

日間部四技 109 級專題製作

中文題目：夢行稻津

林立恩

歐家悅

王博裕

黃宣瑜

東南科技大學

數位遊戲設計系

專題製作

中文題目：夢行稻津

English topic : Dream In Inazu

學生 : 林立恩 40725055

 : 歐家悅 40725019

 : 黃宣瑜 40725078

指導老師：嚴嘉錚 老師

中華民國 110 年 05 月

東南科技大學數位遊戲設計系
專題製作審定書

東南科技大學數位遊戲設計系

林立恩、歐家悅、黃宣瑜君所提之專題製作

夢行道津 (題目)

認為符合專題製作標準。

指導老師 嚴嘉錚 (簽名)

中華民國 110 年 05 月 27 日

中文摘要：

主角從現代意外穿越回到清朝，以一個全新的身分西元 1684 年，正風行著唐山過台灣的年代，來到了台灣的大稻埕，並發現台灣是一塊風水寶地，主角開始在這塊土地上，開墾，經商，經歷了過去耳

聞於歷史上著名的械鬥事件，逐漸成為一名成功的商人，抑或是一股新的地方勢力。找出自己的穿越之謎。

英文摘要：

The protagonist accidentally traveled back to the Qing Dynasty from modern times. In 1684, he was traveling through Tangshan and crossing Taiwan in 1684. He came to Dadaocheng in Taiwan and discovered that Taiwan is a treasured land of geomantic omen. The protagonist began to live on this land , Land reclamation, business, experienced the famous battle events heard in the past, and gradually became a successful businessman, or a new local power. Find out the mystery of your own crossing.

目錄

第一章.遊戲基本概述

第一節.遊戲概念啟發	6
第二節.遊戲簡述	6
第三節.故事簡介	7
第四節.玩法形式	7
第五節.遊戲特色	7
第六節.劇情目標	7

第二章.遊戲世界觀

第一節. 故事大綱	8
第二節. 通關條件	8
第三節. 人物背景與關係	8
人物概述	9
勢力關係簡述	9

第三章.遊戲市場分析

第一節.市場分析	10
第二節.SWOT 分析	10

第四章.開發工具

第一節. 美術開發工具	11
第二節. 程式開發工具	12
第三節.劇本開發工具	13

第五章.物件清單

第一節.角色草圖	14
第二節.人物建模	16
第三節.遊戲建築	18
第四節.遊戲物件	20
第六章.遊戲流程	
第一節.遊戲流程圖	24
第七章.工作分配	
組員名單.....	25
工作進度表.....	26
第八章.參考文獻	
參考文獻.....	27

圖表目錄

圖 1 電影大稻埕海報 圖 2 電影逢甲海報	10
圖 3 遊戲大標題	11
圖 4 市場分析	15
圖 5 ZBrush	16
圖 6 3Dmax	17
圖 7 Maya	17
圖 8 Unity	17
圖 9 Visual Studio	18
圖 10 Word	19
圖 11 PowerPoint	19
圖 12 記事本	19
圖 13 遊戲中的男主角—林藻(男) 圖 14 遊戲中扮演地主的 NPC ...	20
圖 15 遊戲中的男 NPC -1 圖 16 遊戲中女 NPC	20

圖 17 遊戲中男 NPC -2	圖 18 遊戲中的男 NPC-3	21
圖 19 貨運馬-遊戲中用來運貨的運輸工具		21
圖 20		22
圖 21		22
圖 22		23
圖 23		23
圖 24 商鋪		24
圖 25 有錢人的住家		24
圖 26 民宅或是市場攤販的建築		25
圖 27 長刀		26
圖 28 長木棍		26
圖 29 木條		27
圖 30 磚塊		27
圖 31 鋤頭		28
圖 32 鐮刀		28
圖 33 酒罈		29
圖 34 椅子		29
圖 35 桌子		30
圖 36 箱子		30
圖 37 遊戲流程圖		34
圖 38 進度表 1		35
圖 39 進度表 2		35

第一章.遊戲基本概述

第一節.遊戲概念啟發

在最一開始，我們創作這個遊戲的靈感來自於 2010 年的台灣電影《艋舺》與 2014 年的台灣電影《大稻埕》，這兩部電影都是講述著 80-00 年代台灣的風俗民情，充滿了十足的台灣味；另一方面，我們在研究中發現，台灣人自己做的遊戲裏頭，很少有關於大稻埕的歷史遊戲，那是台灣最早期的發展史，唐山過台灣，赤腳仙們械鬥，台灣錢淹腳目的年代，就靈光一閃，決定以這個題材為遊戲的主軸了。



圖 1 電影大稻埕海報



圖 2 電影逢甲海報

第二節.遊戲簡述

《夢行稻津》是一款結合熱血打鬥與靠經營發家致富的 RPG 歷史遊戲，在開發的過程中運用了 Fungus 插件，以及透過第一人稱視角感受最直接的鐵血之爭，在玩家們閒暇之餘，也能透過經營，賺取大量的金錢，成為遊戲中的比爾蓋茲；玩家可以透過撿拾道具，購買道具，獲得更強而有力的武器，在戰鬥中會更為輕鬆，感受從南天門一路殺到蓬萊東路的極致快感。



圖 3 遊戲大標題

第三節.故事簡介

從破廟醒來的少年，抱著對自身情況的疑惑，順著羊腸小徑來到了城鎮。然而四周的情況讓他感到了格格不入，環顧周圍，充滿了古代中國的氣息，不經想著...難不成...我穿越了？

