

致 理 科 技 大 學

多媒體設計系

遊戲企劃書

幽 營 迷 霧

學 生：王韋婷(11032204)

陳儀臻(11032237)

蔡念慈(11032207)

指導教授：黃淑芬

中華民國一一二年六月

目錄

一、緒論	3
1.1 背景與動機	3
1.2 遊戲類型	3
1.3 遊戲市場分析	3
1.4 遊戲特色	4
1.5 競品分析	4
1.6 遊戲目標對象	5
2.1 創意發想	6
2.2 遊戲世界觀	6
2.3 遊戲平台	6
2.4 故事大綱	6
2.5 遊戲性與特色	7
2.6 遊戲設定	7
2.7 遊戲道具介紹	10
3.1 遊戲流程圖	12
3.2 遊戲機制	13
3.3 關卡設定	13
3.4 遊戲介面	14
3.6 遊戲開發工具	15
四、成員分工內容	15
五、甘特圖	15

一、緒論

1.1 背景與動機

動作冒險遊戲（英語：Action-adventure game，簡稱 A-AVG）遊戲過程中玩家除了需要探索找到遊戲過關的關鍵物品，通過各種各樣的險要的地形之外，還可能需要與遊戲中的其他角色進行戰鬥。

自從返校在在在台灣市場覺醒，將台灣的本土文化結合當時的時空背景，引發各界討論，台灣所帶來的文化議題遠遠不止於宗教與戰爭，在新聞中也常常見到各式的事件發生，所以我們想將各種真實事件做改編來引起玩家的討論與反思。

「儘管過去關於此類型遊戲議題之甚多，但研究者發現過此類型的遊戲有以下幾點不足

- 1、大多數為電腦端遊，現在手機盛行，用手機遊玩遊戲將成為主流
- 2、類型的動作占比上較重，在劇情方面出彩的遊戲屈指可數」

「過去關於此一類型的遊戲研究，甚少探討到真實事件的後續因此本遊戲設計可補足過去此類型遊戲之不足

- 1、將事件的本身融入遊戲中，角色將有原型做為參考
- 2、探討事件的後續，以及穿插解說在裡頭隨玩家查閱」

「本遊戲設計以宗教案件出發，去探討此一議題，以此種角度探討此一現象，具有以下優點

- 1、彌補現代人看新聞的片面資訊，轉而關注事件的整體過程和結果
- 2、雙主角的玩法，從各方面去了解整體事件，加深對此的了解」

1.2 遊戲類型

動作冒險遊戲（英語：Action-adventure game，簡稱 A-AVG）

1.3 遊戲市場分析

動作冒險遊戲產業現況與發展趨勢

- 1、2020 年臺灣申請數位分級並發行的遊戲，主機遊戲占比為 52%，PC 為 24.9%，手遊為 19%。
- 2、2020 年發行的遊戲類型以動作遊戲為主，占比 22.5%
- 3、手機遊戲平均開發金額約新臺幣 1,921 萬元，時間約 23.1 個月；主機遊戲平均開發金額約新臺幣 667 萬元，時間約 12 個月。
- 4、據 Verizon Networks 稱，在大流行期間遊戲數據消耗有所增加。從 2020 年 3 月 8 日到 15 日，數據消耗增加了 75%，這表明許多人將遊戲作為打發時間的方式。
- 5、玩家擁有的遊戲類型占比前五名，動作冒險遊戲 57.7%、運動類遊戲 48.2%、賽車類遊戲 46.3%、益智類遊戲 37.5%、家庭兒童遊戲 36.8%。

1.4 遊戲特色

臨場感強，視覺衝擊力，以及時間限制的壓迫感增強了遊戲主動性和真實性。

雙主角的玩法，角色眼裡不同的樣貌以及不同的地圖增加可玩性。

互動環節，增加角色魅力，玩家更能去代入共情。

1.5 競品分析

一、返校

返校是一款由台灣開發的恐怖冒險遊戲，背景設定在 1980 年代的台灣，以一所被詛咒的學校為舞台。遊戲中，玩家扮演一名高中生，在學校中尋找真相並解開各種謎題

SWOT 分析

S(優勢)

