

東南科技大學

數位遊戲設計系

專題製作

中文題目：哭聲

English topic : Crying

學生：

周彥均 40725006

李承翰 40725010

林延蓉 40725018

林孝治 40725047

指導老師：嚴嘉錚 老師

中華民國 110 年 05 月



## 目錄

第一章	企劃目標.....	6
第一節	研究目的與動機.....	6
第二節	遊戲基本概述.....	6
第三節	專題實施進度表.....	7
第四節	工作分配.....	8
第二章	參考文獻與分析.....	9
第一節	相關遊戲分析.....	9
第二節	開發軟體.....	9
第三章	遊戲概述.....	10
第一節	遊戲基本概述.....	10
第二節	遊戲世界觀與故事.....	10
第三節	遊戲文化.....	10
第四節	遊戲特點.....	10
第五節	系統規格.....	10
第四章	遊戲機制.....	11
第一節	遊戲類型.....	11
第二節	遊戲操作.....	11
第三節	遊戲方式.....	11

第四節	遊戲流程圖.....	12
第五節	關卡流程圖.....	13
第六節	關卡設定.....	13
第五章	遊戲美術.....	14
第一節	主角.....	14
第二節	怪物.....	16
第三節	動畫人物.....	17
第四節	場景.....	19
第六章	操作及介面規劃.....	23
第一節	主選單.....	23
第二節	操作教學.....	23
第三節	遊戲介面.....	24
第四節	功能選單.....	24
第五節	UI/UX 及物件 .....	25
第六節	對話系統.....	25
第七章	遊戲 AI.....	26
第一節	一般 AI 屬性設定.....	26
第二節	怪物攻擊方式及遊走行為.....	26
第八章	遊戲系統.....	27

第一節	背包系統.....	27
第二節	存檔系統.....	27

### 表格目錄

表格 1	專案實施進度表.....	7
表格 2	類似遊戲分析.....	9

### 圖目錄

圖表 1	遊戲流程圖.....	12		
圖表 2	關卡設定與流程圖.....	13		
圖表 3	少女(現實).....	14		
圖表 4	少女(幻想).....	15		
圖表 5	怪物老師.....	16		
圖表 6	霸凌者.....	18		
圖表 7	霸凌者.....	18		
圖表 8	霸凌者.....	18		
圖表 9	場景 1 樓(未打光版本).....	19		
圖表 10	場景 1 樓(未打光版本).....	19		
圖表 11	場景 1 樓(未打光版本).....	20		
圖表 12	場景 1 樓(未打光版本).....	20		
圖表 13	場景 1 樓(未打光版本).....	21		
圖表 14	場景 2 樓(未打光版本).....	21		
圖表 15	場景 3 樓(未打光版本).....	22		
圖表 16	場景 3 樓(未打光版本).....	22		
圖表 17	主選單.....	23		
圖表 18	遊戲畫面.....	24		
圖表 19	功能選單.....	24		
圖表 20	人物變化 A	圖表 21	人物變化 B.....	25
圖表 22	人物變化 C	圖表 23	人物變化 D.....	25
圖表 24	遊戲對話.....	25		

# 第一章 企劃目標

## 第一節 研究目的與動機

希望藉由本遊戲的製作，來達到人們重視「霸凌」這件事情的嚴重性，並且希望那些正在被霸凌的，可以替自己站出來，來迴避掉最後精神崩潰的結局。

## 第二節 遊戲基本概述

你是被欺凌的主角，要如何面對這一個正在霸凌的人，可以透過對話框，來選擇如何面對，是發起反抗，亦或著就這樣呢？少女的命運，是透過人的行動而改變的，即便知道接下來可能會讓自己也遭受到…

### 第三節 專題實施進度表

表格 1 專案實施進度表

專題實施進度表											
專題執行之具體項目	109 年					110 年					
	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月
確認專題題目											
相關資料蒐集											
遊戲流程											
故事大綱/世界觀											
LOGO 設計											
角色 2D 平面											
角色 3D 造型											
介面構思											
介面設計											
場景構圖											
場景設計											
道具清單											
道具設計											
VR 事前測試											
遊戲動畫											
遊戲腳本設計											
遊戲特效											
音樂/音效列表											
遊戲測試											
遊戲宣傳片											
遊戲海報											
遊戲周邊											
企劃書製作及投影片製作											

