

東南科技大學



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

指導老師 ： 張志祥 老師

中華民國 111 年 06 月

目錄

目錄.....	2
專題製作審定書	4
第一章 企劃目標.....	5
第一節 研究目的與動機	5
第二節 遊戲基本概述	5
第三節 專題實施進度表	5
第四節 工作分配.....	5
第二章 分析	6
第一節 目標市場分析	6
第二節 相關遊戲分析	6
第三節 設備分析.....	8
第四節 平台分析.....	9
第五節 SWOT 分析	10
第六節 開發軟體.....	10
第三章 遊戲概述.....	11
第一節 遊戲世界觀與故事	11
第二節 遊戲對話.....	11
第三節 遊戲特色.....	13
第四節 遊戲分級.....	13
第五節 設備規格.....	13
第六節 安裝流程.....	14
第四章 遊戲機制.....	16
第一節 遊戲類型.....	16
第二節 遊戲操作.....	16
第三節 遊戲方式.....	16
第四節 遊戲、關卡流程圖	16
第五節 聲音與音效	22
第五章 遊戲開發.....	23
第一節 關主.....	23
第二節 場景.....	31
第三節 道具物品.....	33
第六章 操作及介面規劃	35
第一節 主選單與功能選單	35
第二節 操作教學.....	35

第三節 遊戲介面.....	36
第七章 遊戲系統.....	38
第一節 得分系統.....	38
第二節 偵測系統.....	38
第三節 對話系統.....	38
第四節 遊戲平衡.....	38
第九章 結論與展望	39
參考文獻	40

專題製作審定書

東南科技大學數位遊戲設計系

專題製作審定書

東南科技大學數位遊戲設計系

劉寶勝、謝宇凱、潘柔伊、楊怡玟 君所提之專題製作

死亡痕跡 (題目)

認為符合專題製作標準。

指導老師 _____ (簽名)

第一章 企劃目標

第一節 研究目的與動機

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。

第二節 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。

第三節 專題實施進度表

專題實施進度表											
專題執行之具體項目	110年					111年					
	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月
確認專題題目											
相關資料蒐集											
場景設計/故事大綱/對話劇本											
角色造型/特效/音樂/音效列表											
NPC/道具武器設計											
遊戲腳本設計											
期中報告製作及投影片製作											
遊戲測試											
專題介紹短片製作											
期末報製作告及投影片製作											

表1

第四節 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

第二章 分析

第一節 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。

第二節 相關遊戲分析

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，加上電影日本童玩及妖怪的要素，來打造一款 VR 的闖關遊戲。



圖 1

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，就遊玩方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。



圖 2

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



圖 3

第三節 設備分析

根據分析機構預估，VR 要全球大規模普及仍需要數年時間。從硬體來看，伴隨各品牌、各類型 VR 頭戴式顯示器上市銷售及上游硬體解決方案出爐 OLED 液晶螢幕解析度可以讓人滿意、以及各種感測元件和軟體優化把延遲降低到了基本無延遲的程度，使 VR 帶來身臨其境的沉浸感遠遠超越以往的體驗。

參照過去智慧型產品的出貨量成長曲線，各家產業研究機構近期針對 VR 頭戴式顯示器出貨量及整體 VR 產值所發表的產業預估，都有相當高的年複合成長率，顯示出分析師對目前仍以硬體銷售為主所帶動的 VR 產業相當樂觀，因此必然未來的趨勢

图表2：2020年企业对虚拟现实投入变化情况(单位：%)

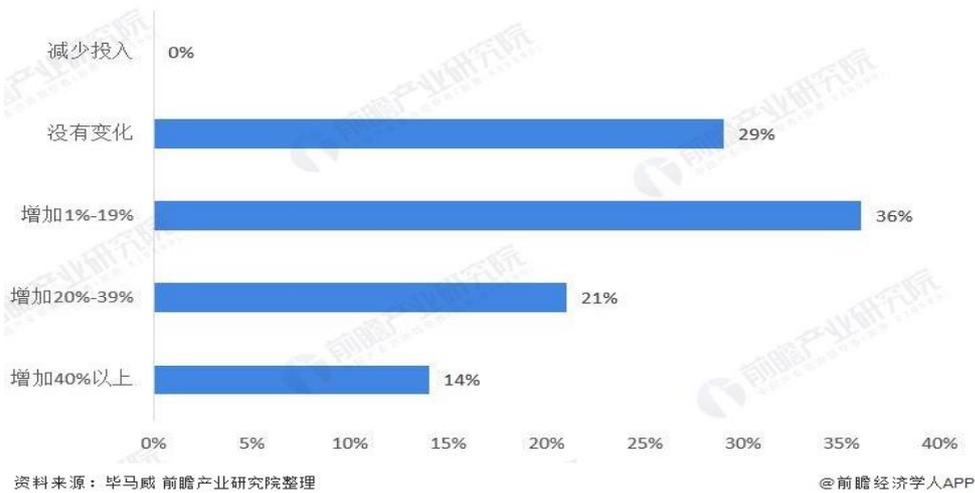


圖 4

图表4：2020-2024年全球虚拟现实(VR)终端出货量(单位：万台)

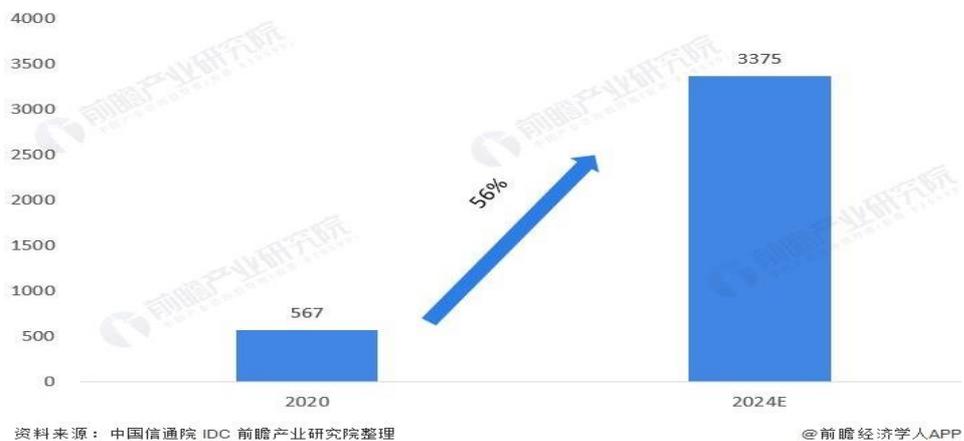


圖 5

第四節 平台分析

根據分析就以現在的遊戲平台的趨勢，較主流的還是由美國電子遊戲商 Valve 開發的 STEAM 遊戲平台，加上如果享有更多的曝光率可能還是 STEAM 較為優先，畢竟 STEAM 還是全國玩家主要使用的平台，加上平台上面已經有許多 VR 小品遊戲，所以我們想如果我們的遊戲要上市的話，首先應該想先從 STEAM 下手，上市此款遊戲會比較有利。



圖 6

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



圖 7

第五節 SWOT 分析



圖 8

第六節 開發軟體

美術開發：Adobe Photoshop 2020、Adobe Illustrator 2020

建模：Maya 2019、Mixamo、Zbrush 2020

程式：Unity 2020、Visual Studio、Visual Studio Code

遊戲使用平台：Oculus

第三章 遊戲概述

第一節 遊戲世界觀與故事

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，而人實力低微，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，而這也是死亡的痕跡的誕生的原因。

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少，因此雙方高層決定舉辦一場遊戲來代替戰爭決定勝者。

第二節 遊戲對話

開頭:

旁白:歡迎來到死亡痕跡
你已經被選中為參賽者了
請盡可能活下去，成為勝者吧!!
祝您玩得開心

第一關 開始

關主:歡迎來到第一關
我是愛搗蛋的座敷童子，我來當任你們的關主，希望你們能活到最後
嘻嘻嘻嘻...