1、獨特的主題和背景：返校以台灣的恐怖學校為背景，具有獨特的文化元素和故事情節，吸引了許多玩家。

2、強大的氛圍和敘事：遊戲通過恐怖的氛圍和引人入勝的故事敘述，成功營造出緊張刺激的遊戲體驗。

3、返校在發行後獲得了許多正面評價，被認為是一款高品質的恐怖冒險遊戲，這有助於吸引更多的玩家。

W(劣勢)

1、限制的目標市場：返校的背景和故事情節與台灣有關，可能限制了其在全球市場的吸引力，特別是對於不熟悉台灣文化的玩家。

2、有限的遊戲時間和內容：返校作為一款獨立遊戲，其遊戲時間和內容可能相對較短，可能無法滿足一些玩家對於長時間遊戲的需求。

O(機會)

1、擴大目標市場：開發商可以將遊戲進一步本地化和翻譯，以吸引更多廣泛的國際玩家群體，拓展目標市場。

2、增加內容和更新：開發商可以通過增加遊戲內容、推出更新和擴展故事情節，吸引現有玩家的長期參與並吸引新玩家。

T(威脅)

1、恐怖冒險遊戲市場競爭激烈，存在許多其他高品質的競爭對手，這可能影響返校的市場份額和吸引力。

2、技術和平台變化：遊戲行業技術和平台變化迅速，開發商需要不斷跟上新技術和平台的發展，以確保遊戲的可持續性和競爭力。

二、薩爾達傳說

任天堂的經典系列遊戲，玩家扮演主角林克，在奇幻的王國中探索地下洞穴、解謎、打敗敵人並拯救公主。

SWOT 分析

S(優勢)

1、強大的品牌知名度：「薩爾達傳說」系列是任天堂的經典 IP 之

一，擁有廣泛的品牌知名度和忠實的粉絲基礎。

2、獨特的遊戲風格和故事：這個系列以奇幻的世界觀、精心設計的關卡、謎題和冒險元素為特色，吸引了玩家對於探索和解謎的興趣。

3、遊戲品質和創新：「薩爾達傳說」系列一直以高品質的遊戲內容、精美的視覺設計和創新的遊戲機制聞名。

W(劣勢)

1、平台限制：「薩爾達傳說」系列大部分遊戲只在任天堂的主機上發布，這限制了遊戲的可及性，無法吸引到其他平台的玩家。

2、高度的期待和壓力：由於系列的成功和粉絲的高度期待，每款新遊戲都面臨著巨大的壓力，需要超越前作並滿足粉絲的期望。O(機會)

O(機會)

1、隨著任天堂主機的普及和新平台的出現，「薩爾達傳說」系列可以尋找擴大玩家基礎的機會，例如將遊戲移植到其他平台或推出手機遊戲版本。

2、擁有豐富的故事背景和世界觀，可以進一步延伸和擴展，提供更多的遊戲內容和故事劇情。

T(威脅)

1、在動作冒險遊戲類型中，存在其他強大的競爭對手，他們也擁有自己的獨特特點和忠實的粉絲基礎，這可能影響「薩爾達傳說」系列在市場上的地位和吸引力。

2、遊戲行業技術和市場變化迅速，「薩爾達傳說」系列需要跟上新技術和遊戲趨勢的發展，以確保遊戲的競爭力和吸引力。

1.6 遊戲目標對象

1、年齡層為 12-40 歲

2、關注社會議題或對台灣本土文化有興趣的人

3、空閒時間較少，玩遊戲放鬆的人

二、遊戲世界觀

2.1 創意發想

說明這個遊戲的開發動機為何

台灣的宗教盛行，宗教案件層出不窮，各種利用信徒的無知與信任所引起的悲劇不勝枚舉，為了讓更多人關注新聞事件，想藉由此遊戲來讓玩家更了解事件的經過，更深刻的了解當時被害者的經歷。

