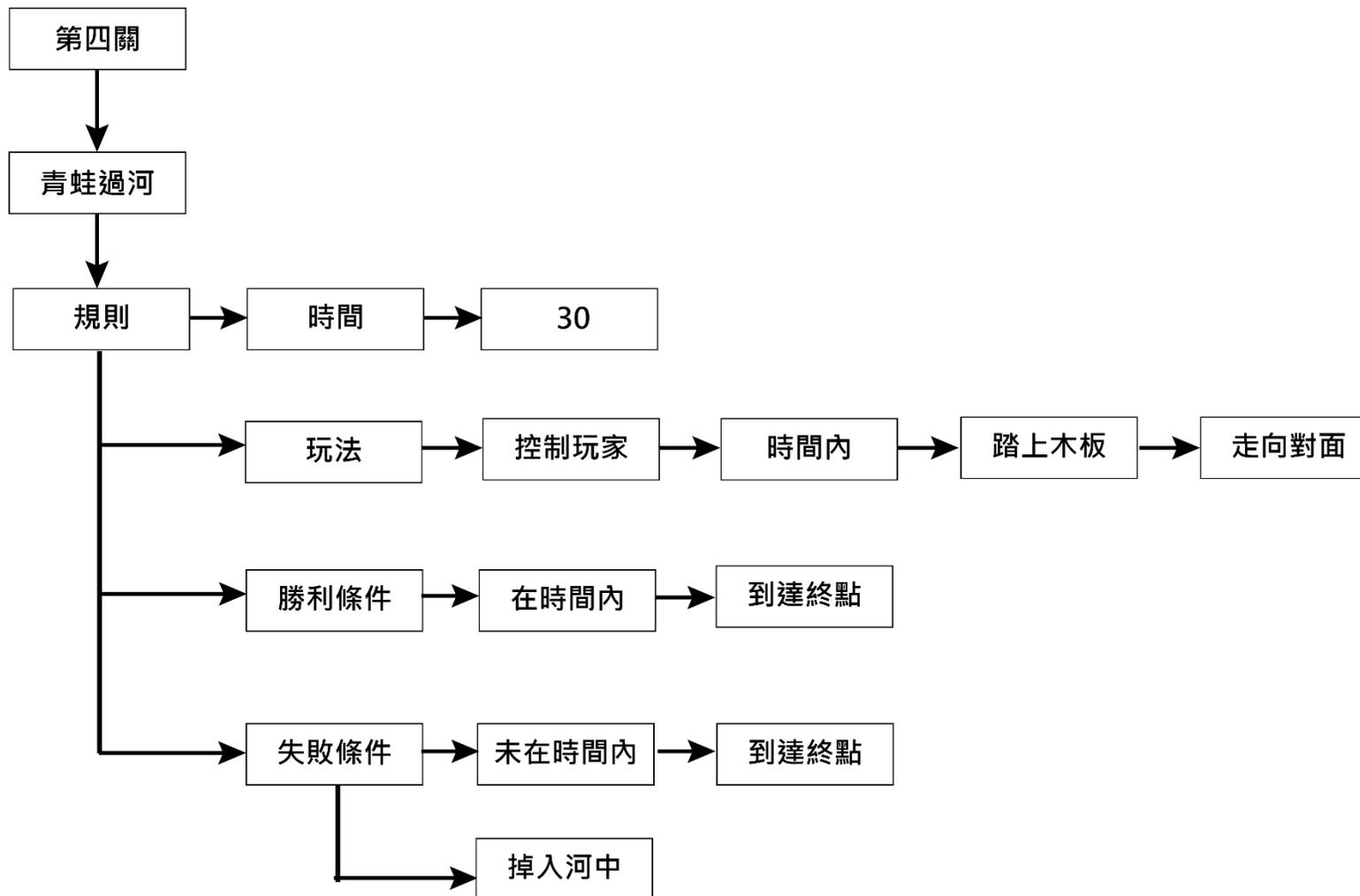
第二關流程圖



第三關流程圖



第四關流程圖



Part 6

開發過程

Development Process



名稱: 座敷童子

出自: 日本妖怪

種族: 妖魔族

性別: 女

服裝: 和服 · 木屐

