



數位遊戲設計系
專題製作

萱草

學生 : 林明穎 40725063
 盧玉娟 40725090
 張哲銘 40725092
 羅章翔 40725068
 韓博宇 40725051
指導老師 : 呂幸娟 老師

中華民國 110 年 06 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

盧玉娟、張哲銘、林明穎、羅章翔、韓博宇所提
之專題製作

萱草

（題目）

認為符合專題製作標準。

指導老師_____（簽名）

中華民國 110 年 6 月 5 專題製作電子檔案上網
授權書

本授權書所授權之專題製作為授權人在東南科技大學數位遊戲設計系
_____109_____學年第2學期取得之專題製作報告。

專題題目：萱草

指導老師：呂幸娟

茲同意將授權人擁有著作權之上列報告全文(含摘要)，非專屬、無償授權東南科技大學數位遊戲設計系，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列報告重製，並得將數位化之上列報告電子檔以上載網路方式，提供讀者基於非營利性質之線上檢索、閱覽，或並下載、列印。

讀者基於非營利性質之線上檢索、閱覽或下載、列印上開報告，應依著作權法相關規定辦理。

指導老師：

授 權 人

學生姓名：

中 華 民 國 年 月 日

目錄

專題製作審定書.....	I
目錄.....	III
圖目錄.....	V
表目錄.....	VII
第一章 遊戲基本概述.....	1
第一節 企劃起源.....	1
第二節 遊戲概述.....	1
第三節 遊戲概念.....	1
第四節 遊戲簡介.....	2
第五節 遊戲玩法.....	2
第六節 遊戲特點.....	2
第七節 美術風格.....	3
第二章 遊戲市場分析.....	4
第一節 目標市場分析.....	4
第二節 相關遊戲分析.....	4
第三節 產品分析與策略 (SWOT)	7
第三章 遊戲世界觀架構.....	8
第一節 遊戲世界觀.....	8
第二節 故事大綱.....	8
第三節 角色背景設定.....	9
第四節 觸發劇情對話設定.....	10
第五節 可觸碰物件對話設定.....	12
第四章 遊戲設定.....	14
第一節 角色美術設定.....	14
第二節 操作模式設定.....	17
第三節 第一章遊戲設定.....	18

第四節 第二章遊戲設定.....	23
第五節 第三章遊戲設定.....	27
第六章 聲音與音效.....	28
第五章 遊戲介面設定.....	30
第一節 主畫面 UI	30
第二節 遊戲設定 UI	30
第三節 關卡內 UI	31
第六章 遊戲各項流程.....	34
第一節 主畫面流程.....	34
第二節 第一章流程.....	34
第三節 第二章流程.....	34
第四節 第三章流程.....	35
第七章 遊戲開發規劃.....	36
第一節 開發工具.....	36
第二節 開發技術評估.....	36
第三節 開發系統需求.....	36
第四節 程式撰寫相關規範.....	37
第五節 美術製作相關規範.....	37
第六節 團隊分工分配表.....	37
第七節 專題實施進度表.....	37
參考文獻.....	39

圖目錄

圖 1：美術風格.....	3
圖 2：Life gallery「人生畫廊」.....	5
圖 3：神迴避.....	6
圖 4：產品分析與策略（SWOT）.....	7
圖 5：小女孩.....	14
圖 6：媽媽.....	14
圖 7：爸爸.....	15
圖 8：叔叔.....	15
圖 9：胖胖.....	16
圖 10：旺財.....	16
圖 11：惡鬼.....	17
圖 12：點擊.....	17
圖 13：拖動.....	18
圖 14：鍵盤控制.....	18
圖 15：貓咪的遊戲 1.....	19
圖 16：貓咪的遊戲 2.....	19
圖 17：貓咪的遊戲 3.....	20
圖 18：躲貓貓.....	20
圖 19：密碼解鎖 1.....	21
圖 20：密碼解鎖 2.....	21
圖 21：密碼解鎖 3.....	22
圖 22：道具使用 1.....	22
圖 23：道具使用 2.....	23
圖 24：道具使用 3.....	23
圖 25：購物物品 1.....	24
圖 26：購物物品 2.....	24
圖 27：百花露 1.....	25
圖 28：百花露 2.....	25
圖 29：百花露 3.....	26
圖 30：撥開人群 1.....	26
圖 31：撥開人群 2.....	27
圖 32：撥開人群 3.....	27
圖 33：逃離惡鬼.....	28
圖 34：神明的答案.....	28
圖 35：主畫面 UI.....	30

圖 36：遊戲設定 UI	31
圖 37：第一關關卡內 UI	31
圖 38：關卡內設定 UI	32
圖 39：第二關關卡內 UI	32
圖 40：主畫面流程.....	34
圖 41：第一章流程.....	34
圖 42：第二章流程.....	35
圖 43：第三章流程.....	35

表目錄

表 1：目標客群與特色分析[7].....	4
表 2：第一關對話劇情.....	10
表 3：第二關對話劇情.....	11
表 4：第三關對話劇情.....	12
表 5：第一關可觸碰物件對話設定.....	12
表 6：第二關可觸碰物件對話設定.....	12
表 7：聲音與音效列表.....	28
表 8：文書使用工具.....	36
表 9：程式使用工具.....	36
表 10：美術使用工具.....	36
表 11：剪輯與音效使用工具.....	36
表 12：工作分配表.....	37
表 13：時間甘特圖.....	37

第一章 遊戲基本概述

第一節 企劃起源

在臺灣有許多特殊傳說與習俗，陰廟、酬神戲、魔神仔，讓人自然而然的充滿敬畏之心[14]，在臺灣也有很多年輕的姑娘，在尚未結婚前過世，依據習俗無法進入宗祠，由後世子孫祭拜，接受香火的供養；因此，因此，在臺灣就有很多這種以姑娘為祭祀主神的廟宇；例如：林邊慈貞宮潘姑娘廟[2]、台南市鹽水區七歲姑娘廟[3]、彰化縣伸港鄉張玉姑廟[4]、新北市三峽區龍埔姑娘廟[5]、台北市中山區蘇姑娘廟、新北市石碇區石碇姑娘廟[6]等。

山不在高，有仙則靈！用這句話形容石碇，真是再貼切也不過了。石碇一片鬱鬱蔥蔥，又因地形影響經常形成的霧氣，讓石碇經常是充滿雲霧之氣；早年居住於此的居民，因山地多、耕地少，篳路藍縷生活不算富裕，當人們身處低谷時總會尋求外界的幫忙，而求神拜佛就是一個最直接尋求心靈慰藉的方法，大概也是這個原因，石碇廟宇密度堪稱全台第一。

學校位處深坑，與石碇為臨，本專題希望藉由遊戲的方式讓人們了解姑娘廟的由來，以及姑娘廟特別的性質；本組選擇石碇姑娘廟作為本遊戲主體，讓石碇姑娘廟以輕鬆的繪本畫風去呈現有趣的民間傳說，這是一個擁有鬼怪與神靈的故事。

藉由這樣的概念，我們創造了一個小女孩，她天生陰陽眼，藉由她雙眼中不同的世界，帶給玩家我們想像中的臺灣民間習俗。

第二節 遊戲概述

遊戲名稱：萱草

遊戲類型：2D 橫向卷軸、puzzle game（益智遊戲）

遊戲平台：PC

第三節 遊戲概念

在長大的過程中，總聽著旁人說得神鬼故事與傳說，他們描述得生動真實，讓對看不見摸不著的我們充滿好奇心與想像，我們決定讓想像裡的畫面戲劇性的表達出來。

所以我們預定在眾多臺灣民俗中做選擇，由於位處深坑，又是全台廟宇最多的縣市—石碇的鄰居，在石碇這麼多廟宇中又以姑娘廟最具特色，最後決定以姑娘廟作為核心，並確定以孤魂祭祀的陰廟習俗作為主軸，其他神鬼傳說作為輔佐，去創造一個我們幻想中的故事。