第四節.玩法形式

遊戲名稱: 夢行稻津

遊戲類型: 以原創劇本為主體，主打休閒，採用原創劇本感受當代魅力的 RPG 單機遊戲。

遊玩人數: 主要遊玩為單機類型，以第一人稱視角以及 2D 介面為遊戲主軸。

遊戲平台: 以 PC 為主要遊玩的平台。

操作方式: 以鍵盤的 W,A,S,D 控制玩家，滑鼠與 NPC 互動以及點擊物件，按下 Q 可進行攻擊，按下 E 鍵可撿拾地圖上的物件。

主要遊玩方式：玩家透過地圖上的場景，可以看到場景中有哪一些 NPC 是觸發任務的人物，以及使用鍵盤與滑鼠控制你的角色；在戰鬥場景中，玩家可以控制快捷鍵攻擊敵人，一旦生命值歸零就 GameOver 囉~

第五節.遊戲特色

夢行稻津以清朝歷史為背景架構，讓玩家親身感受到在那動盪不安的年代，如何以一介凡人的身分，活出自己的一片天；故事主線我們採取多主線式發展，沒有一定的結果！只有願意嘗試的你，究竟能不能找出自己穿越的真相，抑或是默默的苟活在這個年代，你，還在等什麼？

第六節.劇情目標

主角從現代意外穿越回到清朝，以一個全新的身分西元 1684 年，正風行著唐山過台灣的年代，來到了台灣的大稻埕，並發現台灣是一塊風水寶地，主角開始在這塊土地上，開墾，經商，經歷了過去耳聞於歷史上著名的械鬥事件，逐漸成為一名成功的商人，抑或是一股新的地方勢力。找出自己的穿越之謎。

第二章.遊戲世界觀

第一節.故事大綱

主角林藻在一次醒來後，發現自己身處的環境，不再是自己熟悉的地方，而是一間破舊的廟宇，冉冉的檀香薰醒了他的疑惑，他知道，自己已經穿越了；走在這陌生的地方，遇見了一名女子，女子輕言道：「終於來了啊，等你很久了。」「妳能跟我解釋現在是什麼情況嗎？」女子道：「要簡單解釋的話。對，你穿越了，歡迎來到清末。」經歷了與神祕女子的對話後，林藻開始了在清末的穿越生活，在等待他的，究竟是清末時期的暗潮洶湧，抑或是如日中天的富裕生活，以及自己為何穿越的謎團，等著你來抽絲剝繭，尋找真相。

第二節.遊戲通關條件

結局分為兩個，回到現代 or 留在清朝。

留在清朝的條件為：

1. 在劇情中選擇錯誤的答案

回到現代的條件為：

1. 人物死亡
2. 完成神秘女子的願望
3. 找到自己穿越的真相。

第三節人物背景與關係

第一節.人物概述

主角 林藻

意外穿越到清朝的主角，還沒搞清楚現在的情況就要開始生存了。

神秘女子(建模、繪圖):

在奇怪小巷的深處內遇到的女性。教學 NPC，似乎知道玩家是怎麼穿越的。
(她是你祖罵!)

林佑藻:

同安人的老大。綽號連環仔，尊稱連環頭仔、連環大仔。

下郊工頭:

負責給予同安人相關的工作。

頂郊工頭:

負責給予三邑人相關的工作。

林國華(僅文字提及):

板橋林家。中立勢力，擁有強大的財富，行事作風較為強硬。

林家商鋪掌櫃:

板橋林家。負責處理林家在該地區的商業事務的人。負責給予玩家關於林家相關任務。

白其祥(僅文字提及):
安溪人，中立勢力。

第二節.勢力關係簡述

咸豐元年

大致勢力:

一、泉州三邑人（晉江、惠安、南安縣），由黃龍安領軍，他們的信仰中心是龍山寺。

人數較多，同時獨占碼頭經營權，對所有貨物抽取 5% 價稅。

他們被稱為頂郊或泉郊，主要貿易對象為中國的泉州。

二、同屬泉州的同安人（約為今廈門），領袖為林佑藻，集居地為現今老松國小附近的八甲庄。

多和廈門作生意，因此被稱為廈郊、下郊，信仰中心為霞海城隍廟。

同安人不滿三邑人霸占碼頭，決定終需一戰。

三、泉州安溪人，領頭者為白其祥，信仰中心為清水祖師廟。

安溪人以種茶為主，傾向在漳泉械鬥中採中立立場，在這一次的頂下郊拚中也是，但畏於三邑人實力，同意三邑人拆掉祖師廟後半部以騰出進攻路線攻進八甲庄。

四、漳州人林國芳，也就是板橋林家，當時居住地還稱為擺接。

在頂下郊拚之中，各方勢力均有意尋求其支持，但林家並未出手。

第三章.遊戲市場分析

第一節.市場分析

根據 2020 全球各類遊戲洞察報告 By Facebook/GameRefinery 調查了策略遊戲、角色扮演遊戲、益智遊戲、休閒遊戲這幾個品類的玩家概況。

在這份報告中最值得一提的，就是分析了各品類前 20% 遊戲的「制勝功能」。這些功能大量出現在領先的遊戲中，但在一般遊戲中的占比卻相對較少。以策略遊戲為例，頂尖的遊戲會更注重玩家的 PVE 體驗，避免用戶在 PVP 受挫過重而無法獲得遊戲樂趣；除此之外，這些遊戲的經濟循環更好，有良好的角色與物品回收機制。

角色扮演遊戲主要流行在亞洲，在歐洲的佔比較低。從下方的圖表可以看出其市場占有率以及玩家付費狀況。很明顯亞洲玩家對這種玩法更為買單。



圖 4 市場分析

角色扮演遊戲的致勝玩法台灣玩家應該也很清楚，畢竟也是台灣市場的主流。但比較特別的是，這類遊戲的廣告內容，在美國、英國、韓國都是以「玩法展示」較容易吸引人，但在日本卻是以「展示角色本身魅力」的廣告最容易驅動玩家。