專題介紹短片製作											
期末報製作告及投影片製作											

#### 第四節 工作分配

周彥均 40705006

企劃編寫、流程圖製作、劇本編寫、LOGO 設計、角色設定、PPT 製作、遊戲測試

李承翰 40725010

主題發想、3D 場景建模(場景)、3D 人物建模(怪物)、遊戲測試

林延蓉 40725018

2D 動畫(動畫、宣傳片)、角色繪製(角色、怪物)、PPT 美編、海報、遊戲測試

林孝治 40725047

程式編寫(人物行走、遊戲關卡、遊戲機制、怪物系統、背包系統)、整合系統



## 第二章 參考文獻與分析

### 第一節 相關遊戲分析

表格 2 類似遊戲分析

項目	哭聲	還願	Undertale
對話系統	少	多	部分
蒐集系統	部分	多	多
對戰	無法	無法	許可
動畫	2D	3D	2D
玩家視角	第一人稱	第一人稱	第三人稱
結局	雙結局	單一	多

### 第二節 開發軟體

2D 繪畫軟體

1. CLIP STUDIO PAINT
2. SAI

3D 建模軟體

1. Zbrush
2. Maya
3. Substance

VR 使用軟體

1. SteamVR
2. Unity

整合軟體

1. Unity

影片剪輯

1. Sony Vegas

## 第三章 遊戲概述

### 第一節 遊戲基本概述

遊戲採第一人稱進行的恐怖遊戲，主要場景為暗色調。