第四節 遊戲簡介

小女孩父親逝世、母親不詳，從小被叔叔扶養長大，對自己的母親充滿好奇，在某年神明生日的那天，在因緣際會之下得知自己母親的線索，她對母親為什麼不在充滿濃濃的疑惑，決定問鬼怪、求神靈，找尋自己的母親。

第五節 遊戲玩法

藉由簡單的點擊、拖動操作及鍵盤位移，整篇故事以小女孩的書寫視角，看著小女孩的日記，一字一句跟著小女孩一起經歷她當時所發生的境遇。

第六節 遊戲特點

第三人稱的視角，從小女孩的書寫視角去表達所有的劇情，以這樣的概念創造出的姑娘廟，希望讓玩家更多沉浸入角色情緒，藉由小女孩不同視角的畫面，感受到民國年代架空世界的風土民情。

萱草裡的遊戲操作模式僅需點擊、拖動滑鼠，用簡單的操作去完成大部分的解謎，讓玩家不會為了操作上的難度，觀看不到後面的劇情。

(一) 神秘又詭譎的姑娘廟題材

一般講到陰廟通常都為恐怖遊戲，我們用了輕鬆的風格塑造不一樣的陰廟題材。

(二) 以小女孩的視角仰望世界

以小女孩的視角帶入整個世界觀，看到現實世界不會存在的神祕視角，山中的惡鬼、廟裡的神靈等...

(三) 簡單的操作不簡單的體驗

利用簡單的滑鼠點擊、拖動及鍵盤位移這樣的操作，以單純的操作模式通關不一樣的關卡，每個關卡的遊戲性大為不同，創造出不簡單的解謎體驗是我們的優點。

第七節 美術風格

用日系風格營造輕鬆的氛圍，善用繪本式的插畫風格融合不同的元素在同一個畫面，使用場景內的物件隱藏我們想要傳達的細節，讓不夠完整的文字敘述，以畫面的方式更圓滿整個劇情傳達。



圖 1：美術風格

第二章 遊戲市場分析

第一節 目標市場分析

表 1：目標客群與特色分析[7]

目標客群&年齡	喜好特色	喜好玩法	族群特色
國小生 (8-12 歲)	熱血、冒險 技能特效華麗 美術風格好看	戰鬥、殺敵 挑戰 BOSS 操作簡單	生活主要都在學校與補習中度過，對多數的東西都在啟蒙中，喜歡簡單易懂的操作模式。
國高中生 (12-18 歲)	熱血、冒險 技能特效華麗 美術風格好看	戰鬥、殺敵 挑戰 BOSS 操作簡單	生活主要都在學校與補習中度過，只能利用課餘時間遊玩，客群偏向戰鬥類型遊戲。特點是零花錢課金完全不手軟。
大學生 (18-22 歲)	小品解謎、富含故事性 美術風格特殊或好看 UX 簡單流暢、操作簡單	戰鬥、殺敵 挑戰 BOSS 解謎通關	生活自由，私人時間相對充裕，經歷過許多遊戲，會被較為特殊或好看的遊戲畫面與劇情所吸引。
研究生 (22-25 歲)	小品解謎、富含故事性 美術風格特殊或好看 UX 簡單流暢、操作簡單	戰鬥、殺敵 解謎通關 可彈性控制遊戲時間	生活自由，除了論文撰寫時間，閒暇時不一，所以更喜歡不場時肩膊定遊玩的遊戲。
社會青年 (22-30 歲)	與現實產生共鳴 美術風格特殊 UX 簡單流暢、操作簡單	戰鬥、殺敵 解謎通關 可彈性控制遊戲時間	社會生活壓力過於龐大，較為容易用閒暇的時間借助輕鬆愉快的小遊戲去紓解繁忙的壓力。

依據上表各個年齡層喜歡的遊戲玩法與族群特色，我們將遊戲的目標對象年齡約為 18 到 30 歲，現在遊戲年齡越來越低，很多人從小就開始接觸遊戲，但 18 歲以前的玩家大部分都不喜歡解謎，較為偏好戰鬥冒險類型的遊戲，上了大學或出了社會，能擁有閒暇時間分配在遊戲上的部分又不是很充裕，玩遊戲的時間常常只能藉由零碎的一到兩個小時去做遊玩的部分，所以更偏向於小品遊戲，隨時遊玩隨時暫停，遊玩時間又不會過於長久。

第二節 相關遊戲分析

一、Life gallery「人生畫廊」：

是台灣遊戲公司「柒伍壹遊戲」所開發的 2D 解謎手機遊戲，利用獨特的美術風格，構建以一幅幅的畫作建構整個遊戲，用畫作說故事、也用畫作來解謎，並且隨著體驗每一幅畫作的過程，將能夠更加理解遊戲中瀟灑著詭譎氣氛的劇情[8]。

(一) 遊戲內容介紹：

Life Gallery 人生畫廊是一款風格詭譎帶有邪教色彩的劇情解謎遊戲。遊戲描述一個本該幸福的家庭，然而在小孩出生後卻發生了極大的轉變。他們生下了一對連體嬰，一個失去了一隻手臂，一個只有一隻眼睛，這導

致了父母產生了嚴重的差別待遇，再加上父母信奉了神秘魚頭教，進而衍生出了一系列的悲劇[9]。

(二) 遊戲模式：

1. 以雙胞胎哥哥視角為主，去敘事遊戲劇情
2. 關卡解謎遊戲

(三) 美術風格分析：

1. 畫面與主角皆為手繪為主
2. 形體構圖以歐美超現實為主
3. 不同關卡的畫面皆是完全不同的物件構成
4. 構圖偏向詭異的繪本風格

(四) 遊戲性分析：

1. 以解謎為主，並使用畫面與解謎物件傳達故事
2. 利用點擊、拖動與快速滑動操作遊戲構成解謎操作
3. 關卡時常很短，可以利用零碎時間遊玩
4. 故事性強烈

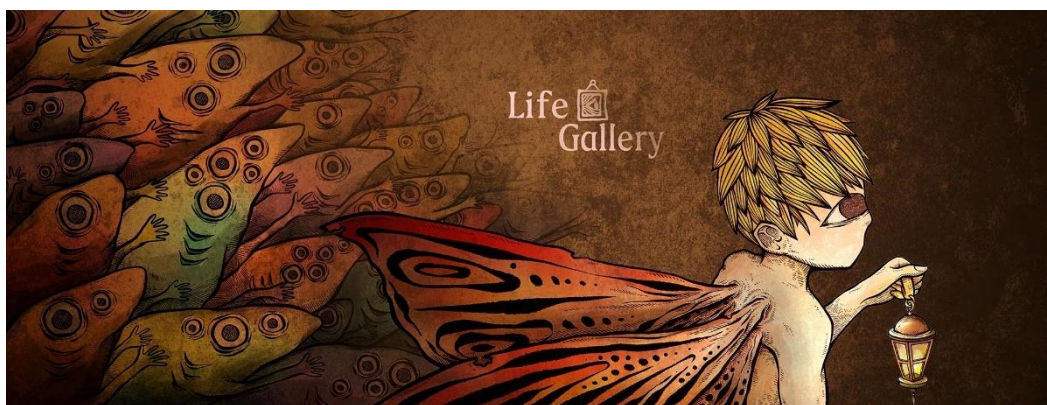


圖 2：Life gallery 「人生畫廊」

二、神迴避

神迴避是日本一家 G.Gear.Inc 的遊戲工作室製作，代表作有《神迴避》系列、《今天我也在監視你》、《笨蛋推理》、《女友》系列等諸多作品，它以開發了前女友系列和犯我系列等互動解謎遊戲而聞名[10]。