第二節.SWOT 分析

S 優勢(Strength)	W 劣勢(Weakness)
<ol style="list-style-type: none">1. 使用獨特的 Fungus 插件2. 玩家免付費遊戲3. 遊戲劇情逗趣	<ol style="list-style-type: none">1. 成員技術不具可控性2. 整體品質比市面遊戲低3. 較少的精緻戰鬥特效
O 機會(Opportunity)	T 威脅(Threat)
<ol style="list-style-type: none">1. 採用小說熱門穿越題材為主軸2. 以台灣械鬥史為背景的遊戲較少3. 不同於一般歷史三國遊戲，使用全武行的熱血打鬥風格為主。	<ol style="list-style-type: none">1. 市面上以歷史為背景的遊戲過多2. 家長不允許孩子沉迷遊戲3. 相較於其他類型遊戲較少變化性。

第四章.開發工具

第一節.美術開發工具

1.ZBrush 這是一個專業三維角色建模軟體，由 pixologic 公司出品。被譽為革命性的建模軟體，廣泛應用於各電影，電視，遊戲，特效等諸多領域。



圖 5 ZBrush

2.3DMax 這是 Autodesk 傳媒娛樂部開發的全功能的三維計算機圖形軟體，在 Windows NT 出現以前，工業級的計算機圖形學製作被 SGI 圖形工作站所壟斷。3D Studio Max + Windows NT 組合的出現一下子降低了 CG 製作的門檻。



圖 6 3Dmax

3. Maya 這是相當高階而且複雜的三維計算機圖形軟體，被廣泛用於電影、電視、廣告、電腦遊戲和電視遊戲等的數碼特效創作。



圖 7 Maya

第二節.程式開發工具

1.Unity 是由 Unity Technologies 研發的跨平台 2D/3D 遊戲引擎，可用於開發 Windows、MacOS 及 Linux 平台的單機遊戲，PlayStation、Xbox、Wii、任天堂 3DS 和 Switch 等遊戲主機平台的電動遊戲，以及 iOS、Android 等行動裝置的遊戲。



