

東南科技大學

數位遊戲系設計專題製作 專題報告

追憶的菲亞-Recall of Fia

學生 汪晟佑 40725071

蔡博竣 40725015

蘇炳維 40725065

張奕翔 40725032

陳灝融 40725016

指導老師 蔡佳麟 博士

中華民國 110 年 5 月

專題大綱

1. 企劃目標-----	P.4
1-1 製作目的-----	P.4
1-2 遊戲基本概述-----	P.4
1-3 專題實施進度表-----	P.5
1-4 工作分配-----	P.6
2.參考資料及分析-----	P.7
2-1 市場分析-----	P.8
2-2 相似類型遊戲分析-----	P.9
2-3 SWOT 分析-----	P.10
3.遊戲概述-----	P.11
3-1 遊戲世界觀及故事-----	P.11
3-2 遊戲對話-----	P.12
3-3 遊戲特點-----	P.14
3-4 系統規格-----	P.15
4.遊戲機制-----	P.15
4-1 遊戲類型-----	P.15
4-2 遊戲操作-----	P.15
4-3 遊戲方式-----	P.17
4-4 數值系統-----	P.18
5.遊戲美術-----	P.19
5-1 主角-----	P.19
5-2 夥伴-----	P.20
5-3 怪物-----	P.21
5-4 場景-----	P.22
5-5 UI/UX 物件-----	P.23
6.操作及介面規劃-----	P.24
6-1 主選單與功能選單-----	P.24
6-2 遊戲介面-----	P.25
7.結論與展望	P.26
附件-----	P.26

8.圖目錄

圖 男主對話 P.12

圖 女主對話 P.12

圖 幻石 P.13

圖 幻石碎塊 P.13

圖 遊戲中操作提示 P.14.15

圖 怪物死亡掉落幻石 P.17.18

圖 受傷血條 P.18

圖 完整血條 P.18

圖 主角立繪 P.19

圖 主角對話頭像 P.19

圖 女主立繪及對話頭像 P.20

圖 女配立繪 P.20

圖 怪物 1 立繪 P.21

圖 Boss 立繪 P.21

圖 一角 立繪 P.21

圖 二角 立繪 P.21

圖 場景物件 1 P.22

圖 場景物件 2 P.22

圖 洞窟入口處 P.22

圖 遊戲介面 UI P.23

圖 背包介面及系統 UI P.23

圖 血條 UI P.23

圖 對話框 P.24

圖 暫停選單 P.24

圖 遊戲主菜單 P.24

圖 遊戲音量設定介面 P.25

圖 遊戲介面 P.25

1. 企劃目標

1-1 研究目的及動機

本專題的題目名稱為追憶的菲亞，這個是根據遊戲女主角而衍生出的名子，顧名思義就是本專題的故事流程都會根據女主遇到的事件而產生各種異想不到的結局，當初是由組員們各種天馬行空的想法所統合出的名子，利用 2D 像素遊戲的風格來呈現出玩家和女主的冒險，目前市面上也有許多前輩有做出類似的風格的遊戲，所以參考資料並不難找，但我們團隊希望在故事上能與其他前輩們不同。

1-2 遊戲基本概述

本專題遊戲類型是屬於劇情向冒險遊戲，讓玩家能夠在 2D 的場景中體驗我們為玩家所打造出的冒險故事，而遊戲操作也相對簡單，畢竟是希望讓玩家能夠以輕鬆的方式遊玩整段故事，所以不會做到太複雜，也希望玩家能夠以放鬆的心態去紓解整天的壓力，在遊戲中和女主一起探索這個廢土世界，面對不同的選擇時能夠堅持自己的本心嗎，這些都是遊戲中等待玩家們發掘的內容。

1-3 專題實施進度表

專題實施進度表									
專題執行之具體項目	2020 年				2021 年				
	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月
確認專題題目									
企劃製作									
資料蒐集									
場景設計/故事大綱/ 對話與劇本									
角色設計/服裝武器									
腳本設計									
遊戲測試									
宣傳影片網站製作									

1-4 工作分配

企劃：汪晟佑

負責工作：企劃書製作及整理、專題報告製作及整理

程式：蘇炳維

負責工作：遊戲程式腳本、特效

主美術：蔡博竣

負責工作：主要美術風格、遊戲周邊海報、網站架設、短片製作

副美術：陳灝融

負責工作：輔助主美術工作、人物動作繪製

劇本：張奕翔

負責工作：遊戲劇本、網站架設

2. 參考文獻及分析

2-1 目標市場分析

近年來在像素類遊戲市場有不少好遊戲例如:2015年由tobyfox製作的Undertale，2017年由NEXT Studios製作的死神來了Death Coming，及大家都耳熟能詳的minecraft，及有2D minecraft之稱的Terraria，在Rogue內遊戲中也有DeadCells死亡細胞及最近的Skul: TheHeroSlayer而台灣也有Dungeon Munchies餐廳地城、MO:Astray細胞迷途，也有許多優秀的遊戲沒有提到，像素遊戲的優勢就在於所需要的資源較大廠製作的3A遊戲少很多，而畫面像素化了後在美術方面需要時間就會減少，能夠花更多時間思考對於遊戲性的方向。