關主:你要做的就是逃過我的視線以及在時間內，走到我身旁的終點，
就當你通關了，如果你被看到，就死亡了喔!遊戲就結束了喔!

第一關 結束 通關

關主:恭喜你通關了，別得意我是讓你的，不然你以為凡人是可以瞞我的
雙眼的嗎?趕快走去下一關離開啦!!討厭死了，無聊~~

第一關 結束 失敗

關主:失敗了阿，不過這也是理所當然的，哈哈，回去重來吧!

第二關 開始

關主:恩...有人來了阿，果然那小孩就是不能信任，我是你們第二關的關主我是威嚴的雷母，如果你以為你能像第一關一樣輕鬆過去，你就錯了

關主:這關的規矩就是你要在時間內用身旁的棒子試著走出面前的面板，看到旁邊的面板了吧!棒子碰到面板的話是會被警告的喔!請盡情遊玩吧!來取悅本尊吧!

第二關 結束 通關

關主:不可能，本尊怎麼可能輸了，算了，本尊也不是會賴皮的妖，過走下一關吧!竟然你贏了本尊，就不許給我輸。

第二關 結束 失敗

關主:就跟你說了，有本尊我守在這，你是不可能通關的離開這吧!

第三關 開始

關主:沒想到那個兇女人也輸了阿，小女子是第三關的關主名為妖狐請挑戰者大人手下留情阿。

關主:請挑戰者大人把身旁的籃球投到前方的籃框中並達到指定分數

第三關 結束 通關

關主:挑戰者大人，真的是不會憐香惜玉阿，小女子輸了，請去去下一關吧!

第三關 結束 失敗

關主:挑戰者大人，休怪小女子無情，您輸了，所以你重新吧!

第四關 開始

關主:歡迎來到第四關喔!!我是河童喔，不是青蛙喔，讓我們一起玩遊戲吧!

關主:呱呱，請玩家在時間內走到對面喔，記住不要掉下去喔!

第四關 結束 通關

關主:恭喜你通關喔，呱呱~前方的按鈕就可以離開了喔，呱呱!

第四關 結束 失敗

關主:失敗了呢!呱呱!，再見了!呱呱!

第三節 遊戲特色

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。

第四節 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

圖 8

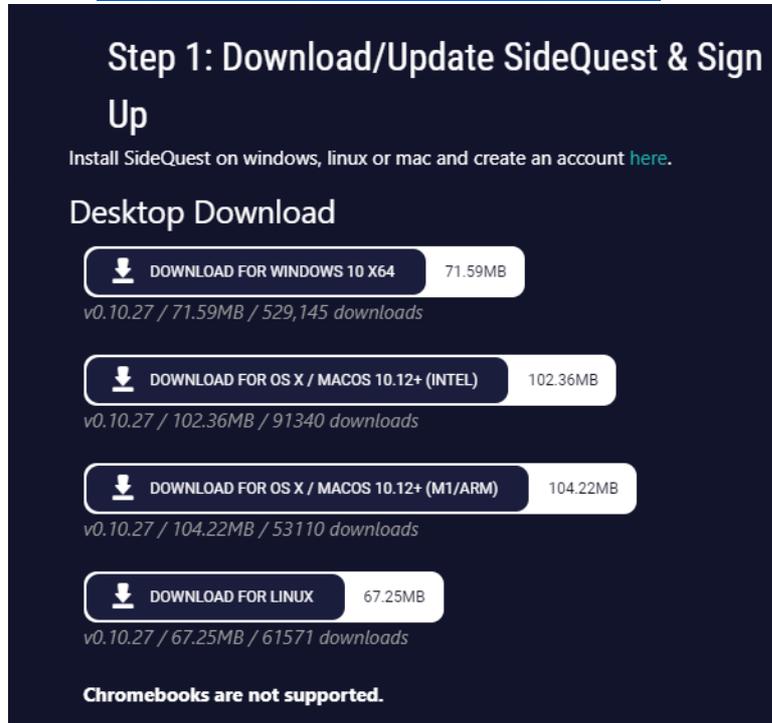
第五節 設備規格

設備規格使用：VR (Meta Quest 2)

第六節 安裝流程

步驟1 安裝 SideQuest

網址: <https://sidequestvr.com/setup-howto>



Step 1: Download/Update SideQuest & Sign Up

Install SideQuest on windows, linux or mac and create an account [here](#).

Desktop Download

DOWNLOAD FOR WINDOWS 10 X64 71.59MB
v0.10.27 / 71.59MB / 529,145 downloads

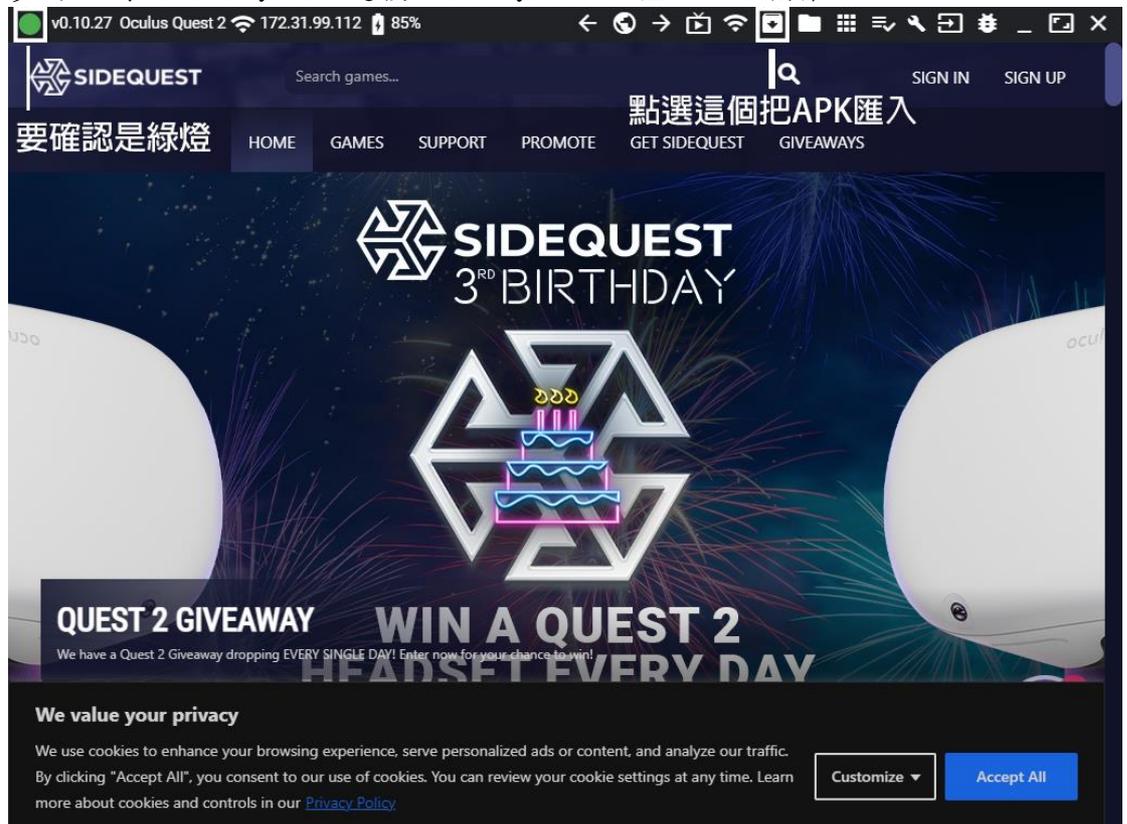
DOWNLOAD FOR OS X / MACOS 10.12+ (INTEL) 102.36MB
v0.10.27 / 102.36MB / 91340 downloads