個性: 調皮

生日: 11/7

年齡: 200歲

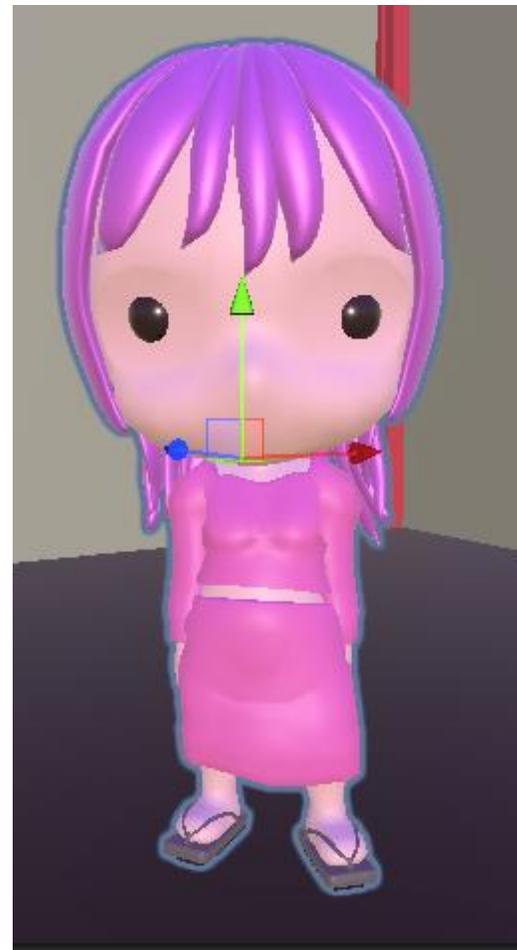
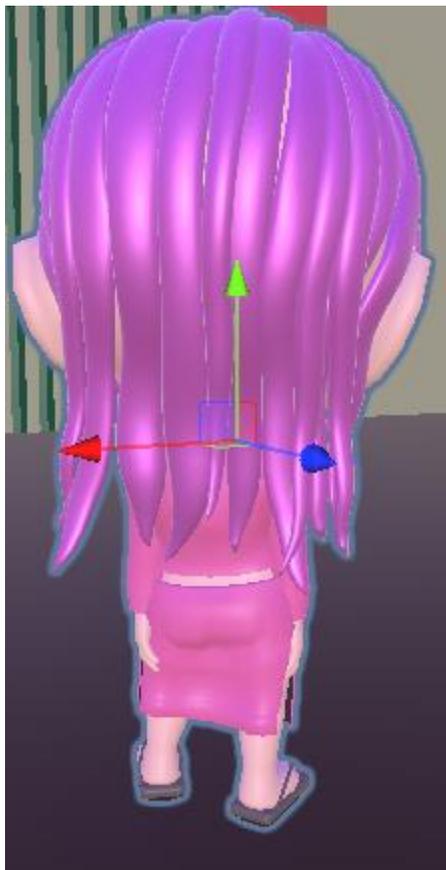
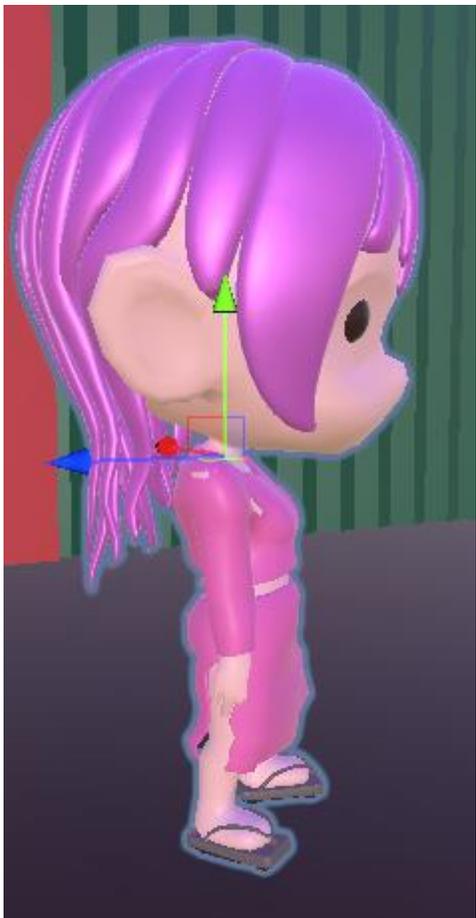
職位: 第一關關主