2-2 相關遊戲分析

而在像素風格中也有做出遊戲內行的區別，並非清一色都是動作遊戲。

動作冒險遊戲

這是目前熱門的一種遊戲類型，結合了各式多樣化的遊戲種類，在此類型遊戲當中，玩家須控制腳色進行跑步、行走、跳躍、通過障礙...等動作來推進遊戲流程。

遊戲中有可能會因任務需求而去尋找各式各樣的線索，過程中有機會遭遇到突如其來的攻擊，遊玩當中會需要以操作與各種不同的敵人戰鬥。

劇情冒險遊戲

現在大部分玩家較重視遊戲劇情，而衍生出的冒險遊戲分支，這類遊戲中劇情佔遊玩部分大出不少，可以說遊戲過程中有一半以上都是在跑劇情。

而這類遊戲通常劇情都較為複雜不會單純只是從 A 點跑到 B 點去完成某些事件而已，也有根據選項而影響故事走向的玩法。

RPG 類型遊戲

融合劇情及動作類型遊戲，但偏重於腳色培養，操作成分偏少，通常只需以點擊的方式來通關，雖然也有動作操作成分偏重的遊戲但大部分還是不會對玩家操控程度要求過多。

2-2 相關遊戲分析

相關像素類遊戲的重點分析

MO:Astray

有在關注遊戲這塊的人都有聽過的遊戲，大家對其印象通常是操控可愛史萊姆來冒險，不過劇情的陰暗程度跟史萊姆的可愛成正比，在劇情這塊沒話說真的棒，畫面因為雷亞技術加持變得比出版還要更好，而音樂部分更是雷亞的強項對於劇情沉浸感音樂是很大的功臣，而隨著遊戲進行主角 MO 解鎖的能力也會更多更強，關卡難度也隨著上升。

空洞騎士

空洞騎士由 TeamCherry 製作，在遊戲中玩家控制一位小騎士冒險，最後在冒險過程中逐漸了解自身的使命，成為一名空洞騎士，遊戲相對於可愛的畫風，劇情反而較為黑暗，劇情敘述方式以玩家在遊戲過程中收集線索來了解整體劇情架構，遊戲中不管是怪物、機關及主角的戰鬥方式都設計

得相當精妙，而最有趣的在於地圖，相比其他遊戲解鎖新區域的方式，空洞騎士採用讓玩家向商人購買，以此增加地圖上的資訊。

2-3 SWOT 分析

	對目標有幫助	對目標有威脅
內部組織	優勢	劣勢
	<ol style="list-style-type: none"> 1.第一次嘗試製作充滿熱忱 2.有很多可參考的同類型遊戲 3.較好發展的世界觀設定 4.找尋資源便利 	<ol style="list-style-type: none"> 1.缺乏美術人員 2.行銷人員 3.遊戲氛圍構建
外部環境	機會	威脅
	<ol style="list-style-type: none"> 1.學校資源 2.廠商贊助 3.同類型的新遊戲 	<ol style="list-style-type: none"> 1.同類型遊戲偏多 2.闡述的故事 3.買斷制在現環境的影響

