

# 致理科技大學

多媒體設計系

專題製作報告

渡

學生：王韋婷(11032204)

蔡念慈(11032207)

王彤 (11032236)

陳儀臻(11032237)

王思婷(11032242)

指導教授：劉品如、紀俊年

中華民國 一 一 三 年 三 月

## 專題製作審查同意書

本專題內容已與指導老師進行充分討論，進度達到本次審查標準，經指導老師同意參加本次專題審查。

指導老師簽章：

# 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
二、遊戲世界觀(遊戲性).....	6
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.....	8
2.6 遊戲設定.....	8
2.7 遊戲道具介紹.....	12
2.8 遊戲風格.....	12
三、遊戲內容與機制.....	13
3.1 遊戲流程.....	13
3.2 關卡設定.....	13
3.3 關卡架構.....	14
3.4 遊戲循環圖.....	14
3.5 遊戲介面.....	15
3.7 遊戲操作.....	17
3.8 遊戲開發工具.....	17
四、成員分工內容.....	17
4.1 專業技能.....	17
4.2 分工.....	17
五、甘特圖.....	18
六、參考文獻.....	18

## 一、緒論

### 1.1 背景與動機

台灣是一個道佛教結合的國家，農曆七月十五中元節，在道教中是超度四方餓鬼，以寺廟為中心做法會，而佛教中則是盂蘭盆節時普渡眾僧，在台灣就將兩者融合在一起，成為一個祭拜孤魂野鬼的節日，延伸出鬼門開、鬼門關等習俗。

在這不斷進步的社會中，現代人一天的時間被各種事物佔據，傳統文化也逐漸被簡化，老一輩知道的東西對現代人來說都是新奇的事物。

能用現代的方式來介紹台灣文化，玩一場遊戲，讓現代人可以輕鬆參與中元節。透過不同的視角，感受一下這場獨特的節慶，不僅有趣，還能更深刻地理解台灣的文化傳統。

### 1.2 遊戲類型

2D 卷軸、跑酷遊戲、雙人合作遊戲

### 1.3 遊戲市場分析

2D 卷軸遊戲

SWOT 分析：

S(優勢)

- 歷史悠久的經典：2D 卷軸遊戲有著豐富的歷史，許多經典作品如《超級瑪利歐》等深受玩家喜愛，形成了忠實的玩家基礎。
- 簡單直觀的操作：2D 卷軸遊戲通常具有簡單、直觀的操作方式，使得新玩家容易上手，同時也滿足了喜歡簡約遊戲風格的玩家。
- 適應多平台：由於 2D 卷軸遊戲相對輕量，容易在不同平台上運行，包括遊戲機、手機、平板電腦等，這擴大了遊戲的受眾範圍。

W(劣勢)

- 技術相對較舊：2D 卷軸遊戲可能在視覺效果和技術方面相對較舊，與現代高度進化的 3D 遊戲相比，可能在某些方面缺乏競爭力。
- 市場飽和：由於長時間的存在，2D 卷軸遊戲市場可能變得飽和，玩家對於新作品的需求可能相對減少，需要不斷創新以吸引注意。

O(機會)

- 創新遊戲機制：遊戲開發者可以通過創新的遊戲機制和敘事方式，打破 2D 卷軸遊戲的傳統模式，吸引更多玩家的關注。
- 跨平台和移動平台：利用跨平台發布，將 2D 卷軸遊戲引入移動平台，如手機和平板電腦，以擴大遊戲的受眾。

T(威脅)

- 競爭激烈：由於 2D 卷軸遊戲的廣泛存在，競爭可能變得非常激烈，遊戲開發者需要努力創新以脫穎而出。

- 技術變革：遊戲技術的快速變革可能對 2D 卷軸遊戲產生壓力，需要不斷更新以應對市場變化。

#### 1.4 遊戲特色

- 1、用卷軸的方式隱藏起場景的變化，畫面的移動帶給人不同的視覺效果
- 2、包含場景解謎和追逐躲藏元素
- 3、體驗不同視角的普渡文化
- 4、雙人合作享受互相幫助、陷害的感覺