圖 8 Unity

2. Microsoft Visual Studio 是微軟公司的開發工具套件系列產品。VS 是一個基本完整的開發工具集，它包括了整個軟體生命週期中所需要的大部分工具，本專案採用的是 Visual studio 2019



圖 9 Visual Studio

第三節.劇本開發工具

1. Microsoft Word 這是微軟公司的一個收費文書處理應用程式，最初在 1983 年由 Richard Brodie 為了執行 DOS 的 IBM 電腦而編寫的。



圖 10 Word

2. Microsoft PowerPoint 簡稱 PowerPoint，是一個由微軟公司開發的簡報程式，是 Microsoft Office 系統中的其中一個組件。



圖 11 PowerPoint

3. 記事本 正式名稱是微軟記事本，是一個簡單的文字編輯器，自 1985 年發布的 Windows 1.0 開始，所有的視窗作業系統版本都內建這個軟體。



圖 12 記事本

第五章.物件清單

第一節.角色草圖

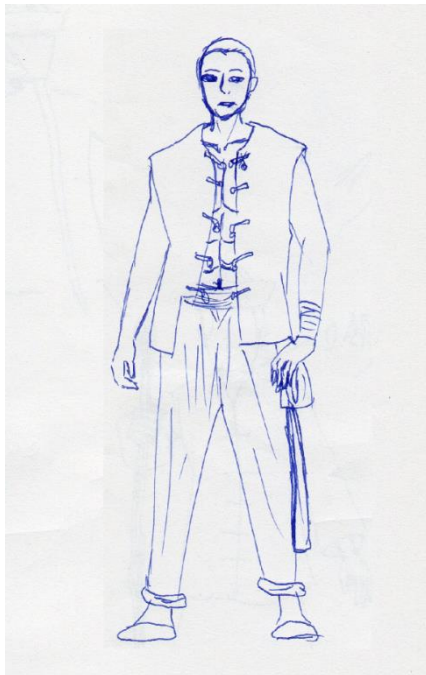


圖 13 遊戲中的男主角—林藻(男) 圖 14 遊戲中扮演地主的 NPC

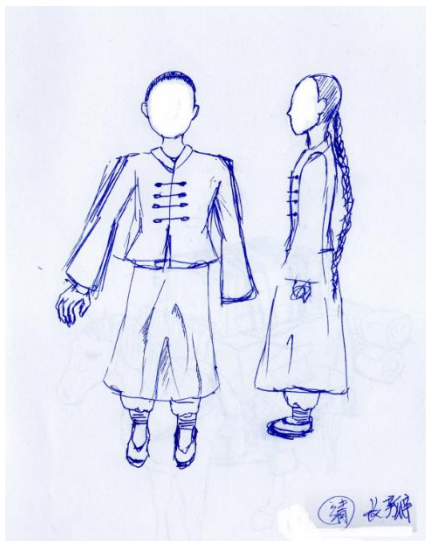


圖 15 遊戲中的男 NPC

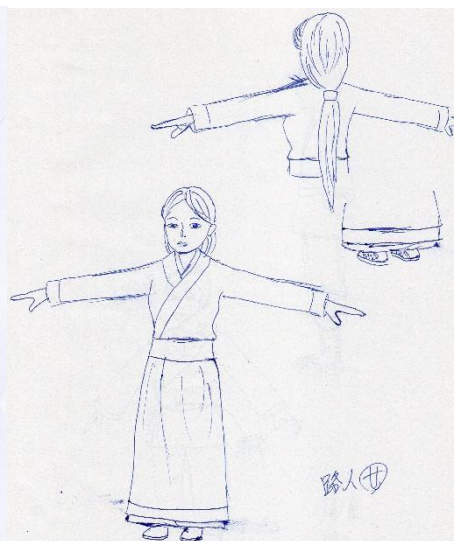


圖 16 遊戲中女 NPC

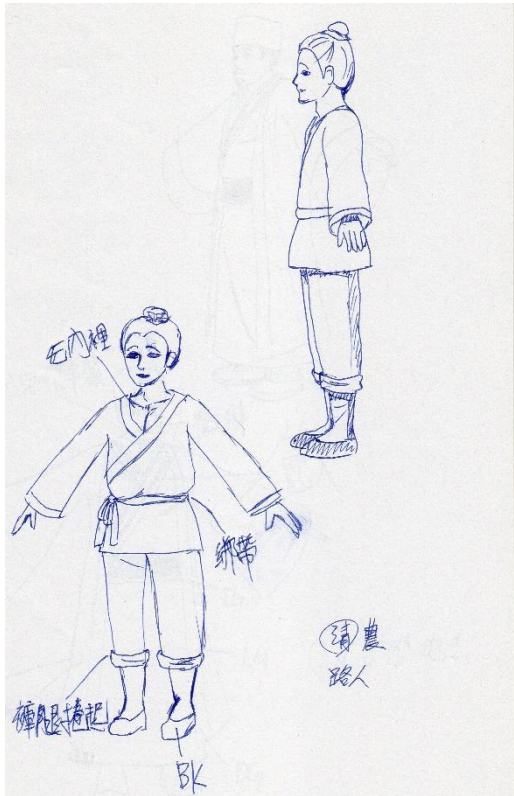


圖 17 遊戲中男 NPC -2

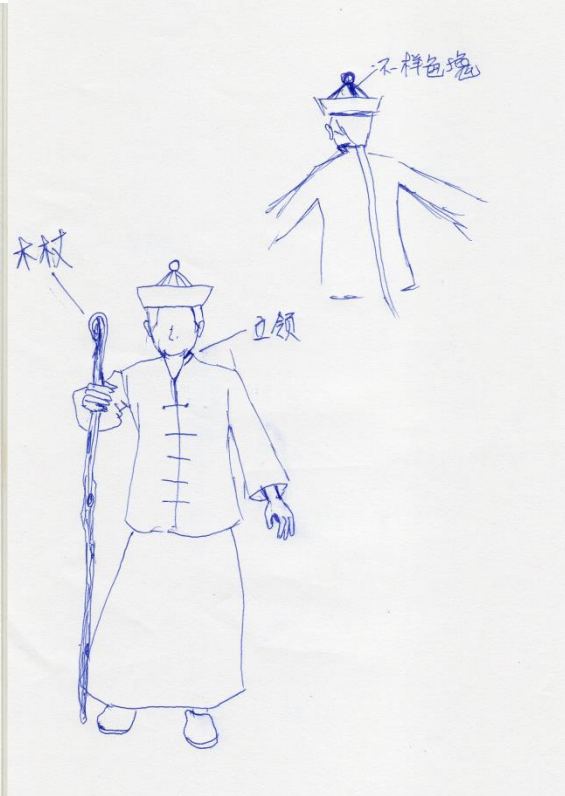


圖 18 遊戲中的男 NPC-3

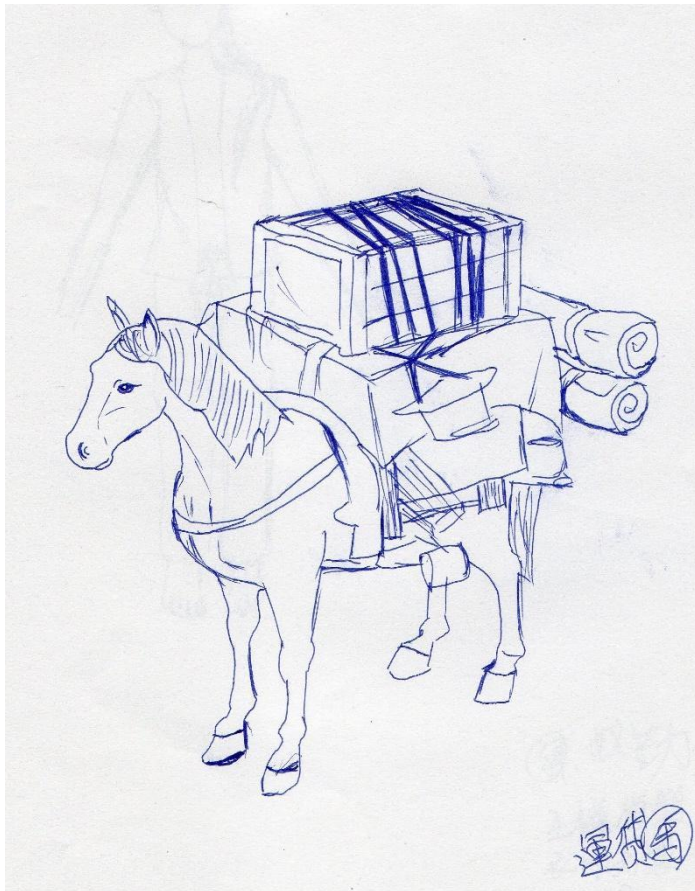


圖 19 貨運馬-遊戲中用來運貨的運輸工具

第二節.角色建模



圖 20