透過角色的行動，來進行躲避怪物、蒐集物品、了解劇情的發展，最終，玩家的選擇，會讓角色到達不同的結局。

### 第二節 遊戲世界觀與故事

這間學校的霸凌事件層出不窮，但因這間學校是一間規模較小的學校，而老師們即便得知了學生被霸凌，卻選擇漠視這一切，只期望學生們趕緊畢業。

少女帶著滿懷希望的神情，進入了學校，但迎接而來的卻是一系列的…

### 第三節 遊戲文化

時代背景約 1980 年代-但擁有較為現代的物品-象徵著霸凌每個年代都有。

### 第四節 遊戲特點

結合 2D 動畫與遊戲 3D 場景，來進行遊玩。

遊戲採用無 UI 設計，可以讓玩家更沉浸其中。

### 第五節 系統規格

適用於 windows 作業系統。

## 第四章 遊戲機制

### 第一節 遊戲類型

第一人稱類型，恐怖向劇情遊戲。

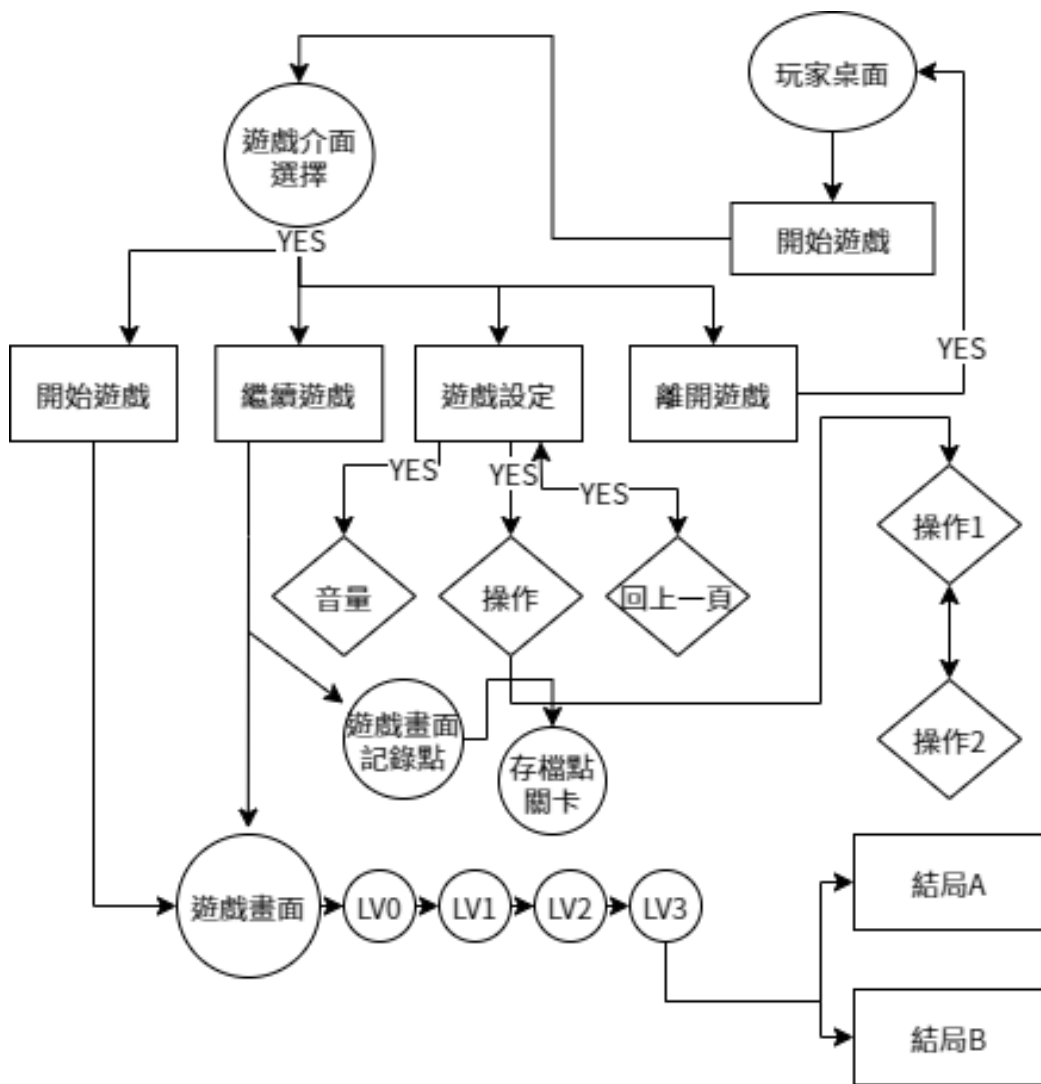
### 第二節 遊戲操作

WASD 角色移動、滑動滑鼠可以改變視角、滑鼠左鍵可以點擊一些物品，esc 可以在獲取某個物品的時候啟動按鈕。

### 第三節 遊戲方式

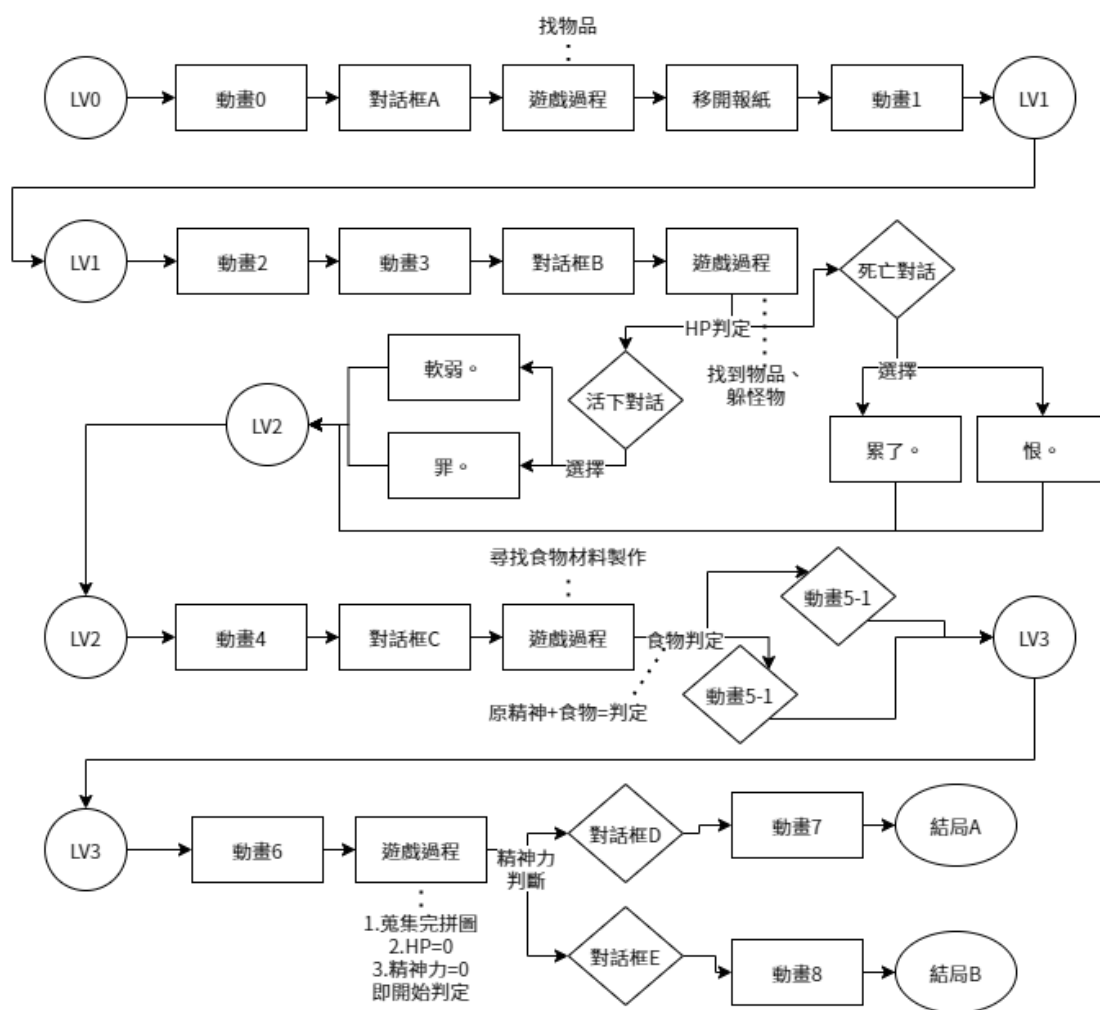
玩家將扮演一名少女，透過動畫了解整個故事的過程，在遊戲中，可以了解到，被霸凌的那種恐慌和無力感。

#### 第四節 遊戲流程圖



圖表 1 遊戲流程圖

## 第五節 關卡流程圖



圖表 2 關卡流程圖

