

東南科技大學

數位遊戲設計系

專題製作

Go home, Go home?

學生	:	呂韻香	40725005
		陳紫渝	40707017
		柳俞百	40707027
		曾詠晴	40707044
指導老師	:	謝瑞宏	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

呂韻香、陳紫渝、柳俞百、曾詠晴君所提之專題  
製作

\_\_\_\_\_ Go home, Go home? \_\_\_\_\_ (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 日

# 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\_\_\_\_\_學年取得之專題製作報告。

專題題目：Go home, Go home?

指導老師：謝瑞宏

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

第一章 企劃目標.....	7
第一節 研究目的與動機.....	7
第二節 專題實施進度表.....	8
第三節 工作分配.....	8
第二章 遊戲概述.....	9
第一節 遊戲基本資料.....	9
第二節 遊戲開發軟體.....	9
第三節 遊戲競品分析.....	10
第四節 遊戲世界觀.....	10
第五節 遊戲對話.....	11
第三章 遊戲機制.....	26
第一節 遊戲類型.....	26
第二節 遊戲操作.....	26
第三節 遊戲進行方式.....	26
第四節 遊戲流程圖.....	27
第五節 遊戲關卡設定.....	30
第六節 聲音與音效.....	32
第四章 遊戲美術.....	33
第一節 主角.....	33
第二節 NPC.....	34
第三節 場景.....	38
第五章 操作及介面規劃.....	41
第一節 主選單與功能選單.....	41
第二節 操作教學.....	42
第三節 遊戲介面.....	43
第四節 UI/UX 及物件.....	43

第六節 對話系統.....	46
第六章 遊戲系統.....	47
第一節 任務系統.....	47
第二節 存檔系統.....	48
第三節 成就系統.....	50
第四節 遊戲模組系統.....	50
第五節 特殊系統.....	51
第七章 結論與展望.....	52
第一節 結論.....	52
第二節 未來展望.....	52
參考文獻.....	53

## 圖目錄

圖 1 遊戲整體流程圖 .....	27
圖 2 序章遊戲流程圖 .....	27
圖 3 第一章遊戲流程圖 .....	28
圖 4 第二章遊戲流程圖 .....	28
圖 5 第三章遊戲流程圖 .....	29
圖 6 第四章遊戲流程圖 .....	29
圖 7 終章遊戲流程圖 .....	29
圖 8 MORNING MAGIC 專輯封面 .....	32
圖 9 WARM LIGHT 專輯封面 .....	32
圖 10 主角 .....	33
圖 11 白兔先生 .....	34
圖 12 比爾 .....	34
圖 13 柴郡貓 .....	35
圖 14 毛毛蟲 .....	35
圖 15 雙胞胎 .....	36
圖 16 三月兔 .....	36
圖 17 瘋帽子 .....	37
圖 18 睡鼠 .....	37
圖 19 紅心皇后 .....	38
圖 20 2D 物件始終面向攝影機 .....	39
圖 21 能在 3D 場景投射光影的 2D 物件 .....	39
圖 22 設計能自動解析 SPRITE SHEET 至材質球的腳本 .....	40
圖 23 遊戲主選單 .....	41
圖 24 遊戲設定畫面 .....	41
圖 25 遊戲中選單 .....	42
圖 26 遊戲操作教學 .....	42
圖 27 遊戲手機介面 .....	43
圖 28 迷宮地圖 UI 配置 .....	43
圖 29 迷宮地圖娃娃解謎遊戲 .....	44
圖 30 遊戲 NPC 可互動提示 .....	44
圖 31 茶會遊戲地圖預覽 .....	45
圖 32 終章法庭快問快答介面 .....	45
圖 33 單一 NPC 對話介面 .....	46
圖 34 對話紀錄視窗 .....	46
圖 35 遊戲存檔與讀取流程 .....	48

圖 36 柴郡貓對話 .....	48
圖 37 柴郡貓存檔 .....	49
圖 38 遊戲模組架構 .....	50
圖 39 手機系統展示 .....	51

## 表目錄

表 1 專題實施進度表 .....	8
表 2 工作分配 .....	8
表 3 遊戲開發軟體 .....	9
表 4 遊戲競品分析 .....	10
表 5 遊戲基本操作 .....	26
表 6 場景美術需實現之技術表格 .....	38

# 第一章 企劃目標

## 第一節 研究目的與動機

在 2015 年有一款由 Klei Entertainment 發行於 Steam 的 PC 遊戲《Don't Starve Together》，其最吸引我們的特點是他們沒有使用 3D 模型技術，卻能夠以大量簡單且活潑的 2D 平面圖素開發出這款癡迷全球的遊戲。

因為現代電腦效能的進步，現在的玩家大多都偏好 3D 立體的動感遊戲，2D 遊戲則逐漸沒落。但《Don't Starve Together》突破了現狀，他融合了 3D 攝影機與 2D 平面的技術，混搭出了這款與其他同期產品相比成本低下許多，卻還能吸引玩家眼球的遊戲。

在規劃此專題遊戲時，為了能在這短短時間內研發出最好的成果，一致同意要嘗試重現《Don't Starve Together》的 3D、2D 混搭效果，並以英國經典文學作品《愛麗絲夢遊仙境》作為此遊戲的劇本，由此故事為基礎來開發一款休閒小品。



## 第二節 專題實施進度表

表 1 專題實施進度表

專題執行之具體項目	109 年					110 年					
	08 月	09 月	10 月	11 月	12 月	01 月	02 月	03 月	04 月	05 月	06 月
相關資料蒐集											
故事大綱											
對話劇本											
企劃書製作及投影片製作											
角色造型/NPC											
場景設計											
遊戲腳本設計											
特效/音樂/音效列表											
道具設計											
遊戲測試											
專題介紹短片製作											
期末報告及投影片製作											

## 第三節 工作分配

表 2 工作分配

職責	負責人員	工作內容
程式開發	柳俞百	遊戲腳本設計、音樂、音效、Steam 上架作業
美術設計	呂韻香、陳紫渝、曾詠晴	2D 角色造型、3D 場景設計、特效、NPC 設計、道具設計、Line 貼圖製作、周邊商品設計
遊戲測試	呂韻香、陳紫渝、曾詠晴	遊戲內容及 BUG 測試
遊戲企劃	呂韻香、陳紫渝、柳俞百、曾詠晴	專題企畫書製作、專題成果報告製作、遊戲介紹短片製作、遊戲流程設計、遊戲故事設計

## 第二章 遊戲概述

### 第一節 遊戲基本資料

1. 遊戲名稱：Go home, Go home ?
2. 遊戲類別：文字冒險、角色扮演
3. 遊戲平台：Windows
4. 遊戲人數：單人
5. 支援語言：中文
6. 美術風格：美式卡通
7. 遊戲分級：輔 12

### 第二節 遊戲開發軟體

表 3 遊戲開發軟體

軟體名稱	用途
Unity Engine	圖形化遊戲引擎
JetBrains Rider	程式碼編輯器
Visual Studio	程式碼編輯器
GitHub Desktop	版本控制工具
Audacity	聲音檔剪輯工具
Photoshop	2D 點陣圖型編輯工具
Paint Tool SAI	2D 點陣圖型繪圖工具
Maya	3D 建模商業軟體
Blender	3D 建模開源軟體

### 第三節 遊戲競品分析

與市面上相似遊戲的比較請參考以下表格。

表 4 遊戲競品分析

	世界	對戰	彩蛋	結局	線性故事	多人/單機	關卡	自由度
DST	開放	○	○	X	X	多人	X	高
紙片馬力歐	封閉	○	○	單一結局	○	單機	○	中
Go home, Go home?	封閉	X	○	多結局	○	單機	○	中

### 第四節 遊戲世界觀

故事的開始是從愛麗絲與姊姊同坐河畔，忽見一隻穿戴打扮，手持懷錶，自言自語，行色匆匆古怪的白兔走過。好奇的愛麗絲跟著牠跑，不慎栽進兔子洞，掉進一個充滿奇珍異獸的夢幻世界。

愛麗絲遇上各種會說話、奇怪的動物，且經歷了許多冒險，包括參加三月兔、瘋帽子和睡鼠舉行的瘋狂茶聚以及參加女王舉辦的槌球比賽。在最後審判會中，愛麗絲因為柴郡貓犯罪的關係被傳喚為證人，究竟她能不能找到回家的路呢？

## 第五節 遊戲對話

### 序章

愛麗絲，嗨……  
被壟罩在陰鬱雲層下的那副容顏阿……  
是真實的……還是虛幻的……  
迷失之子……  
你能找到回家的道路嗎？

**登場角色：愛麗絲(希拉瑞莉)、姊姊、白兔先生**

那是個令人感到舒服的午後，微風徐徐吹拂著，陽光的撒落讓湖面波光粼粼。泛起的陣陣漣漪有股讓人著迷的魔力一般，不自覺地陷入其中。

希拉瑞莉……希拉瑞莉……

希拉瑞莉！！

姊姊？

(剛才看湖面看得太入迷了，沒聽到姊姊的叫喚……)

希拉瑞莉，看看你滿身的灰塵，不是告訴過你不要隨便坐在地上了嗎？白白浪費了這麼好看的衣服。

但你看看湖面是多麼得漂亮，姊姊也坐下來一起看嘛！

如果光是欣賞湖面能夠讓你更懂得禮節，那我並不介意你在這裡欣賞個一下午，但別忘了等等還有個茶會。

又是茶會？我們能不能不要老是在喝茶？也許我們能去探險？這一定會很好玩的。

不要再做白日夢了，快回家吧。

要來不及了？還是來得及？果然還是來不及吧？

(遠處傳來了陌生的聲音)

(那是一隻頭上戴著懷錶的兔子，神色慌張的模樣與口中的話語透露出了他似乎趕著去哪兒的訊息)

(神奇的是，那隻兔子是用雙腳在走路的)

姊姊你看那隻兔子，用雙腳走路還會說話！

我說過了，不要再做白日夢了。

(姊姊顯然不相信我說的話，那麼我要自己去一探究竟！)

(希拉瑞莉邁開了腳步，追隨著那神奇的兔子)

(一不小心，希拉瑞莉被樹叢給絆倒，撲向了前方)

(而前方，正是一個深不見底的大洞)

啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊

## 第一章

**登場角色：愛麗絲（希拉瑞莉）、白兔先生、比爾**

（當希拉瑞莉醒來時，他發現自己正在一間沒有窗戶的房間內）

（房間看上去還算寬敞，在房間的另一頭，希拉瑞莉看見了那隻她追逐的兔子）

這裡是……哪裡？

**比爾出現，強制進入對話**

嗨，新來到的旅人。

也許我該稱呼你為愛麗絲。

也許你感到疑惑。

但請先收下這個吧。

**獲得手機**

相信我，它能夠幫助你的。

不要問我是誰，也別疑惑我的作為。

畢竟有時，人生就是會出現不求回報幫助他人的角色嘛。

**比爾消失**

**兔子強制對話**

好像還是來得及？還是來不及了？應該來得及吧？

喂喂那邊那隻會說話的兔子，等一下！

甚麼？來得及嗎？來得及吧？有甚麼事嗎？

（白兔聽見了希拉瑞莉的呼喚，看了看時間停下了腳步）

這不是愛麗絲嗎？愛麗絲，快過來！

**畫面顯示 WASD 移動 QE 旋轉視角（提示玩家移動角色前進到白兔旁）**

愛麗絲阿愛麗絲，果然要來不及了吧？

我才不是什麼愛麗絲，這裡到底是哪裡？

不、你就是愛麗絲喔……

這是已經無法逆轉的事了，就像你我一樣，即使回頭走走過的路，但人生卻

難以改變。

即使把指針推回去，還是沒用呢，已經發生的事不會改變，接踵而來的是更多未知。

所以只能向前，勇往直前，即使前路看似是條荊棘之路，但還是要勇往直前。

你到底在說什麼？還有這裡到底是哪？你沒有回答我啊？

趁著還來的急，讓我給你一個好東西吧。

### 獲得道具，白兔贈送的鏡子

迷惘的時候，害怕的時候，鏡子能幫助你的。

所有的事物都是正反兩面一體，在顛到黑白的世界裡，也許會藏著難題的解答。

眼見不一定為實，這個禮物，將會帶給你很大的作用。

(喀的一聲，白兔闖上了懷錶)