DOWNLOAD FOR OS X / MACOS 10.12+ (M1/ARM) 104.22MB
v0.10.27 / 104.22MB / 53110 downloads

DOWNLOAD FOR LINUX 67.25MB
v0.10.27 / 67.25MB / 61571 downloads

Chromebooks are not supported.

步驟2 開啟 SideQuest 連接 Meta Quest 2 匯入 APK 檔案



v0.10.27 Oculus Quest 2 172.31.99.112 85%

SIDEQUEST Search games... | **點選這個把APK匯入** | SIGN IN | SIGN UP

要確認是綠燈 | HOME | GAMES | SUPPORT | PROMOTE | GET SIDEQUEST | GIVEAWAYS

SIDEQUEST 3RD BIRTHDAY

QUEST 2 GIVEAWAY WIN A QUEST 2 HEADSET EVERY DAY

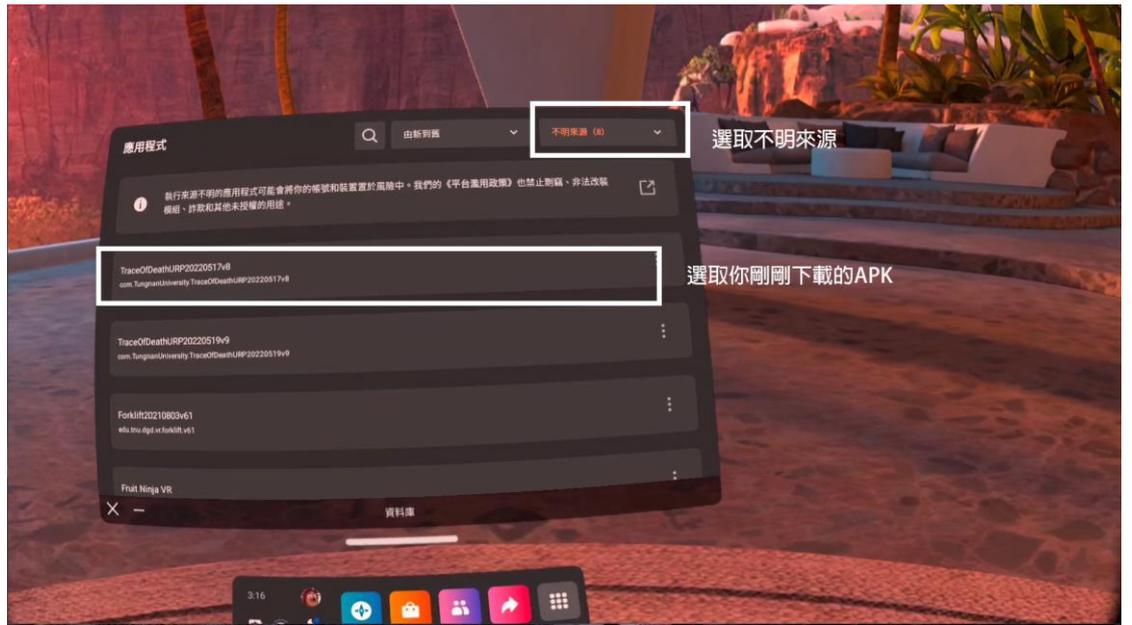
We have a Quest 2 Giveaway dropping EVERY SINGLE DAY! Enter now for your chance to win!

We value your privacy

We use cookies to enhance your browsing experience, serve personalized ads or content, and analyze our traffic. By clicking "Accept All", you consent to our use of cookies. You can review your cookie settings at any time. Learn more about cookies and controls in our [Privacy Policy](#).

