

# 第七組-UNA

4A3K0069 林瓚胤

4A3K0054 吳慧禎

4A3K0060 陳柏元

4A3K0066 范思源

4A3K0058 戴靜旻

4A3K0103 林延錫

# 專題預計成果

- 企劃

遊戲名稱、遊戲內容、遊戲玩法、故事背景、人物設計、玩法發想、美術風格、參考

- 美術

人物原畫動畫、怪物原畫動畫、遊戲背景、陷阱、

- 程式

整體整合、完成

# 計畫時程

項目	負責人	繳交時間
人物原畫	吳慧禎	10/9
故事背景	林瓚胤	10/11
遊戲場景	戴靜旻	10/12
怪物原畫(3隻)	林延錫	10/13
遊戲平台.UI	陳柏元	10/14
一頁企劃排版	陳柏元	10/15
火把圖	吳慧禎	11/15
美術補圖完成	吳慧禎.戴靜旻	12/3
陷阱完成	戴靜旻	12/4
關卡設計圖	林瓚胤	12/13
怪物動畫	林延錫	12/13
30頁企劃排版製作	陳柏元	12/25
程式設計	范思源	12/25

# 已完成進度

項目	負責人	合格	修改
人物原畫	吳慧禎	○	NO
故事背景	林瓚胤	○	NO
遊戲背景	戴靜旻	○	NO
怪物原畫	林延錫	○	NO
遊戲平台.UI	陳柏元	○	NO
一頁企劃排版 製作	陳柏元	○	NO
火把圖	吳慧禎	○	NO
美術補圖	戴靜旻.吳慧 禎	○	NO
陷阱圖完成	戴靜旻	○	NO
關卡設計圖	林瓚胤	▲	
怪物動畫	林延錫	▲	
程式設計	范思源		



# 企劃

- Demo

# 美術

- Demo

# 程式

- Demo



# 問題及討論

- 本周進度，關卡設計圖與怪物動畫繳交延遲。將於下次開會繳交
- 遊戲系統修改，下次開會提出解決方案。

# 提點需修改處

- 報告篇:
- 工作分配，進度影響(未完成進度應分配給其他人 趕上進度)
- 背景不可過於單調(需有顏色、視差)
  
- 企劃遊戲名稱
- 美術需要有哪些 幾個人 需詳細介紹
- 程式包含特效還有整合
- 計畫時程不是只有一頁
- 遊戲特色強調，讓玩家知道你在玩什麼重點完甚麼特色

# 提點需修改處

- 美術篇:
- 遊戲背景修改 立體感
- 畫面整合
- 日本場景 臉譜拉扯
- 場景風格不統一，線條過於死直
- 地下墓穴像螞蟻窩
- 起始畫面不錯 但跟後面美術部分比較不搭
- 跟古墓風格較無法聯結
- 訓練場必須要有訓練目標
- 待機玩家要有點動作(大一點動作)
- 可設計絕招 二段跳 攻擊....等等
- 起始畫面感覺可以有夢幻 睡著的感覺

# 提點需修改處

- 修改目標:
- 問題討論
- 訓練關定位
- 訓練關雖然效果明確 但屬於較老式設計 新式設計為遇到新的問題出現框框告知玩家操作 或標示操作
- 場景修改
- 目前場景主要問題氣氛不夠 還有過於平面 另外 還可以提升精緻度 如何以最少的修改 做到氣氛還有立體感(視差?!)
- 目前有的想法 增加中景 或背景動畫

# 提點需修改處

- 他組與全體篇:
- 組員間溝通要再加強
- 如果沒有教學關 就是第一次出現視窗指導比較好。
- 很多組都死在遊戲畫面色調太相近ex:黃色、藍色
- 計畫時程往前拉至剛開始
- 內容需要說明 很多東西都只有小組自己懂而已
- 場景 跟一些東西都會動 還不錯 可增加精緻度
- 期末 一頁企劃書還有整體企劃書可以完整呈現
- 甘特圖(加入在企劃中)