那我們也差不多該繼續前進了，來不及了來不及了。

(白兔邁開了長腿，嗖的一聲離開了希拉瑞莉的視線內)

白兔先生跑的還真快，但這裡到底是哪呢？

還是跟上白兔看看吧，反正現在也不知道怎麼回家。

### 提示玩家控制角色到下一地圖

### 迷宮遊戲

請使用白兔贈送的鏡子觀看地圖

使用鏡子觀看後發現某些地方有亮起，玩家需解謎拿到亮起的物品，將物品全數掛至樹上後，樹洞會掉出鑰匙(下個地圖地開啟條件)。

1. 玩家使用鏡子，發現書櫃有本書亮起，放下鏡子後玩家操作角色調查，書上標示 1865(愛麗絲夢遊仙境年份)
2. 到密碼門上輸入 1865 開門，用鏡子查看房間內的水池，會看到一個發光物件，玩家需去拿角落的水壺舀起後掛到樹上。(完成第一個物件)
3. 水壺需繼續使用，舀水澆給地圖上巨大的花後，花會長大且由白變紅，旁邊會有一行字” 女皇不能接受白玫瑰”，花苞開花會掉出另一個物件(第二個)，可以操作角色爬上花葉，到地圖另一端，另一端有個娃娃(不可動)，用鏡子觀看會發現娃娃體內也有一個物件，需餵食娃娃一旁地變大餅乾，讓娃娃大到與玩家一樣大，並用一旁的斧頭砍下娃娃的頭顱後掉出物件(第三個)
4. 三個物件都掛上後，掉出鑰匙。

地圖中會有下個地圖時所需用到的資訊與道具

例如：牆上刻有文字、角落有道具

都是樹叢，白兔也不見了……

提示玩家控制角色到下一地圖

## 第二章

登場角色：毛毛蟲、愛麗絲、柴郡貓、雙胞胎

喂，那邊的愛麗絲呦！

就是在說你喔，愛麗絲

我並不叫愛麗絲，你又是誰？

我是誰呢？我就是你喔……

不要開玩笑了，你到底是誰？

你是如何確定我是在開玩笑的呢？

你是如何確定你不是愛麗絲的呢？

你確定……你就是你嗎？

到底在說甚麼，完全搞不懂阿……

這裡的人稱呼我為，柴郡貓。

你會高興見到我的，但也會不想見到我……

一切都取決於你如何看待我……

現在是獎勵時間~

玩家存檔

期待我們下次見面了~

柴郡貓消失

真是個奇怪的貓。

說起來那隻白兔也很奇怪，都不聽人說話的。

到底是怎麼回事，這個奇怪的世界……

奇怪的難道不是你自己嗎？

是誰？

我只是一條，毛毛蟲。

愛麗絲，請告訴我何是正常  
欸？正常不就是合乎**常理**嗎……  
那麼你所謂的**常理**又是甚麼呢  
……

在你眼中的常理，和我眼中的常理又是同一個標準嗎？  
將自己的觀點強加於人，這可不是一個好愛麗絲該做的阿。  
在這個世界中，任何事物都是真實卻又是虛幻的。  
正常與異常，是一體的。  
你認為的異常，就是正常，反之亦然。  
那麼，愛麗絲阿，你怎麼還在這呢？  
我……我也不知道為甚麼我會在這裡……我應該去哪裡嗎？  
白兔沒有和你說嗎？下午茶就要開始了。  
下午茶？怎麼又是下午茶？

(毛毛蟲先生拿出了一封信函)

看來他是忘了給你啊，雖然我沒有要出席，但我可不能平白無故地給你啊  
看你一副什麼都不懂的樣子，讓我好好跟你說這價國度的事吧  
在這個國度裡，有位殘暴的王，他總是將一句話掛在嘴邊。

**答案：Off With His Head**

曾經，這個國度也不是如此被嚴格的統治的，一切都是在先王去世那年

**答案：1865**

沒錯，都是從紅心女皇上位後，她進行了甚是瘋癲的政治改革  
其中，我最不能理解的是，這個國度，被嚴格禁止出現了一種顏色的玫瑰

**答案：白色**

白玫瑰，象徵了高貴、智慧與純潔。  
這個世界就如同被嚴格禁止的白玫瑰一般，高貴與智慧漸漸地不復存在。  
取而代之的是，瘋狂。  
你的到來，能否為我們改變什麼？  
抑或是……  
與我們沉淪……  
那麼愛麗絲阿，這個就給你了。

**獲得茶會邀請函**



繼續向前吧愛麗絲。

可不要遲到了阿。

等等，我不知道茶會的地點在哪啊？

跟著音樂走吧愛麗絲，在歡樂的派對中，不能缺少音樂，對吧？

前往地圖尾端找雙胞胎

想要通過這裡去參加茶會的話，就必須要有那個。

必須要有那個邀請函呢。

**如果玩家還沒拿到邀請函就先對話，會被擋在門外**

沒有邀請函？沒有被邀請的人我可不能隨便讓你進去呢！

**如果玩家已獲得邀請函後對話**

是被邀請的貴客呢，祝你在茶會玩得愉快。

**大門打開，請玩家前往下一張地圖**

### **第三章**

**登場角色：愛麗絲、柴郡貓、瘋帽子、三月兔、睡鼠**

愛麗絲、愛麗絲！

我們又見面了！但也許這是夢？夢中的相會？

你拿著的是茶會邀請函吧？

驚險刺激且未知的茶會，你可能會需要我，對吧？

**玩家存檔**

但是啊，我已經被禁止入場了。

所以阿，記得把茶會感想告訴我喔。

另外，擁有的東西將會一直幫助你。

可不要忘記了。

**柴郡貓的身體緩緩消失**

真是神出鬼沒的貓……

### 進入茶會地圖

現在是派對時間！

派對最重要的就是遊戲了！

愛麗絲啊愛麗絲，你剛好趕上了我們的派對遊戲環節呢。

### 玩家探索地圖(一旁有板子講解槌球規則)

#### 玩家查看遊戲規則時睡鼠跳出強制對話

你好啊，愛麗絲……

好睏啊……

我啊……只要看到報紙那種密密麻麻的文字……

就會特別想睡呢……

也許是上面的文字……在催眠我也說不定呢……\

探索地圖會發現散落在地圖角落的報紙，報紙上刊登了瘋帽子等人因惹怒紅心女皇而被永遠困在下午 3:30 分的事情。

### 玩家與場景內時鐘互動

#### 如調錯時間

小遊戲的大門不會開啟

沒有調整時間直接與三月兔對話

不知道現在是幾點了？下午茶時間了嗎？

#### 調整錯時間並與三月兔對話

這可不是法律規定的下午茶時間！

#### 調整對時間並與三月兔對話（大門開啟）

下午茶的派對遊戲開始了！

共 10 個門，玩家必須進行槌球遊戲，讓球按照 1~10 號順序通過。

## 槌錯門沒通關（一槌錯三月兔馬上出來）

遊戲規則你是不是沒看清楚？  
這樣可不會贏得派對遊戲喔

### 如順利通關

不愧是愛麗絲！帶領我們破除了紅心女皇的魔咒！  
真抱歉呢愛麗絲，其實我們是惹怒了紅心女皇而被懲罰的人。  
永遠……永遠……  
都只能在這個時間循環中等待能幫助我們的人。  
只是吃了一塊女皇的派，卻遭到如此懲罰。  
紅心女皇真是可怕。  
讓人心生畏懼。  
但卻也是我們這份畏懼的心，得以讓紅心女皇如此猖狂橫行。  
世界就是如此吧。  
遭到不公平對待時，如果沒有人起身反抗。  
那麼暴行就會繼續下去。  
但有人起身反抗時。  
誰又能保證，自己不會遭遇什麼更不公平的對待呢？  
如果不做出改變，一切就會一如既往。  
但，害怕承擔改變的後果的話。  
我們就依然只是被束縛的軀殼而已。  
所以只能做出選擇，選擇一個不會讓自既後悔的道路。  
但被困於此的期間，我也思考了許久。  
如果當初我們沒有吃那塊派。  
也不會受罰了。  
……。  
有時我們也必須，更加審視自己。

愛麗絲！沒有時間了！  
（又一次的，那急促的聲音傳來，是白兔先生）  
耽誤了你，我們感到萬分抱歉。  
但我們也萬分的感謝您。  
愛麗絲。  
白兔先生在催你了，快走吧！

## 第四章

### 進入花園地圖 愛麗絲(希拉瑞莉)、白兔先生、士兵(柴郡貓) 柴郡貓

追隨著白兔先生的腳步，映入眼簾的是一座花園。

巨大的樹木與花叢將是獻給完全遮掩，看不見天空的模樣彷彿讓這裡沒有日夜一般。

有的只是無盡的寧靜與幽深如叢林般的花園。

愛麗絲，茶會好玩嗎？

真可惜我不能參加。

那麼，將你所看到的奇事。

都告訴我吧？

### 存檔

真有趣真有趣，可惜我現在有點忙呢。

我們很快會再見面的！

### 操作玩家探索地圖，使用鏡子可看到紅色油漆其實都是白色油漆 找到 NPC 士兵對話

必須將白色……塗成紅色才行

頭上有著撲克牌花色面罩的男子喃喃自語著

你問我在做什麼？

我在將玫瑰塗成女皇喜愛的樣子阿愛麗絲。

儘管你根本沒有詢問；儘管並不叫做愛麗絲。

但男子依然向你解說了他的作為，且就如同這個世界的其他人一樣，將你喚為了愛麗絲。

他臉上的那抹微笑，莫名的令你感到詭譎。

幫幫我吧，愛麗絲。

他將油漆桶的給了你。

### 回答選項（接下油漆桶/拒絕）

#### 分歧點

接下，被柴郡貓辦成的士兵欺騙，犯下重罪。

不接下，沒有被騙。

### 接下油漆桶的劇情

愛麗絲!!遲到了!!

急躁而匆忙的聲音傳來，是白兔先生。

愛麗絲!涉嫌犯下紅心女皇法律之 1865 條，玫瑰條例法，將其逮捕!

### 不接下的劇情

愛麗絲!!遲到了!!

急躁而匆忙的聲音傳來，是白兔先生。

愛麗絲!柴郡貓涉嫌犯下紅心女皇法律之 1865 條，玫瑰條例法，將其逮捕!

你可是重要的證人啊!

一群士兵團圍將你圍住，混亂之中，你失去了意識。

進入法庭地圖，快問快答愛麗絲、柴郡貓、瘋帽子、三月兔、睡鼠、紅心女皇、白兔先生

### 接下油漆桶的劇情

選項皆為有時限的快問快答

愛麗絲!愛麗絲!

你被一陣急促的聲音吵醒，緩緩的睜開了雙眼。

愛麗絲!你是否承認協助柴郡貓犯下玫瑰條例法?協助柴郡貓將玫瑰塗成罪孽的白色。

白兔先生站在講台上，表情嚴肅的詢問著。

協助?

曾經贈與你的，明辨是非的鏡子，那可是相當重要的物品。

但現在也不可能讓你再次使用了。

已經發生的事不會改變，接踵而來的是更多未知。

再次詢問。

愛麗絲!你是否承認協助柴郡貓犯下玫瑰條例法?

5 秒時間限制回答 (是/否)

如過 5 秒紅心女皇直接宣判死刑

不誠實之人將遭受死刑!

## 結局 1 迷失於不講理之國度

### 選擇是

我的確幫助了柴郡貓，但我並不知道那是柴郡貓阿  
可憐的愛麗絲阿，未知並不能改變罪過  
眼見不一定為實，明明一再地強調過的  
愛麗絲的發言證實了你的罪孽  
與柴郡貓一起，墜入永遠的牢籠中吧。

## 結局 2 被欺騙的可憐女孩

### 選擇否

我並沒有幫助柴郡貓，我什麼也沒做  
但種種證據證明，你幫助了柴郡貓  
犯下了玫瑰條立法  
現在開始傳喚證人，瘋帽子與三月兔  
在案發現場不遠處的瘋帽子先生與三月兔小姐  
試問，兩位證人是否有看見愛麗絲的罪行  
我啊，並沒有看見愛麗絲幫助柴郡貓喔  
(瘋帽子先生?是在幫助我嗎?)  
我看見的是極力阻止柴郡貓犯罪的愛麗絲  
你說是吧?三月兔

.....