## 第六節 關卡設定

LV0: 新手教學關卡，讓玩家可以在沒有外物干擾的情況下熟悉操作。

LV1: 玩家透過蒐集”物品”，躲避怪物，蒐集完物品後自動前往下一關關卡，如果玩家不慎死亡，將導入死亡的對話，並開始下一關卡。

LV2: 玩家透過蒐集食譜上面的食材，製作完成後，根據精神力的判定，前往不一樣的開頭關卡。

LV3: 玩家將蒐集四散的拼圖，在拼圖蒐集完後，根據精神力判定，得到不一樣的拼圖圖案，最終到達結局。

## 第五章 遊戲美術

### 第一節 主角

現實的自己：



圖表 3 少女(現實)

幻想的自己：



圖表 4 少女(幻想)

## 第二節 怪物



圖表 5 怪物老師




### 第三節 動畫人物



圖表 6 學生副會長



圖表 7 霸凌者



### 霸凌者

年齡：16歲  
性格：覺得同學會被霸凌是活該的，對小霸王也總是說盡甜言蜜語。

「哼，她會被霸凌，不是她自己的問題嗎？」

不良少女，覺得看著學生被欺負很好玩，十分崇拜小霸王的舉止，認為小霸王有一種獨特的魅力。

圖表 8 霸凌者



### 霸凌者

年齡：14歲  
性格：擔心自己變成下一位被霸凌者，所以對霸凌漠視，以及順從霸凌者。

「學姊，我在外面把風，老師來了就告訴你們。」

跟風的人，雖然沒有動手，但也沒有告訴師長，反而主動要求可以幫忙把風，只求自己不會成為地上的那一個。

圖表 9 霸凌者

## 第五節 場景



圖表 10 場景 1 樓(未打光版本)