(一) 遊戲內容介紹：

《神迴避》的玩法很簡單，就是要玩家幫助遊戲里上個廁所發現沒帶紙、蹦個級繩子斷掉、走個夜路會碰到鬼、人生就是一個大寫的「倒霉」的男主角躲避掉這些麻煩[11]。

(二) 遊戲模式：

1. 幫助主角躲避各種倒楣的事情
2. 關卡解謎遊戲

(三) 美術風格分析：

1. 畫面與主角皆為日系畫風

2. 形體構圖以極簡風格為主
3. 構圖偏向簡筆的漫畫風格

(四) 遊戲性分析：

1. 以解謎為主，並使用畫面與解謎物件傳達關卡內故事
2. 利用點擊、拖動操作遊戲構成解謎操作
3. 關卡時常很短，可以利用零碎時間遊玩
4. 讓人想像不到的關卡內容



圖 3：神迴避

第三節 產品分析與策略 (SWOT)

S 優勢 (Strength)	W 劣勢 (Weakness)
操作模式簡單易懂	非主流遊戲類型
美術風格乾淨明亮，給人輕鬆的感覺	美術量巨大，劇情分支不能有分支
遊戲美術皆為 2D，比較節省效能	學生團隊專業程度不如其他獨立製作團隊
只要有手機或電腦可以隨時遊玩	遊戲規模較小
支持 Android 手機與 windows 作業系統	
團隊小，容易控制專案進度，避免拖延	
O 機會 (Opportunity)	T 威脅 (Threat)
Android 上架審核寬鬆	手機遊戲競爭者較多
以本土地方文化為主題的類型遊戲較少	組員可控性未知
手遊是大勢所趨，鮮少有學生作品	若有人中途無法繼續執行會影響專案進度
利用學校資源增加曝光度	專案無替補人員，若進度不佳恐會延期
使用網路社群媒體宣傳	

圖 4：產品分析與策略 (SWOT)

第三章 遊戲世界觀架構

第一節 遊戲世界觀

這是一個架空民國 40 年的台灣鄉村小鎮，在這個小鎮裡擁有著真正的鬼怪與神靈，不在是人們想像而生，只是正常的人們不得而知，只有少部分人能透過他的雙眼去看到祂們。

第二節 故事大綱

(一) 第一章 給媽媽的信：

在山城上長大的小女孩，還小的時候父親就逝世，從來都沒見過母親，被叔叔扶養長大的她對母親充滿好奇，叔叔告訴她媽媽只是去了遠方，長大了就會回來，寫信寄給思念的人，她一定會收到。

在寫信的時候小女孩不小心睡著了，醒來後發現自己的鉛筆怎麼斷掉了，在尋找削鉛筆機的過程中，意外地找到散落在家中的照片碎片，拼起來的照片人物讓小女孩感到熟悉和親切，讓小女孩心中升起了一絲疑惑，照片中的人是誰呢.....？

(二) 第二章 她是誰：

距離寫信的時間過了很久，那封信沒有了回應，到了神明生日的日子，叔叔帶著她上了市集，滿臉的愁容，似乎每到了今年的這個日子，叔叔都不太開心。

由於要祭拜的物品過於繁多，叔叔決定讓小女孩去採買物品，買完了再到酬神戲下的檯子尋找他，小女孩在採買的過程中，發現叔叔給的金錢不夠採買購物清單上的物品，於是便請求在女士用品店交到的新朋友幫助小女孩讓他完成了購物清單上的要求，去酬神戲想擠開人群的過程中，發現了一個陌生女人的背影似乎與家中照片上的照片碎片相同，她到底是誰.....？帶著心中的疑惑小女孩想都沒想便決定追上去詢問。

(三) 第三章 神明的答案：

在快要追到的時候發現原來那個女人是山中惡鬼假扮的，小女孩跟惡鬼的對話中，惡鬼言語中透漏的訊息都指向了山上的姑娘廟，在上山的過程，逃脫惡鬼追逐的驚險使小女孩再次站在姑娘廟前，覺得恍若隔世，心中的疑惑似乎越來越多。

看著面前的神像，小女孩只為尋求一個心中的答案，神明指引著女孩來到一幅畫像前，眼前的女人是照片上看見的那個陌生女人，隨著畫框上掉落的照片解開的小女孩所有的困惑.....她似乎不會回來了。

第三節 角色背景設定

(一) 小女孩：

本名詹曉萱，從小被叔叔扶養長大，在有意識前父親就已經過世，只剩下家裡的照片，對母親沒有任何印象卻充滿好奇，在對媽媽充滿疑惑的同時踏上尋求答案的道路。

(二) 媽媽：

本名陳倩，是當地大戶人家裡的小姐，性格天真浪漫，對愛情充滿嚮往，使得在與詹有平戀愛時，不顧家裡反對阻撓進而私奔，因為生產詹曉萱時難產而死，因為未婚先孕被視為家醜不得入祠，遺體被陳家討回，求得姑娘廟神靈同意入住姑娘廟。

(三) 爸爸：

本名詹有平，與詹有平相依為命，是當地鎮上照相館的老闆，在陳倩到此處拍照時對她一見鍾情，並展開了名為愛情的追求，兩情相悅時因為家境背景的差距並不為陳家所認同，決定踏上私奔的道路，快樂的生活總是很短暫，在陳倩難產而死的打擊之下，鬱鬱而終。

(四) 叔叔：

本名詹有安，是詹有平的幼弟，對從小拉拔自己長大的大哥充滿著孺慕之情，在看到哥哥一病不起最後撒手人寰時，一度怨恨過陳倩與詹曉萱，被撕碎的照片就是最好的證明，從怨恨到理解的過程，讓每到了陳倩的忌日時總是眉頭緊皺。

(五) 胖胖：

牠原本是隻流浪貓，被陳倩所收養，取名為胖胖，胖胖在陳倩尚未過世時就已經是小女孩家的一份子，牠過世時對小女孩的不放心，決定留在人間，作為鬼魂在小女孩家陪伴她。

在小女孩想尋求答案的時間，決定尊重小主人的想法，告訴她答案的位置。

(六) 旺財：

旺財原本是詹家的看門狗，從小忠心直至老死，老死時對小主人的不放心，決定留在人間，作為鬼魂在小女孩家守護她。

在小女孩想尋求答案的時間，決定尊重主人的想法，閉口不談。

(七) 惡鬼：

隱藏在社會中人類見不得的山中精怪，是老虎成精，必須吃幾個小孩才能完全變成人，偶遇上山的詹曉萱，決定把她抓來煮了。

第四節 觸發劇情對話設定

表 2：第一關對話劇情

	對話內容
對話 1	小女孩：我怎麼在書桌上睡著了？ 小女孩：啊！給媽媽的信還沒寫完。 小女孩：鉛筆的筆芯居然斷了。 小女孩：我的削鉛筆機呢？
對話 2	小女孩：叔叔，你有看到我的削鉛筆機嗎？ 叔叔：醒了？ 叔叔：幾天後，我們去街上一趟買些東西。 小女孩：真的嗎!?為什麼呀。 叔叔：過幾天要去拜拜，要買些祭品。 小女孩：要去祭拜誰啊？ 叔叔：……。 叔叔：你不是要找削鉛筆機嗎？ 叔叔：我去幫你找找。
對話 3	胖胖：你在找什麼？ 小女孩：胖胖，你有看到我的削鉛筆機嗎？ 胖胖：誰是胖胖？ 胖胖：別找了，先陪我玩嘛~ 小女孩：可是……。 胖胖：你找到我我就告訴你那個方塊在哪。
對話 4	小女孩：找到你了。 小女孩：該告訴我了吧？ 胖胖：我還沒藏好，你怎麼就開始了？ 胖胖：這次不算。 胖胖：快來找我。 小女孩：胖胖，你又賴皮。
對話 5	小女孩：胖胖，我贏了。 小女孩：這下可要說話算話喔。 胖胖：你別得意，這次算你贏，下次可不會讓你找到了。 胖胖：那個方塊不就在客廳裡嗎？ 胖胖：人類的眼睛真大。
對話 6	小女孩：啊...你! 旺財：被發現了! 小女孩：你居然在偷吃。 旺財：求求你別告訴別人，答應我的話我就告訴你一個秘密。