..... 是的

三月兔的話依舊很少呢

試問，瘋帽子書的是真實的嗎?愛麗絲?

### 5 秒時間限制回答 (是/否)

如過 5 秒紅心女皇直接宣判死刑

不誠實之人將遭受死刑!

## 結局 1 迷失於不講理之國度

### 選擇是

是的，就如同瘋帽子與三月兔所說  
我在極力阻止柴郡貓的惡行  
你敢對自己所言發誓？  
在法庭上做欺騙，是極大惡行  
如果你們三人皆對自己的心做出發誓  
那麼本法庭宣判  
愛麗絲，無罪  
謊言終究會有被識破的一天  
在那天的到來前  
祈禱自己的平安吧  
那麼，與我們一同離開吧，愛麗絲  
從今開始  
你就是我們的同伴了  
接下來是下午茶的時間了

### 結局 3 騙子們的茶會

#### 選擇否

不，我幫助了柴郡貓  
果然還是無法說謊  
對不起  
誠實是好事  
但並不能將罪過抹去  
世人總是如此  
認為一句簡單的道歉或是認錯就能將一切罪孽消去  
那些曾經被傷過的人  
那些難以忍受的痛處  
那些難以填補的缺口  
不會消失  
也不會被修復  
另外，試圖掩蓋罪刑的瘋帽子與三月兔  
你們犯下了重罪  
處以死刑  
?!  
.....  
而罪犯愛麗絲  
你將被判於死刑更高的刑罰

永遠的帶著你的罪惡感  
被囚於牢中吧

#### 結局 4 罪惡感之牢

##### 不接下油漆桶的劇情

愛麗絲!愛麗絲!

你被一陣急促的聲音吵醒，緩緩的睜開了雙眼。

愛麗絲!你是否承認協助柴郡貓犯下玫瑰條例法?協助柴郡貓將玫瑰塗成罪孽的白色。

白兔先生站在講台上，表情嚴肅的詢問著。

協助?

曾經贈與你的，明辨是非的鏡子，那可是相當重要的物品。

但現在也不可能讓你再次使用了。

已經發生的事不會改變，接踵而來的是更多未知。

再次詢問。

愛麗絲!你是否承認協助柴郡貓犯下玫瑰條例法?

#### 5 秒時間限制回答 (是/否)

##### 如過 5 秒紅心女皇直接宣判死刑

不誠實之人將遭受死刑!

#### 結局 1 迷失於不講理之國度

##### 選擇是

我幫助了柴郡貓.....?

可憐的愛麗絲阿，為何要對自己說謊

眼見不一定為實，明明一再地強調過的

現在連自己的內心都不願意誠實面對了嗎

那麼根據法律，將愛麗絲打入地牢中

永別了.....

不誠實之人.....

#### 結局 5 迷失之人



## 選擇否

我並沒有幫助柴郡貓，我什麼也沒做  
但種種證據證明，你幫助了柴郡貓  
犯下了玫瑰條立法  
現在開始傳喚證人，瘋帽子與三月兔  
在案發現場不遠處的瘋帽子先生與三月兔小姐  
試問，兩位證人是否有看見愛麗絲的罪行  
我啊，並沒有看見愛麗絲幫助柴郡貓喔  
我看見的是極力阻止柴郡貓犯罪的愛麗絲  
你說是吧？三月兔

.....

..... 是的  
三月兔的話依舊很少呢  
試問，瘋帽子書的是真實的嗎？愛麗絲？

## 5 秒時間限制回答（是/否）

如過 5 秒紅心女皇直接宣判死刑

不誠實之人將遭受死刑！

## 選擇是

是的，就如同瘋帽子與三月兔所說  
我甚至不知道那是柴郡貓  
你敢對自己所言發誓？  
在法庭上做欺騙，是極大惡行  
如果你們三人皆對自己的心做出發誓  
那麼本法庭宣判  
愛麗絲，無罪  
經過了這些，我們也明白了  
恐怕你並不是屬於我們這個世界的人吧  
再見了，愛麗絲  
回到屬於你那無趣的現實世界吧

結局 6 回家.....？

## 選擇否

不，我幫助了柴郡貓  
雖然不確定是在哪兒幫助了牠  
但或許在我不知道的情況下我幫助了牠吧  
非常抱歉  
誠實是好事  
但並不能將罪過抹去  
世人總是如此  
認為一句簡單的道歉或是認錯就能將一切罪孽消去  
那些曾經被傷過的人  
那些難以忍受的痛處  
那些難以填補的缺口  
不會消失  
也不會被修復  
另外，試圖掩蓋罪刑的瘋帽子與三月兔  
你們犯下了重罪  
處以死刑  
?!  
.....  
而罪犯愛麗絲  
你將被判於死刑更高的刑罰  
永遠的帶著你的罪惡感  
被囚於牢中吧

## 結局 4 罪惡感之牢

## 第三章 遊戲機制

### 第一節 遊戲類型

3D 單人劇情向角色扮演遊戲

### 第二節 遊戲操作

表 5 遊戲基本操作

遊戲功能	操作說明
移動角色	<ul style="list-style-type: none"><li>● W：前進</li><li>● S：後退</li><li>● A：往左</li><li>● D：往右</li></ul>
旋轉視角	<ul style="list-style-type: none"><li>● Q：往左轉</li><li>● E：往右轉</li></ul>
繼續劇情對話	滑鼠左鍵、空白鍵、F
加速劇情對話	滑鼠左鍵、空白鍵、F
持續加速劇情對話	Control
場景物件互動	空白鍵、F

