

Fallen Angel 互動遊戲製作

組員：黃婉綺、郭毓呈、范淳惠、陳佩玟、王駿誠、簡世益

指導老師：陸清達

專題概述

本遊戲是經由 Unity 進行程式開發以及結合 3D 技術完成美術構建，並運用獨特的故事描寫技巧以及動畫風格吸引玩家，藉由每個關卡的不同觸發不同的過場故事，使玩家能夠深入的代入角色情境。在遊戲中一開始玩家將被前導動畫指引進入故事劇情，引導結束後可任意移動角色進行遊玩模式，亦可使用武器對敵人進行攻擊，達成關卡條件後將觸發下一個關卡的過場動畫，每個動畫間皆由連貫性，促使玩家產生遊玩慾望以及引導玩家進行下一步操作。



►此為遊戲進行流程。

創作理念

在科技進步的現代社會中，便利的科技不乏帶來許多高真實性以及步調快速的遊戲，久而久之人們為了追求感官刺激以及遊玩快速，主流遊戲市場中漸漸流失情境體驗以及美術風格獨特的遊戲類型。

我們除了遊戲開發上使用 Unity 這項技術來進行創作外，構思上為了使玩家輕易代入故事情境，進而擁有更良好的遊戲體驗，遊戲裡的場景以及動畫皆經過設計，以方便引導玩家通關。

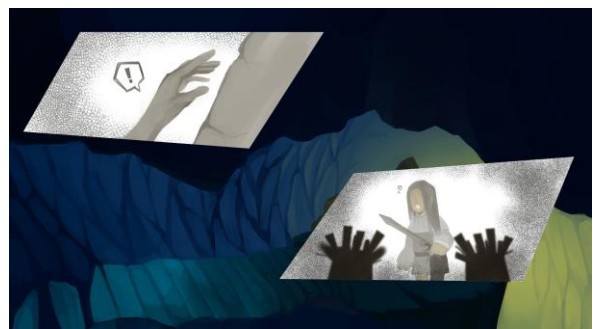
就如同人的生活因為科技進步而快速成長，我們希望在這個不管現實以及虛擬世界中步調都日益加快的時候，玩家能透過這個遊戲，體驗慢步調的劇情故事，除了療癒的美術風格外，引人入勝的故事劇情也能讓玩家細細品味，而撇開這些漫遊的元素，遊戲本身也不缺乏必要打鬥模式，各式招式的切換也一併滿足玩家的雙重需求，這是我們所希望能經由遊戲所帶給玩家的特殊體驗。



遊戲操作說明



▶ 玩家將操控天使「安潔拉」並在這個世界中探索，在地圖中將會出現敵人阻撓玩家前進。





▶ 進入戰鬥時將切換成長劍，用長劍擊退當前區域的 Boss 可透過傳送門前往下個區域。地圖中有若干元件可與玩家互動。



▶ 玩家若遭遇襲擊而來的敵人，可使用武器擊退。共 4 種攻擊方式，每個攻擊結束都有短暫的僵持，此時若遭遇攻擊，可用翻滾取消動作僵持和躲避敵人。

社群媒體

我們利用 Facebook 與 Instagram 分享我們製作的過程並宣傳遊戲本身，也在 YouTube 開設了我們的頻道並上傳遊戲畫面以及宣傳動畫。

 reangle  @reangle_14th  reangle

成果說明

在第四次發表時，由於遊戲的遊玩系統以及地圖有不少變更，在經過一段時間的遊戲優化以及場景完善後，遊戲已經能如期運行並進行操作，並完成後續的其他關卡以及場景；後續的測試以及試玩將採用線上的方式並擇日公布連結在粉絲專頁以及官方網站上。

除了遊戲本身我們也完成相關的宣傳，包含上傳遊戲操作影片提供玩家遊玩參考，以及動畫前導預告片來吸引潛在的客戶群，並完成與遊戲視覺風格相呼應的海報設計。

前導 PV: <https://youtu.be/0iBmFf2RAss>

遊戲實際操作動畫: <https://youtu.be/RTfdiEnD0Cg>

我們已於這學期完成巴哈姆特 2020ACG 創作大賽的報名。

【巴哈姆特】2020 ACG 創作大賽 - 報名手續成功通知



巴哈姆特 <event@gamer.com.tw>

寄給 我、angela19971010@gmail.com ▾

親愛的參賽者您好，

感謝您報名參加 2020 巴哈姆特 ACG 創作大賽，巴哈姆特已經收到您的作品了。
此封信件證明我們有收到您參賽之作品，如您作品未達到參賽標準不予入圍將不另行通知。

如投稿作品有任何問題將透過 Email 與您聯絡，請留意您的 Email 信箱。
後續比賽資訊請隨時關注活動頁面。

參賽證明需要於作品公布入圍後可接受申請（入圍公布時間：2020/6/22）
如作品未入圍將不予發放參賽證明。

如果有任何問題歡迎來信提問，或前往哈拉區詢問。

ACG 創作設計大賽哈啦區：<https://forum.gamer.com.tw/B.php?bsn=60550>

謝謝您！

心得與結論



在這一年中，不僅技術上遇到了困難，組員們之間有些溝通上的問題，導致遊戲的製作上可能不是那麼的順利。整個遊戲製作過程比想像中困難許多，但也努力地克服了過來。製作遊戲的這一年多裡，我

們學習到了非常多的東西，包括創作及寫作的技巧、部分程式撰寫和 Unity、Premiere 以及 After Effects 等軟體的應用。除了這些理論、技巧方面的精進以外，我們也更認識了自己。不管是優點也好或是缺點也好，都因為這一次專題製作而自我發現，也終於了解到了一款遊戲的製作遠遠沒有想像中那麼簡單



很感謝組員們，把這些不可能轉為可能，把想法轉為現實。