三視圖



建模



名稱: 雷母

出自: 日本鬼神

種族: 雷族

性別: 女

服裝: 連衣裙

個性: 自大, 狂妄

生日: 08/02

年齡: 5000歲

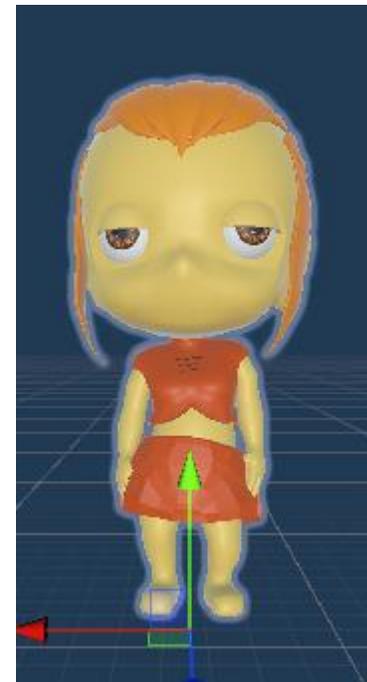
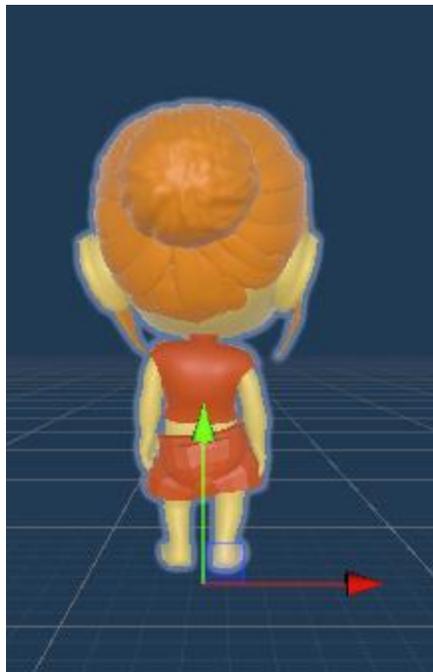
職位: 第二關關主



三視圖



建模



名稱: 妖狐仙女

出自: 日本妖怪

種族: 狐妖族

性別: 女

服裝: 和服

個性: 冷靜, 高雅

生日: 03/18

年齡: 1000歲

職位: 第三關關主



三視圖



建模



名稱: 河童

出自: 日本妖怪

種族: 水族

性別: 男

服裝: 裸上半身

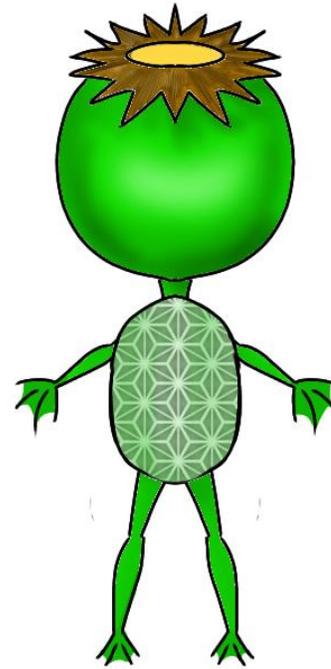
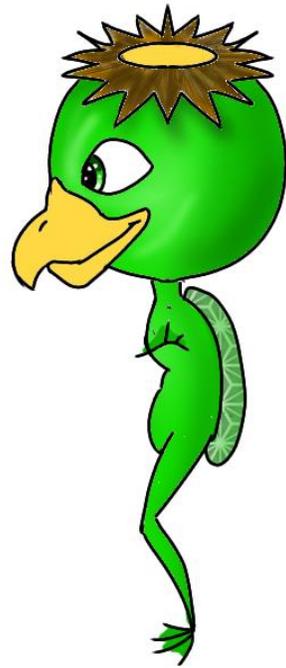
個性: 愛玩 · 吵鬧