	<p>小女孩：.....。</p> <p>旺財：一個關於你生日禮物的秘密</p> <p>小女孩：不要，生日禮物被曝光就沒驚喜感了</p> <p>旺財：嗚嗚，小氣。</p>
對話 7	<p>叔叔：看你每次都冒冒失失了，東西就在客廳裡。</p> <p>叔叔：下次東西用完記得收好。</p> <p>叔叔：我還有是要先去忙了。</p> <p>小女孩：哦.....好的。</p> <p>小女孩：謝謝叔叔。</p>
對話 8	<p>小女孩：這個女人是誰啊?</p> <p>小女孩：她看起來好熟悉?</p>

表 3：第二關對話劇情

	對話內容
對話 1	<p>小女孩：背包裡的清單寫了好多喔。</p> <p>小女孩：錢真的夠嗎?</p> <p>小女孩：好想趕快買完跟叔叔一起去看酬神戲。</p>
對話 2	<p>小女孩：漂亮的大姊姊，這裡的東西都好貴喔，能不能算我便宜一點呢?</p> <p>大姊姊：哎呀，小朋友的嘴真甜，不過不行喔，這些都是進口貨很稀有的。</p> <p>小女孩：那有沒有什麼我買得起的東西，因為我的購物清單上要買一件女士用品。</p> <p>大姊姊：來，這個瓶子送給你，去找家長要錢再來買，不要妨礙我做生意。</p> <p>小女孩：好.....謝謝大姊姊。</p>
對話 3	<p>小鬼：嗨!大姊姊你看的到我嗎?</p> <p>小女孩：嗯.....。</p> <p>小鬼：你看起來好像有煩惱呢。</p> <p>小女孩：這裡的東西太貴了，身上的錢不夠，可是清單上寫要一件女士用品，現在不知道該怎麼解決。</p> <p>小鬼：這個我可以幫你喔。</p> <p>小鬼：只要你給我糖果吃，我就幫你。</p>
對話 4	<p>小鬼：真好吃，還有嗎?</p> <p>小女孩：真的沒有了，再買糖果我身上的錢就不夠買其他物品。</p> <p>小鬼：好吧，你剛剛說想要一件女士用品對吧。</p> <p>小鬼：讓我想想好像要水、瓶子還要一堆的花瓣.....?</p> <p>小鬼：喔~對了，還有花店老闆私藏的花，嘻嘻。</p> <p>小鬼：這是百花露的配方，因該可以算一件女士用品吧。</p>

	小女孩：太好了，真是謝謝你。
--	----------------

表 4：第三關對話劇情

	對話內容
對話 1	<p>惡鬼：嘿嘿~用這個女人的樣子妳果然上鉤了。</p> <p>小女孩：這個女人.....是誰?</p> <p>惡鬼：你不知道她是誰嗎?</p> <p>惡鬼：看來你沒有去山上的姑娘廟看過呢。</p> <p>惡鬼：不過那些都不重要了，乖乖進入我的肚子吧。</p>

第五節 可觸碰物件對話設定

表 5：第一關可觸碰物件對話設定

可點擊物件	隨機對話 1	隨機對話 2
香爐	聽說是祭拜爸爸用的。	太高了我都看不到是甚麼。
時鐘	都下午了作業還沒寫完。	時間怎麼過這麼快。
桌子	我的削鉛筆機到底去哪了?。
這裡不開放	應該不會在裡面，不要進去好了。	聽說那個方方的盒子是攝影機。
畫框	叔叔把客人們拍得真好看。	這位客人看起來兇，但還是好看。
藥材罐	叔叔的雜物又亂放，這都有甚麼阿。	藥材的味道好重喔。

表 6：第二關可觸碰物件對話設定

可點擊物件	隨機對話 1	隨機對話 2
鬼怪 1	糖果.....。	好餓喔。
鬼怪 2	別碰我.....。	走開小鬼。
鬼怪 3。	嗯.....?
鬼怪 4	裡面小鬼真煩，一直想吃糖。	店長明明是個阿姨卻喜歡被叫姊姊呢。
鬼怪 5	嘿!又到了神明生日的日子好不容易可以出來透透氣了呢。	小朋友，我孫子賣的水果都很新鮮呢!
鬼怪 6	一年比一年難看。	怎麼人那麼多啊，不是給我們看得嗎。
水果店店員	基本上現在水果都很好吃喔，隨便看看。	無
花店店員	你好，那個.....隨便看看	無

	要買些甚麼。	
雜貨店店員	選好在告訴我。	無
香燭鋪店員	小朋友，怎麼只有你一個人。	無
女士用品店店員	小朋友，可以看看但不要摸，這些東西很貴的。	無

第四章 遊戲設定

第一節 角色美術設定

(一) 主角：



圖 5：小女孩

(二) NPC1：



圖 6：媽媽

NPC2 :

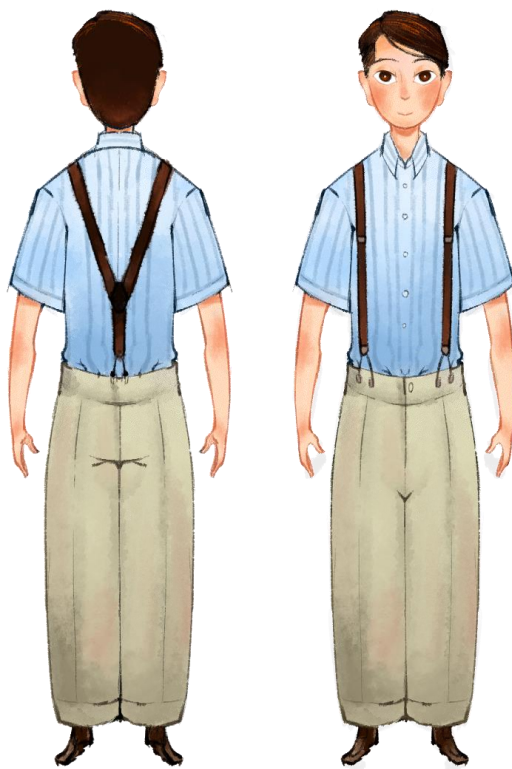


圖 7：爸爸

(三) NPC3 :

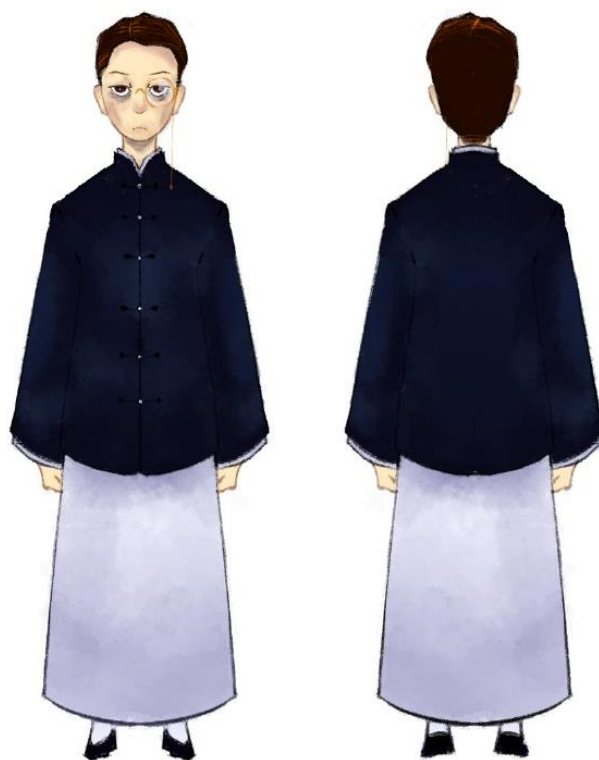


圖 8：叔叔

(四) NPC4 :



圖 9：胖胖

(五) NPC5 :



圖 10：旺財

(六) NPC6 :