### 第三節 遊戲進行方式

操作主角(愛麗絲)於各大地圖中探索藏寶機關、回答 NPC 詢問的謎題，與最後依照對話回答內容而異的結局分支。

遊戲中藏有 Steam 特殊成就解鎖的隱藏機關，延長遊戲進行時間與趣味性。

## 第四節 遊戲流程圖

圖 1 遊戲整體流程圖

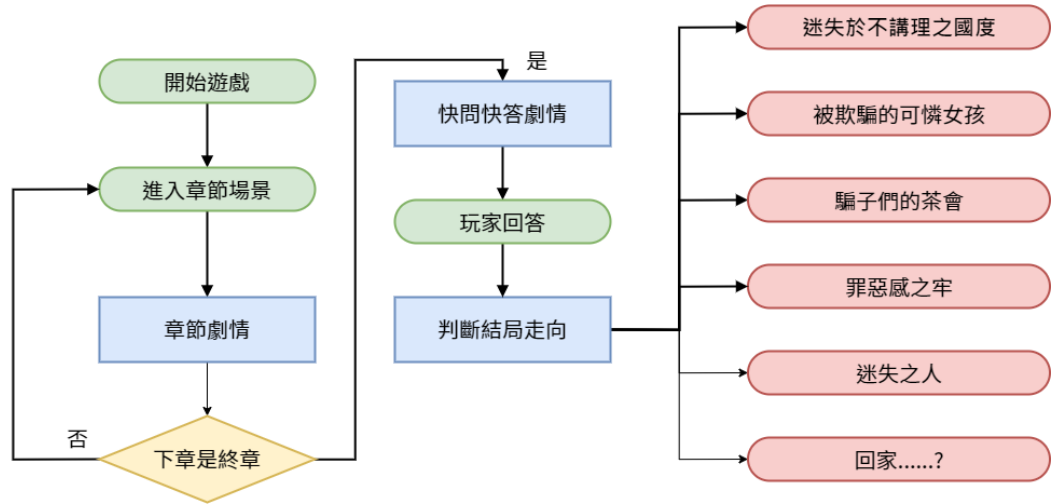


圖 2 序章遊戲流程圖

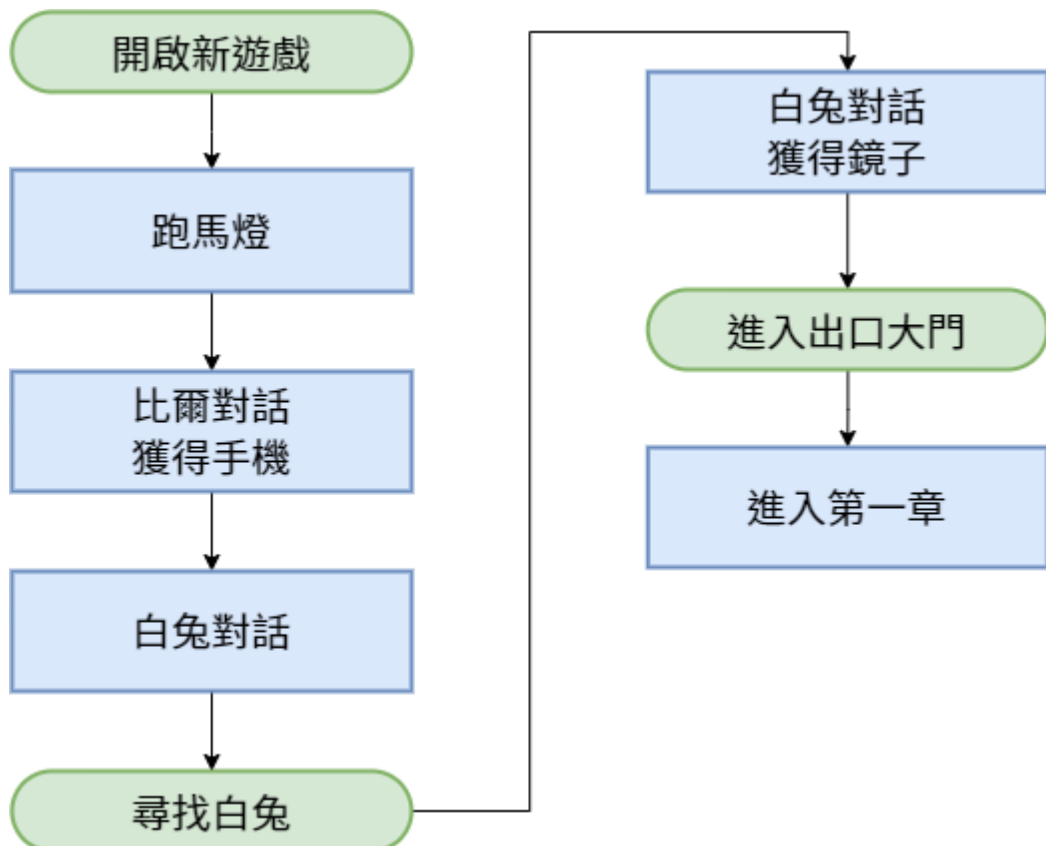


圖 3 第一章遊戲流程圖

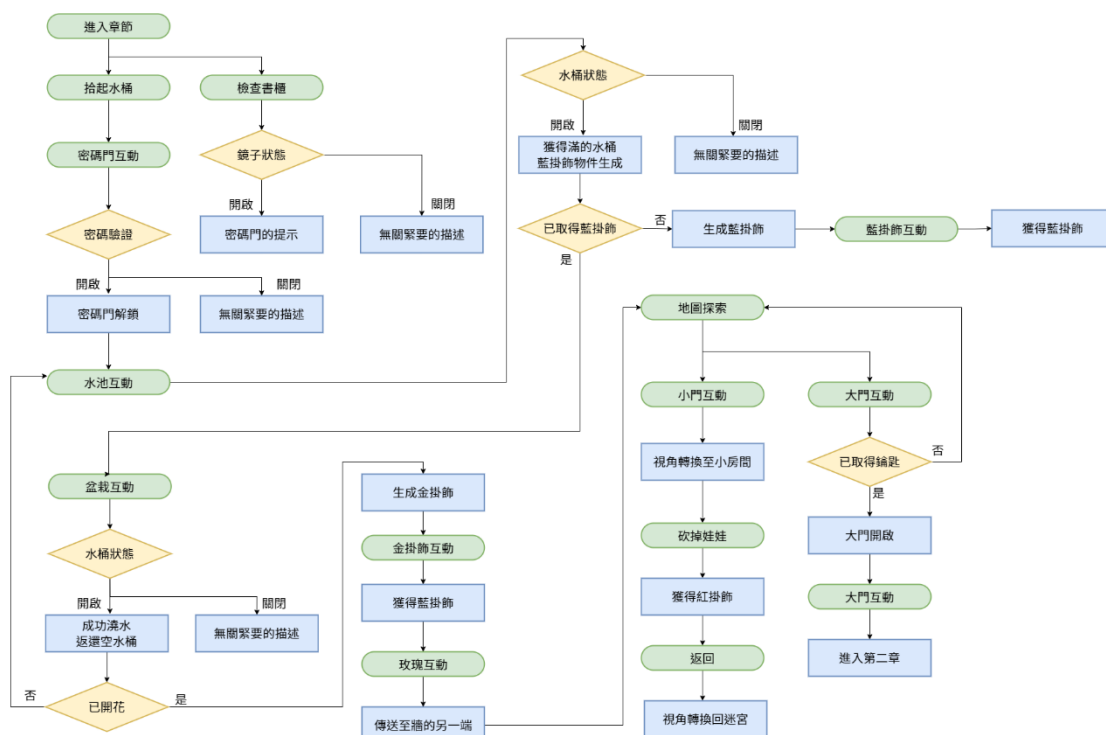


圖 4 第二章遊戲流程圖

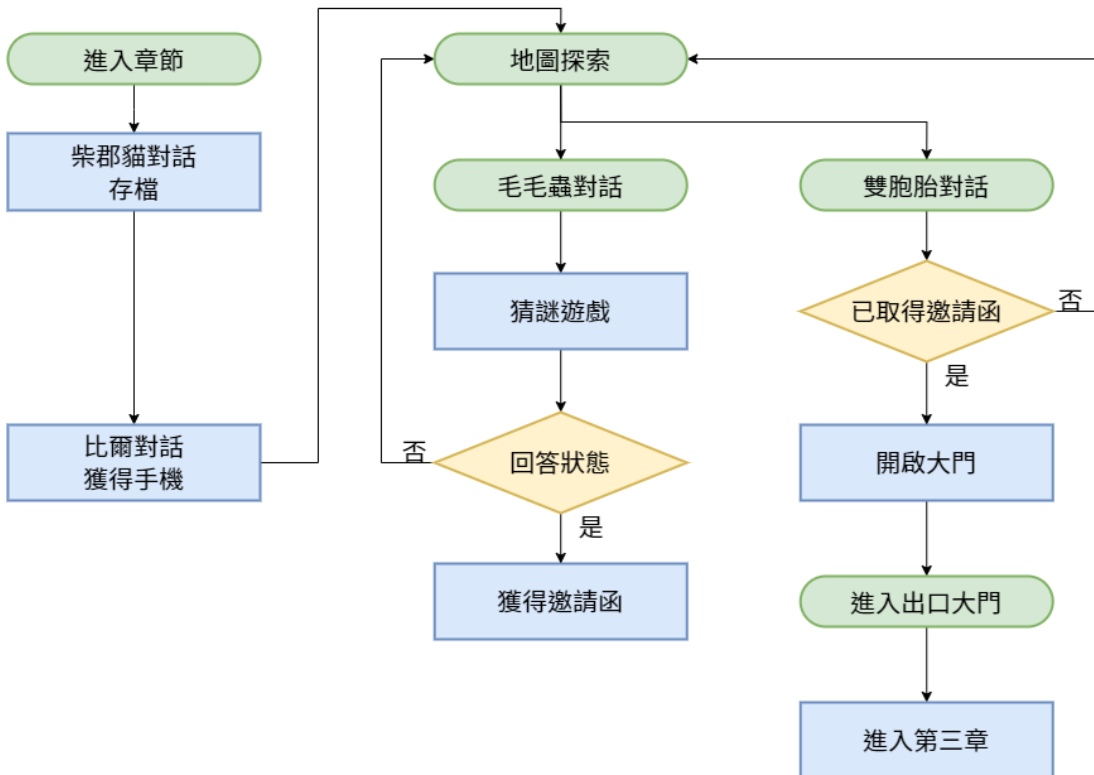


圖 5 第三章遊戲流程圖

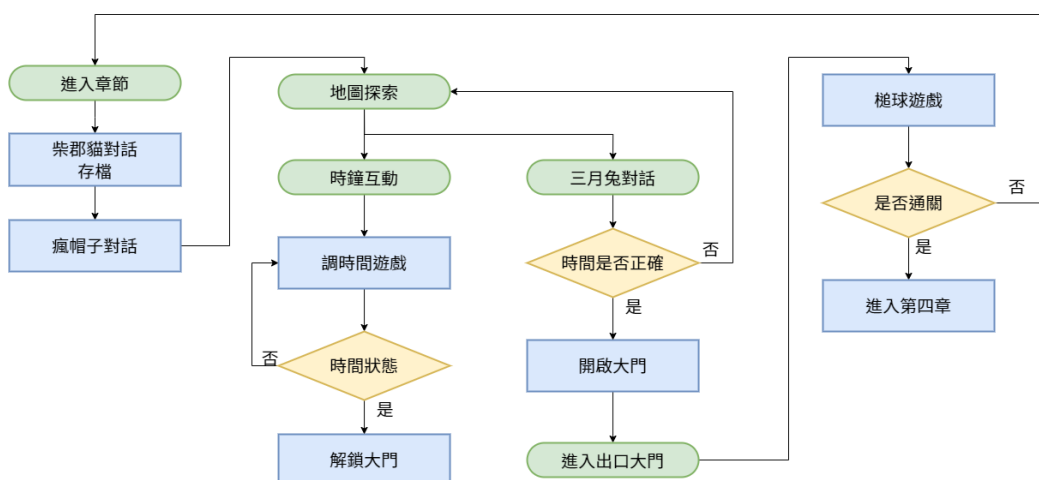


圖 6 第四章遊戲流程圖

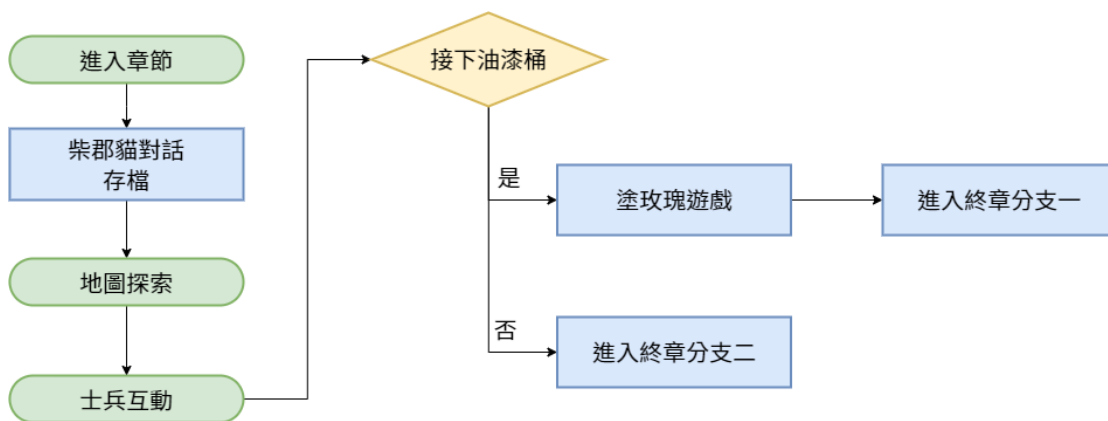
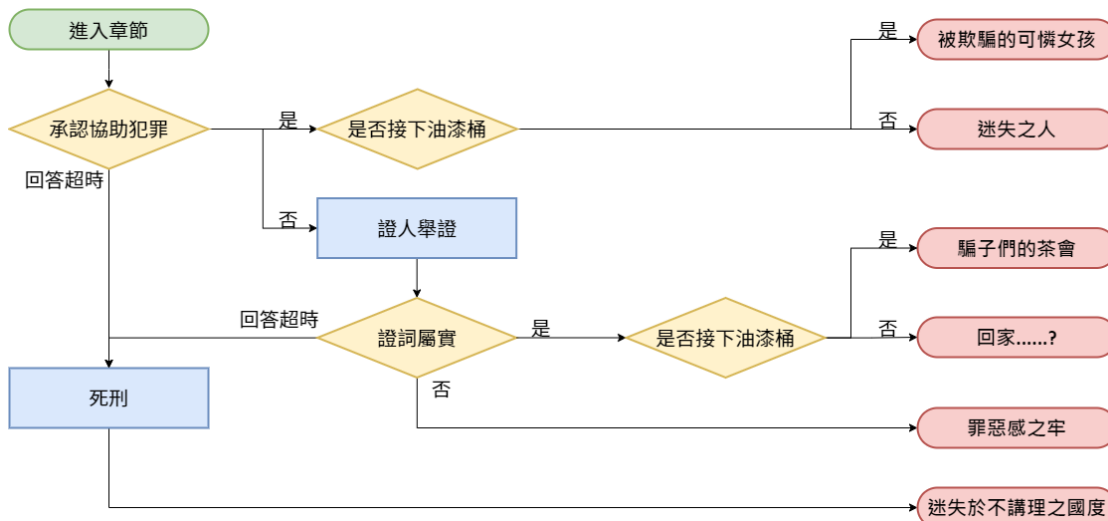


圖 7 終章遊戲流程圖



## 第五節 遊戲關卡設定

### 第一章 迷宮機智解謎

進入遊戲後最先能夠體驗到的就是迷宮機智解謎，玩家必須按照順序於關卡中完成以下工作才能通關：

1. 取得關卡入口附近的空水桶。
2. 取出鏡子，入口旁的書櫃有本書會亮起，靠近互動後可獲得 1865 數字提示。(可選)
3. 解開以密碼上鎖的門。
  - 密碼可硬性破解。
  - 提示可於第 2 點獲得。
4. 取出空水桶，與門內的水池互動。
  - 空水桶會被替換成滿的水桶。
  - 第一次撈取會同時撈出藍色掛飾。
5. 取得藍色掛飾。
6. 將滿的水桶倒入地圖中央的大盆栽中。
  - 滿的水桶會被替換成空水桶。
  - 盆栽必須澆三次水才算完成步驟，也就是說 4 與 6 點工作必須重複進行三次。
  - 完成工作後盆栽將會長出紅色玫瑰花。
  - 完成工作後紅色玫瑰花葉子上會出現黃色掛飾。
7. 取得黃色掛飾
8. 與紅色玫瑰花互動攀爬到牆的另一側。
9. 進入出口旁的小房間。
10. 用滑鼠點擊桌上的餅乾餵食娃娃，將可使它長大。
11. 娃娃成長到極限後，點擊畫面又方的斧頭即可砍下它的頭顱。
  - 砍下頭顱後出現紅色掛飾。
12. 獲得紅色掛飾。
13. 離開小房間，攀爬植物回到原處。
14. 將三個掛飾置於旁邊的大樹上，獲得出口鑰匙。
15. 攀爬植物到另一側，取出鑰匙開啟出口大門，完成通關。

第一章-依照前一章地圖的提示與 NPC 進行問答

第二章-將地圖內的時鐘謎題解謎後，進入房間進行槌球遊戲

第三章-與 NPC 對話，進入結局分歧點

第四章-終章-與 NPC 對話進行快問快答

## 第二章 問答猜謎

毛毛蟲的問答猜謎遊戲只有一種正確解答，流程如下：

1. 拚句遊戲，依序點選 Off With His Head 四單字。
2. 四選一，1865。
3. 四選一，白玫瑰。

最後玩家將獲得茶會邀請函，這時與雙胞胎對話即可過關。

## 第三章 時鐘與槌球遊戲

場景中有一個大時鐘，出口大門通往槌球遊戲。遊戲流程如下：

1. 接近大時鐘後按下 F 開始互動。
2. 將時間調整至三點半後按下 ESC。
3. 再與擋在出口大門的三月兔對話後成功開門。
4. 進入槌球遊戲。
5. Q、E 長按調整打擊方向，空白鍵確認。
6. 於力度條來回滾動時按下空白鍵，槌球將以選定的力道發射。
7. 依照 1~10 順序打過球門後通關，如果打錯則回到第 1 項重來。