Customize | Accept All

步驟3 開啟畫面並開啟遊戲



第四章 遊戲機制

第一節 遊戲類型

VR 實體體驗遊戲

第二節 遊戲操作

VR：使用 VR 頭盔 + 手把操作，是用手把上的操作桿作為移動，手把前方按鍵做為使用操作

第三節 遊戲方式

VR：使用 Quest 開啟遊戲 + 使用頭盔和搖桿。

第四節 遊戲、關卡流程圖

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，不能被看到有所移動，否則就會被判定死亡，則遊戲結束。

勝利條件：成功走向關主身旁的身點，在時間內。

敗條件：被關主看到你移動或者是時間到了

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。

勝利條件：走出面板，在時間內不要失敗三次包括以內。

失敗條件：時間到了 失敗三次以上

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。

勝利條件：成功在時間內丟到指定分數。

失敗條件：時間到分數未達到。

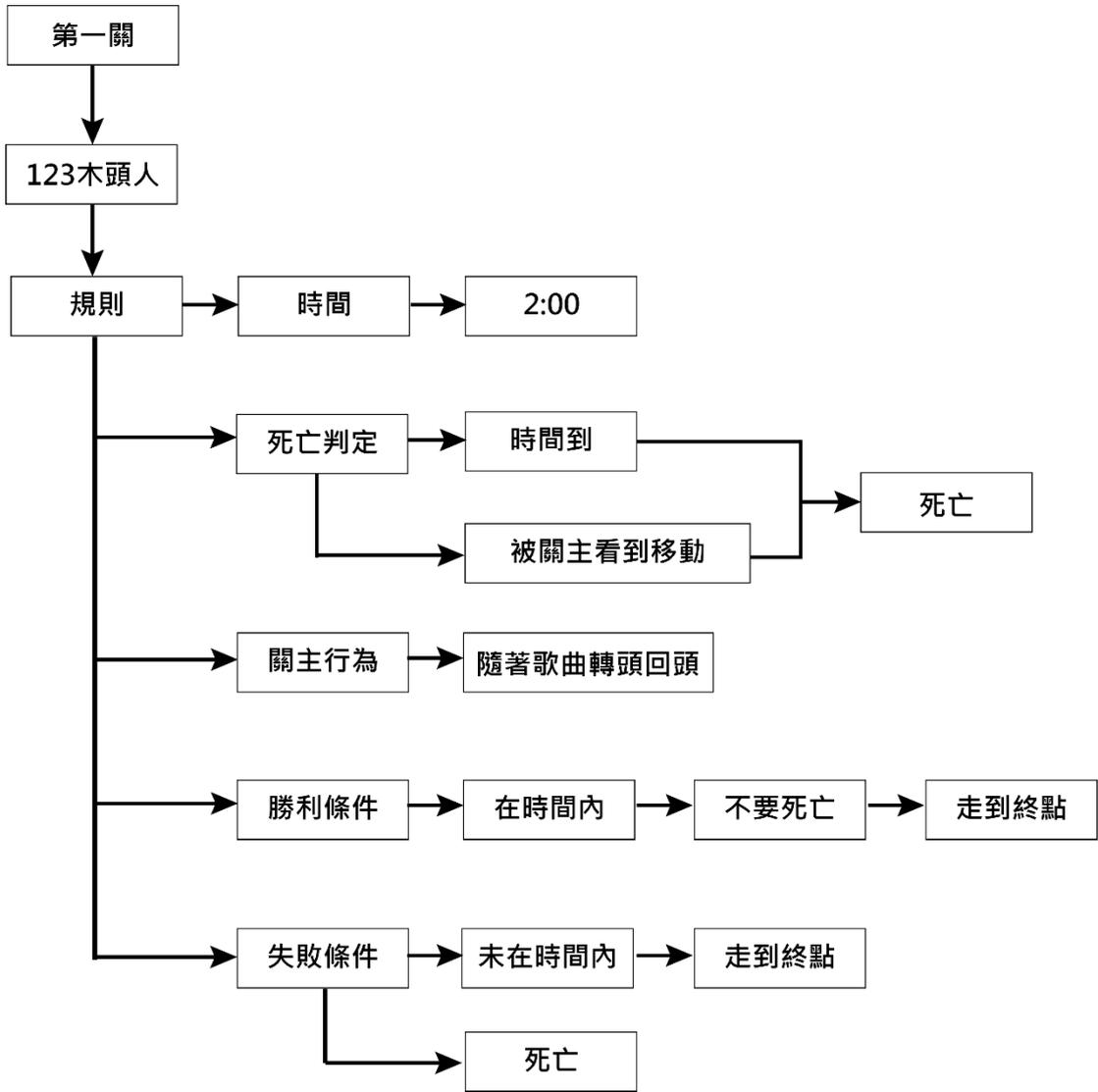
第四關 青蛙過河

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，必須在時間內走掉對面，中途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。