圖 11：惡鬼

第二節 操作模式設定

(一) 點擊

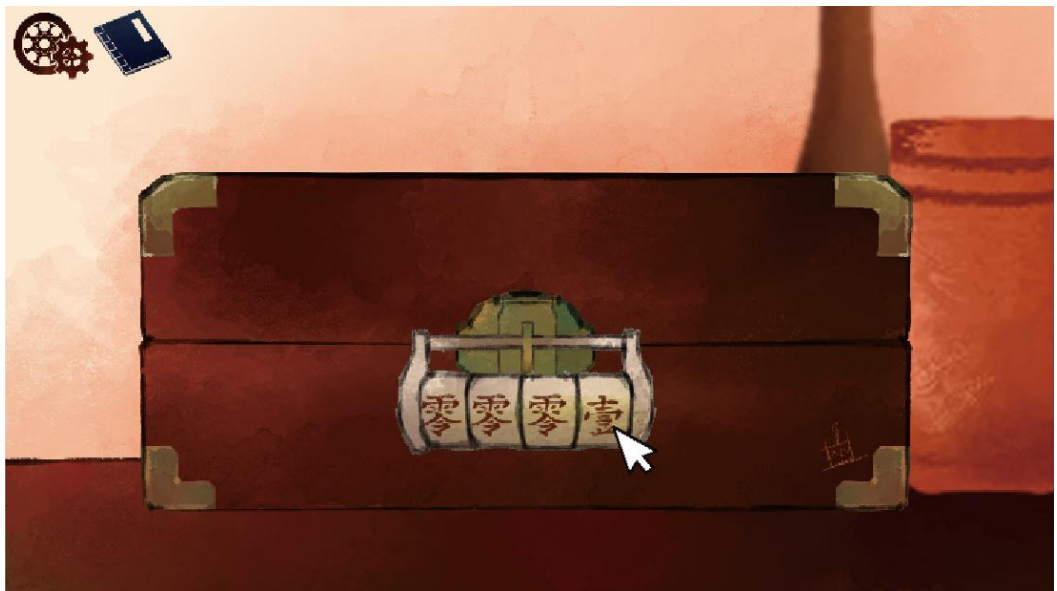


圖 12：點擊

如上圖所示，點擊按鈕改變數字，是遊戲中最常用的操作模式。

(二) 拖移

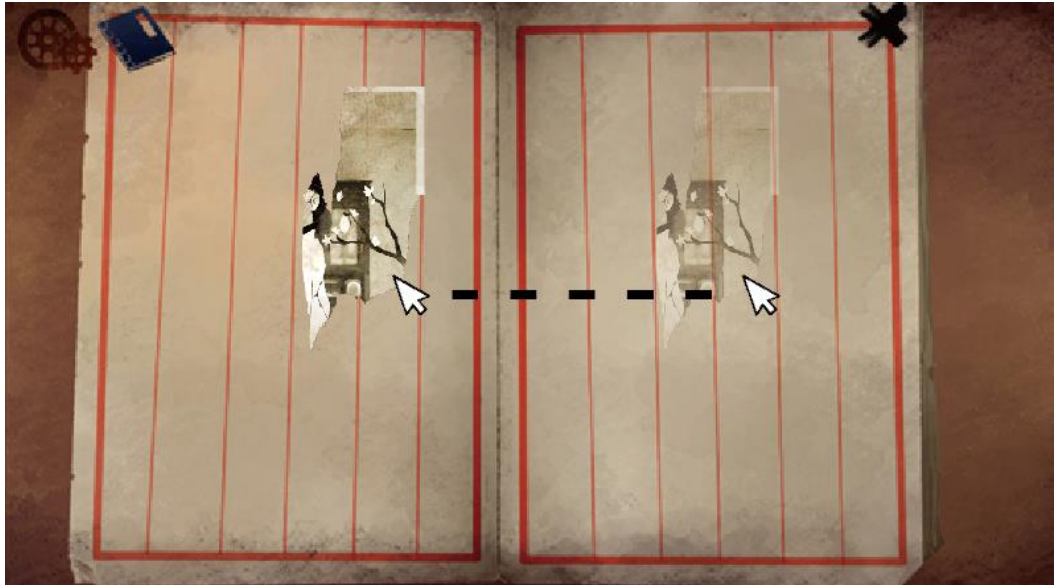


圖 13：拖動

如上圖所示，利用滑鼠按物品拖動到正確位置，是遊戲中第二普遍的操作模式。

(三) 鍵盤控制

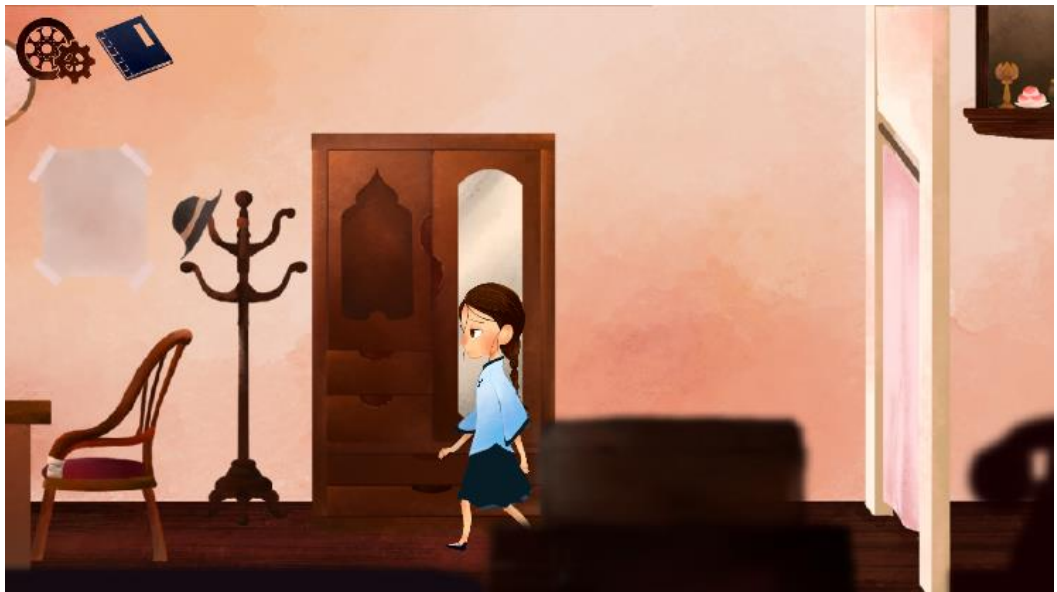


圖 14：鍵盤控制

如上圖所示，利用 AD 去控制遊戲角色左右位移，WS 在第三關時控制上下避開障礙物閃避惡鬼追擊。

第三節 第一章遊戲設定

(一) 任務 1：貓咪的遊戲

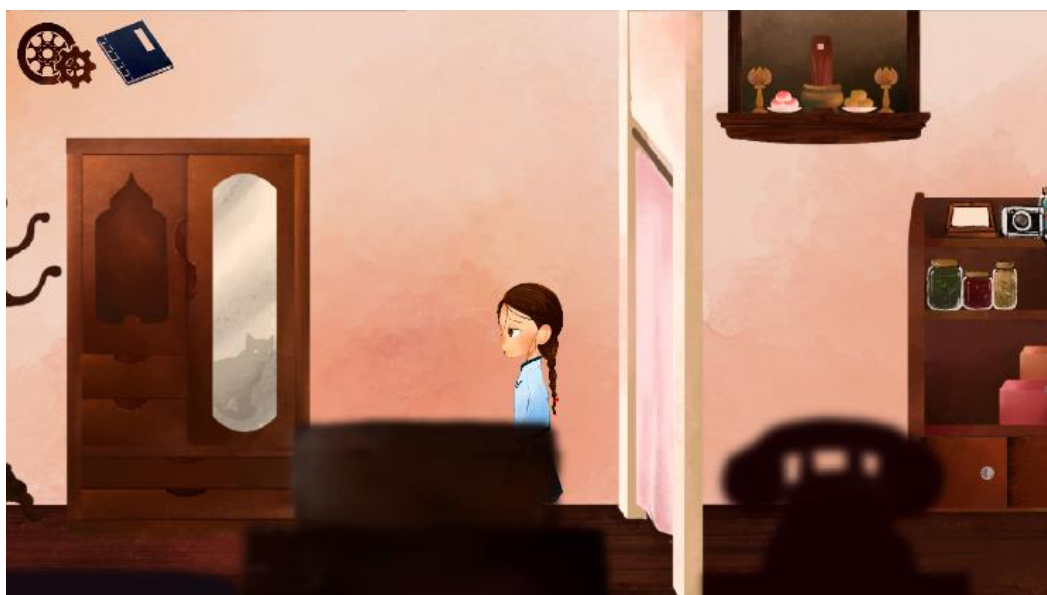


圖 15：貓咪的遊戲 1



圖 16：貓咪的遊戲 2



圖 17：貓咪的遊戲 3

1. 利用鍵盤移動角色。
2. 點擊鏡子裡的貓咪。
3. 進入場景 mirror，利用鍵盤 1-6 控制旋轉，使拼圖移動到對的位置即可通關。

(二) 任務 2：躲貓貓



圖 18：躲貓貓

1. 利用鍵盤移動角色。
2. 點擊畫卷裡的貓咪即可通關。

(三) 任務 3：密碼解鎖



圖 19：密碼解鎖 1

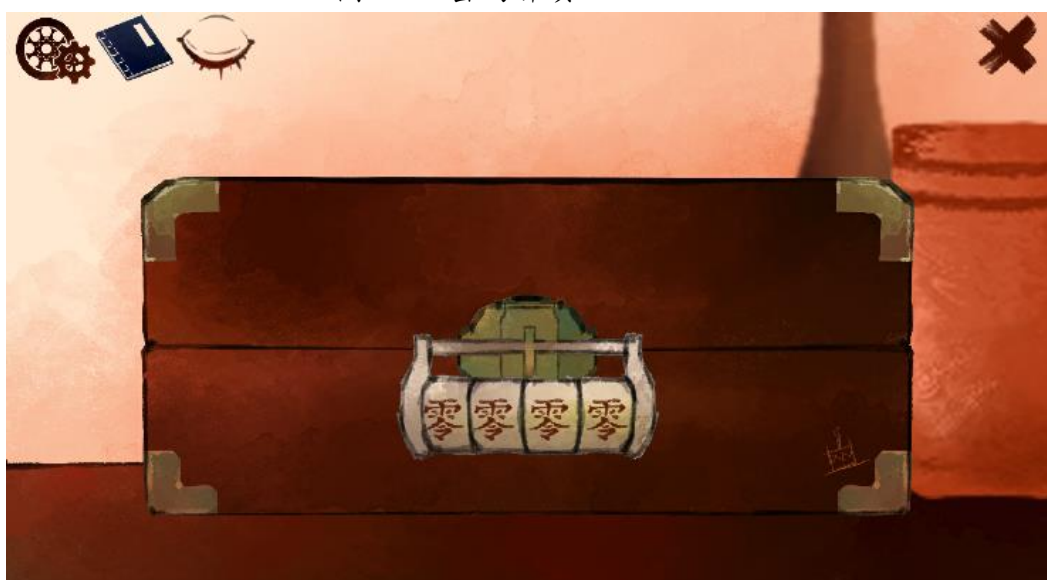


圖 20：密碼解鎖 2



圖 21：密碼解鎖 3

1. 利用鍵盤移動角色。
2. 點擊場景上的盒子。
3. 在 sense1 的日曆上尋找小女孩的生日。
4. 輸入通關密碼小女孩的生日即可通關。

(四) 任務四：道具使用(照片碎片 1-4)、拼圖