## 第四章 接取油漆桶

與最靠近出口的士兵對話，選擇是否接取油漆桶，將影響遊戲結局。

## 第五章 二選一限時回答

- 終章的法庭問答，所有問答如超過五秒未應答將直接進入結局一。
- 如有接取油漆桶、承認犯罪，進入結局二。
- 如有接取油漆桶、否認犯罪、證詞正確，進入結局三。
- 如有接取油漆桶、否認犯罪、證詞錯誤，進入結局四。
- 如無接取油漆桶、承認犯罪，進入結局五。
- 如無接取油漆桶、否認犯罪、證詞正確，進入結局六。
- 如無接取油漆桶、否認犯罪、證詞錯誤，進入結局四。



## 第六節 聲音與音效

### 選單音樂

Morning Magic

輕快的聖誕節音樂，帶有豎琴，木管樂器，當然還有雪橇鈴鐺！

圖 8 Morning Magic 專輯封面



### 遊戲音樂

Warm Light

溫暖美麗的音樂，帶給玩家輕鬆愉快的感覺。

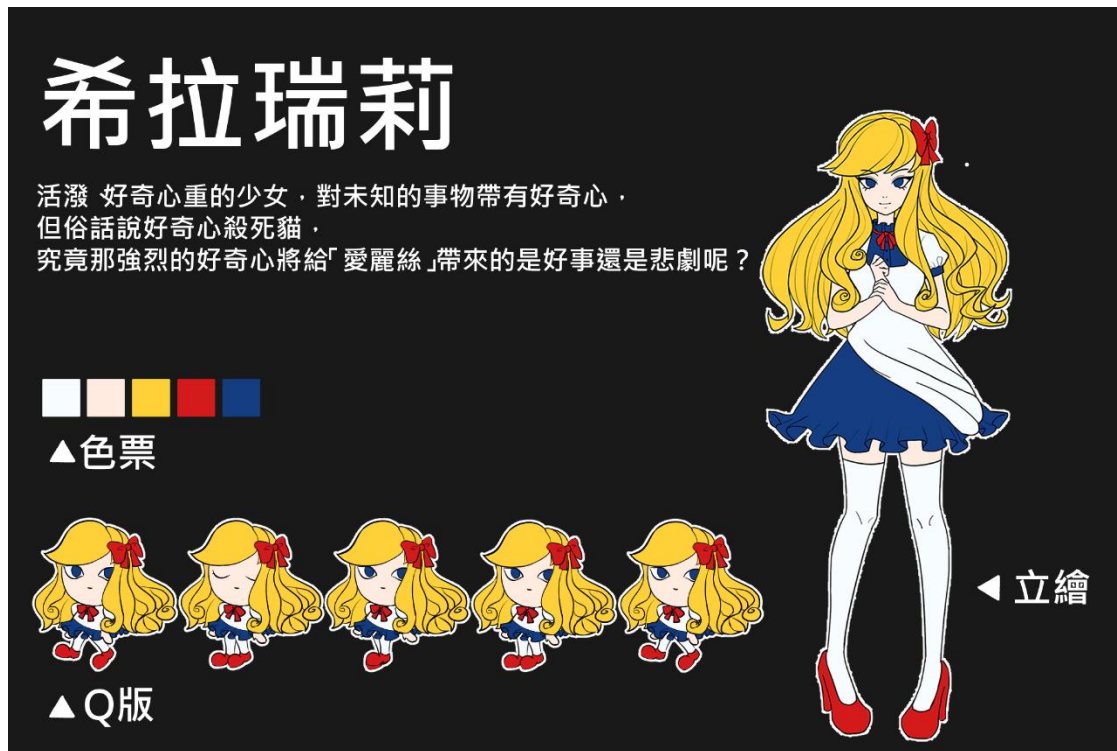
圖 9 Warm Light 專輯封面



## 第四章 遊戲美術

### 第一節 主角

圖 10 主角



## 第二節 NPC

圖 11 白兔先生

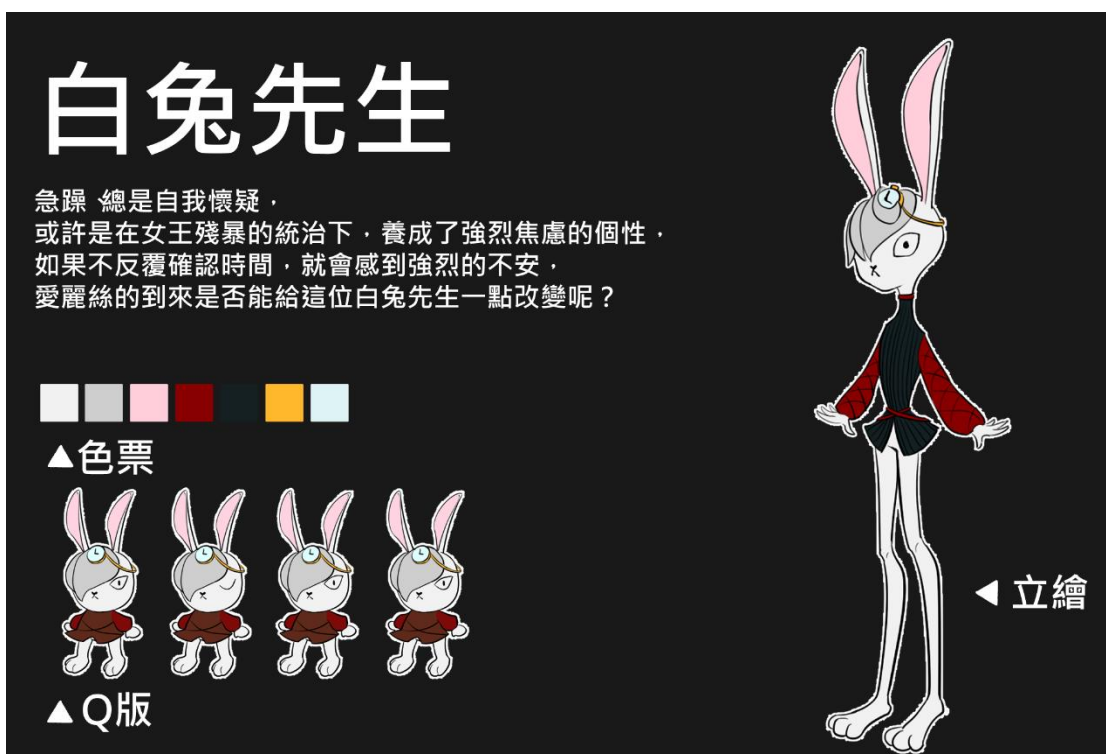


圖 12 比爾



圖 13 柴郡貓

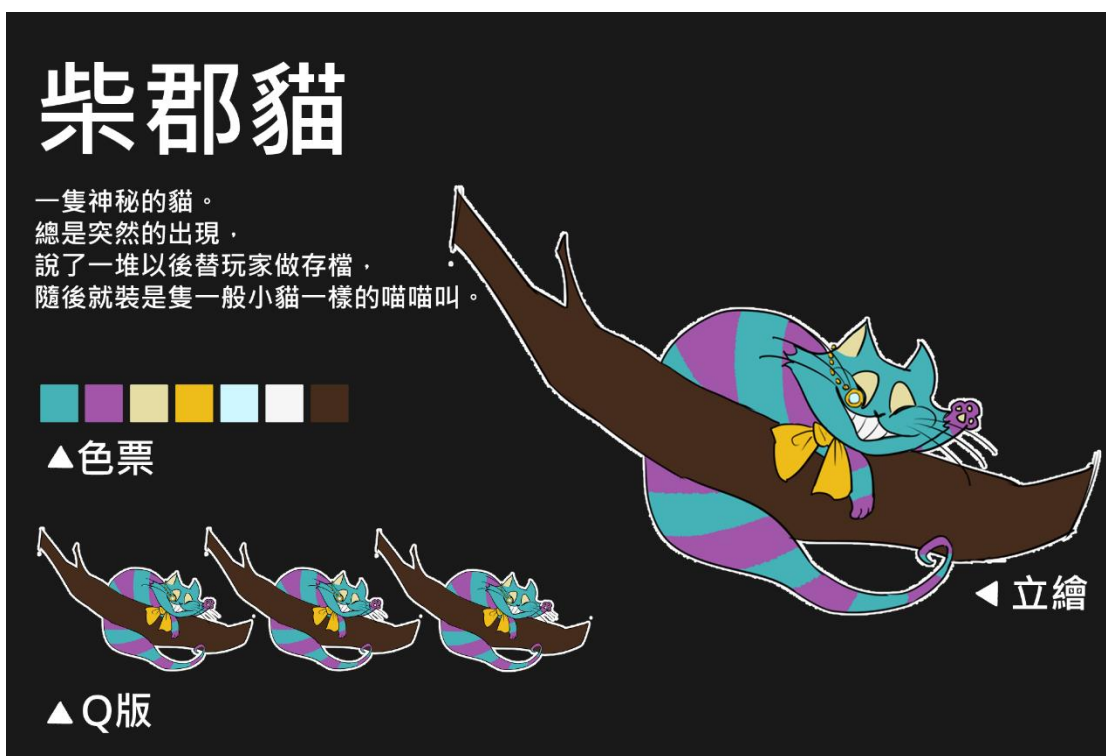


圖 14 毛毛蟲



圖 15 雙胞胎

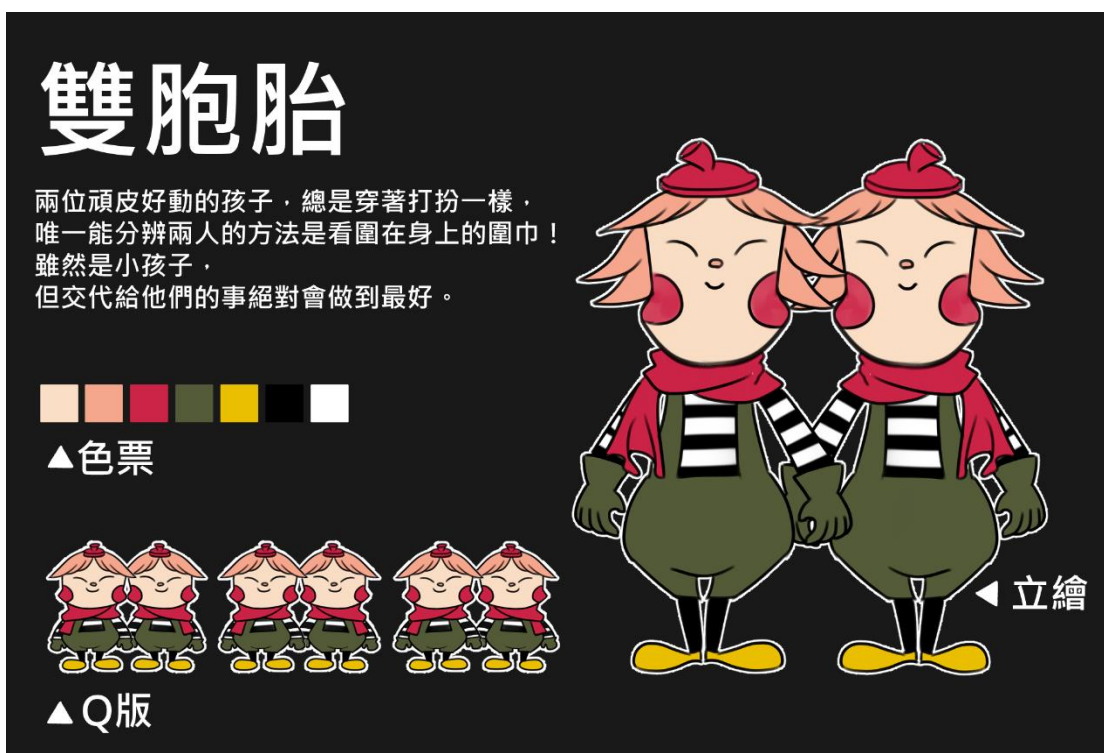


圖 16 三月兔