2.2 遊戲世界觀

遊戲的世界背景是…

世界觀往往是決定玩家去留的重要因素，如三國系列背景的遊戲容易吸引熱血的男生，戀愛系列的則是女生的最愛、男生的天堂，因此世界觀的定位，不但代表遊戲的走向，也代表的玩家第一眼看完是否玩他。

在現代，一個偏遠的山區，有一間非常大的寺廟，裡面有著非常完善的設施，食衣住行通通都有，裡面的孩子都是從小被父母帶到裡頭去做祭拜、信仰的。

而在寒暑假期間以及普通假日，父母親沒辦法時刻待在身邊的情況，孩子們都會託付給裡頭的住持所代為扶養。

住持的身分地位很高，基本上可以說是神的化身，也時常傾聽人們的心意提出有幫助的建議，因此裡頭所有人都很敬重他仰賴他。

而這間寺廟每年都會舉辦免費的夏令營活動，吸引更多香客進來參觀、朝拜。

我們的主角也因此來到了這座山，卻發現山中的古怪以及各種異常……。

2.3 遊戲平台

PC、手機或大型機台

手機

2.4 故事大綱

讓玩家知道這遊戲的故事劇情，好的故事大綱則會讓玩家有繼續探索的動力

主角一隨著夏令營來到了這座山，山中很奇怪，只有一條道路能夠通往外界，其中還要過一座橋，如果橋斷了那就基本與外界斷連了。

他早就知道這是一個關於宗教的營隊，不免會需要聽一些教義，接受受洗等儀式，可是教義中的一些點讓他心生懷疑，他認為是自己聽錯了，所以並不是這麼在意。

在途中休息的時候，他趁帶隊的老師不注意偷溜出去，帶著自己的照相機，他這次來參加營隊就是為了自己的暑假作業要做報告，順便磨練一下自己的拍攝技巧，他也知道被抓回去會被處罰，所以看到大人都選擇繞道走。

但在走走停停的拍攝中，他發現相機中的影像都很奇怪，在相機中是廟竟然是一座斷垣殘壁，而那些大人們都是鬼怪，可是除了相片的異樣，在他眼裡這就是一個正常的世界。

在他敲敲打打自己相機的時候，沒注意看路，撞到了人，那個人是個小孩子(主角二)，年紀感覺比他再小一點，他在慌忙之中按了快門，卻發現在相片中只有那個小孩子依舊還是原本的模樣。(第一章)

2.5 遊戲性與特色

突顯此款遊戲的精華所在，優於他人的地方為何

1、2D 的場景呈現 3D 的畫面，場景中的小物件都可以做互動，而場景每一章縮現在兩三個場景，探索起來不會過於複雜且盲目。

2、主角一的相機是可以看到不一樣的視野，提升遊戲的可看性和加深玩法，且有地圖模式，不會讓玩家迷失方向。

3、主角一和主角二在同一場景時可以相互切換，用不同人的角度去搜索到不同的道具，還有互動功能以及通訊器的存在，主角們不再只是一個只會發布命令的 NPC，當玩家遇到難關時會幫助玩家解題，降低無法解開謎題時的無助感。

2.6 遊戲設定

2.6.1 主角設定

主角一：

1、國一十二歲，喜歡照相的男孩子，長大立志當一位攝影師，這次

參加夏令營是為了一親眼目睹這個神祕的寺廟，並且為了他的

暑假作業交差。

2、個性愛玩亂跑，喜歡找人講話一個也不停，似乎沒有難事能夠打

倒他。

主角二：

- 1、年齡七、八歲，從小跟著父母進入宗教，他發現這裡的小孩子大多是女孩子，但父母告訴她是因為住持看他有緣所以願意將他留下來一起受教。
- 2、個性穩重早熟，從小被教導要乖、不能亂跑、也不能大聲說話，’所以相較同齡人更沉默寡言，但仍然還是小孩子，看到有趣的興奇的事物還是會眼睛一亮。
- 3、尚未被受洗過，他有點好奇為甚麼比他大的姐姐被住持叫去接受他的教誨時，半夜會偷偷在床被裡抹眼淚。