#### 1.5 競品分析

1、空洞騎士（Hollowknight）：一款 2D 冒險遊戲。動作冒險遊戲。遊戲故事講述一位小騎士所進行的冒險，前往探查一座荒廢多時的昆蟲王國聖巢（Hallownest）。在旅途中探索未知地區、擊敗敵人、收集物品和護符、認識各式各樣的蟲，並解開這座王國隱藏的歷史與秘密，並在過程中了解自身的使命，最後成為空洞騎士。

##### SWOT 分析

##### S(優勢)

- 藝術風格和音樂：遊戲以美麗的 2D 藝術風格和引人入勝的音樂而聞名，這為玩家提供了獨特而令人沉浸的遊戲體驗。
- 深度的敘事：故事情節豐富，隨著玩家的進展而逐漸展開，吸引了玩家對遊戲世界的好奇心。
- 探險和解謎：遊戲設計了廣大的區域，充滿了解謎和探險元素，增加了遊戲的耐玩性。

##### W(劣勢)

- 學習曲線：遊戲的難度相對較高，可能使一些新手玩家感到挫折，降低了進入遊戲的門檻。
- 缺乏中文本地化：遊戲可能因缺乏中文本地化而對中文使用者不夠友好，限制了潛在的玩家群體。

##### O(機會)

- 擴充內容和更新：透過定期的擴充內容和更新，可以持續吸引現有玩家和吸引新的玩家，延長遊戲的生命週期。
- 跨平台和移動平台發展：將遊戲引入其他遊戲平台和移動平台，擴大受眾基礎，提高遊戲的可達性。

##### T(威脅)

- 競爭壓力：在獨立遊戲市場中，有許多競爭對手，可能對《Hollow Knight》的市場份額造成影響。
- 技術變革：遊戲產業的技術變革可能使得一些過時的遊戲元素變得不吸引人，需要不斷更新以應對市場變化。

2、超級瑪利歐兄弟：是任天堂於 1985 年發售的橫版過關遊戲，是電子遊戲領域的代表作之一，其遊玩模式、配樂及 2D 設計風格世界聞名。玩家控制瑪利歐從庫巴手上設法營救碧奇公主。瑪利歐的弟弟路易吉只能在遊戲的多人模式中作為第二玩家加入，其角色情節與瑪利歐完全相同。

#### SWOT 分析

##### S(優勢)

- 品牌知名度：超級瑪利歐兄弟是全球最著名的遊戲之一，具有極高的品牌知名度和認知度。
- 創新遊戲設計：該遊戲引入了多項創新設計，如滾動螢幕、多層級關卡，為當時的遊戲創造了新的標準。
- 遊戲機制簡單易懂：遊戲採用簡單的橫向滾動方式，讓玩家可以輕鬆上手，提升了遊戲的可玩性。
- 長壽命和持續影響：遊戲奠定了超級瑪利歐系列的基礎，至今仍然活躍，並影響了整個遊戲產業。

##### W(劣勢)

- 過度依賴品牌：長期以來，超級瑪利歐兄弟系列可能會面臨過度依賴品牌的問題，需要不斷創新以保持新鮮感。
- 技術限制：由於原始版本是在技術有限的情況下開發的，可能受到當時技術水平的限制。

##### O(機會)

- 新平台和技術：利用新的遊戲平台和技術，如虛擬現實、增強現實等，為超級瑪利歐兄弟系列創造新的遊戲體驗。
- 全球市場擴張：將遊戲引入新的地理區域和市場，吸引更多的玩家，尤其是在新興市場中尋找機會。

##### T(威脅)

- 競爭壓力：隨著遊戲行業的競爭不斷激烈，超級瑪利歐兄弟系列可能面臨來自其他品牌的競爭壓力。
- 技術變革：遊戲技術的快速變革可能要求系列不斷適應新技術，否則可能失去吸引力。

