

# Game Programming

---

Robin Bing-Yu Chen  
National Taiwan University

---

**ORAL PRESENTATION**

**IS TO**

**RAISE THE CHANCE OF SUCCESS**

---

# Ideas

---

- 一個爛主意保證讓你的期末專題炸掉
  - 什麼是爛主意？
    - 我覺得 OOXX 哪裡需要改進，所以我想做一個遊戲在某個部分比 OOXX 更好。
    - 以前我非常喜歡玩 XXOO，所以我想做一個類似 XXOO 的遊戲。
    - 我的遊戲要有商城、社群系統、聊天系統、公會...。
  - But,
    - 理想過大：需求不明確，經驗/能力都不足
    - 時間破碎：主修、重修、打工、聯誼... 瓜分時間
    - 資源管理：人手/內容不足，規劃不清不詳
-

# The Truth

---

- 你只有一個學期（裡面的幾天）來做這個遊戲
    - Think of Game Jam
    - Think of Core-mechanism
    - Bring it up with technologies and teamwork
  - 屢試不爽
    - 學期初自信滿滿，天不怕地不怕，學期末什麼都做不完整（可以只交...嗎？Orz）。
    - 但是老師又不能說：Maa... 你一定做不出來
-

# Can; Better to; Great with;

---

- Idea 基礎的借鏡
    - 生活的環節
    - 古老的遊戲玩法
    - 已被認可的基本情感享受
      - 拆解當紅遊戲的基本樂趣，而不是做一個當紅遊戲的劣化版
  - Technology
    - 使用某種強力的武器，像是網路功能。
    - 量力而為。
  - Story, World
    - 給予遊戲某種情感。
  - Levels
    - 許多遊戲類型必須要有一定的關卡設計，才能展現玩法的好。
  - Polish
    - 所有的遊戲都要打磨，打磨程度才能帶給玩家最終的良好體驗。
  - Test & Reboot
    - 所有的遊戲都需要你不斷測試想法是否可行，從未有一竿進洞的遊戲。
-

# Suggestions

---

## □ 限制遊戲企劃內容

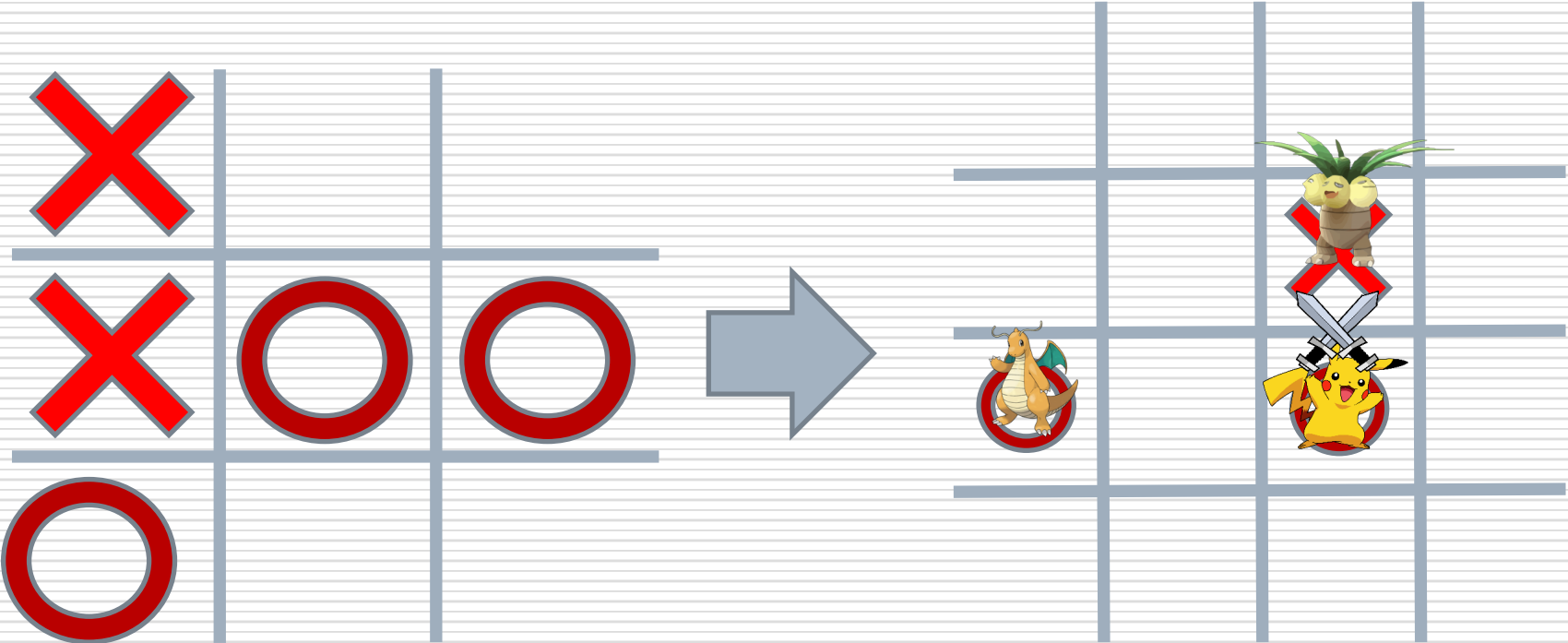
- 減少複雜的劇情
- 減少關卡
- 減少美術設定
- 單一遊戲平台
- 簡化體驗