2.6.2 場景設定

寺廟外頭：只有一條通往外界的道路，途中路經一條河，河上的橋已經很久沒有整修過了，通過一台車都有點勉強。

寺廟中：

1F：被綠化很好的庭院和待客大廳，中央廚房也在一樓，小孩子吃飯時會被集體集合下樓吃飯。

2F：主要活動地點，住持會在此講道，有視聽教室(電腦與撥放器)還有椅子；大廳有黑板與粉筆，小孩子隨地而坐，左右櫃子上還放著啟蒙教學書和玩具。廁所只有男女合廁，一個小便斗和很多隔間。

3F：小孩子們的寢室，帶班老師會隨時檢查，之後來到四樓休息。以及關閉室，小孩子犯錯就會被關在這小房間直到反省後才能出來。

4F：大人休息室，分男女間以及客房

5F：住持的住處，除了他的超大房間，還有一間放滿了小孩子喜歡的玩具，床和床巾也都白淨，可是卻有血腥味瀰漫不去。

2.6.3 物件設定

武器、道具設定

相機、通訊器、照片簿、地圖

2.6.4 音效設定

腳步聲：大人靠近的聲音，主角一聽到後要趕緊躲好

時間滴答聲：時間倒數兩分鐘的時候出現，暗示主角該回去睡覺了

相機喀擦聲：確認照片已被收錄進照片簿

道具拾取聲：得到道具時發出來的

呼吸聲：被關禁閉時要慢慢逃脫，太快呼吸聲太大會被發現

2.6.5 NPC 設定

住持：

遊戲大 BOSS，戀童癖患者，最喜歡小孩子青澀的臉脹紅與哭泣的樣子，他知道主角二是男孩子，可是因為好看所以將他留了下來。

傳教士：

有男有女，有些被洗腦了覺得住持做的是正確的且會淨化那些孩童的心靈，有些則是共犯，玩弄那些已被住持品嚐過但長大了的孩子將落入他們手中。

帶隊老師：

夏令營的領隊，擔心孩子亂跑會擔憂，沒被教義荼毒過，只是單純喜歡小孩子所以來做領隊，是個好人。

2.7 遊戲道具介紹

2.7.1 相機

第三人稱視角轉換為第一人稱視角，相機中除了主角二都是怪異，看到哪裡有問題也可以隨時拍下來收錄(主角也會提醒)，只有主角一能使用。

2.7.2 通訊器

