

Unity 遊戲製作 – 初生

指導老師：陳兆南 老師

組員：賴映如 105021002

組員：張沛瑜 105021110

組員：林孟璇 105021111





目錄

content

- 一、 遊戲簡介
- 二、 研究背景及動機
- 三、 計畫目的與範圍
- 四、 需求環境
- 五、 研究方法及步驟
- 六、 遊戲方法及畫面

一、遊戲簡介

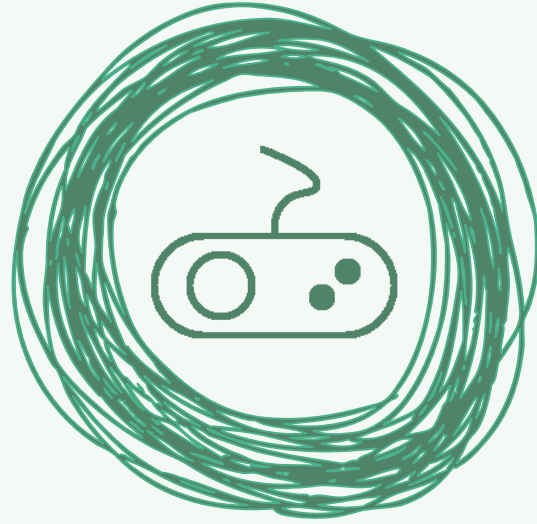


二、研究背景及動機

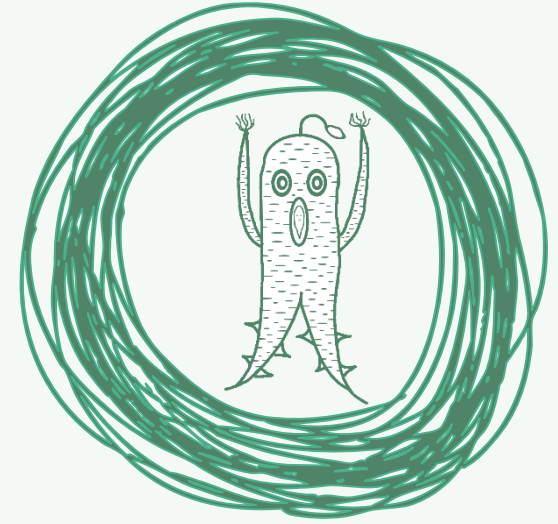
研究背景及動機



人生



遊戲



初生

三、計劃目的與範圍



研究目的

1. 實現自己的理想
2. 尋找生命的意義
3. 尋找人生的價值
4. 困難的解決方法





四、需求環境

需求環境

Unity

強大的遊戲引擎，經常用於製作2D及3D遊戲。