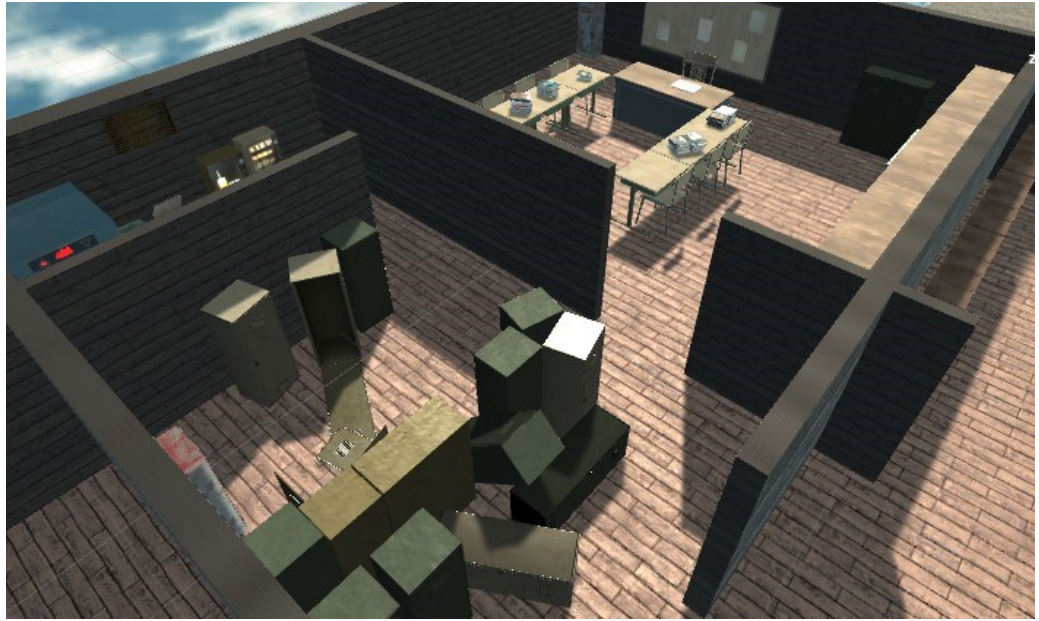
- 展演廳、準備室



圖表 11 場景 1 樓(未打光版本)

- 學生會室





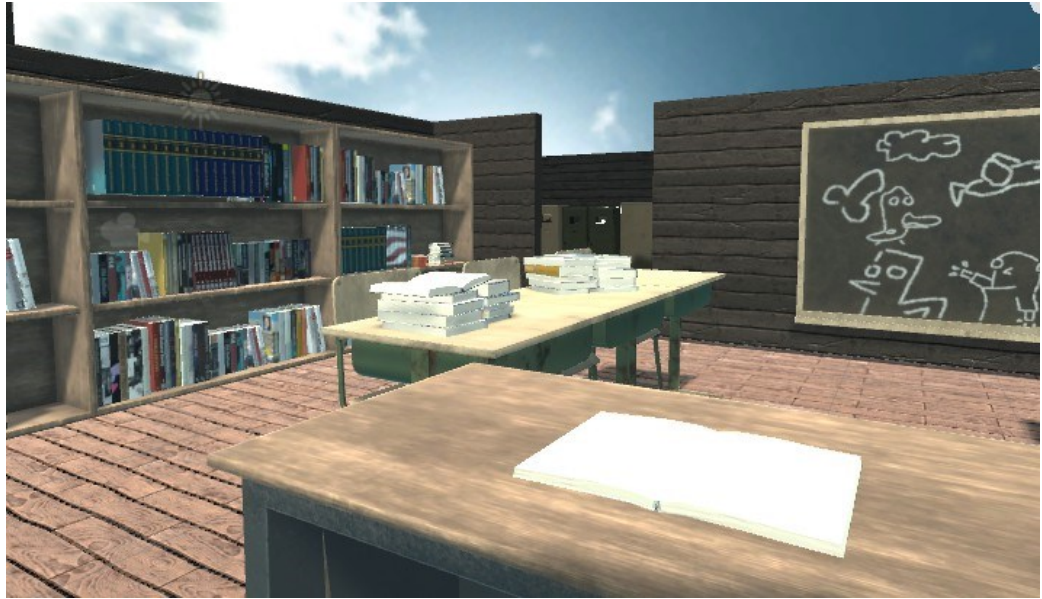
圖表 12 場景 1 樓(未打光版本)