## 二、遊戲世界觀(遊戲性)

### 2.1 創意發想

頭城搶孤活動文獻上的最早記載為清道光年間，相傳因當時烏石港與中國的通商交易，由中國傳入，而頭城搶孤也和蘭陽平原的開發關係密不可分，早期漢人離鄉背井渡海來臺，移墾過程歷經天災、疾病與戰爭，往生者魂無所歸，因此，地方居民便在每年農曆 7 月，集資舉辦普渡法會超渡亡魂，並在最後一天的鬼門關之夜，舉行盛大的搶孤儀式，以表對先民的追念。

搶孤活動以組為單位，合作爬上十餘公尺的孤棚，搶奪孤棧上的供品與旗幟，清朝末年與民國初年均曾因其危險性及戰爭因素下令禁止。民國 80 年(公元 1991 年)宜蘭頭城將其改善並恢復舉辦，也增加了許多安全措施，而頭城搶孤發展，也從賑濟孤苦，演變為選手競技，最後成為結合觀光與體育的民俗表演活動。

### 2.2 遊戲世界觀

農曆七月，現代的台灣社會。

### 2.3 遊戲平台

PC 遊戲

### 2.4 故事大綱


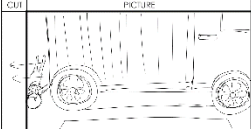
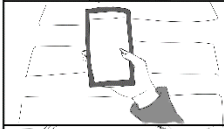
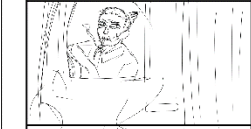






#### 2.4.1 故事劇情

小恩出車禍後在現世遊蕩，遇見十幾年前離世在人間流蕩的老鬼小威。小威告訴小恩說一旦被鬼差抓到後，就只能待在地府過生活，無法再留在人間看自己的親人與花花世界，所以小威遲遲未報到冥府，也因為如此，開始帶領小恩進行躲避鬼差的冒險。可惜的是，最後還是被鬼差抓到送往冥府。

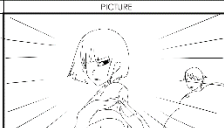

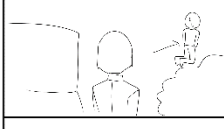


這段日子裡，天天過著餓肚子的生活，在冥府中小恩和小威也體驗到想念人世間的親人與滿滿的食物，有天他們聽到其他鬼魂在訴說農曆七月即將到來，因此開始討論該怎麼一起到鬼門。在農曆七月來臨，鬼魂蓄勢待發，穿越障礙進入鬼門回人間。

普渡時間到，鬼魂爭相搶食，小恩和小威也參與搶食的戰鬥。結束後，他們回地府時面臨鬼差追趕，最大 BOSS 鍾馗現身，小恩和小威需謹慎行事，避免被抓。

## 2.4.2 動畫分鏡

No. 1					No. 2				
CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SFX	TIME	CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SFX	TIME
		女主正在滑著手機減馬路		5s			司機注意到自己好像撞到人了 為了不要賠償太多 打算回去再碰一次		5s
		滑著手機走在斑馬線上		5s			開車門 要確認一下是不是碰死了		5s
		一台卡車行駛而來		5s			主角被碾過去的特寫		3s
		並且撞了上去 沒有減速 直到後才停了下來然後大貨車倒過		3s			確認了主角的鼻息 是已經死亡了		3s
				5s			確認完才即職說 1. 殺人啦！！ 2. 死人啦！！		0.5s

## 開頭動畫

No. 1				
CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SFX	TIME
		小恩被鬼差抓住了 小恩：阿我還沒到家欸 (定中景)		3s
		鬼差：放心我們頭七 會讓你回家的好嗎 (特寫近景)		3s
		正在逃離現場 鬼差：還有你別逃了小威 躲多久了該走了 (定格遠景)		3s
		慢慢飛回現場 小威：妳都你啦萌萌新 像吞吞的害我們被抓 (拉近中景)		3s
		小恩：對不起我第一次當鬼 有點緊張 (定格遠景) 鬼差：好了走了		3s