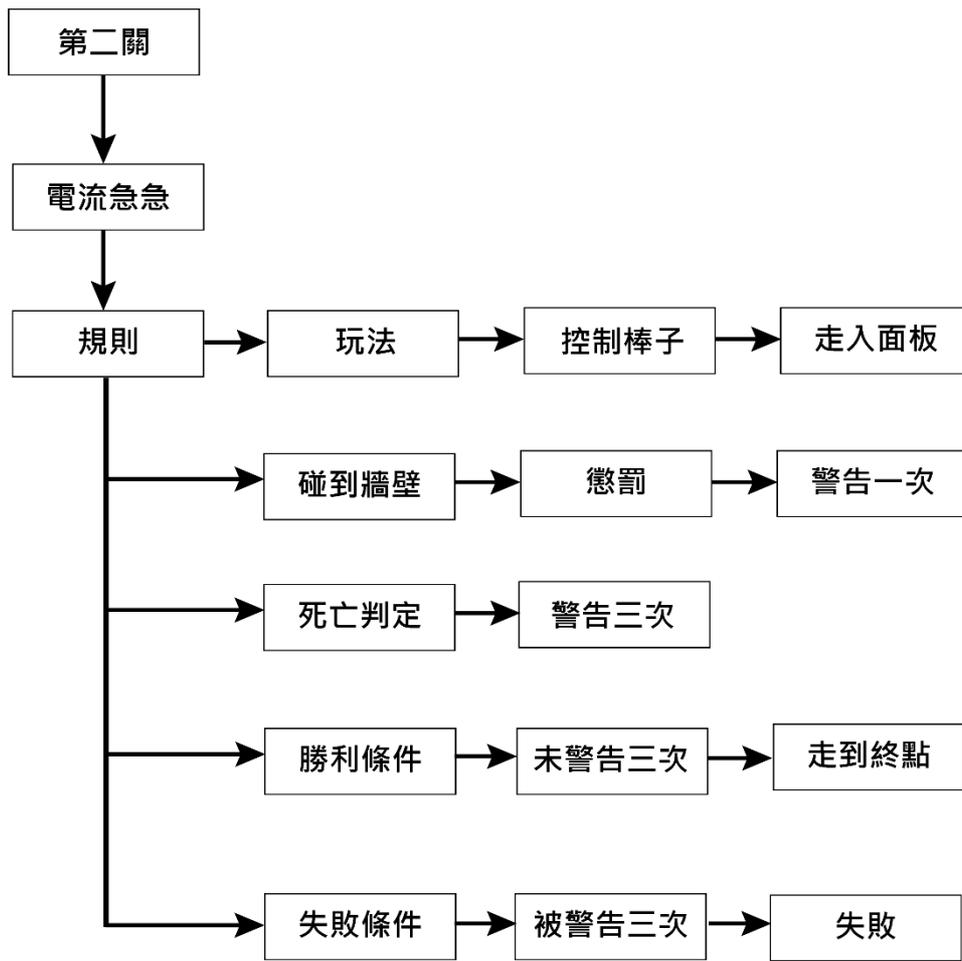
勝利條件：時間內走到對面的終點。

失敗條件：時間到未走到終點。

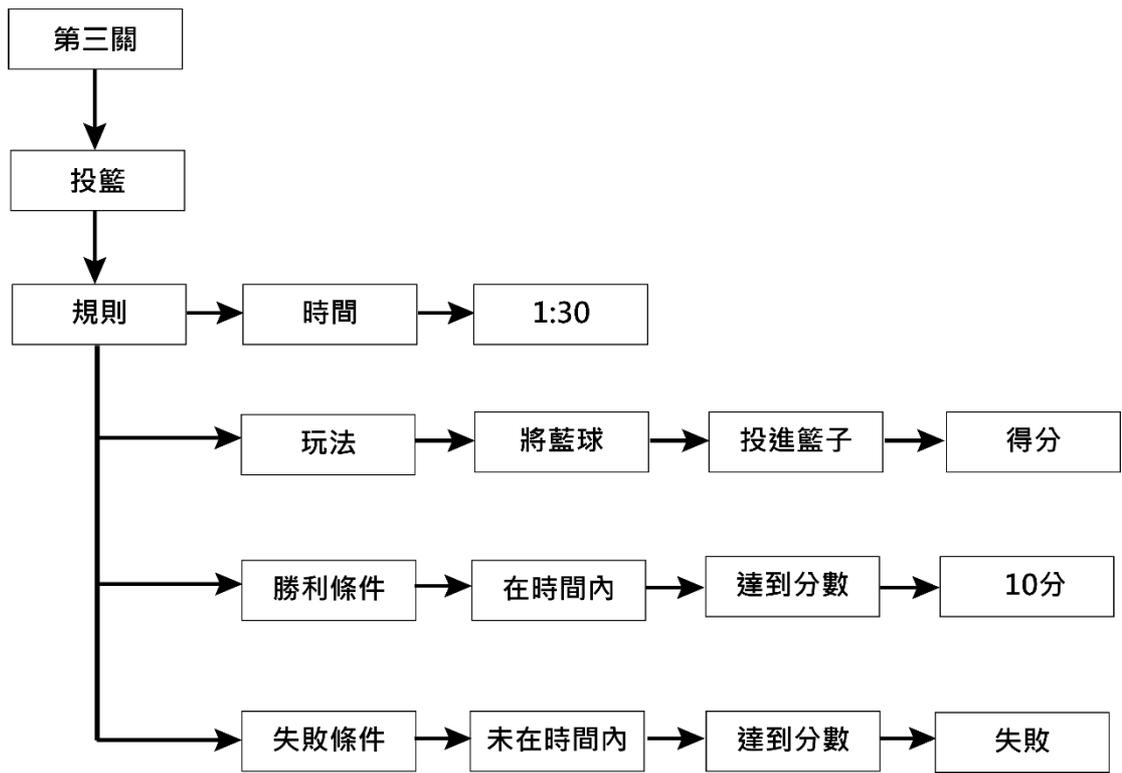
關卡流程



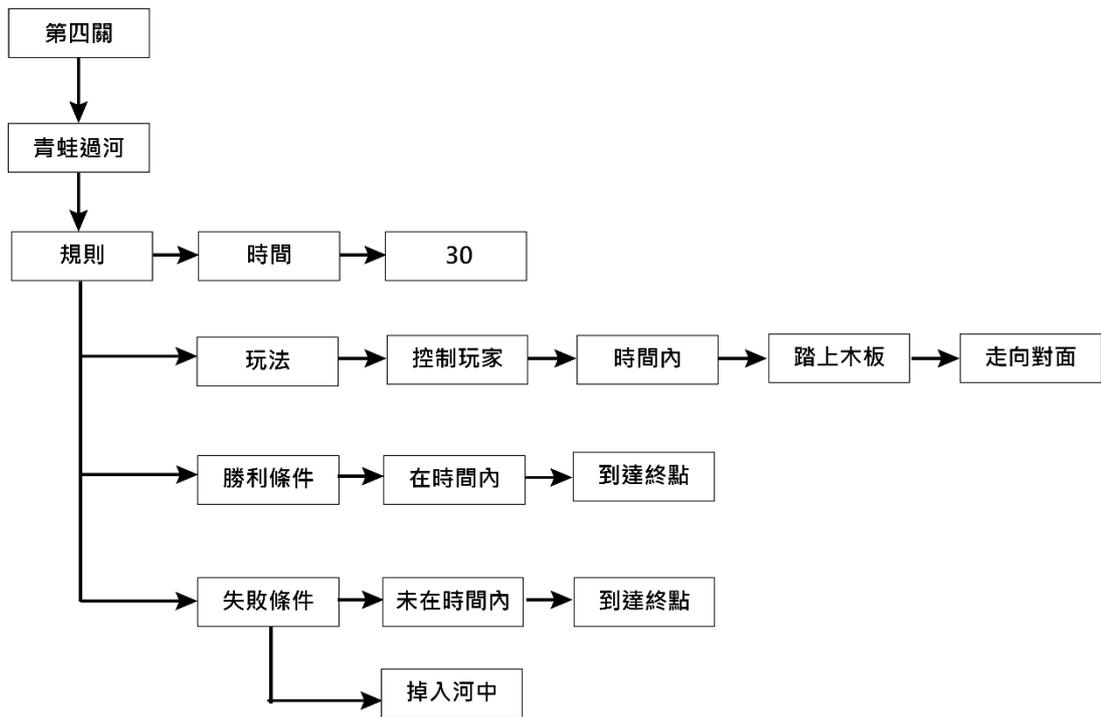
第一關流程圖



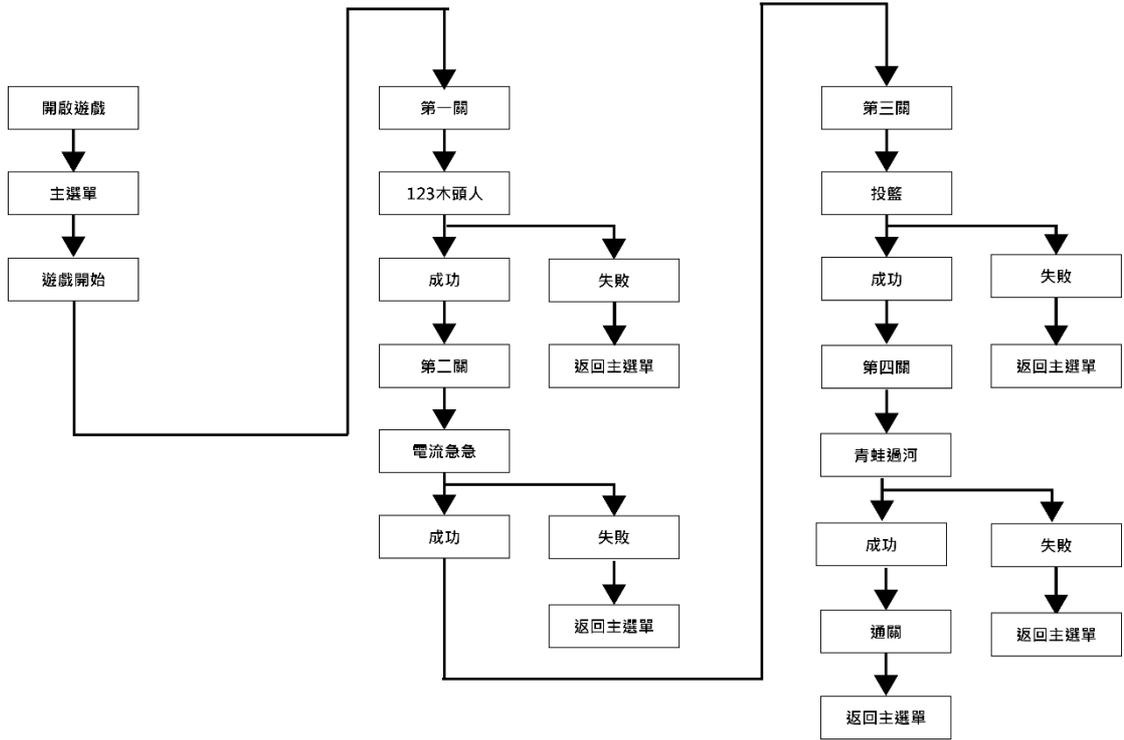
第二關流程圖



第三關流程圖



第四關流程圖

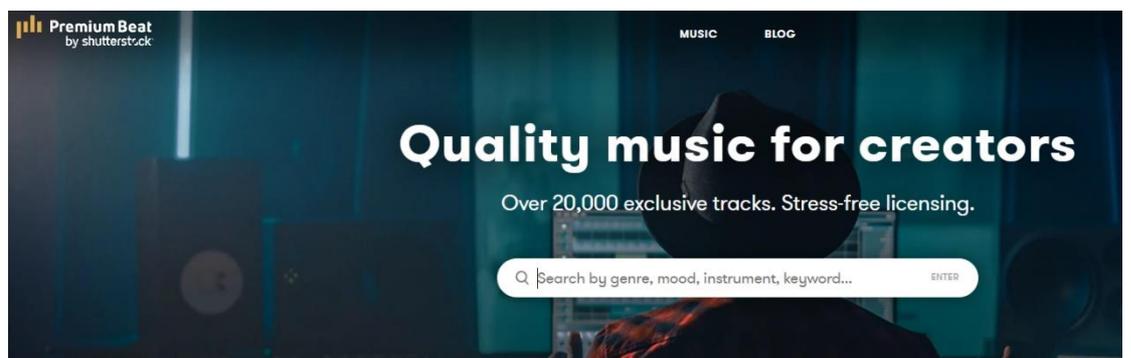


整體流程圖

第五節 聲音與音效



DUST SOUNDS:<http://dust-sounds.com/?p=589>