- 雜亂的走廊櫃子



圖表 13 場景 1 樓(未打光版本)

- 準備室



圖表 14 場景 1 樓(未打光版本)

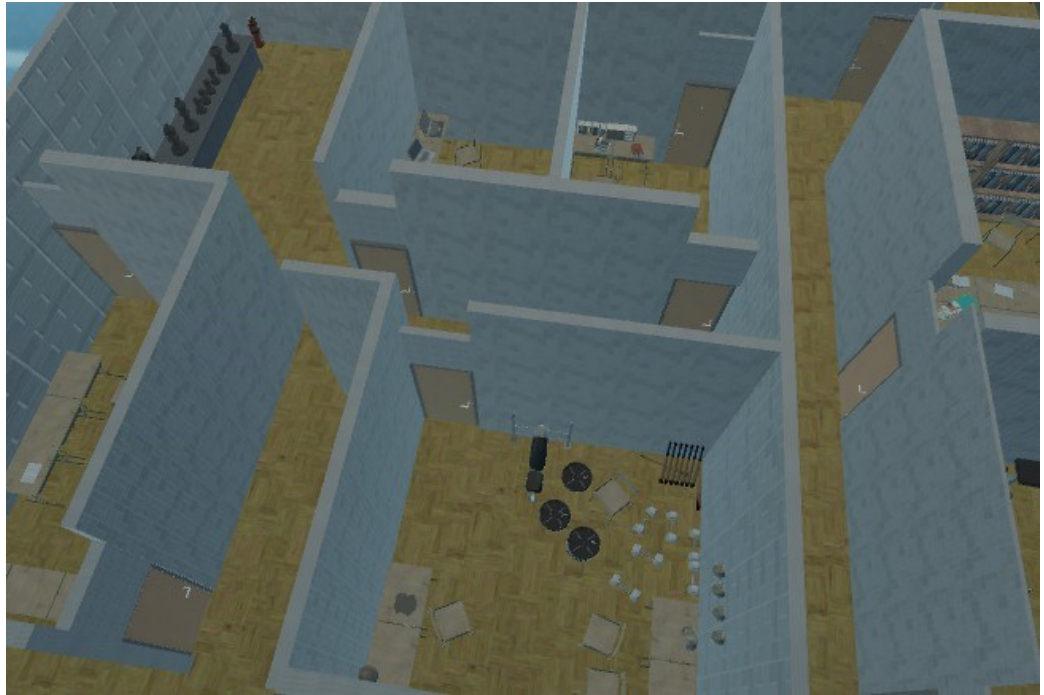
- 學生會室



圖表 15 場景 2 樓(未打光版本)