## 第一章片尾



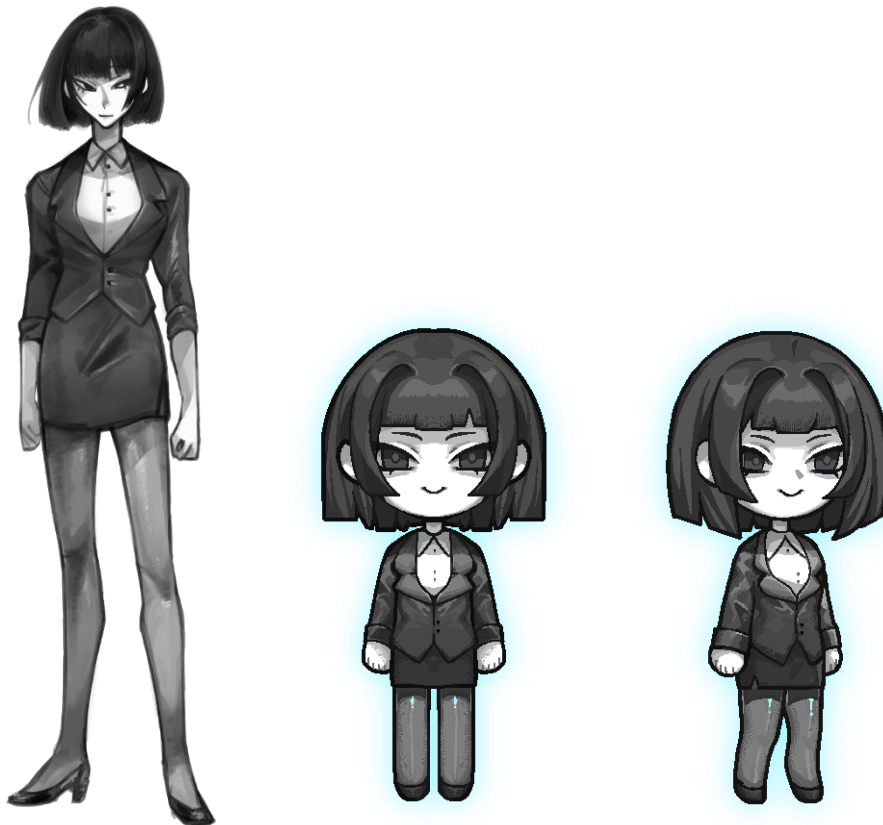
## 2.5 遊戲性與特色

- 1、用卷軸的方式隱藏起場景的變化，畫面的移動帶給人不同的視覺效果
- 2、包含場景解謎和追逐躲藏元素
- 3、體驗不同視角的普渡文化
- 4、雙人合作享受互相幫助、陷害的感覺

## 2.6 遊戲設定

### 2.6.1 主角設定

恩雅：鬼，是凱威的妹妹，因為意外死亡的鬼魂，生前是個普通的上班族，死後也是個普通的鬼，在差點被鬼差抓到的時候，意外觸發玉佩擋下攻擊，因此有了防護的能力。攻擊力較弱速度快，長按出現防護罩抵銷所有攻擊，持續兩秒。



凱威：童年早夭的鬼，是恩雅的哥哥，因為死亡時間長所以自稱是老大，非常自信，有一個執念是想要看到未出生的弟弟妹妹，結果死了之後忘記這個執念只是覺得不能離開就一直躲著鬼差，因為體型小所以沒被抓到過。攻擊力強，速度較慢，長按重擊。