Photoshop

強大的影像製作及繪圖軟體。



五、研究方法及步驟

遊戲架構



劇情構思



美術繪製

劇情

場景轉換

Q&A問答

跑酷

無限場景

角色控制

得分機制

怪物

遊戲架構



劇情構思



美術繪製

四大階段

0~15歲
16~23歲
24~45歲
46~60歲

多重結局

Happy End
Normal End
Bad End

結合時事和情緒起伏

遊戲架構



劇情構思



美術繪製

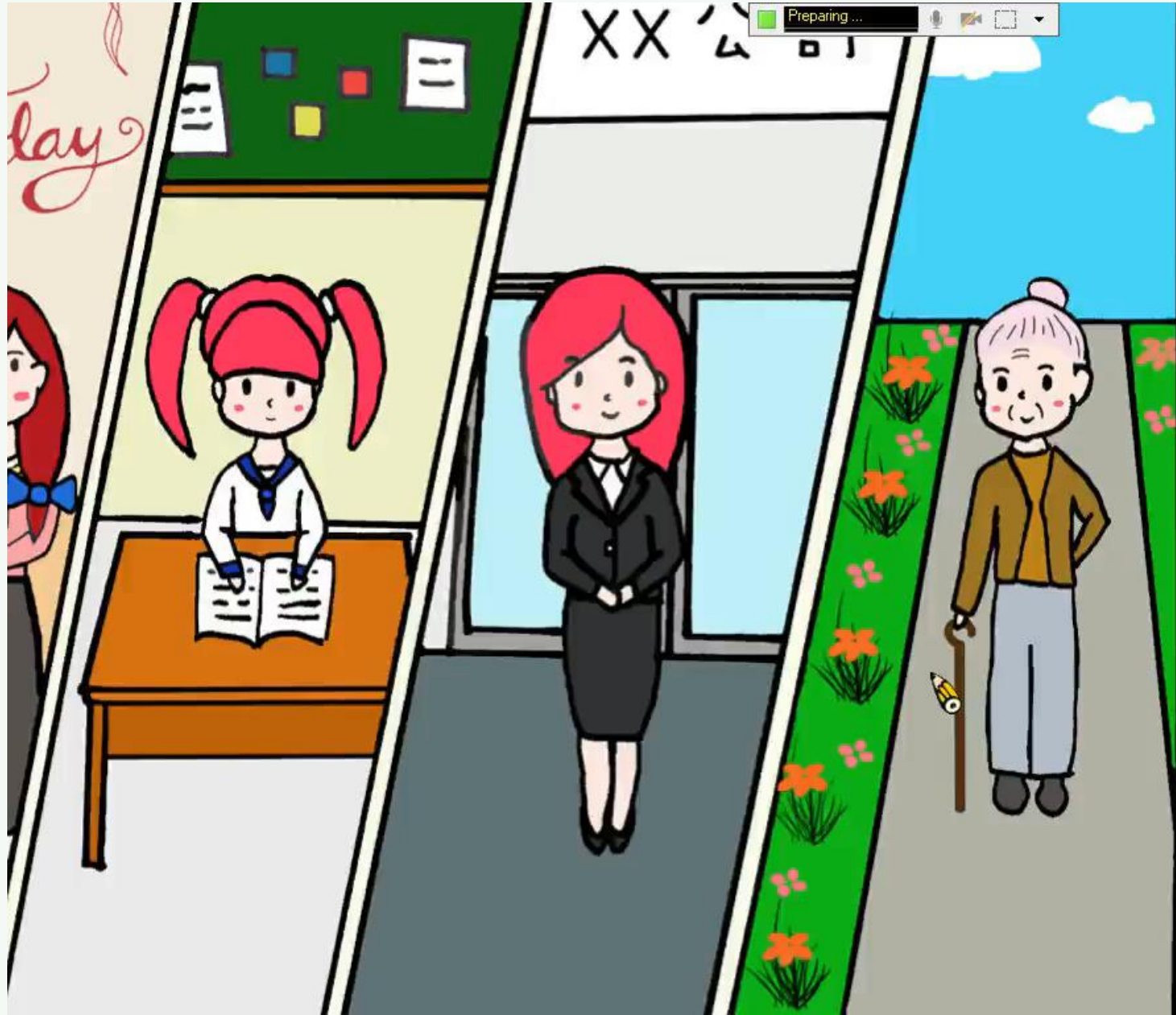
遊戲介面

背景設計

人物設計

六、遊戲方法及畫面

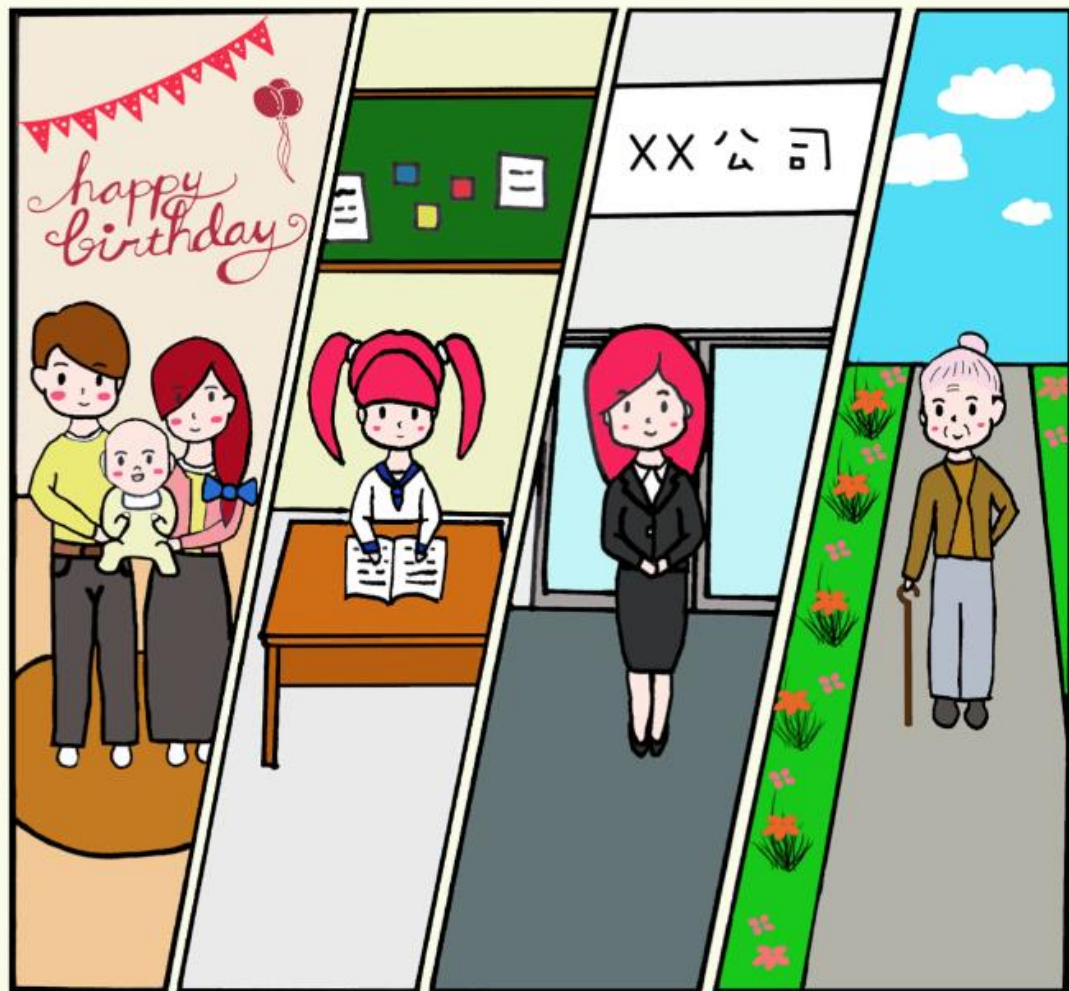
遊戲影片觀看(介面)



遊戲影片觀看(存取點)



遊戲主畫面



初生

遊戲開始

讀取紀錄

遊戲設定

離開遊戲



END

感謝各位的聆聽