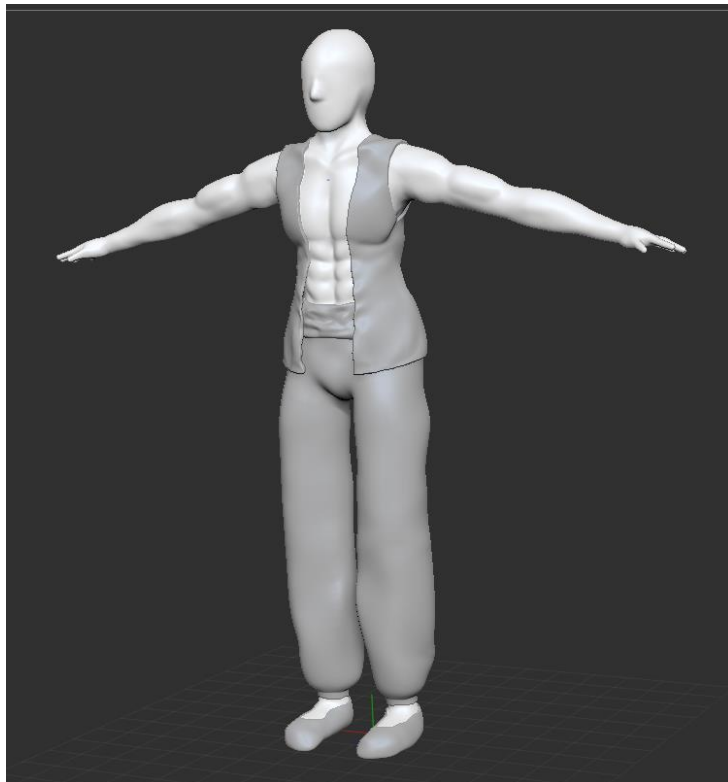


圖 21

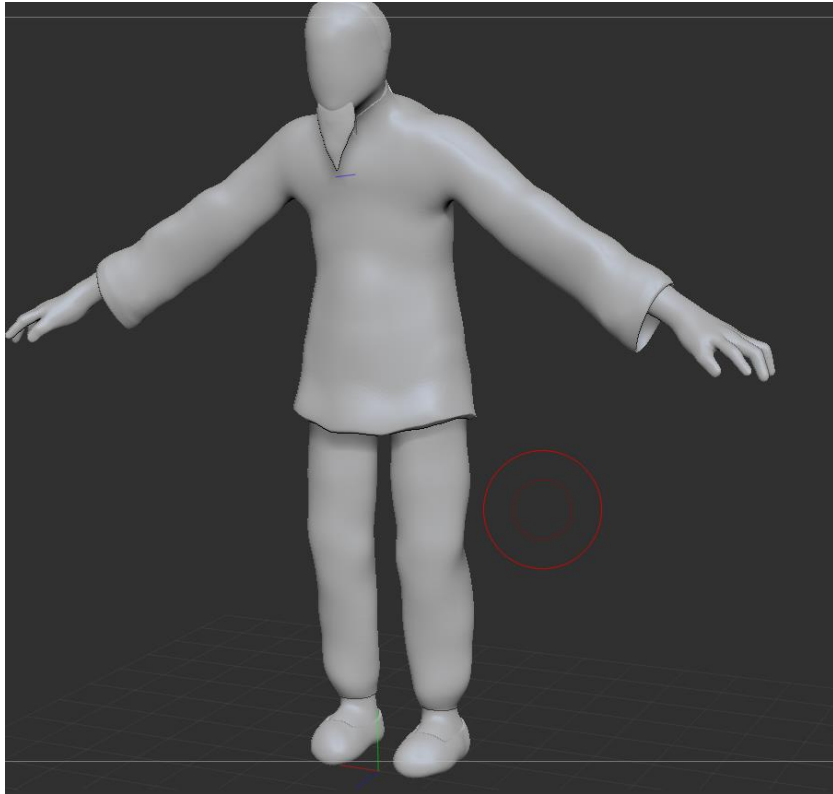


圖 22



圖 23

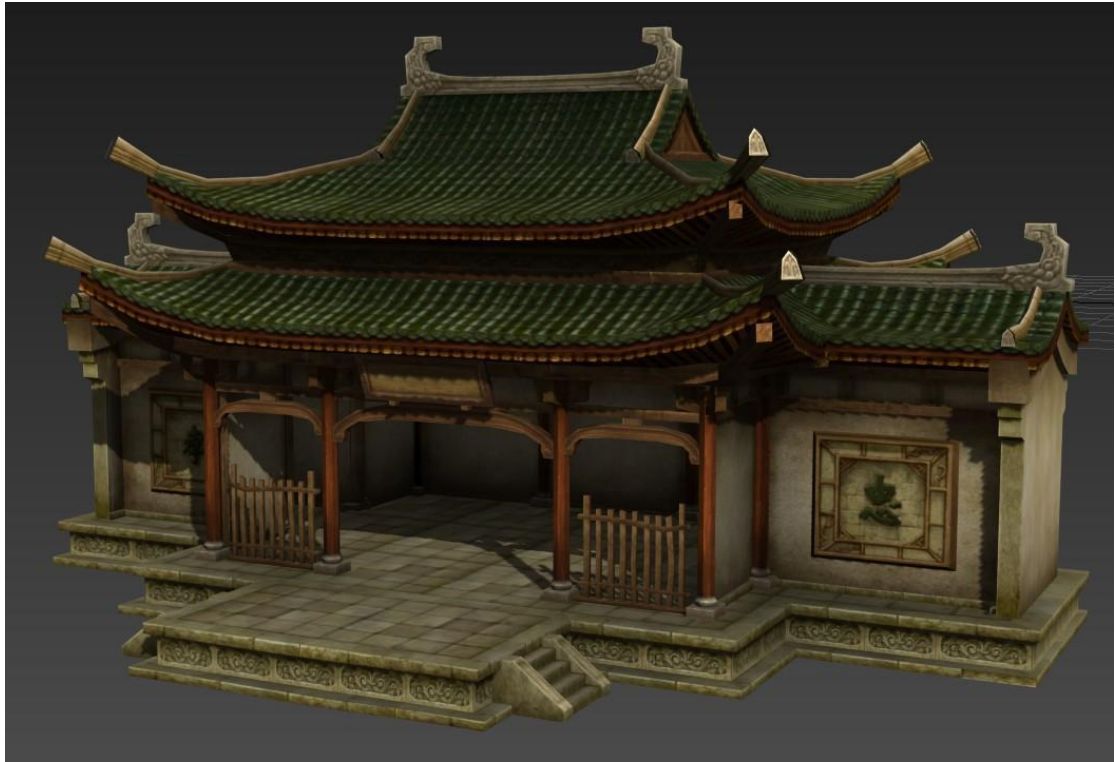


圖 24 遊戲場景中做為商店的建築，牆上的“忠”字代表忠誠有信譽的商店。



圖 25 場景中作為有錢人的住家。



圖 26 遊戲中做為普通平民或是市場攤販的建築。

第三節.遊戲物件

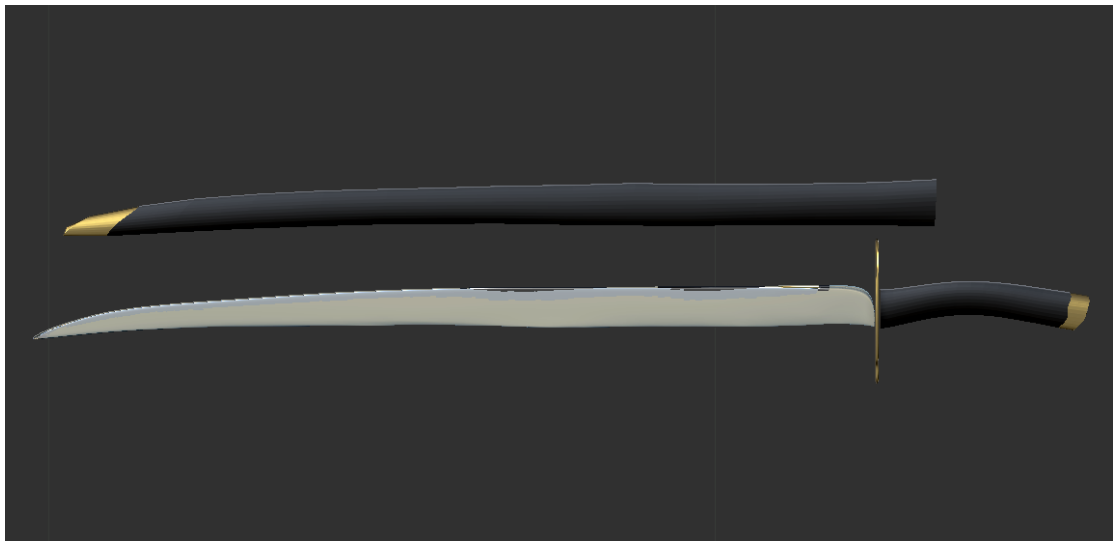


圖 27 遊戲中做為突發事件中隨機出現的武器之一（長刀）。



圖 28 遊戲中做為突發事件中隨機出現的武器之一（長木棍）。

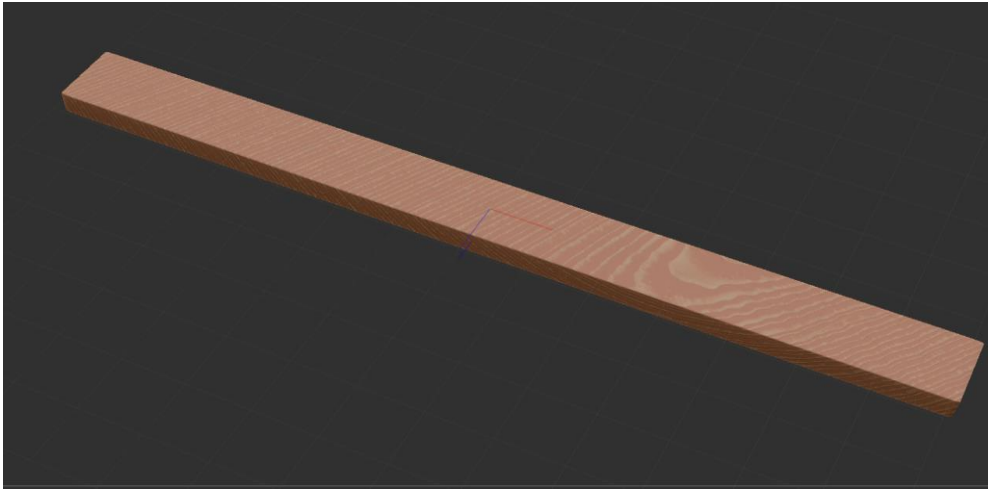


圖 29 遊戲中做為突發事件中隨機出現的武器之一（木條）。

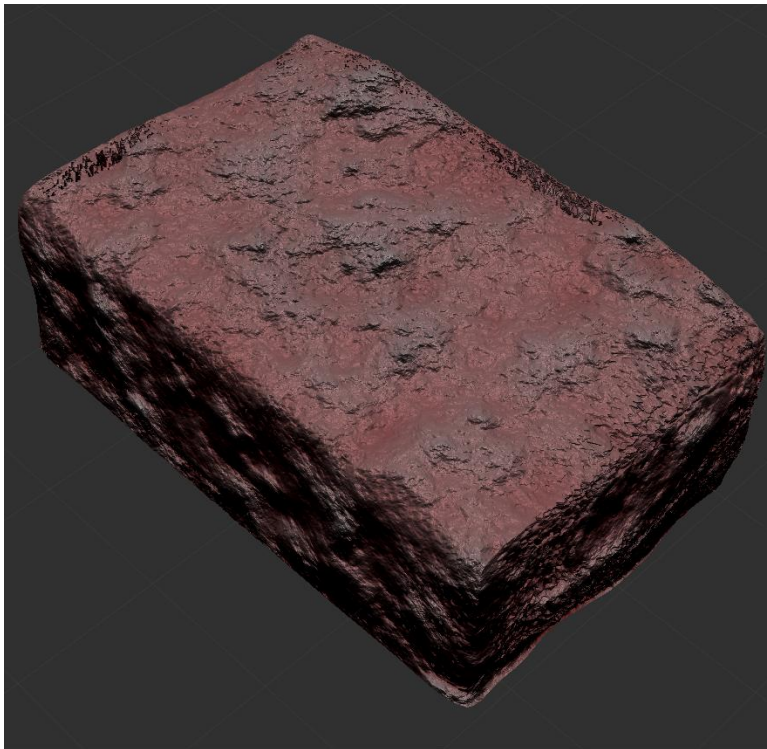


圖 30 遊戲中做為場景的裝飾或是突發事件中隨機出現的武器之一（磚塊）。

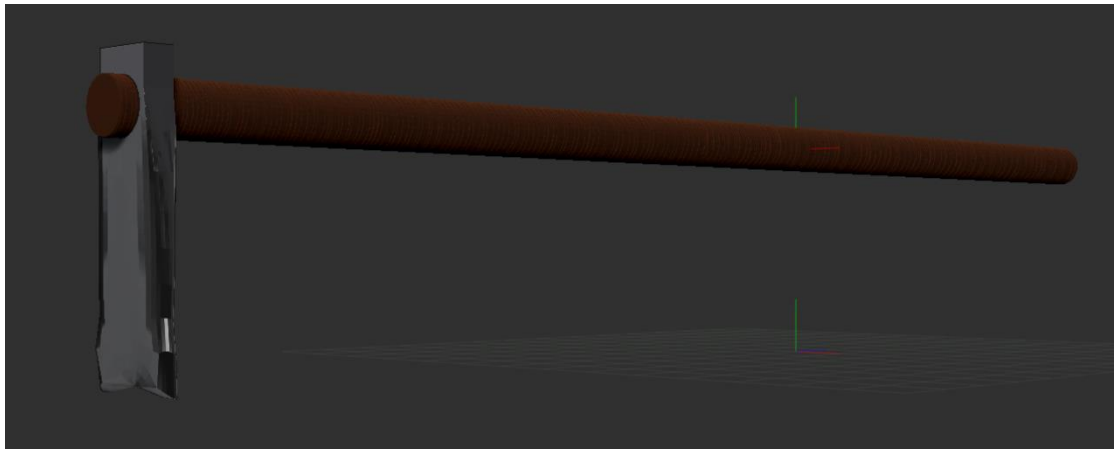


圖 31 在遊戲中做為一般物品或是突發事件中隨機出現的武器之一（鋤頭）。



圖 32 在遊戲中做為一般物品或是突發事件中隨機出現的武器之一（鐮刀）。



圖 33 遊戲中的物件 (酒罈)。



圖 34 遊戲中的物件 (椅子)。



圖 35 遊戲中的物件（桌子）。

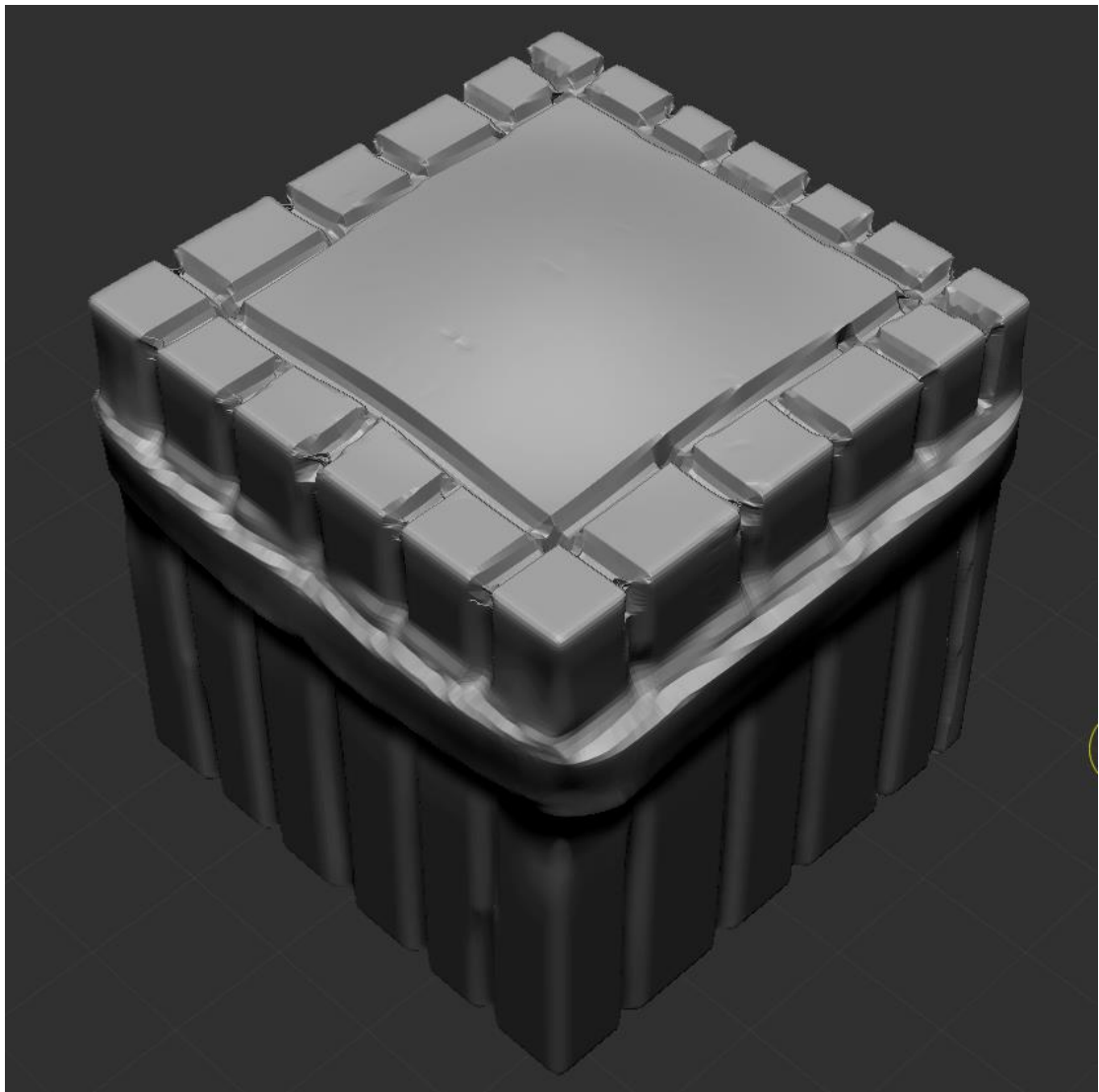


圖 36 遊戲中用來裝載貨物的物件（箱子）。

第六章.遊戲流程





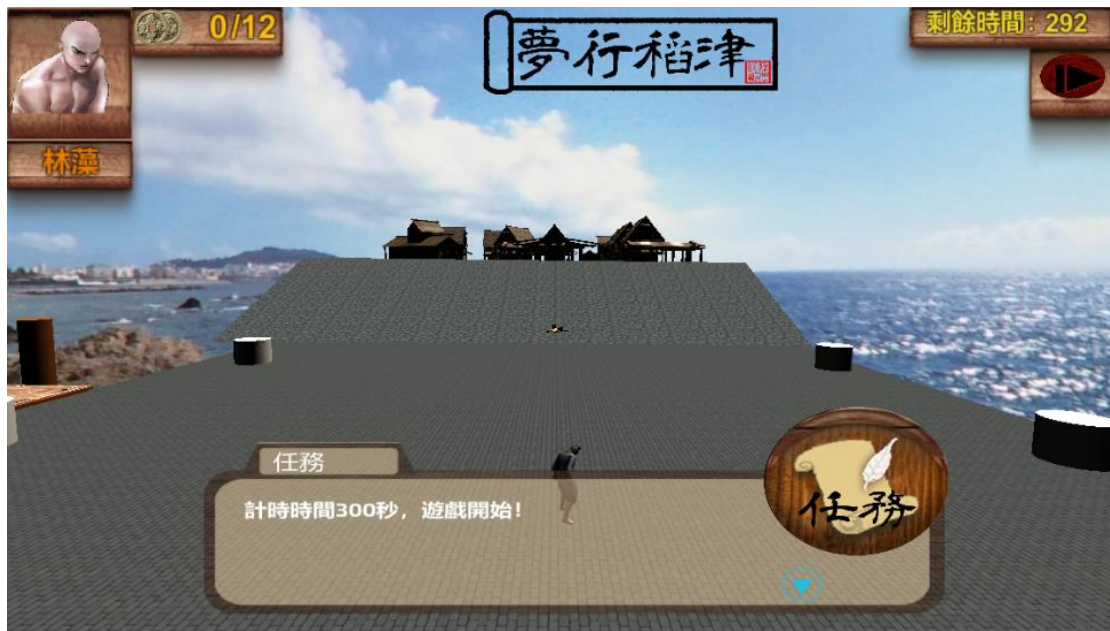


圖 37 遊戲流程圖

第七章.工作分配

組員名單

 <p>野心不大, 你和天下</p>	姓名：林立恩	學號：40725055
	主要工作：遊戲程式設計、資料收集、遊戲測試、遊戲場景建置、統合資料、影片製作、遊戲音樂、對話系統製作、人物動畫、UI 設計。	