3. 遊戲概述

3-1 遊戲世界觀及故事

在遙遠的過去，隕石從天而降，為世界帶來了一場浩劫。

但是隕石的墜落也帶來了具有神秘力量的結晶「幻石」，透過幻石的力量，人類的文明得以重建發展。

但在這同時，神秘生物「惡魔」出現，兇殘的獵殺人類。

為了躲避這些災害，人類建起了數座防衛都市，在都市中建起以幻石為核心的科技與文明。

如今，由五座都市組成的防衛都市群，由掌握幻石技術的龐大組織「幻神集團」統治。

同時也有以探索廢土，對抗惡魔為業的獵人們。

身為防衛都市獵人的主角凱特在一次探索廢土的遺跡中意外發現一位失去記憶、身懷神秘力量的少女，菲亞。

以此為開端，兩人開始踏上一段尋找記憶，探索末世真相的冒險。玩家需要藉由探索以及完成任務來推動劇情走向。

在故事中，不僅要面對感染者以及變異的惡魔，在人類的防衛都市中也存在著神秘的敵人。

透過在都市中遭遇不同的事件，一窺末世中殘酷的社會亂象。

在冒險過程中所做出的不同選擇，以及收集而來的「回憶」，都會將故事引導到不同的結局——

3-2 遊戲對話

擷取一段遊戲中對話

凱特: ...阿，你醒過來啦，沒事吧？

菲亞: 這裡是...？

菲亞: 你是...誰？

凱特:我叫做凱特，是個獵人。

菲亞: 凱特...獵人？

凱特: 恩，你叫什麼名字？

菲亞: 菲...亞。

菲亞: 菲亞。印象中是這個名字。

凱特: 菲亞...是嗎?總之你就先跟著我一起走吧，這裡太危險。

菲亞: 噢...？

菲亞: ...嗯。謝謝你凱特。

凱特: 走吧得先離開這裡。



圖 男主對話

圖中為男主在和女主對話時的心境



圖 女主對話

圖中為女主在與男主對話時的心境



圖 女主對話

圖中為女主在與男主對話時的心境



圖 男主對話

圖中為男主在和女主對話時的心境

3-3 遊戲特點

獵人凱特掉落神秘洞窟，遇到神秘少女菲亞

和神秘少女菲亞共同探險

撿取神秘物品幻石，獲得特殊能力及回復血量

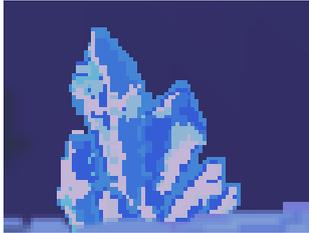


圖 幻石

遊戲中的主要物品



圖 幻石碎塊

透過撿取碎塊來回復能量

可透過攻擊怪物獲得

3-4 系統規格

遊戲平台:PC

支援平台:Steam

系統需求:

最低配備

作業系統: Windows Vista, 7, 8, or 10

記憶體: 128 MB

記憶體 儲存空間: 40 MB 可用空間

4.遊戲機制

4-1 遊戲類型

- 遊戲類型:劇情向動作冒險
- 在探險中挑戰自身極限，同少女一起探索危險而美麗的廢土世界。
- 探險過程中遭遇廢土生物。

4-2 遊戲操作



鍵盤: W 跳躍 A、D 控制腳色

前進後退



空白鍵 對話、觸發物件



E 調查、撿取



滑鼠:左鍵攻擊、右鍵特殊能力



左 Shift 衝刺

4-3 遊戲方式

透過打倒怪物來獲得晶石，探索關卡找尋前進道路

怪物死亡掉落幻石收集幻石獲得能力及回復血量



圖 怪物死亡掉落幻石

4-4 數值系統

主角使用能力消耗幻石能量，恢復血量



圖 怪物死亡掉落幻石

撿起幻石回復能量及血條



圖 受傷血條

受到怪物攻擊會減少



圖 完整血條

血量全滿撿起幻石只會回復
幻石能量

5.遊戲美術

5-1 主角



圖 主角立繪

主角設計主要參考現實中的士兵穿著打扮，在主角右腕部份我們設計成擁有特殊能力，以凸顯和其他人物的不同。



圖 主角對話頭像

遊戲中主角及其他主要腳色只要發生對話都會有相應對話框。

5-2 夥伴



圖 女主立繪及對話頭像

女主服飾依故事設定設計成類似沙漠披風的樣子，衣物也較破碎呈現破舊感。



圖 女配立繪

女配與男主為同設計，與男主不同處只有男主特殊裝備移除。

5-3 怪物



圖 怪物 1 立繪

由接觸幻石能量生物變異而成的怪物，高大的身軀及尖銳的手腳是它的特徵。



圖 Boss 立繪

Boss 設計為樹狀，經年累月的幻石能量累積使普通植物具有了攻擊能力，有與其它怪物比相對巨大的軀體及攻擊範圍。



圖 一角 立繪

洞窟中的小型怪物。



圖 二角 立繪

洞窟中的小型怪物。

5-4 場景

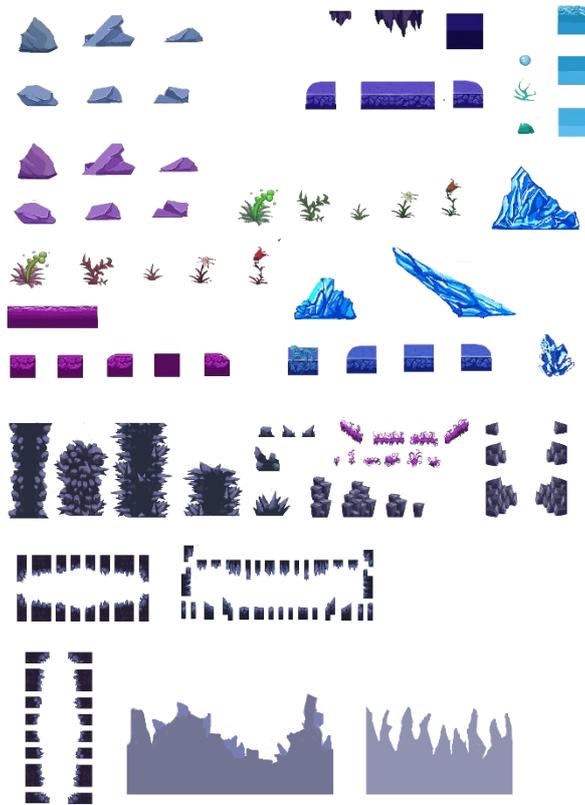


圖 場景物件 1

設計過程中參考了現實洞窟中的鐘乳石、水晶及植物盡可能展現出我們想像中的洞窟。

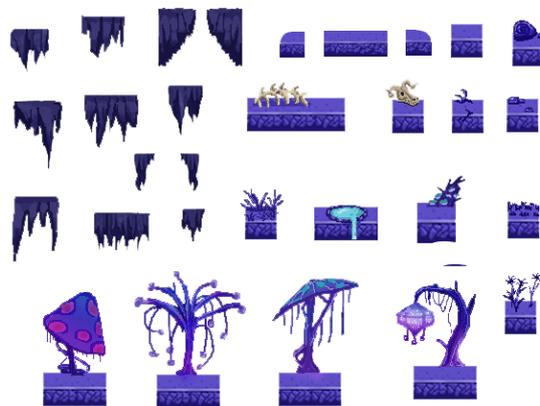


圖 場景物件 2

圖 洞窟入口處



5-5 UI/UX 及物件

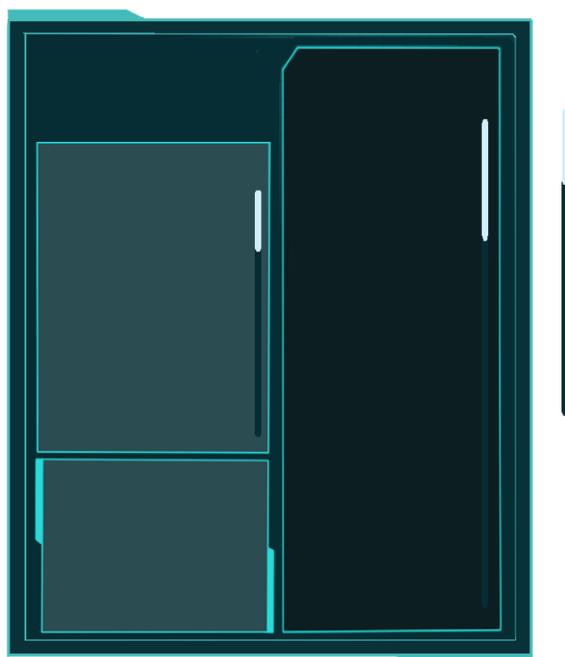


圖 遊戲介面 UI

遊戲 UI 設計塞博朋克風，盡量不和其他作品出現重樣。



圖 背包介面及系統 UI

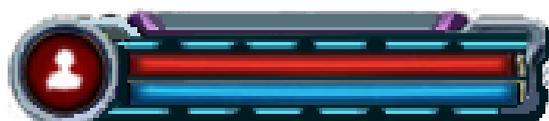


圖 血條 UI

紅色的部份為血量

藍色部份為幻石能量

圖對話框



遊戲中主要對話場景都是使用此對話框

6.操作及介面規劃

6-1 主選單與功能選單



圖 暫停選單

選單中包含了設定、回到遊戲及結束遊戲



圖 遊戲主菜單

包含開始遊戲、設定及結束遊戲



圖 遊戲音量設定介面

總體音量、效果音量及環境音量都在此調整

6-2 遊戲介面



圖 遊戲介面

可以看到血量條、人物模型及選單

7.結論與展望

在這次專題我們學習到了團隊合作及製作一個專題所需要顧及的方方面面，對於時間的控管及作品的職位分擔，在過程中也學習了碰到難題或組員間的嫌隙，也能夠去從不同角度去思考及解決和預防同樣的問題再發生，總的來說這次專題製作是一次寶貴的經驗。

參考文獻

MoAstray 官網

<https://www.moastray.game/>

空洞騎士巴哈介紹

<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=60599&snA=13448>

效果音工坊

<https://umipla.com/voice>