主角們用來溝通的道具，主角一做的小道具，只能用於通訊，山上訊號太差有時候收訊會斷斷續續。

2.7.3 照片簿

相機所照的相片皆收錄於此，按時間去排列順序，不會隨著章節消失

2.7.4 地圖

主角營隊時發的導覽地圖，裡頭詳細記載了一到三樓的地圖，主角移動時會有紅點點顯示座標。







2.7.5 其他

萬能鑰匙：在大人的手裡，主角一能夠用些小手段得到這把鑰匙

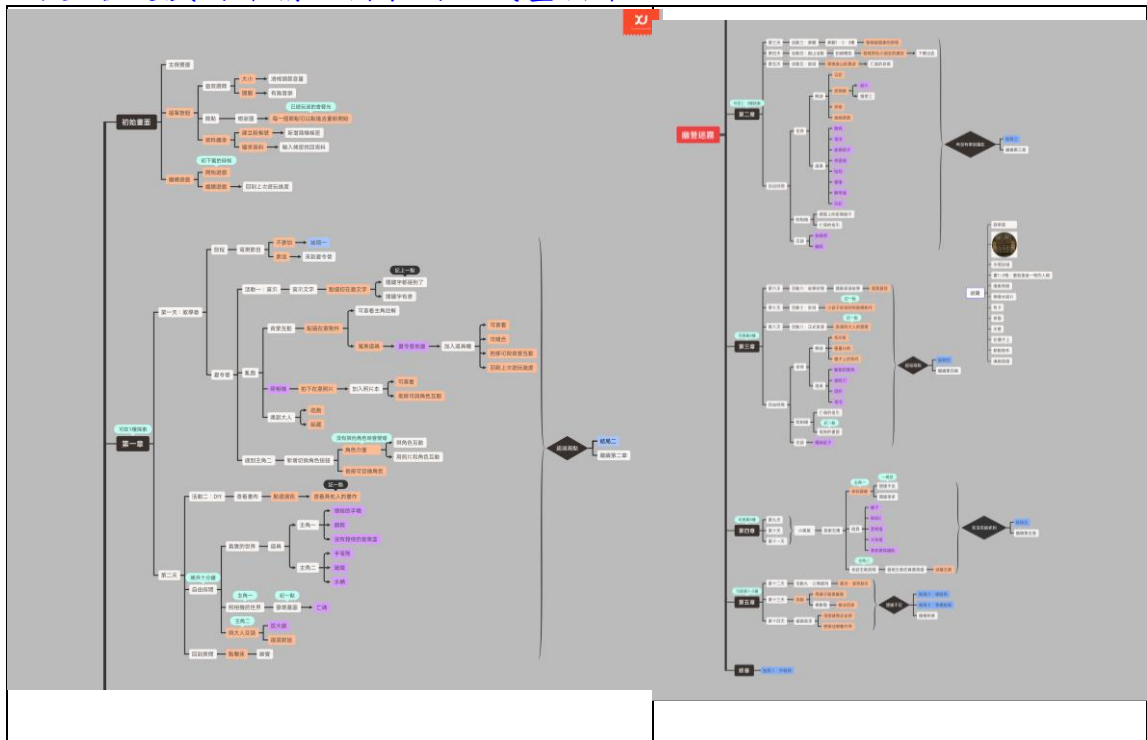
筆記本：在寢室的角落發現的，是前面已經長大的小孩子在小時候所紀錄的日記

2.8 遊戲風格

企畫時就需給予故事背景、環境、人物有著相同的風格（美術與音樂），才能環環相扣

橋		大廳	
門口		廟	
人		怪物	

將整各遊戲的架構以圖表的方式畫出來



3.2 遊戲機制

俄羅斯方塊拆解後四個機制

1. 循環系統：方塊體形成、不同生成點、生成方向、牆壁限制。
2. 隨機性：各種形狀的方塊體隨機產生(I 型、L 型)。
3. 分數系統：當你消除、連消等等會增加分數。
4. 可動性：玩家可以操作方塊的旋轉、掉落等。

從這些機制發展了各種版本的俄羅斯方塊類遊戲，添加了不同物件與元素，但基本上都由此四個機制衍伸。

1. 操作方式:滑桿操縱左右方向，按鈕進入角色介面長按切換角色，互動按鈕與相機按鈕，道具欄的道具可拖移互動，屏幕可移動視角。
2. 判定方式:第一章、第三章劇情關鍵點有互動到；第二章關鍵道具有無拿到；第四章有沒有被主教抓到即可進入下一章，第五章證據的出是多寡影響結局。
3. 道具互動方式:互相拖曳在一起可組合，拖曳到背景可與背景互動，輕點可觀看道具詳情。
4. 角色互動方式:對話框可輸入文字與角色對話，點擊角色部位可觀察反應，道具可拖移到人物身上，角色會做出相應反應。
5. 限時時間:活動時間不限、自由時間限制 10 分鐘，時間到會強制回到睡眠狀態，進入下一天