	姓名：歐家悅	學號：40725012
	主要工作：人物建模、建築建置、遊戲美術、地圖物件建模、角色造型、配件設置、海報、貼圖繪製及設置，資料收集。	
	姓名：黃宣瑜	學號：40725079
	主要工作：遊戲劇本、人物關係撰寫、音樂後製、影片製作、遊戲音效製作、世界觀建置、資料收集、遊戲測試。	

工作進度表

109 年						110 年				
	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月
確認專題題目	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
相關資料收集	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
場景設計/故事大綱/對話劇本	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
角色造型/音效列表	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
場景建置	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
特效/音樂	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←

圖 38 進度表 1

109 年						110 年				
	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月
NPC/道具/武器設計	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
遊戲腳本設計	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
企劃書製作與影片製作	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
遊戲測試	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
專題介紹短片製作	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←
期末報告製作與投影片製作	←	←	←	←	←	←	←	←	←	←

圖 39 進度表 2

第八章.參考文獻

- 1.<http://www.morningfungame.com/2016/05/unityfungus.html> 陳間時光
- 2.<https://s489791150.medium.com/2020%E5%85%A8%E7%90%83%E5%90%84%E9%A1%9E%E9%81%8A%E6%88%B2%E6%B4%9E%E5%AF%9F%E5%A0%B1%E5%91%8A-by-facebook-gamerefinery-14fd9f70079c> 全球各類遊戲觀察報告
- 3.<https://blog.csdn.net/lyh916/article/details/45767357> unity 任務系統
- 4.<https://www.itdaan.com/tw/a306c4343d566fcc984a0850d7a87223> 第一人稱視角
- 5.http://www.cg.com.tw/Unity/Content/Unity_14.php 背景音樂設置
- 6.https://business.facebook.com/creatorstudio/?tab=ct_sound_collection&collection_id=all_pages FaceBook 聲音資料庫
- 7.<https://www.mixamo.com/> 人物動畫資料來源
- 8.[https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%89%8B%E8%88%BA_\(%E9%9B%BB%E5%BD%B1\)](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%89%8B%E8%88%BA_(%E9%9B%BB%E5%BD%B1)) 艋舺電影 wiki 百科
- 9.[https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A4%A7%E7%A8%BB%E5%9F%95_\(%E9%9B%BB%E5%BD%B1\)](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A4%A7%E7%A8%BB%E5%9F%95_(%E9%9B%BB%E5%BD%B1)) 大稻埕電影 wiki 百科

10.<https://www.taikr.com/article/2315> unity 交易系統

11.<https://web.archive.org/web/20190602150912/http://tophome1929.tw/?p=347> 林祐藻

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%BB%83%E9%BE%8D%E5%AE%89> 黃龍安

12.[https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%9E%97%E5%9C%8B%E8%8F%AF_\(%E6%9D%BF%E6%A9%8B%E6%9E%97%E5%AE%B6\)](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%9E%97%E5%9C%8B%E8%8F%AF_(%E6%9D%BF%E6%A9%8B%E6%9E%97%E5%AE%B6)) 林國華

13.<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%99%BD%E5%85%B6%E7%A5%A5> 白其祥

全文完