Premiumbeat:<https://www.premiumbeat.com/royalty-free-music-genre>

第五章 遊戲開發

第一節 關主



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

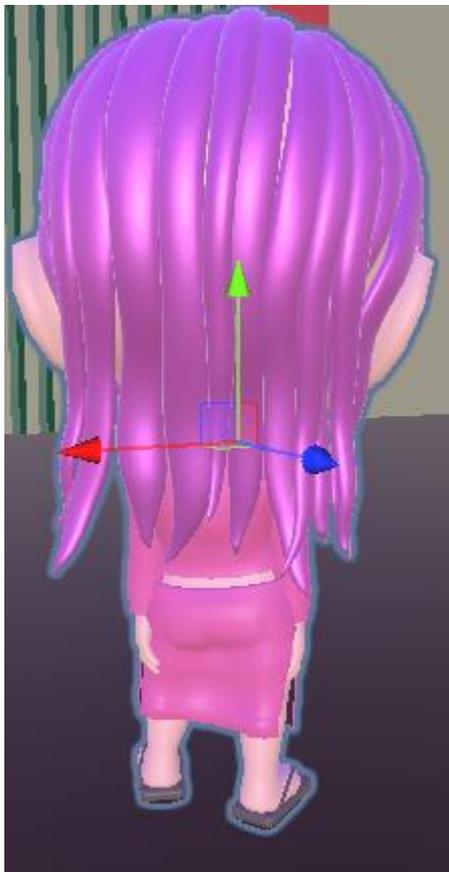
生日：11/7

年齡：200 歲

職位：第一關關主



角色三視圖





名稱：雷母

出自：日本鬼神

種族：雷族

性別：女

服裝：連身裙

個性：自大，高傲

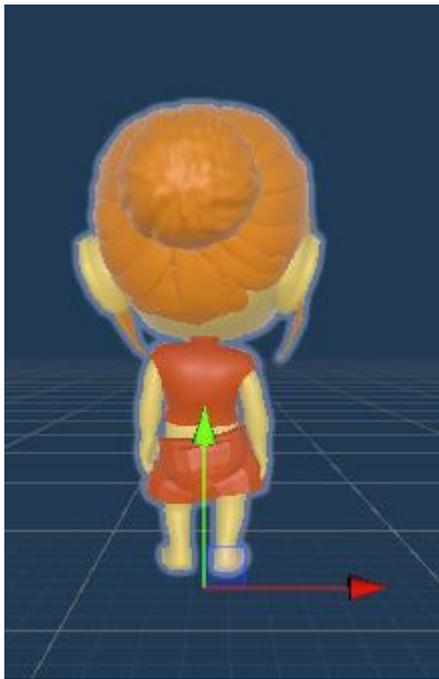
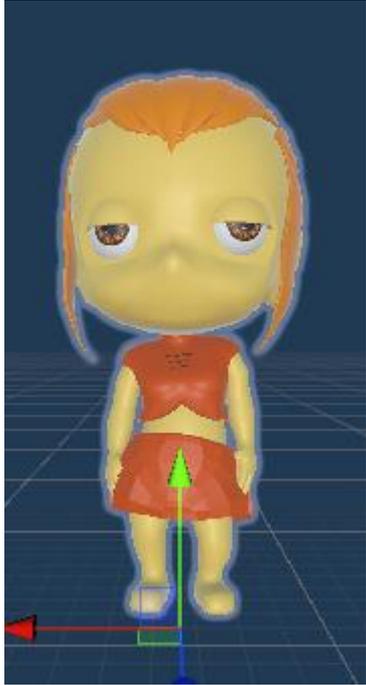
生日：08/02