圖 17 瘋帽子



圖 18 睡鼠

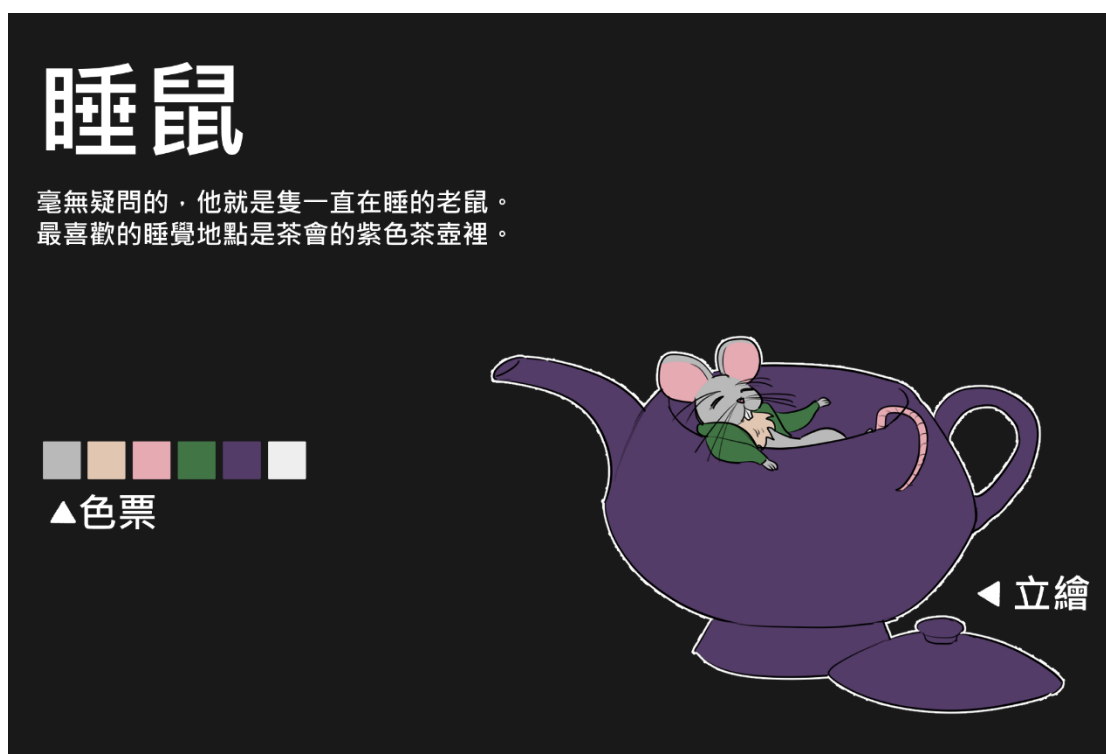
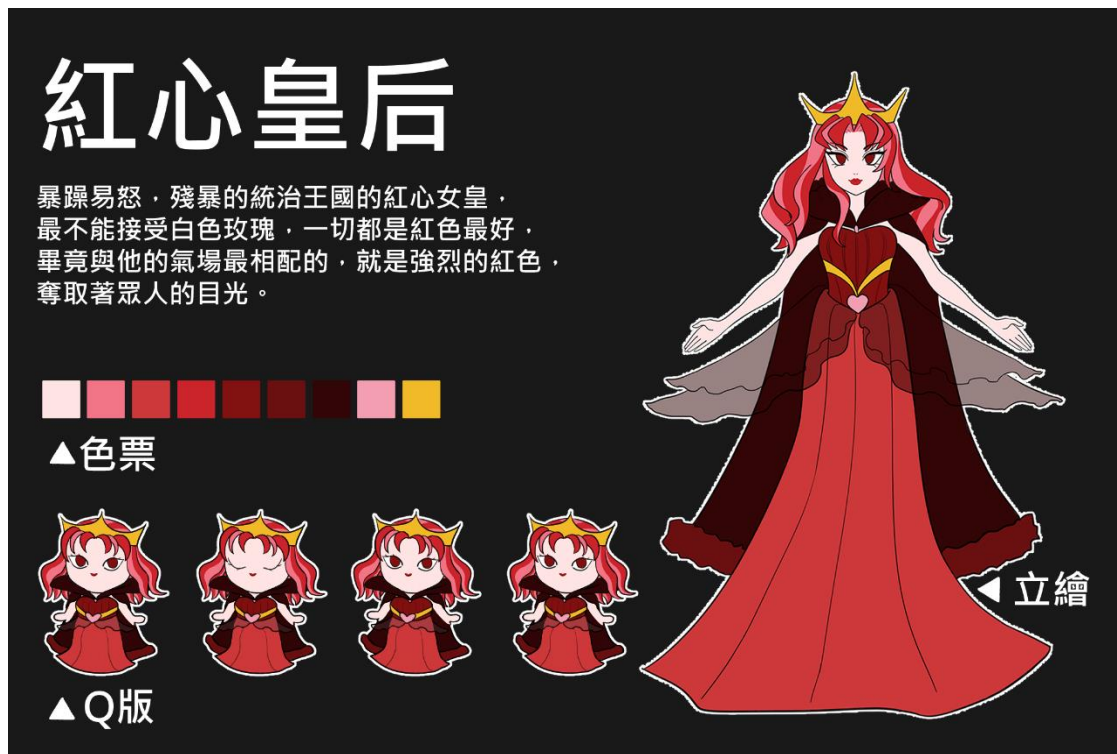




圖 19 紅心皇后



### 第三節 場景

透過分析近年來的遊戲市場狀況，以熱門單機遊戲進行篩選，大多數能夠有效吸引玩家的遊戲幾乎都有使用 3D 技術。

由此結論可得知，目前玩家對於有使用 3D 美術技術之遊戲與純 2D 遊戲相比，較為偏好 3D 類。

所以，我們決定將 3D 融合 2D 角色的技術應用於本專題當中。

我們參考了 Square Enix 發行之八方旅人遊戲場景配置，與 Don't Starve Together 視角旋轉的原理，整理出以下必須實現技術列表：

表 6 場景美術需實現之技術表格

無違和的 3D 平面角色	為了使 2D 圖片不會於 3D 場景中穿幫，必須撰寫遊戲腳本以使圖片永遠面向攝影機。
可投射光影的 2D 物件	Unity 預設 2D 物件無法直接用於 3D 燈光系統，所以我們將原先的 2D 平面渲染組件修正為 3D 平面，並加入自行開發 Shader 來讓物件有多重效果。
可使用 2D Sprite Sheet 動畫的材質球	我們的 2D 動畫使用 Sprite Sheet 技術進行製作，所以必須修改內建

圖 20 2D 物件始終面向攝影機

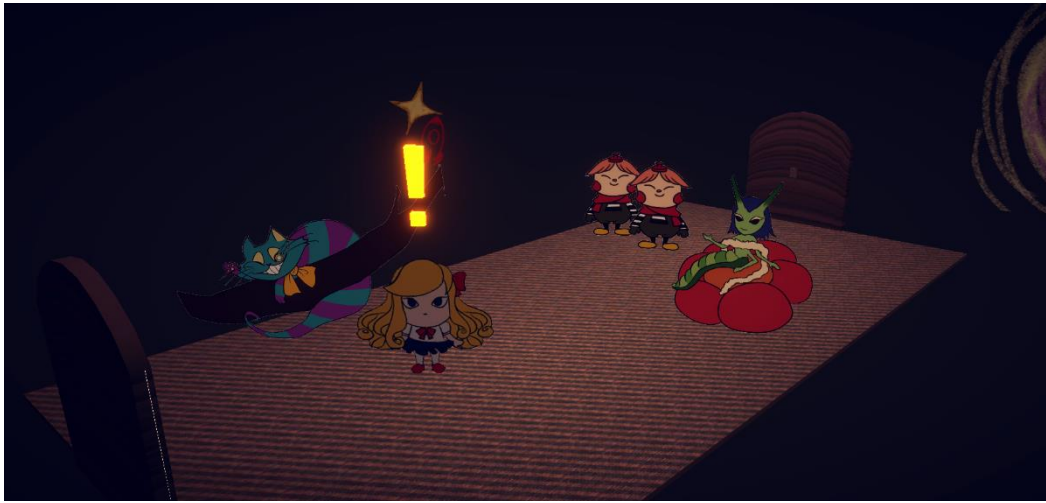
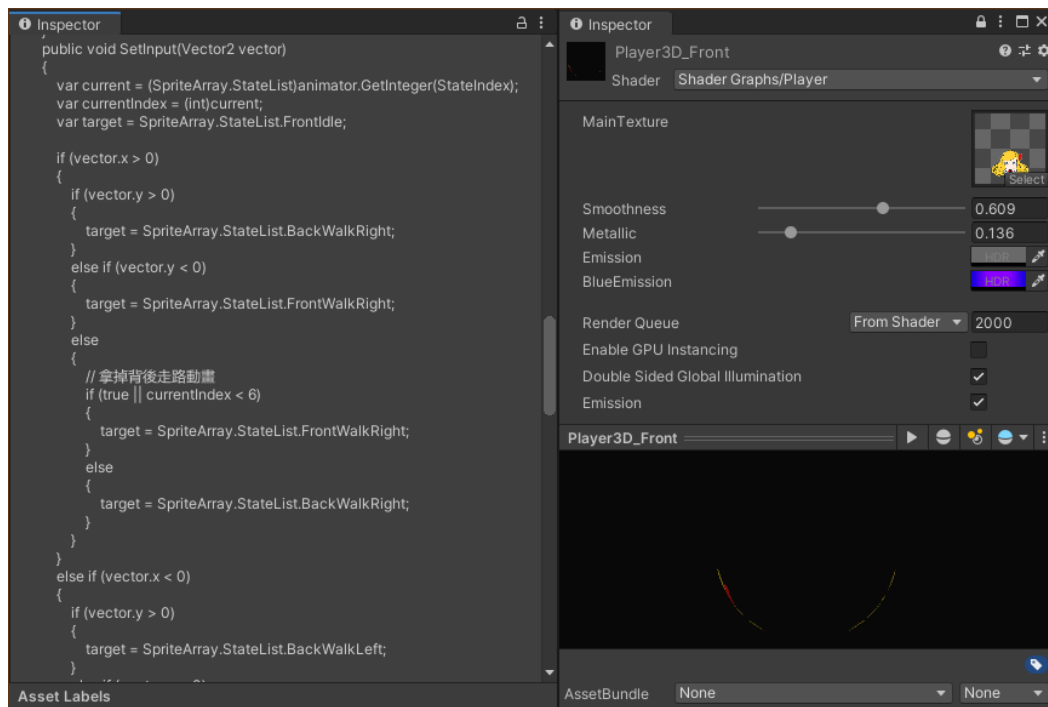