### 2.6.2 場景設定

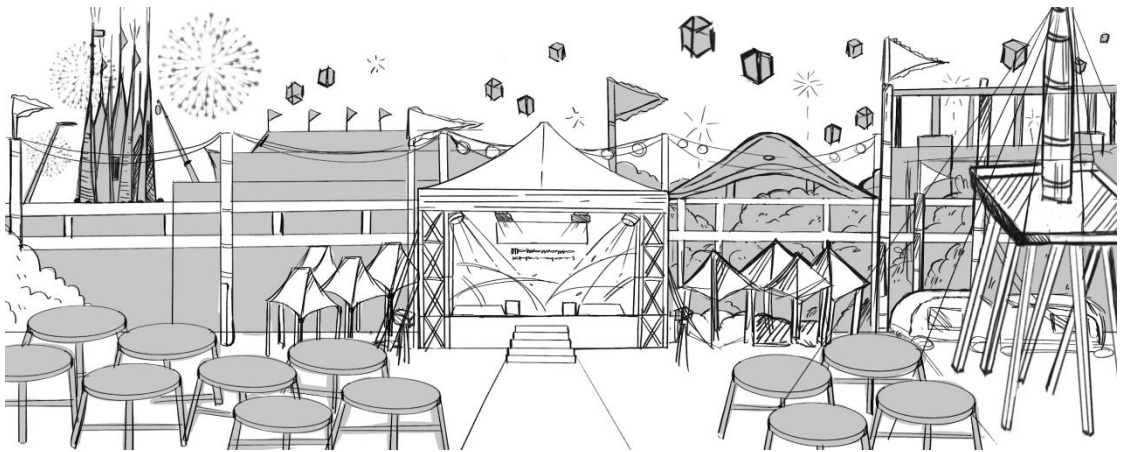
人間、地府、鬼門和街道，會因時間有細微的變化。



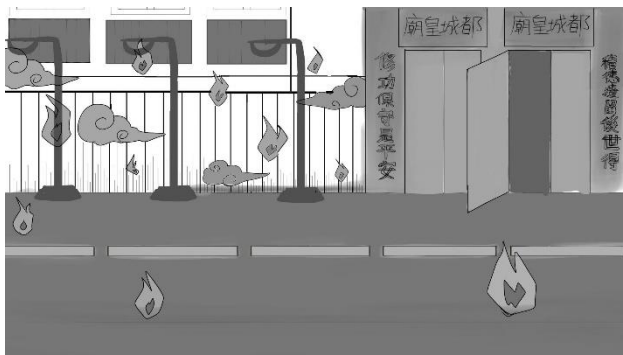
第一關場景彩圖



第二關場景示意圖



第三關與第三關番外場景示意圖



第四關場景示意圖

### 2.6.3 物件設定

- 車禍現場：小恩生前最後場景，可以在這個場景中撿到小恩的玉珮，還可以偷聽警察和司機對話。
- 變電箱：可以跳上去。
- 紅綠燈：會有闖紅燈的車子經過，沒有停下來就會被撞到。
- 石頭：地府的障礙物，會在路上阻擋鬼的移動，可以使用攻擊消除
- 石敢當：人間風水常用吉祥物，擋煞、化煞、化解路沖，安定家宅，並讓全家人運勢興旺。只能使用合體技去震碎。
- 供品：普渡時祭拜的物品(金紙、食物)，讓鬼們搶奪，搶到可以增加能量。
- 孤棚：搶孤時搭建的台，提供搶孤活動進行(第一階段，五人以疊羅漢方式幫助攻擊手在一小時內搶下柱子中間的紅繩，但如果支撐不住，或攻擊手跌回地上，需要重新開始，然後在第二階段，只能以剩下的白布幫助攻頂能夠首先取得棧頂的「順風旗」就算奪標。而民間相信搶得順風旗的人，可以獲得神鬼的庇護。)

### 2.6.3 NPC 設定

- 司機：衝撞小恩的兇手，在與警察對話仍嘴硬狡辯，試圖減輕罪責。  
(司機圖)
- 鬼差：黑白無常、色違無常，負責接引人死後的鬼魂進入地府，引領新死的鬼魂之外，主要在捉拿惡鬼。主角們要躲避他們。(下左)



- 其他餓死鬼：鬼門開時一起出來的鬼，因為肚子飢餓所以看到食物就搶，在主角眼中就是一副醜惡的樣貌。(上右)
- 鍾馗：著名的驅邪神祇，其形象大多為虎背熊腰，豹頭彪面，鷹鼻鯨口、龍額魚眼，臉上大把虬髯，威武果敢，身著朱紅色官服，頭戴烏紗帽，或仗劍，或持扇，腳踏惡鬼。在閩南以及台灣民間信仰，有「跳鍾馗」的儀式。在發生意外之處，或者是節慶、法會上，常會有道士或藝師打扮成鍾馗的模樣，手持寶劍比劃，有驅除邪魔之意。





