

第二階段-公審繳交文件

類別	繳交內容	企畫書內容
遊戲類	1. 遊戲企畫書 2. PPT 3. Prototype 執行檔 4. 試玩影片	一、基本概述 ➤ 遊戲名稱 ➤ 創意發想：製作動機、構思的想法。 ➤ 遊戲簡介：遊戲類型、遊戲創新與特色。 ➤ 功能特色：條列式說明主要功能特色 ➤ 玩家目標：玩家在遊戲中完成哪些任務才代表勝利 ➤ 目標裝置：執行遊戲的平台及硬體需求 ➤ 程式流程圖：遊戲流程圖，開發語言與引擎 二、市場分析 ➤ 目標族群：目標族群選定的理由與分析。 ➤ 市場分析：相同類型遊戲的區別與比較 三、遊戲設計內容 ➤ 遊戲架構：GAMEPLAY、關卡設計，故事與世界觀。 ➤ 遊戲內容：主線、支線劇本 ➤ 美術設計：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、介面設計。 ➤ 音樂與音效設計：主題曲、背景音樂、遊戲音效 ➤ 特效設計：粒子、物理、閃電等 ➤ 遊戲機制：遊戲中設定的各項數值改變、能力參數、升級系統、職業系統、道具系統或卡牌設計…等。 四、開發團隊 ➤ 開發時間表：甘特圖與組員分工 ➤ 開發工具與系統與環境：使用軟體與硬體需求 ➤ 開發技術評估 ➤ 參考資料：素材收集與分析。
動畫類	1. 動畫製作企畫書 2. PPT 3. 3D 動畫→動畫測試影片 4. 根據動態腳本的動畫片段	一、基本概述 ➤ 基本資料：片名、動畫類型、動畫片長。 ➤ 創意發想：製作動機、構思的基礎。 ➤ 故事簡介：故事大綱與理念。 ➤ 故事內容：完整故事文字敘述 ➤ 目標觀眾 二、內容 ➤ 動畫製作：故事與世界觀(文字與圖)、劇情架構(起承轉合)、情緒線。 ➤ 視覺設定：美術風格與色彩設定、角色設計(人物個性描述、三視圖、等高圖…等)、場景設計(完整之場景、繪圖或建模之完整圖) ➤ 色彩計畫：場景之色彩情緒 ➤ 腳本製作：分鏡腳本、動態腳本。 ➤ 特效設計：後製作合成 ➤ 聲音設計：音樂風格、配音、配樂、音效 三、開發團隊 ➤ 開發時間表：甘特圖與組員分工(導演、製片、剪接、配樂…等。) ➤ 參考資料：素材收集與分析、場景與人物參考資料、參考影片資料與內容分析 ➤ 技術評估

類別	繳交內容	企畫書內容
影片類	1. 影片製作企畫書 2. PPT 3. 影片片段	一、基本概述 ➤ 基本資料：片名、影片類型、影片片長。 ➤ 創意發想：製作動機、構思的基礎。 ➤ 影片主旨：本片拍攝主要內涵 ➤ 故事說明：劇情故事發展、發生事件，拍攝題材時空背景、拍攝地點 ➤ 故事內容：完整故事文字敘述 ➤ 演員表：角色設定、服裝設定、道具、角色間的關係。 ➤ 劇本：演員對白與段落 二、內容 ➤ 表現形式：影片類型、敘事手法、影片風格 ➤ 聲音設計：音樂風格、現場收音、配樂、音效 ➤ 拍攝時程表：甘特圖與組員分工 ➤ 拍攝規格：影片規格，拍攝設備，影片長度 ➤ 腳本製作：分鏡腳本 三、開發團隊 ➤ 開發時間表：甘特圖與組員分工（導演、製片、剪接、配樂…等。） ➤ 參考資料：素材收集與分析、場景與人物參考資料、參考影片資料與內容分析 ➤ 技術評估
音樂	1. 音樂製作企畫書 2. PPT 3. 樂譜 4. Demo 檔	一、基本概述 ➤ 基本資料 ➤ 創意發想：創作動機、構思的基礎。 ➤ 簡介：音樂創作內容說明 ➤ 創作說明 ➤ 樂曲架構 二、內容 ➤ 音樂設計：音樂風格、配音、配樂、音效 ➤ 作曲手法 ➤ 樂譜 三、開發團隊 ➤ 時間表：甘特圖與組員分工 ➤ 使用工具：使用軟體與硬體需求 ➤ 參考資料：素材收集與分析