年齡：5000 歲

職位：第二關關主



角色三視圖





名稱：妖狐

出自：日本妖怪

種族：妖魔族

性別：女

服裝：巫女服

個性：冷靜, 高雅

生日：03/18

年齡：3000 歲

職位：第三關關主



角色三視圖





名稱：河童

出自：日本妖怪

種族：水族

性別：男

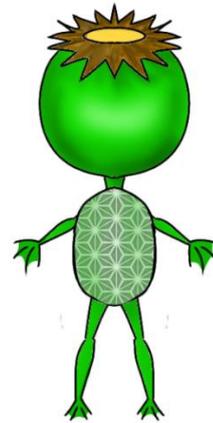
服裝：裸體

個性：愛玩，吵鬧

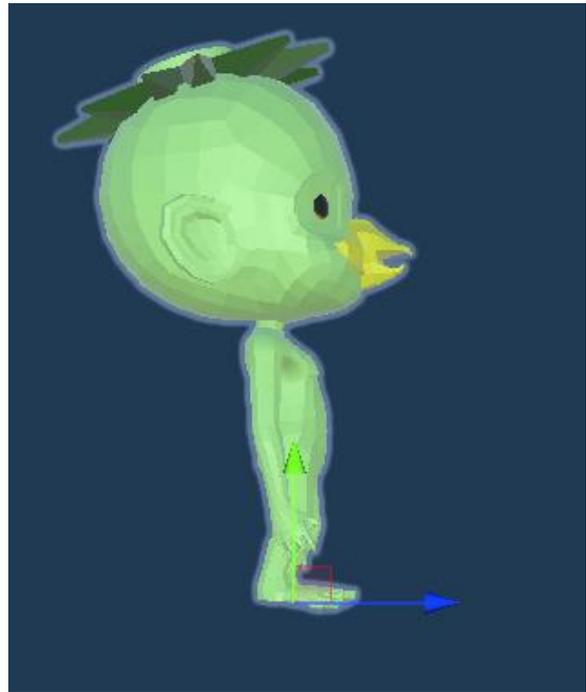
生日：05/01

年齡：500 歲

職位：第四關關主

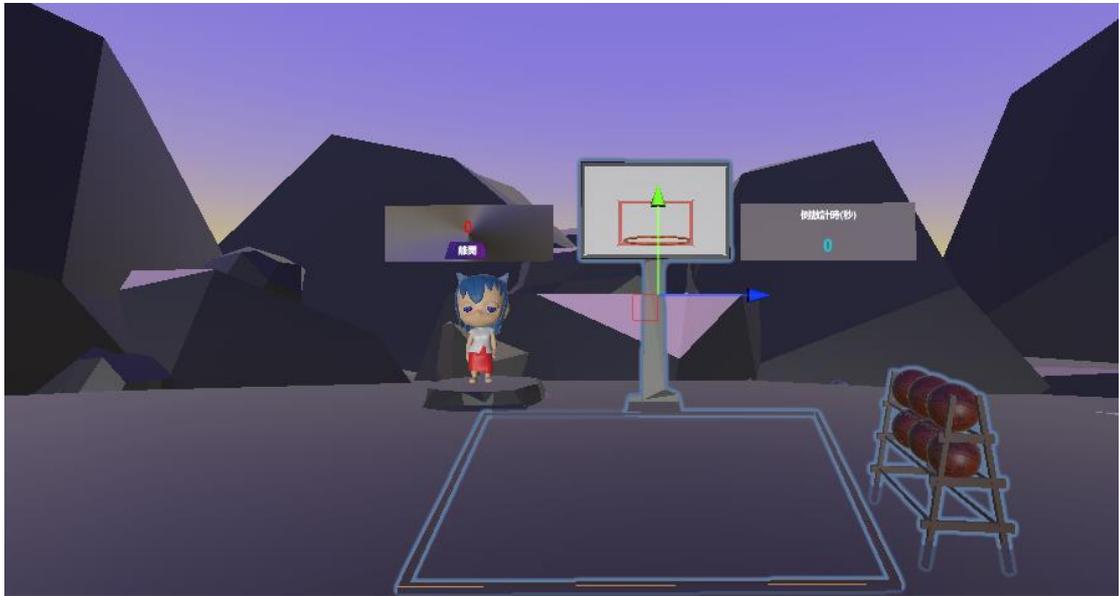


角色三視



第二節 場景

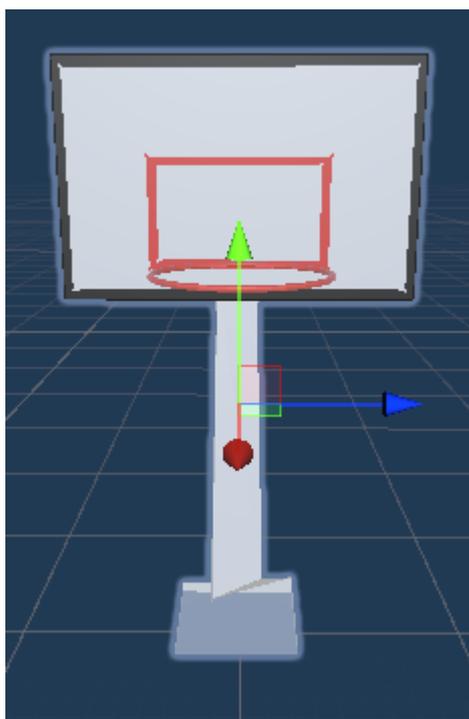




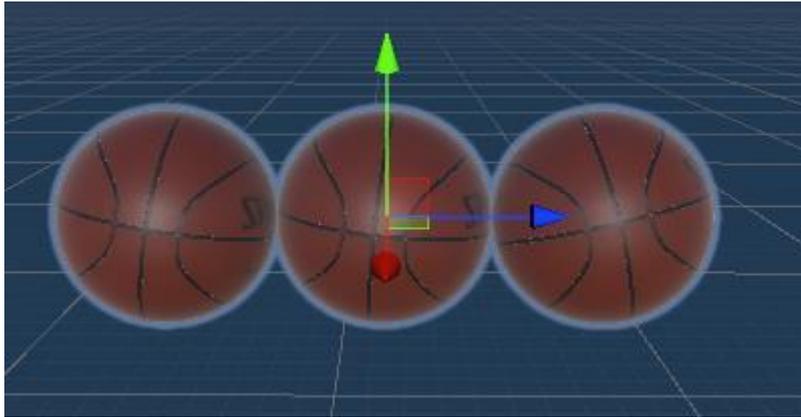
第三節 道具物品



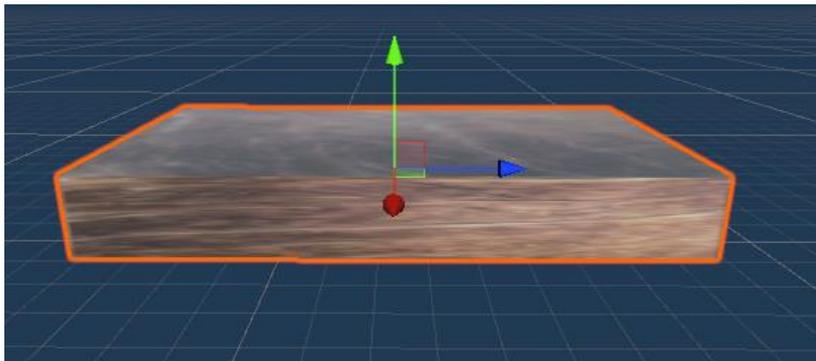
第一關的小怪



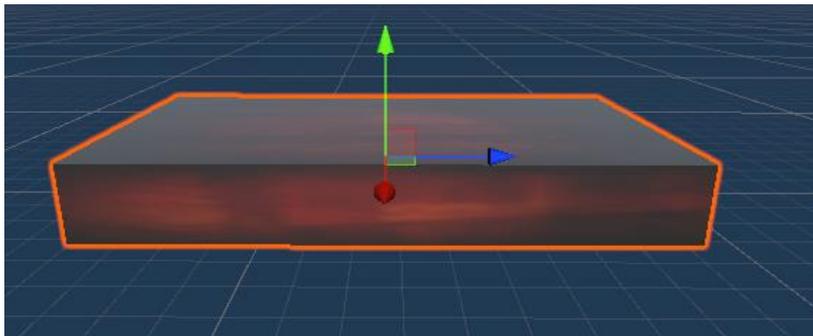
第三關所用的籃框



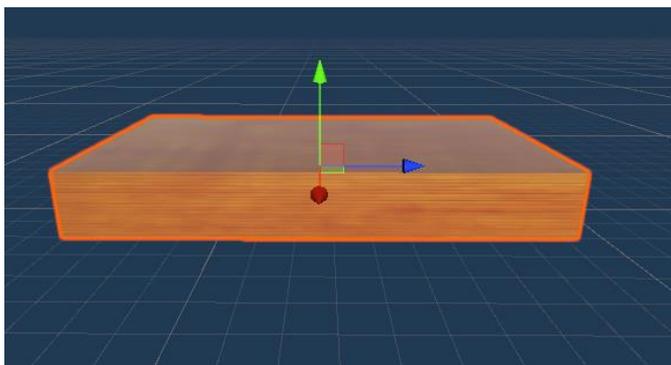
第三關所用的籃球



第四關的木板



第四關的木板



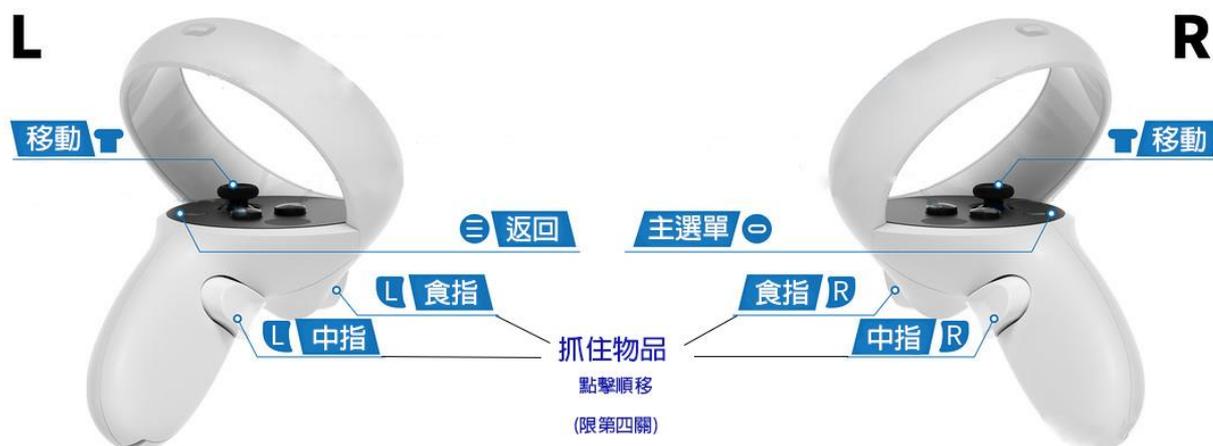
第四關的木板

第六章 操作及介面規劃

第一節 主選單與功能選單

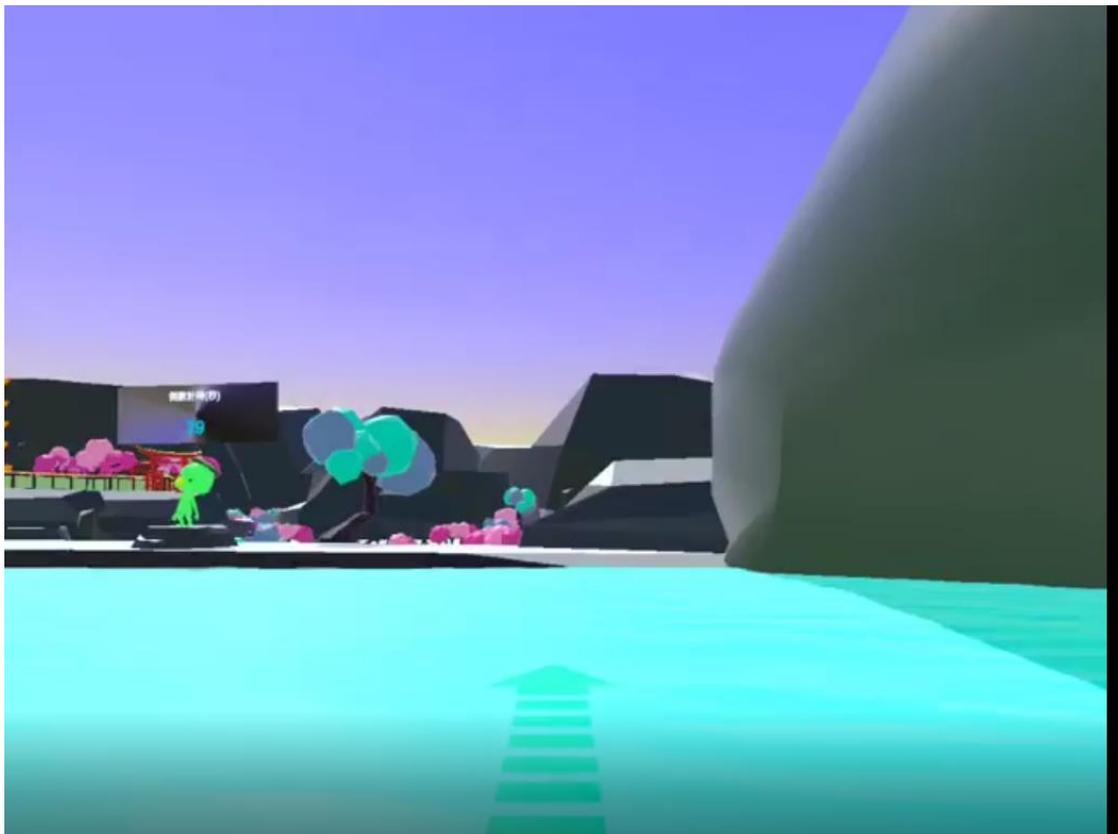


第二節 操作教學



第三節 遊戲介面





第七章 遊戲系統

第一節 得分系統

當玩家籃球投進籃框時分數加一分，累積至十分為勝利

第二節 偵測系統

玩家在第一關時，關主會根據玩家是否有移動或肢體上的移動來確認玩家是否有在移動，如果有在移動則判定死亡。

第三節 對話系統

玩家在進入關卡時，會出現對話框，關主會跟玩家對話及講解規則。

第四節 遊戲平衡