生日: 08/02

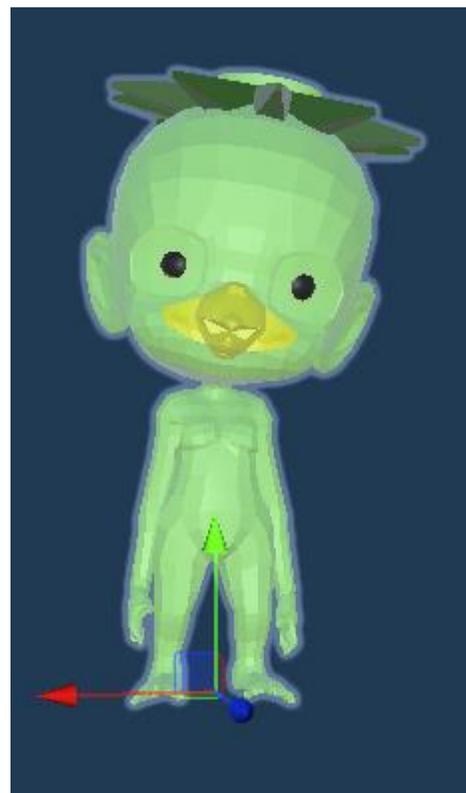
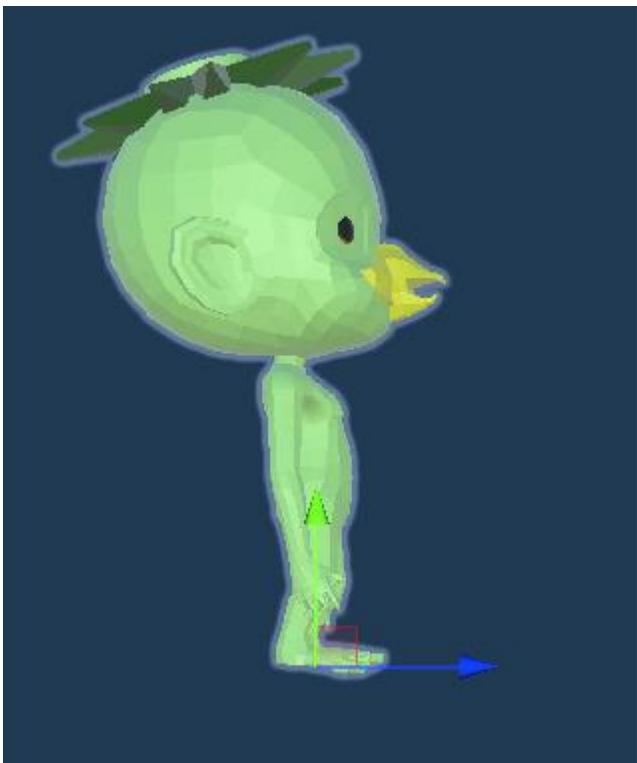
年齡: 500歲