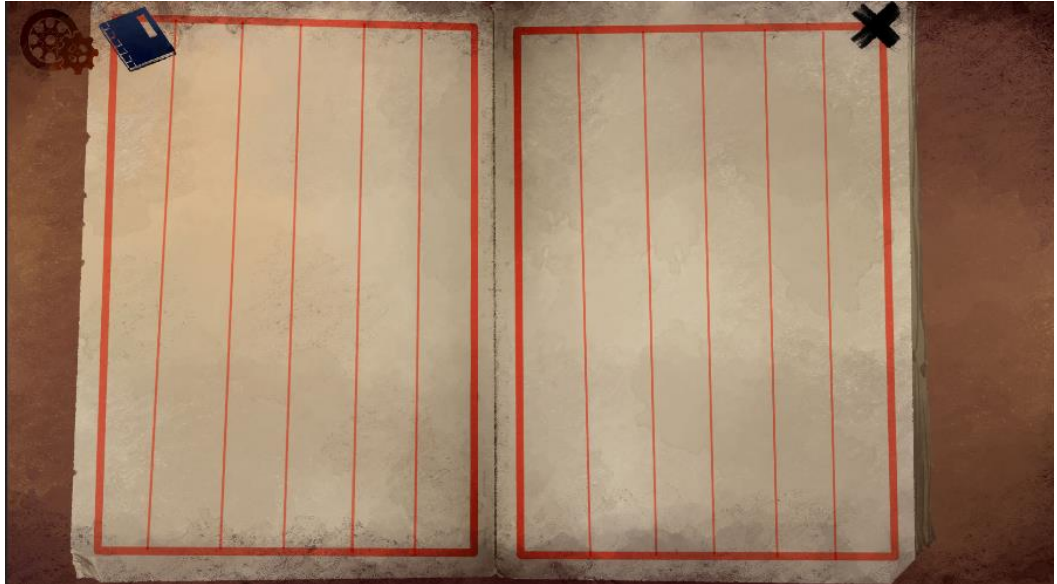


圖 22：道具使用 1



圖 23：道具使用 2



圖 24：道具使用 3

1. 找到隱藏在 sense1 裡的道具碎片 1、道具碎片 2、道具碎片 3、道具碎片 4。
2. 利用道具碎片 1~4 組合起來即可通關。

第四節 第二章遊戲設定

(一) 任務 1：購買物品



圖 25：購物物品 1



圖 26：購物物品 2

1. 利用鍵盤移動角色。
 2. 收集任務清單上的物品。
- (二) 任務 2：百花露



圖 27：百花露 1



圖 28：百花露 2



圖 29：百花露 3

1. 到女士用品店跟小鬼對話。
2. 到雜貨店購買糖果。
3. 到女士用品店將糖果給小鬼換取百花露配方。
4. 收集百花露需要的道具，製作成百花露。

(三) 任務 3：撥開人群

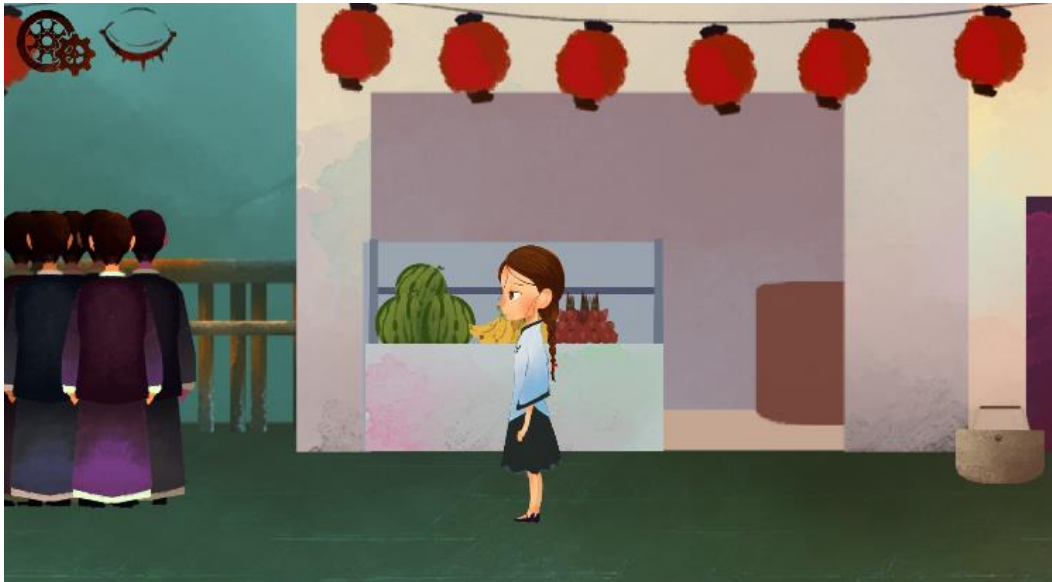


圖 30：撥開人群 1



圖 31：撥開人群 2



圖 32：撥開人群 3

1. 完成任務 1 與任務 2 後到 sense2 的最右邊點擊人群。
2. 點擊滑鼠左鍵撥開人群，點擊四下即可通關。

第五節 第三章遊戲設定

(一) 任務 1：逃離惡鬼



圖 33：逃離惡鬼

1. 利用鍵盤 WS 鍵上下移動避開障礙物。
2. 在時間內不被惡鬼追上即可通關。

(二) 任務 2：神明的答案



圖 34：神明的答案

1. 點擊滑鼠左鍵擲筊，點擊三下即可通關。

第六章 聲音與音效

(一) 音樂風格

整體音樂偏向復古、沉靜、悠閒的音樂，為了配合整體遊戲畫面的風格，不會有過於強烈的起伏或節奏感，耐聽不喧賓奪主的音樂。