創新或舊的核心機制結合玩法、美術、劇情等創新，讓玩家整體感受很新鮮。

3.3 關卡設定

畫出遊戲關卡的流程

3.3.1 各關卡介紹

第一章(教學關卡):電視畫面→選擇要不要參加夏令營→夏令營活動 1:宣示→亂跑→遇到主角 2→活動 2:DIY→自由時間→回到房間

第二章:活動 3:參觀→自由時間→活動 4:跑山活動→自由時間→活動 5:夜遊→自由時間

第三章:活動 6:故事時間→自由時間→活動 7:彩排→自由時間→活動 8:正式表演→自由時間

第四章:進入小黑屋→探索五樓→主角 1 尋找證據→主角 2 進入主教房間→逃離主教

第五章:活動 9:公開處刑→逃跑→被抓到→策反→結局

終章:結局

3.3.2 關卡設計圖

(利用手繪畫出關卡平面圖，哪裡會有小兵，哪裡會有道具...)

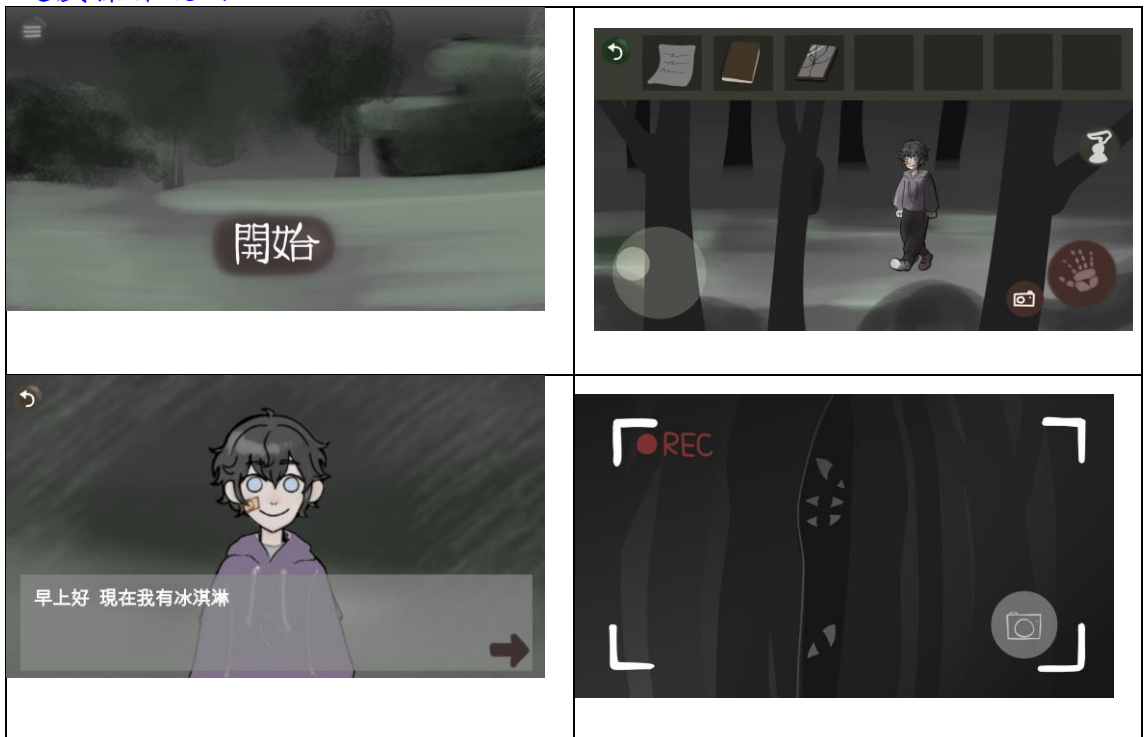


3.4 遊戲介面

遊戲中的各種介面功能

例如：開頭選單、遊戲介面、人物介面、相機介面

遊戲操作說明



Unity

11032237 陳儀臻:主美術、UIUX、編劇