職位: 第四關關主

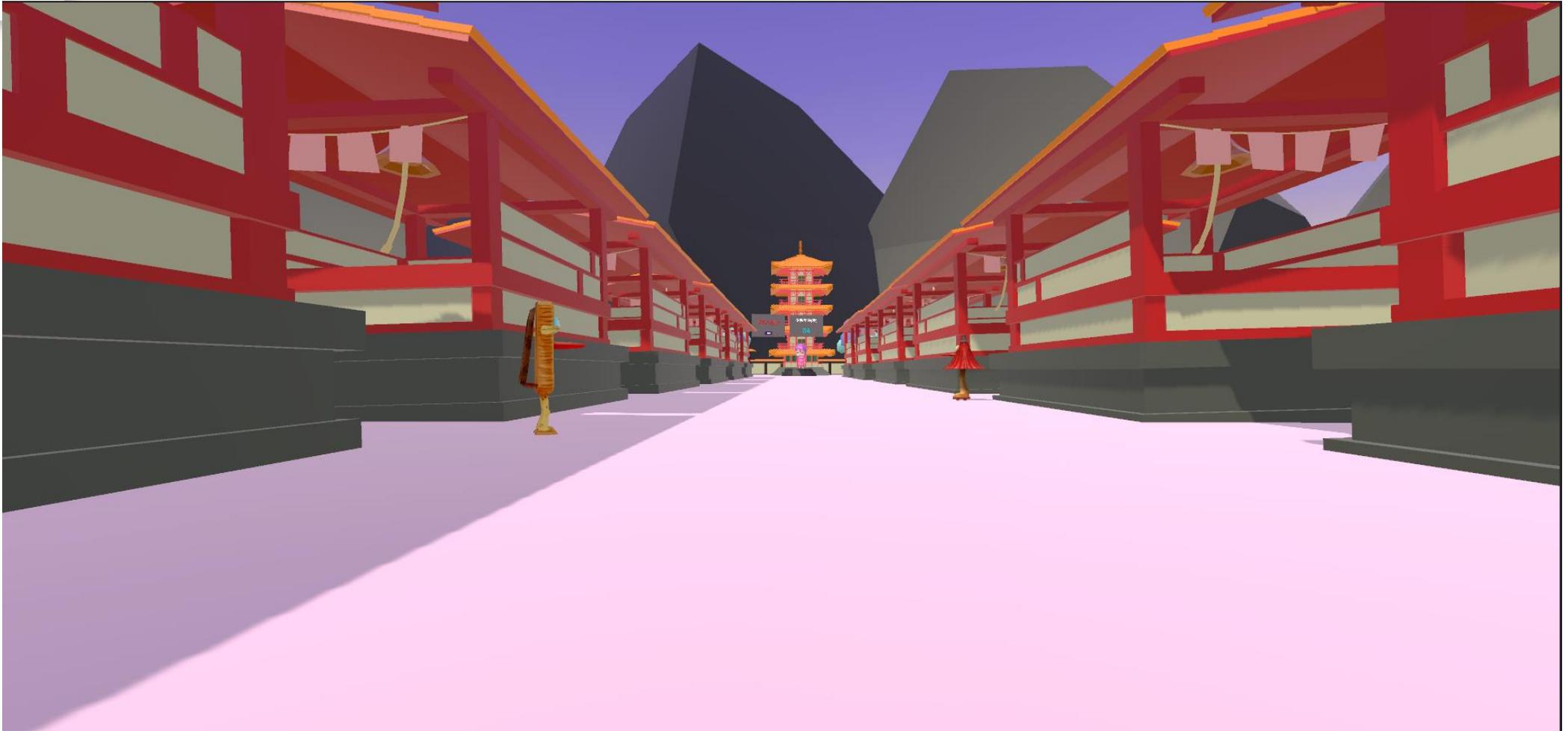




建模



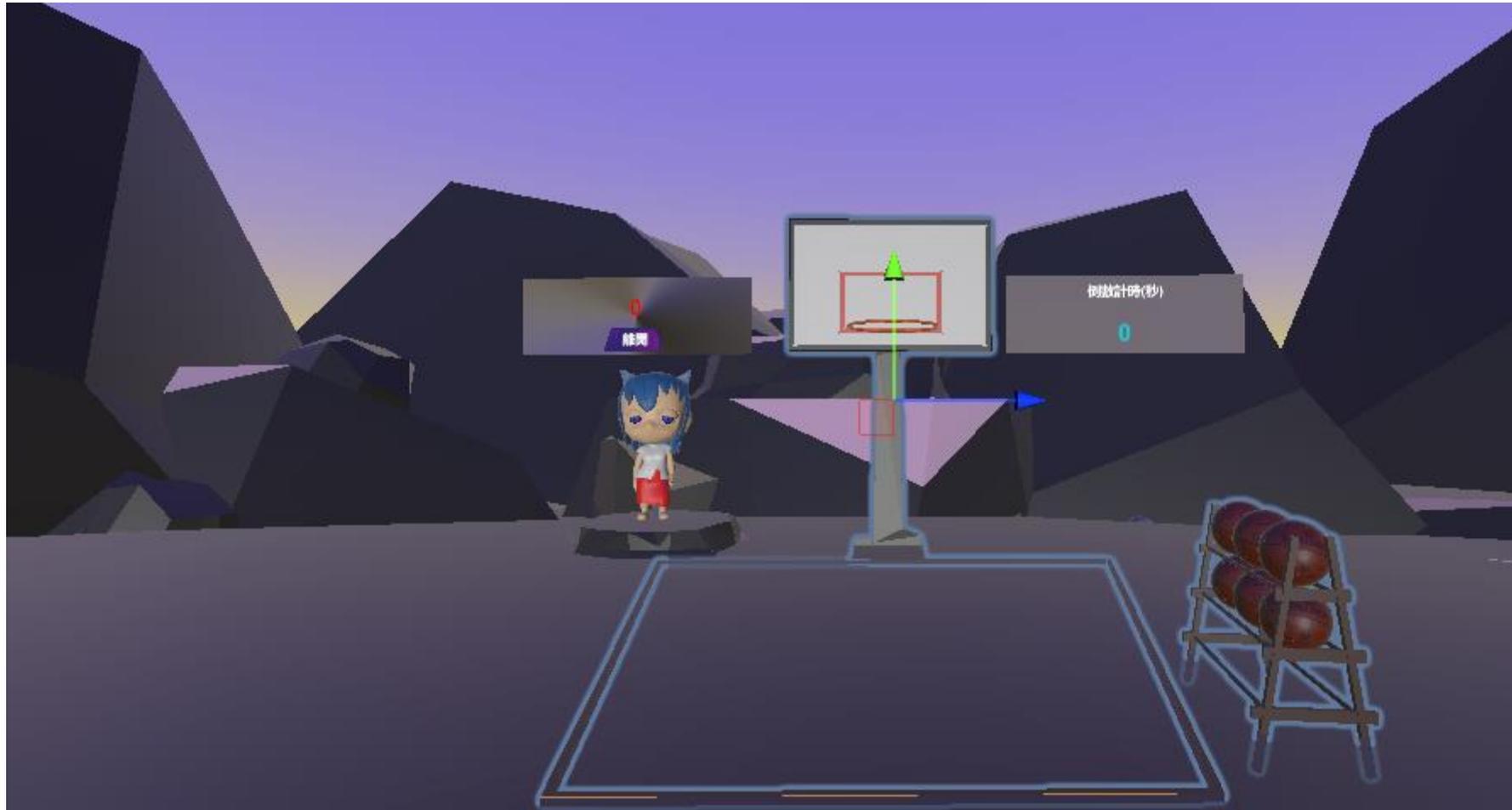
第一關場景



第二關場景



第三關場景



第四關場景

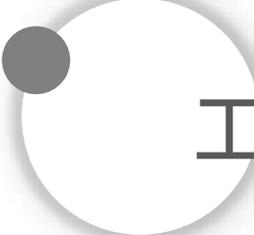


Part 07

工作分配

work distribution





工作分配

潘柔伊

建模 美術 配音

謝宇凱

程式 音樂 特效

楊怡玟

美術

劉寶勝

企劃 測試 文書 影音

Part 08

開發甘特圖

Gantt Chart



開發過程 企劃

劉寶勝

	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月
企劃	[Dark Blue Bar]									
故事世界觀	[Blue Bar]	[Blue Bar]								
劇本	[Light Blue Bar]	[Light Blue Bar]								
遊戲概述		[Light Blue Bar]	[Light Blue Bar]							
市場分析遊戲分析			[Light Blue Bar]	[Light Blue Bar]	[Light Blue Bar]					
關卡流程			[Light Blue Bar]							
初審企劃PPT			[Light Blue Bar]	[Light Blue Bar]	[Light Blue Bar]					
最後企劃PPT						[Light Blue Bar]				
遊戲宣傳									[Light Blue Bar]	[Light Blue Bar]

開發過程 美術

潘柔伊 楊怡玟

	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月
美術										
角色設計草稿										
角色美術圖										
建模										
建模上色										
場景										
使用者介面										

開發過程 程式

謝宇凱

	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月
程式										
玩家										
關主										
物品										
UI										
測試										
音效										
特效										

Part 09

使用軟體

Using Software





開發軟體

美術方面: Adobe Illustrator 2020 Adobe Photoshop 2020

程式方面: Unity 2020 Visual Studio Code Visual Studio

建模方面: Maya 2019 Mixamo Zbrush 2020

遊戲使用平台: Oculus



相關網址

粉專

<https://www.facebook.com/Traces-of-Deach-%E6%AD%BB%E4%BA%A1%E7%97%95%E8%B7%A1-106888882028472/>

官網

<http://dgdnas.tnu.edu.tw/hankchang/traceofdeath/>



死亡痕跡

Thanks for your watching