第一關是 123 木頭人所以玩家必須跑到關主身旁的終點，因為以防太過緊湊，所以時間跟關主的轉頭速度等等有過調整，使玩家較為簡單就能過關。

第二關是電流急急，所以因為防止玩家手抖失誤等等，所以有多家給機會。

第四關是青蛙過河，因為怕太過簡單所以設定了延遲機制，加上木板會隨和漂流

第九章 結論與展望

隨著現代科技的快速進步，近年來娛樂相關產品開始走向可以使觀眾更有臨場感以及真實感，觀眾跟戲劇，動畫中的角色站在同一個世界之中，VR 遊戲跟體驗是現今的發展趨勢，對於玩家們來說更加渴望不是以四邊形銀幕框架的乏味遊戲體驗，而是可以面對面的真實遊玩，讓遊戲更能表現出感同身受、身歷其境，真實的感覺，使體驗更加緊張及刺激，讓玩家不止能玩遊戲，還能更增加帶入感感覺身歷其中。

闖關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，第二點在緊張有趣的部分不會再被螢幕受限，使得降低危機緊張感，使有趣感覺大幅提升，第三點在使用上更加真實化，更貼近真實世界的操作，而不是常見的鍵盤滑鼠式的操作，以上三點是更加凸顯這款遊戲的市場，而對本遊戲的展望，希望可以上市成市面上的遊戲，並且希望未來可以更加地完成這款遊戲，加入多人要素想必可以讓玩家們玩得更佳的盡興，也使得更多喜好闖關遊戲的玩家能遊玩到本遊戲，及喜愛本遊戲，支持本遊戲。

參考文獻

(1) VR 現況與未來趨勢研究分析

網址: <https://www.blink.com.tw/board/post/31704/>

2021 年全球虛擬現實(VR)行業市場分析

網址: <https://reurl.cc/e65L17>

(2) 音源資料: _

DUST SOUNDS : <http://dust-sounds.com/?p=589>

Premiumbeat:

<https://www.premiumbeat.com/royalty-free-music-genre>

(3)遊戲分析

糖豆人: <https://reurl.cc/e65d5K>

Crab Game : https://en.wikipedia.org/wiki/Crab_Game

陰陽師 : <https://reurl.cc/7e2MvQ>