圖 21 能在 3D 場景投射光影的 2D 物件





圖 22 設計能自動解析 Sprite Sheet 至材質球的腳本



## 第五章 操作及介面規劃

### 第一節 主選單與功能選單

圖 23 遊戲主選單



圖 24 遊戲設定畫面



圖 25 遊戲中選單



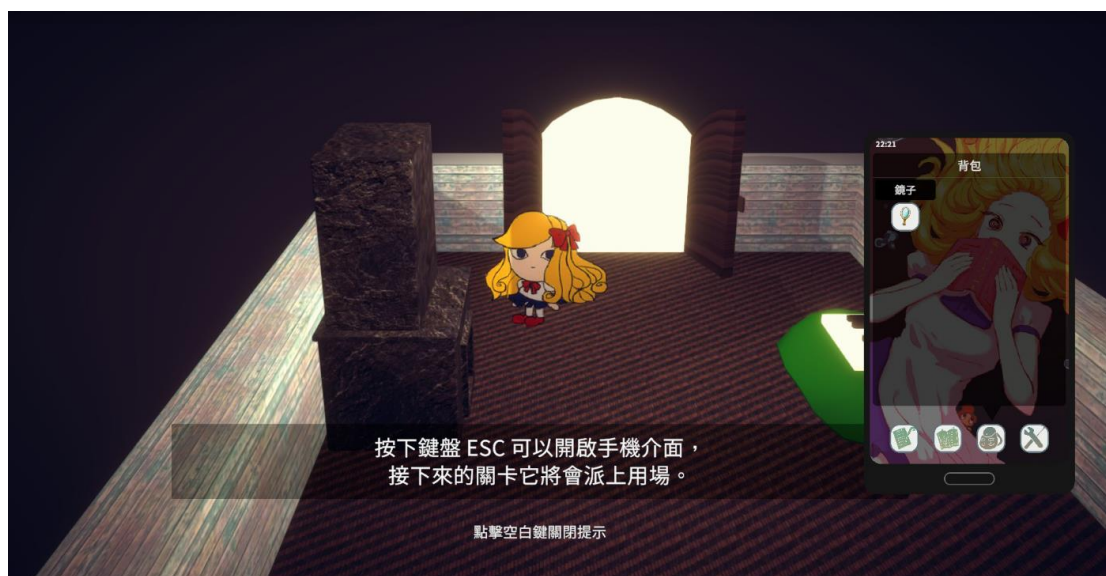
## 第二節 操作教學

圖 26 遊戲操作教學



### 第三節 遊戲介面

圖 27 遊戲手機介面



### 第四節 UI/UX 及物件

圖 28 迷宮地圖 UI 配置





圖 29 迷宮地圖娃娃解謎遊戲

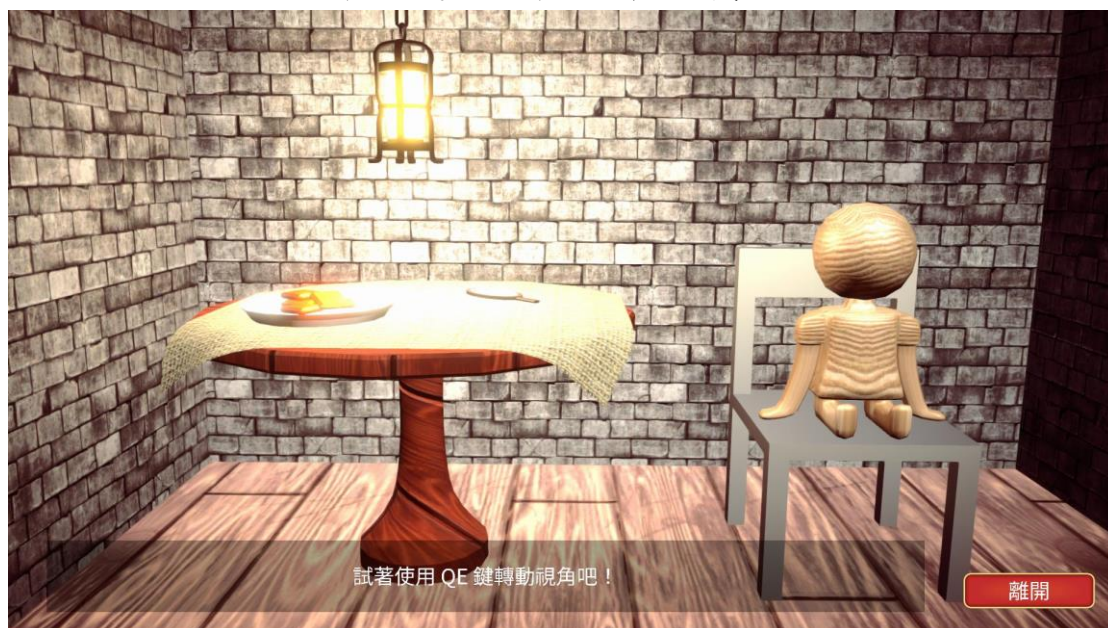


圖 30 遊戲 NPC 可互動提示



圖 31 茶會遊戲地圖預覽



圖 32 終章法庭快問快答介面



## 第六節 對話系統

圖 33 單一 NPC 對話介面

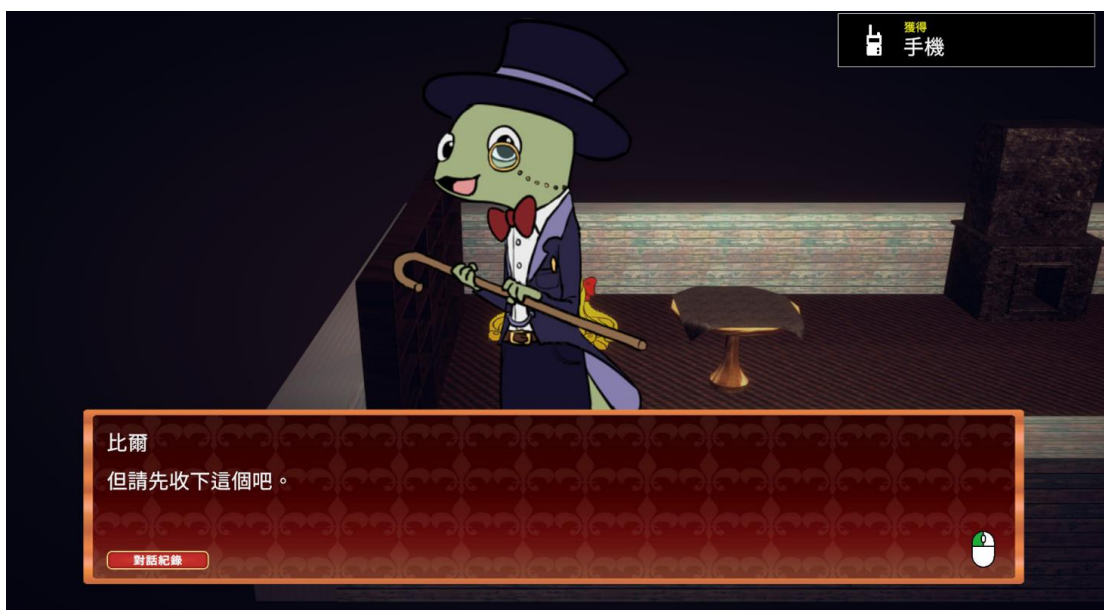
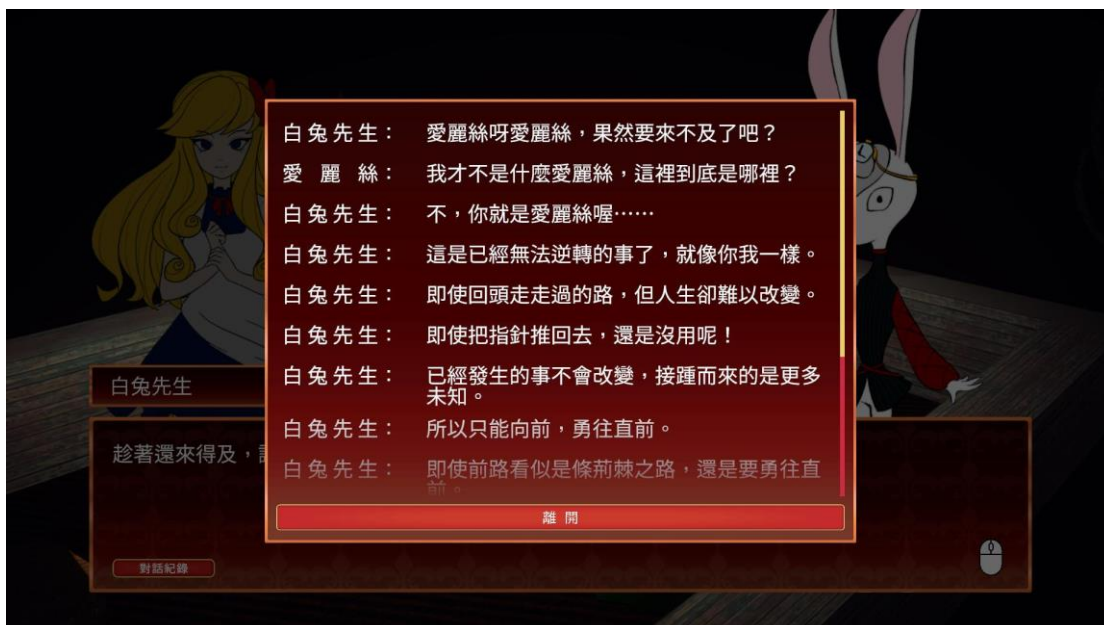


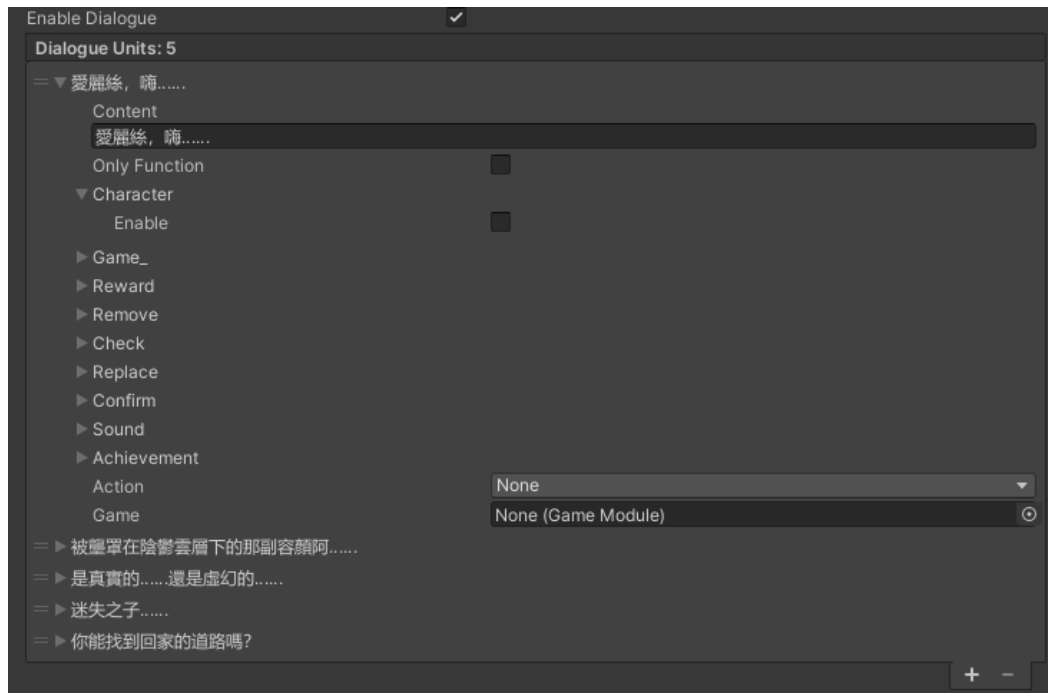
圖 34 對話紀錄視窗



## 第六章 遊戲系統

### 第一節 任務系統

任務系統掌管所有 NPC、劇情與可互動物品之行為，並搭配存檔系統於柴郡貓出現時進行資料儲存

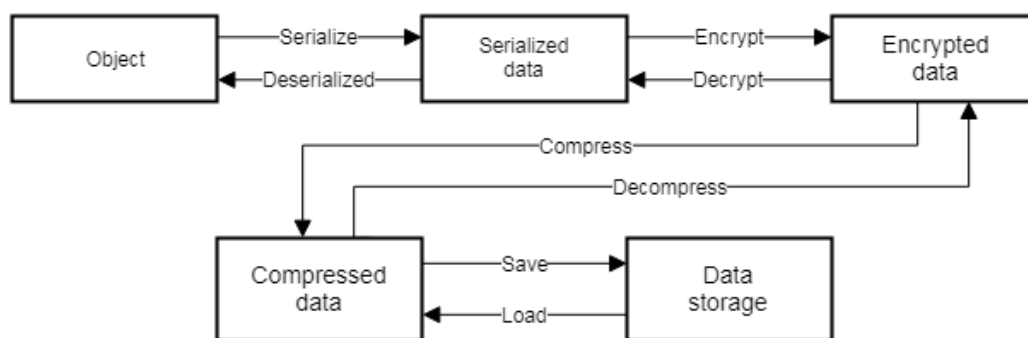




## 第二節 存檔系統

存檔系統我們使用 Unity 支援的 JsonUtility 與 PlayerPrefs 方法，先透過將角色所在的場景、背包、對話紀錄等物件資訊進行序列化後，再透過 Json 進行編碼，最後將資料存放於作業系統的登錄檔當中。