## 2.7 遊戲道具介紹

玉珮：防護罩，家族流傳下來的護身符，可以避邪擋煞，抵擋鬼怪的攻擊，可持續 2 秒。整塊玉珮可以有著強大的力量，合體技可以鎮除畫面所有障礙。

花：枯萎的花，鬼差給予鬼的信物，讓鬼在人間可以順暢的行走，到有緣的家中花朵綻放，代表有緣，可以吃這家的食物。

## 2.8 遊戲風格

像素、色塊



示意圖(廖添丁- 稀代兇賊の最期、17 號當舖)



角色場景融合示意圖

### 三、遊戲內容與機制

#### 3.1 遊戲流程

第一關：被車撞動畫→遇到小威(1P 學會移動)、小威對話後加入隊伍(2P 學會移動)、閃避鬼差(學會閃避)→被鬼差抓到動畫

第二關：開頭動畫→跟隨火光、對障礙物發出攻擊(學會攻擊、合體技)→來到人間 or 被卡在地獄

第三關：開頭動畫→看到食物就吃(攻擊)、與對手搶食、閃避鬼差、參與搶孤(小遊戲非必須)→被鬼差抓到 or 餓死 or 成功活下來

第四關：動畫→一直往左走不能回頭、攻擊走得慢的鬼、閃避鬼差和鍾馗→進入鬼門關 or 被抓到受懲罰

#### 3.2 關卡設定

故事：

第一關：小恩出車禍後在現世遊蕩，遇見了小威，小威看著年紀輕輕卻已經是個死了十幾年的老鬼了，不過小威一直沒有去冥府報到，小恩被小威帶著開啟了躲避鬼差的生活。

第二關：被鬼差抓到後在地府過上安穩的生活吃不飽但餓不死的日子（沒人燒錢），直到一個重大節日的到來，鬼門開！這是一年中唯一能讓孤魂野鬼能夠吃飽飯的時候，每隻鬼都蓄勢待發。鬼門開當天家家戶戶會點亮燈籠為鬼們指引回家的道路，而地府中也會點亮冥火，鬼要跟著明亮的光，穿越重重障礙來到人間。

第三關：普渡時間到了，各位鬼都餓壞了，一回人間就對食物進行瘋狂的搶食，小恩和小威也無法避免，得想辦法不要讓自己看上的食物被搶走了！（第三關）

第三關番外：人間也有和餓鬼搶食類似的表演，只聽過但沒參加過的小恩興奮著拉著小威去圍觀。

第四關：七月快結束了，鬼門開啟的地方對於小恩和小威實在是有點遠，同一時間鬼差也在趕著每個鬼回去，被抓到不免要遭受懲罰，所以只能一邊閃避鬼差一邊回去了，時間快到後鬼差中還有一個最大的 BOSS：鍾馗，生前他可是驅鬼達人，把遇到的障礙都清除吧，也別被鬼差抓到了！