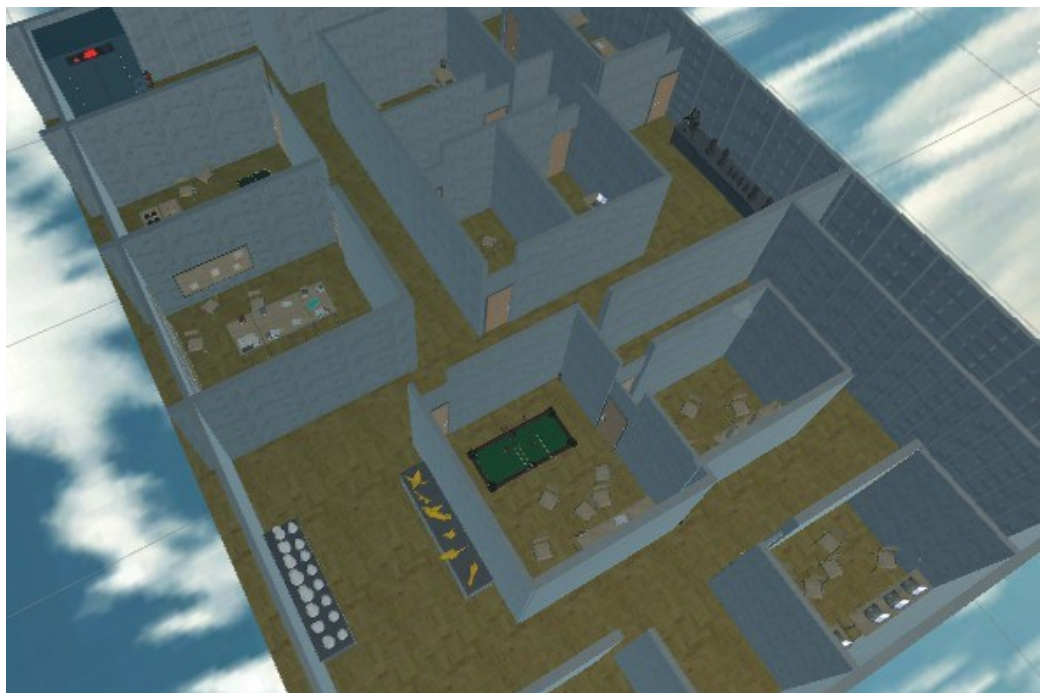
- 圖書館、學生餐廳





圖表 16 場景 3 樓(未打光版本)

- 各類型教室

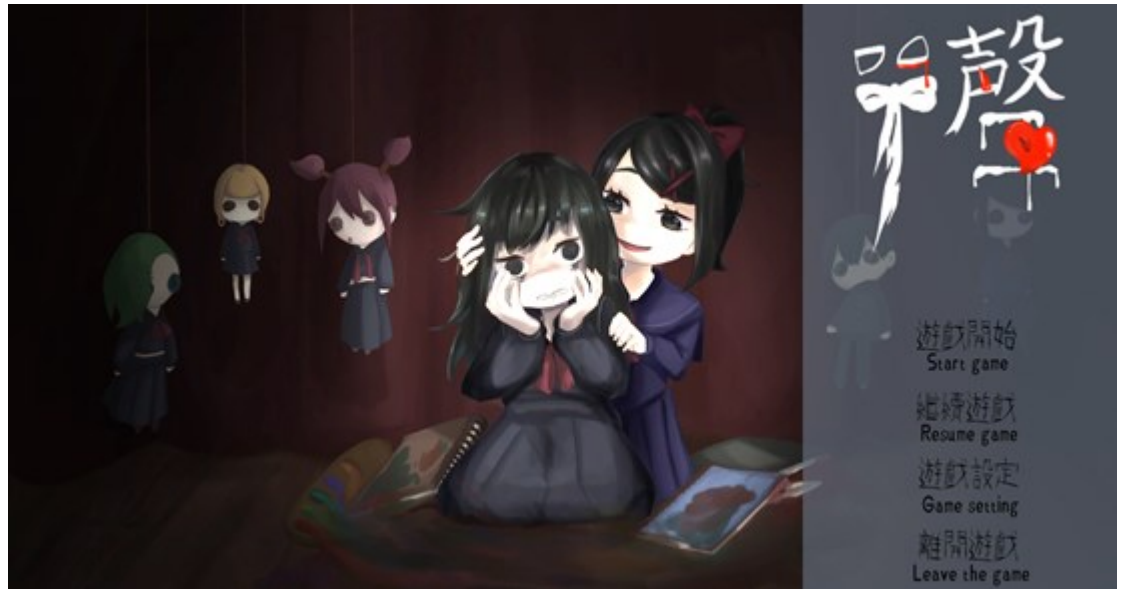


圖表 17 場景 3 樓(未打光版本)