圖 35 遊戲存檔與讀取流程



，將遊戲進度編碼後存儲於作業系統的登錄檔中。  
目前提供四個進度儲存欄位，玩家必須於遊戲中與柴郡貓對話後才可以觸發存檔。

圖 36 柴郡貓對話

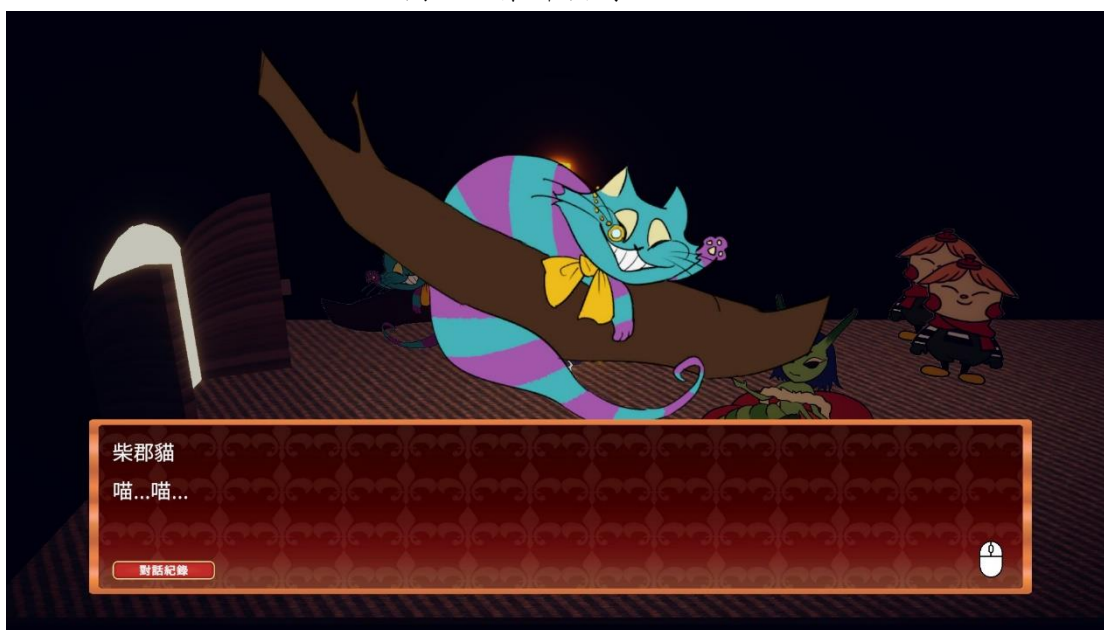
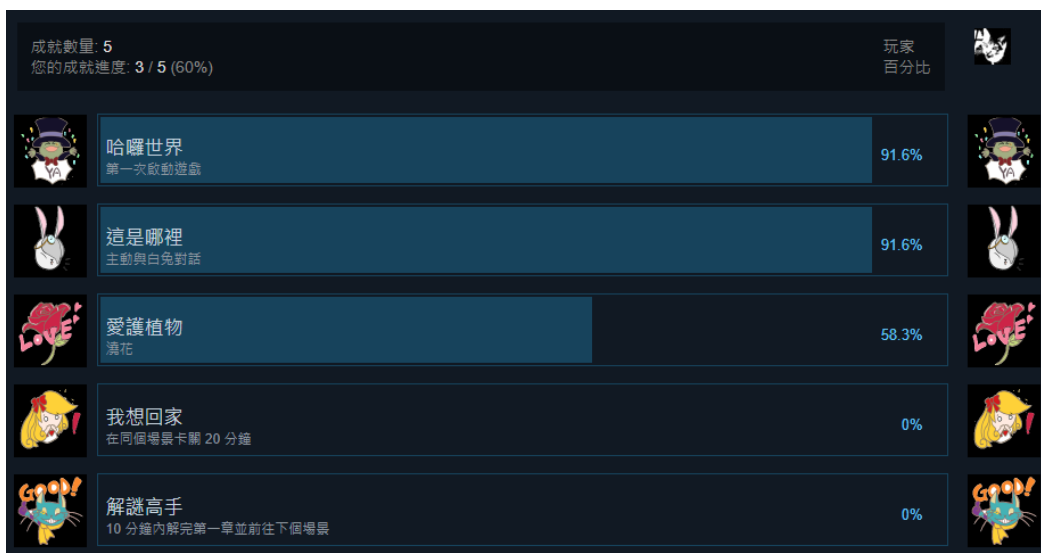


圖 37 柴郡貓存檔



### 第三節 成就系統

本專題之成就系統以串接 Steam SDK 方式實現，玩家於遊戲內達成特定進度或目標時，將會自動獲得相應成就圖標，並且可以在 Steam 個人檔案中公開展示。



### 第四節 遊戲模組系統

劇情遊戲本身存在遊戲性單調的缺陷，為了解決此問題，我們於各個重大劇情事件中加入藏寶、解謎、洞察力與反應力元素的小型遊戲模組。

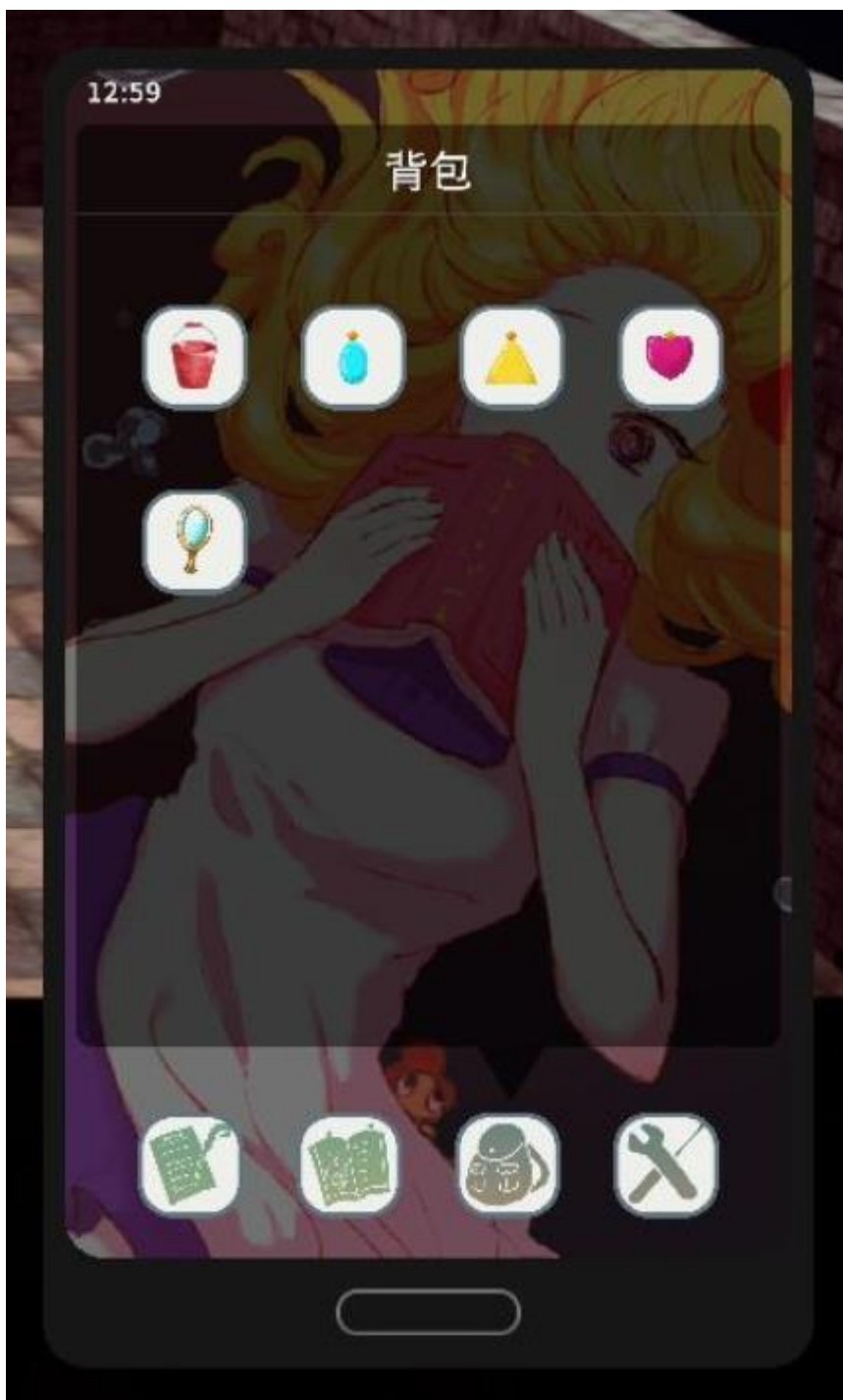
圖 38 遊戲模組架構



## 第五節 特殊系統

不同以往傳統的操作介面，我們將背包系統建置在更高階的手機系統當中，讓玩家能以平時操作 APP 方式控制角色行為。

圖 39 手機系統展示



## 第七章 結論與展望

### 第一節 結論

本專題遊戲主要運行於 Windows 作業系統，亦可於剝離 Steam SDK 後輸出為 WebGL 格式。遊戲內容概略分為對話任務、劇情遊戲、成就收藏與資料儲存四大系統。

對話任務部分，除了顯而易見之劇情說明外，任何與 NPC 互動或拾取、操作物件都是以此系統為基礎進行建構，統一且易用的外觀與操作介面提供使用者明確、良好的遊戲指引。

劇情遊戲系統設計為增強玩家對遊戲之主導權效果，內容包括藏寶、猜謎、推理與反應力測試元素。

成就收藏則與 Steam 平台進行系統整合，當玩家進行遊戲至一定進度，將能夠於其平台社群檔案中顯示成就解鎖圖示，滿足身為人之虛榮心，提升遊戲價值。

資料儲存涵蓋前項所述劇情遊戲、對話任務系統，於遊戲進行中提供道具、音效、台詞等資源調用，並於存檔點章節進行遊戲進度保存工作。

本遊戲美術使用 2D 與 3D 結合技術，透過平面設計人物與其複雜動畫、立體場景搭配 Unity 實現光線特效、後處理等功能，快速設計出符合其玩法所需之視覺效果。

### 第二節 未來展望

專題遊戲已正式於 Steam 平台分別推出正式與試玩版服務，且收到眾多國外社群希望我方能提供正式版產品兌換碼以便無償進行遊戲評測之信件。

我們於 Facebook 粉絲社群也已獲得百人以上追蹤、萬人以上觸及人數。經多次全組會議討論結果，為了將此龐大資源效益最大化，將於此次審查結束後繼續進行此遊戲開發工作，透過今年度專題製作課程學習到之合作、技術與行銷技能，盡其所能完善此產品。

## 參考文獻

1. Alice' s Adventures in Wonderland (路易斯·卡羅，1865)
2. 北科遊戲開發分享 (簡明哲，2021)
3. 除了開發遊戲之外要注意的事，你有想過嗎？ (魏傳耕，2019)
4. Don' t Starve Together (Klei Entertainment，2016)
5. 八方旅人 (Square Enix，2019)
6. Unity 遊戲存檔機制淺談，從序列化到儲存裝置 (思元的開發筆記，2018)
7. Octopath Traveler' s “HD-2D” art style and story make for a JRPG dream come true (Unreal Engine，2019)
8. Octopath Traveler devs on character origins, visual style, initial HD Rumble plans, much more (NINTENDO EVERYTHING，2018)
9. How Octopath Traveler Uses Unreal Engine 4 to Blend Old and New School Graphics (US Gamer，2018)
10. Alice on Strikingly (madhattersteaparty.mystrikingly.com)
11. 仙境之夜：白兔奇幻記 (store.steampowered.com/app/1408540/)
12. 愛麗絲夢遊仙境：奇幻冒險·邏輯解謎遊戲 (雅莉珊卓·雅提莫斯卡，廖珮杏，2020)
13. 《愛麗絲漫遊奇境》插畫創作研究 (2014)