

組別 Team ID：202225

專題屬性 Category：多媒體應用（Multimedia Applications）

專題名稱 Project：喚靈（Summoning）



一、指導老師 Advisor：羅有隆老師（Prof. Yu-Lung, Lo）

二、組員 Team members：張祐綸（10814070）、陳冠吾（10814073）、
林采潔（10814076）、蘇芯瑜（10814085）、
趙祐群（10814208）、曾怡蓁（10814049）、
呂晉賢（10814175）

三、系統環境 System environment：

（一）軟體 Software：

作業系統 Operating System：Windows 7(含以上)

開發工具 Toolkits：Unreal 4、Adobe Photoshop、Procreate、Clip Studio、
Autodesk Maya、Substance Painter、ZBrush

（二）硬體 Hardware：

一般規格 CPU、鍵盤、雙鍵滑鼠、螢幕

四、簡介：

（一）系統簡述

- 劇情式解謎遊戲：透過收集道具，了解故事劇情。
- 故事動畫：重要劇情以動畫方式呈現。
- 觸發事件：NPC、道具使用、拾取道具等，推進關卡或扣血。
- 場景與特效：利用光點提示玩家拾取與互動，場景物件提示解謎方向。

（二）特色

- 2.5D 遊戲：與一般 3D、2D 遊戲風格不同。
- 多樣化結局：根據玩家選擇不同，解鎖不同結局。
- 場景氛圍：利用場景及燈光效果，製造出恐怖氛圍。
- 玩法眾多：關卡有不同通關方式，玩家可自行探索。

五、Introduction：

Introduction

- Story-based puzzle game：learning the story by collecting props.
- Story animation：important plots presented in animation.

- Triggering events : NPC, props used or picking up, etc. for level advanced or blood deducted.
- Scene and special effects : using light points to prompt players to pick up and interact, and scene objects prompting the direction of puzzle solving.

Features

- 2.5D game : different from the general 3D and 2D game styles.
- Diverse endings : different unlock endings according to the player's choice.
- Scene atmosphere : using scenes and lighting effects to create a scary atmosphere.
- A variety of ways to play : variety of customs clearance methods to explore.