## □ 不能刪減的企劃內容

- 需求說明
  - 核心玩法
  - 操作設計/流程圖
  - 遊戲教學
  - 專案進度/追蹤表
-

# Example: 戰鬥井字遊戲

---



# Example: 戰鬥井字遊戲

---

## □ Idea

- 井字遊戲 + 角色戰鬥。
- 攻防、屬性相剋、能連 3 個角色就勝利。

## □ Technology

- 3D 角色戰鬥與特效。
- 支持二人區網對戰、藍牙對戰、單機二人玩。
- 也有 AI，可以跟電腦玩。

## □ Story, World

- 可以是奇幻、怪獸、二戰。

## □ Levels

- 有地板屬性可以讓怪獸變強或是變弱。
- 不同的關卡有阻礙物。
- 測試各種不同大小盤面：3x3, 4x4, 5x5

## □ 在完成前，你不知道哪種規則最好

- 聽取他人想法
  - 儘早做出 Prototype
-



# Oral Presentation – 報告內容

---

## □ 遊戲圖像簡介 ( 1~2頁 )

- 看圖說故事，告訴大家「最基本」「最核心」的玩法。
- 盡量是圖。文字是你上台用嘴巴說的。

## □ 遊戲設計簡介 ( 1頁 )

- 如參展或投稿，用最簡單的方法讓人能想像你的遊戲在玩什麼。
- Idea 緣由、Technology 預定使用的技術、Story/World 故事與背景、Levels 關卡設計。
- 上面這些東西，通通只能寫在 1 頁中。

## □ 如果你沒辦法在限定頁數中完成，歡迎與我們交換想法。

---

# Oral Presentation – 報告內容

---

## □ User Experience 玩家體驗 ( 1~3頁 )

### ■ User Stories:

- 用玩家當主詞描述遊戲中的所有內容。
- 玩家可以...

### ■ Core Experience:

- 主打的情感是什麼？
    - 強調打擊感。(請描述你覺得打擊感是什麼)
    - 強調使用技能的時機點能扭轉局勢。(請描述什麼是時機、怎樣叫做扭轉)
    - 強調策略性。(請描述你所謂的策略是什麼)
  - 最終呈現的遊戲，將以這個來判斷是否有做到「**核心體驗**」
-

# Oral Presentation – 報告內容

---

## □ 遊戲分析 ( 1~3頁 )

- **MUST:** 這個遊戲一定要完成的功能是什麼
  - **Resources:** 這個遊戲需要取得些什麼資源才能完成
    - 所以你需要取得的資源不能太多太複雜
    - 你需要有取得資源的計畫
  - **Test:** 你的測試計畫
  - **Compare:** 與你遊戲類似的遊戲
    - 玩法類似
    - 風格類似
    - 核心來源類似
-

# Don't

---

## □ Basic

- 超過10頁。超過15分鐘。
- 如果你英文不好，不要用英文 PPT。
- 不要有華麗的動畫浪費報告時間。
- 如果動畫對於闡述你的玩法有幫助，就使用。

## □ Advanced – 雖然不報告，但是是開發時會去做的事情

- 不要講解細節規則、數字公式。
  - 不要講解按哪顆鈕會怎樣、UI的配置細節。
  - 準備用什麼SDK。
  - 不要講解史詩的故事背景，我們需要一個Fu，但不是全貌。
  - 不要使用和你的遊戲風格相差太大的圖來說明玩法。
    - 圖會說很多話，人們更相信圖而不相信文字。
    - 小技巧：使用中性的圖來表達尚未確定的東西。
-

# Great with

---

- 正確的美術
    - 最終你必須使用你擁有版權的或免費圖像來製作遊戲。
  - 圖像說明 >>>>> 文字說明。
  - 報告前，就找老師、助教等討論報告內容是否有修改想法。
  - Rehearsal.
  - 留下足夠的 Q&A 時間。
-

# Final Suggestion

---

- 把握 3 個半月的時間把東西做好
- 不要當作營養學分來浪費彼此的時間
- 利用上課以外的時間獨立學習其他知識，上課時間用來學習核心技術與提問討論
- 透過課程確認/審視人生目標
- 訂下開發合理時程表，嚴厲互相監督進度
- 圓一個自製遊戲的夢，嘗試團隊合作，做出最好內容，參加比賽，獲得成就