- 各類型教室

## 第六章 操作及介面規劃

### 第一節 主選單



圖表 18 主選單

### 第二節 操作教學

使用 WASD 進行移動，滑鼠左鍵拿取物品，esc 回上一頁。  
透過學生檔案得知目前需要找尋的東西以及尋找藥物。

### 第三節 遊戲介面



圖表 19 遊戲畫面

- 採用無 UI 設計

### 第四節 功能選單



圖表 20 功能選單



## 第五節 UI/UX 及物件



圖表 21 人物變化 A



圖表 22 人物變化 B



圖表 23 人物變化 C



圖表 24 人物變化 D

- 人物的精神力狀態變化

## 第六節 對話系統



圖表 25 遊戲對話

## 第七章 遊戲 AI

### 第一節 一般 AI 屬性設定

利用 Unity 內的 Navigation 來設定，在使用程式碼進行目標設定和追蹤。

### 第二節 怪物攻擊方式及遊走行為

怪物的攻擊方式是在接近玩家到一定的距離時會造成傷害，達到一定的傷害量時就會判定玩家死亡；怪物在沒有目標不在視野中時，會隨機挑選已經設定好在地圖上的 Point 進行遊走。

## 第八章 遊戲系統

### 第一節 背包系統

在學生檔案中的備註欄位會顯示出玩家目前撿取到的物品。

### 第二節 存檔系統

採用每撿到一個道具就進行自動記錄的設計，回到主選單後按繼續遊戲就可以繼承上一次紀錄的位置繼續遊戲。

## 參考文獻

1. <https://zh.wikipedia.org/wiki/Undertale>
2. <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%B5%A4%E7%87%AD%E9%81%8A%E6%88%B2>
3. <https://ithelp.ithome.com.tw/articles/10210293>
4. [https://www.google.com/search?q=%E5%AE%87%E5%AE%99%E7%AC%AC%E4%B8%80%E4%B8%8D%E5%B9%B8%E5%B0%91%E5%A5%B3&r1z=1C1CHBF\\_zh-TWTW898TW898&oq=%E5%AE%87%E5%AE%99%E7%AC%AC%E4%B8%80%E4%B8%8D&aqs=chrome.1.69i57j0.7355j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=%E5%AE%87%E5%AE%99%E7%AC%AC%E4%B8%80%E4%B8%8D%E5%B9%B8%E5%B0%91%E5%A5%B3&r1z=1C1CHBF_zh-TWTW898TW898&oq=%E5%AE%87%E5%AE%99%E7%AC%AC%E4%B8%80%E4%B8%8D&aqs=chrome.1.69i57j0.7355j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
5. <https://medium.com/that-game-designer/%E6%88%90%E7%82%BA%E9%81%8A%E6%88%B2%E4%BC%81%E5%8A%83%E5%89%8D-%E4%BD%A0%E5%BF%85%E9%A0%88%E7%9F%A5%E9%81%93-%E9%81%8A%E6%88%B2%E4%BC%81%E5%8A%83%E9%83%BD-%E5%9C%A8%E5%81%9A%E7%94%9A%E9%BA%BC-%E4%B8%80%E4%B8%8D%E5%B9%B8%E5%B0%91%E5%A5%B3>

5772b0222d03

6. [https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?  
sn=4713778](https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=4713778)
7. [https://guild.gamer.com.tw/wiki.php?sn=973&n=  
%E9%81%8A%E6%88%B2%E8%A3%BD%E4%BD%9C%E6%B5%81  
%E7%A8%8B](https://guild.gamer.com.tw/wiki.php?sn=973&n=%E9%81%8A%E6%88%B2%E8%A3%BD%E4%BD%9C%E6%B5%81%E7%A8%8B)