(二) 音效清單

表 7：聲音與音效列表

場景	音樂與音效說明
主選單	背景音樂循環 復古、沉靜、悠閒的音樂

其他場景	背景音樂循環 復古、沉靜、悠閒的音樂
遊戲選單按鈕	點擊單次播放 書寫的聲音
返回按鈕、 下一頁	點擊單次播放 翻書的聲音
遊戲場景按鈕、 設定按鈕	點擊單次播放 書寫的聲音

第五章 遊戲介面設定

第一節 主畫面 UI



圖 35：主畫面 UI

1. 本遊戲的標題 LOGO
2. 遊戲選單：未選擇時按鈕呈現原本的顏色，當滑鼠移動到目前選擇按鈕上時，會在當前的色彩上加上白色光暈。
3. 遊戲的 CG 畫面

第二節 遊戲設定 UI

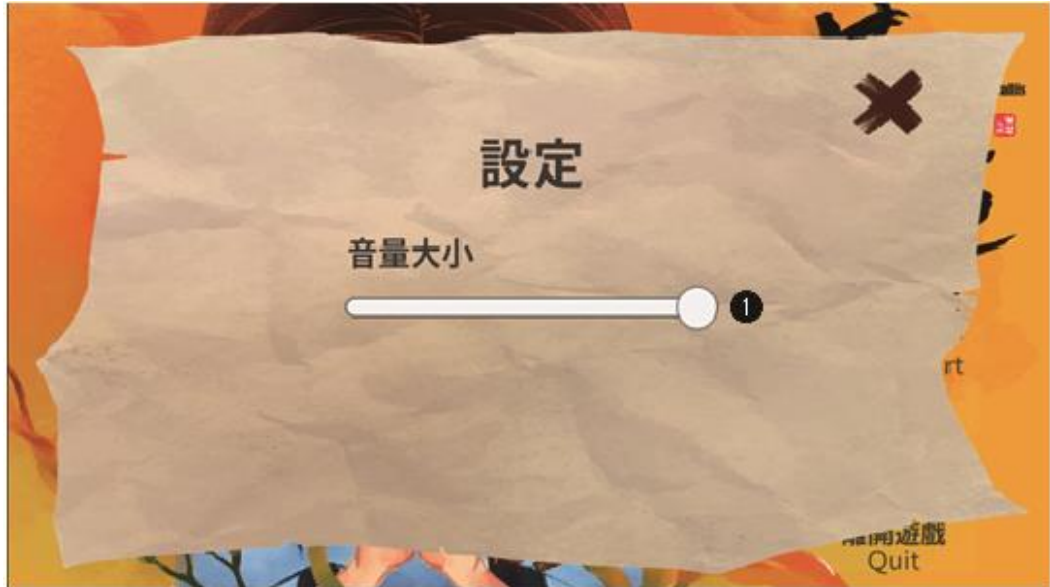


圖 36：遊戲設定 UI

1. 音樂音效：可以調整遊戲音量大小，

第三節 關卡內 UI



圖 37：第一關關卡內 UI

1. 設定：選擇開啟或關閉。
2. 日記：選擇開啟或關閉。
3. 陰陽眼：選擇開啟或關閉。



圖 38：關卡內設定 UI

1. 設定：當開啟此按鈕時，會暫停遊戲時間，並開啟設定選單。
2. 當選擇此按鈕時，會返回主選單。
3. 繼續遊戲：當按此按鈕時，會繼續執行遊戲。
4. 音樂音效：選擇開啟或關閉。



圖 39：第二關關卡內 UI

1. 背包：選擇開啟或關閉。
2. 離開商店：點擊此按鈕會離開商店回到第二關場景畫面。
3. 本場景小女身上的金錢數量。
4. 商店商品：點擊此按鈕可購買商品至背包內容物，如果身上已擁有此物品將不在獲得購買權限。

5. 背包內容物：點擊此按鈕會顯示物品描述，可拖動物品至商店返回賣出。
6. 商品描述：透過點擊背包內容物可查看背包內容物的商品詳細敘述。
7. 本遊戲場景的商店返回賣出區塊。

第六章 遊戲各項流程

第一節 主畫面流程

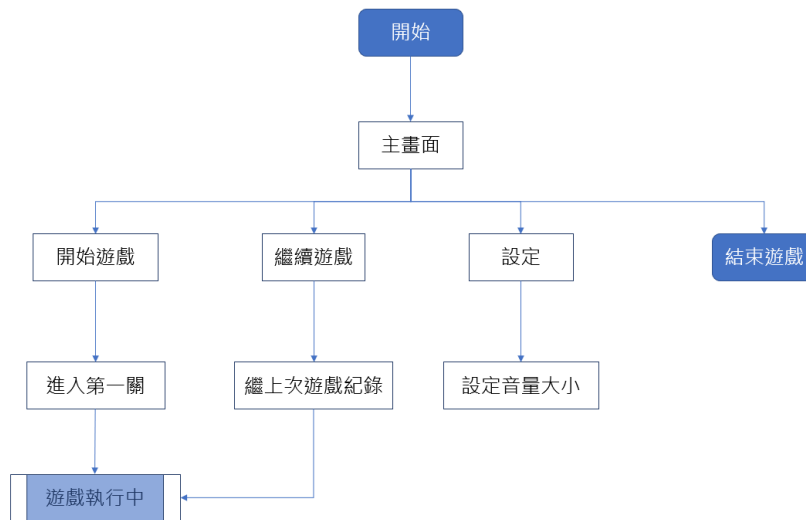


圖 40：主畫面流程

第二節 第一章流程

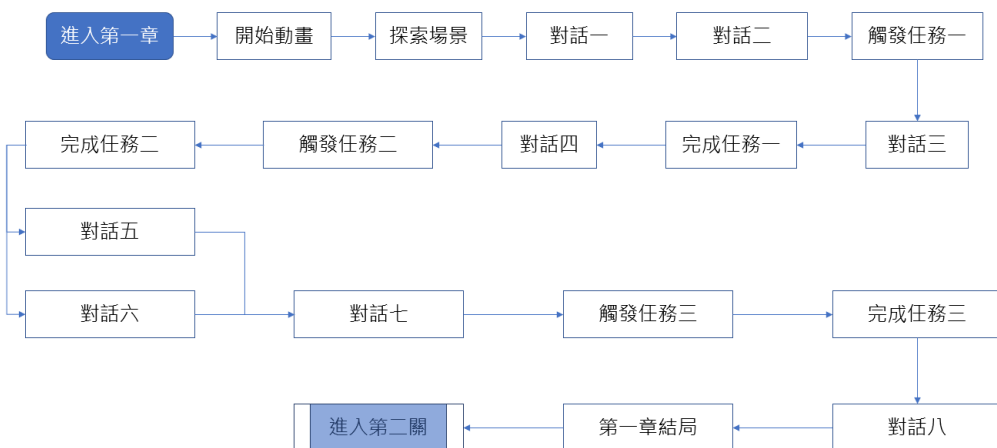


圖 41：第一章流程

第三節 第二章流程

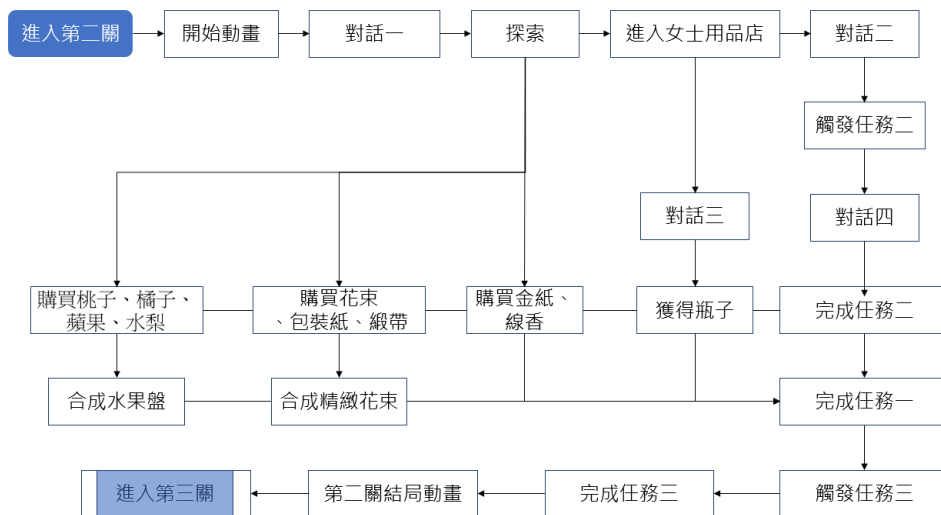


圖 42：第二章流程

第四節 第三章流程

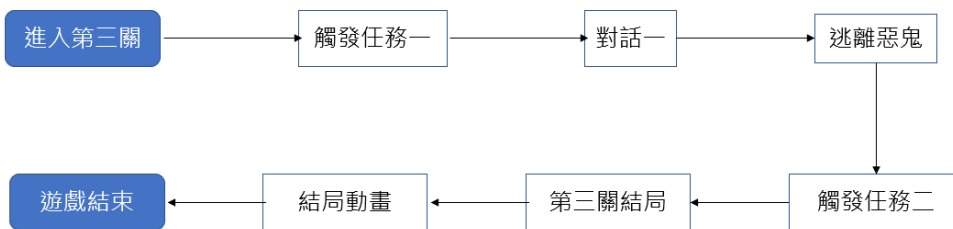


圖 43：第三章流程

第七章 遊戲開發規劃

第一節 開發工具

1. 表 8：文書使用工具

開發工具名稱
Microsoft Word
Microsoft Excel
Google 文件

2. 表 9：程式使用工具

開發工具名稱
Unity
Microsoft Visual Studio
Visual Studio Code

3. 表 10：美術使用工具

開發工具名稱
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Clip Studio Paint
Spine 2D

4. 表 11：剪輯與音效使用工具

開發工具名稱
Adobe Premiere Pro
Adobe After Effects

第二節 開發技術評估

目前主要遊戲開發工具為 Unity，2D 動畫處理使用工具為 Spine 2D，比較擔心的是遇到程式語言部分不會寫，與 Spine 2D 軟體不熟悉，我們的解決方案是首先上網查找資料，實在不行就去問相關專業的老師。

第三節 開發系統需求

1. 作業系統： Windows 10
2. 處理器 CPU： E3-1230 v3
3. 記憶體 RAM： 16GB

4. 顯示卡 GPU： GTX 1060

第四節 程式撰寫相關規範

1. 使用程式語言：C#
2. 程式碼命名規則：（場景編號）場景名稱_程式名稱

第五節 美術製作相關規範

1. 畫面尺寸：1920*1080P
2. 色彩模式：RGB 色彩模式、64 位元
3. 文件規格：PNG
4. 印刷文本之文件解析度：300dpi

第六節 團隊分工分配表

我們的主要工作內容分為：程式撰寫、角色設計、場景設計、UI 設計、企畫書撰寫等工作，我們的專題成員共有 5 人，依據個人專長予以分工，成員分工之工作內容如下表所示。

表 12：工作分配表

人員	工作項目
盧玉娟	企劃製作、程式製作、專案統整、音效製作、劇本設計、動畫製作
羅章祥	資料查找、遊戲測試、網頁製作、企劃書製作
林明穎	UI 繪製、資料查找
張哲銘	場景設計、人物設計、人物繪製、資料查找、UI 繪製
韓博宇	程式製作、專案統整

第七節 專題實施進度表

以下表為本組專題預計完成的工作與預計進度表之甘特圖。

表 13：時間甘特圖

專題實施進度表										
專題執行之具體項目	108 年				109 年					
	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	■	■	■							
場景/故事大綱/ 對話劇本			■	■	■					
角色造型設計		■	■	■	■					
NPC 設計		■	■	■	■	■				
遊戲腳本設計		■	■	■	■	■	■	■		

音樂/音效列表								
遊戲測試								
專題介紹短片製作								
期末報製作告及投影片製作								

參考文獻

1. 企劃起源—姑娘廟
<https://reurl.cc/7oaoA5>
2. 企劃起源—林邊慈貞宮潘姑娘廟
<https://reurl.cc/3LzLlM>
3. 企劃起源—台南市鹽水區七歲姑娘廟
<https://reurl.cc/ygqgNM>
4. 企劃起源—彰化縣伸港鄉張玉姑廟
<https://reurl.cc/9XlXNd>
5. 企劃起源—新北市三峽區龍埔姑娘廟
<https://reurl.cc/9XlXkd>
6. 企劃起源—石碇姑娘廟
<https://reurl.cc/KjGj1g>
7. 目標市場分析
<https://reurl.cc/j5A5Aq>
8. 相關遊戲分析—Life gallery「人生畫廊」
<https://reurl.cc/EzAzx1>
9. 相關遊戲分析—Life gallery「人生畫廊」
<https://reurl.cc/Y6x6xx>
10. 相關遊戲分析—神迴避系列
<https://kknews.cc/zh-tw/game/kvrybgv.html>
11. 相關遊戲分析—神迴避系列
<https://zh.moegirl.org.cn/zh-hant/G.Gear.inc>
12. 相關遊戲分析—神迴避系列
<https://kknews.cc/game/qqb3llg.html>
13. 遊戲企劃書範例～末日審判～流程與介面
<https://reurl.cc/Q3Qg3M>
14. 謝國興、李豐楙、林美容、張珣、呂玫媛、三尾裕子、丁仁傑、陳緯華、吳學明，進香·醮·祭與社會文化變遷【台灣史論叢 民間信仰篇】，國立臺灣大學出版中心，2019
15. 林富士，孤魂與鬼雄的世界：北臺灣的厲鬼信仰，新北市政府文化局，1995
16. 盛介中、邱筱雅，UNITY 程式設計教戰手冊，五南圖書出版股份有限公司，2019

17. 張右緯，Unity 實戰教學（第 2 版），佳魁資訊股份有限公司，2017
18. 吳苑瑜/ 曾奕霖/ 余秉學/ 白乃遠，Unity 跨平台 2D 遊戲設計不設限，基峰資訊股份有限公司，2016