技能：

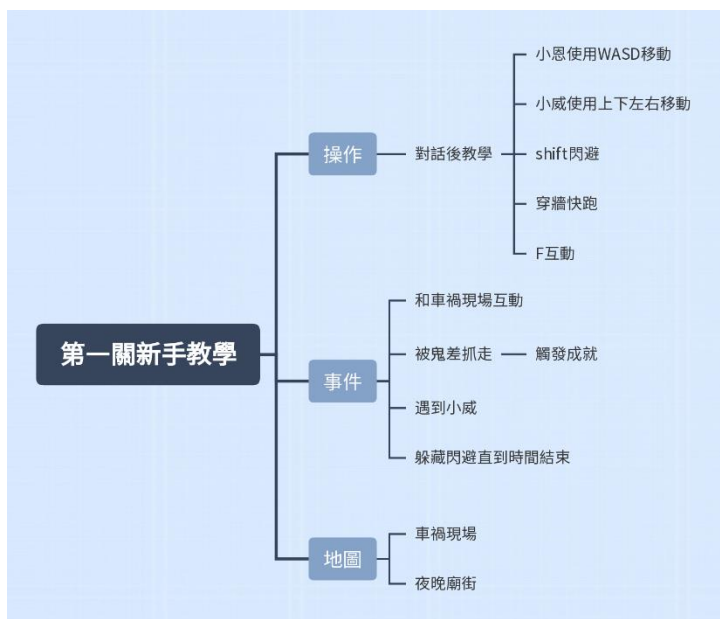
第一關：學習移動、閃避鬼差

第二關：學習攻擊、合體技

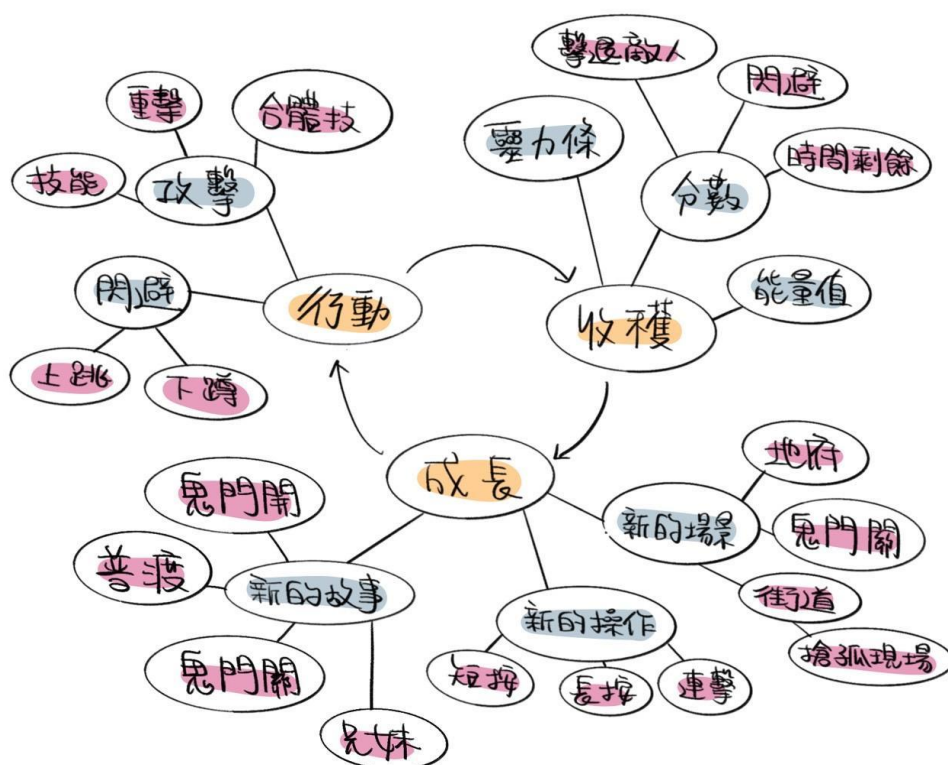
第三關：學習連擊

第四關：更強大的敵人、綜合運用

### 3.3 關卡架構



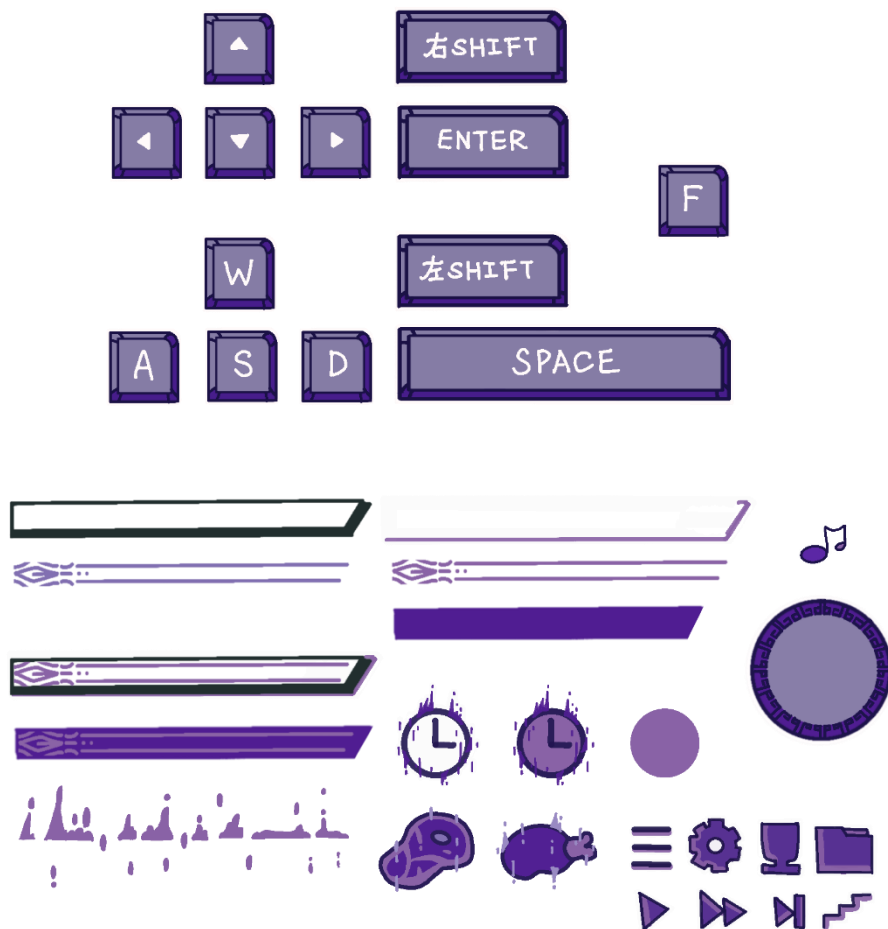
### 3.4 遊戲循環圖



### 3.5 遊戲介面







## UI/UX 設計

### 3.6 遊戲玩法

1. 攻擊系統(類似光遇發光)：
  - 短按可以攻擊、長按使用技能：來到人間後出現能量條，會隨著時間消散，當能量條消實則遊戲結束，吃東西可以恢復能量。
  - 長按食物可以吃東西，當有人 and 玩家搶食時須連點搶奪，搶奪失敗會讓能量條消失一截。
2. 計時：每一關都有時間限制，時間到將觸發結局，縮短整體遊玩時間。
3. 合體技：(第二關教學)兩人會有共同的靈力條，當同時按下攻擊鍵時會增加靈力，當滿值時同時按攻擊鍵即可使用，使用後能清空畫面障礙物。
4. 分數系統：吃東西、閃避鬼差可以得到分數，分數越高得到的結局評價不同，吸引玩家去挑戰各種結局。
5. 彩蛋：在第四關逃跑的過程中會小恩身上會掉出玉珮，小恩沒想到死後玉珮居還掛在自己身上，被小威看見後，驚訝的發現自己也有一塊，最後才發現原來它們是兄妹，小威是小恩他早夭的哥哥。

### 3.7 遊戲操作



功能按鍵	對應功能	功能按鍵	對應功能
方向鍵左右	1P 移動	方向鍵上下	1P 跳躍、下蹲
右 shift	1P 快跑	enter	1P 攻擊
A、D 鍵	2P 移動	W、S 鍵	2P 跳躍、下蹲
左 shift	2P 快跑	空白鍵	2P 攻擊
F	場景互動		

### 3.8 遊戲開發工具

Unity、Procreate

## 四、成員分工內容

### 4.1 專業技能

王韋婷：領導、文案、程式

蔡念慈：角色設計、後期特效

王彤：背景設計、文案

陳儀臻：角色設計、排版

王思婷：排版、剪輯、美術、彙整資訊

### 4.2 分工

王韋婷：企劃流程管理、劇本、程式

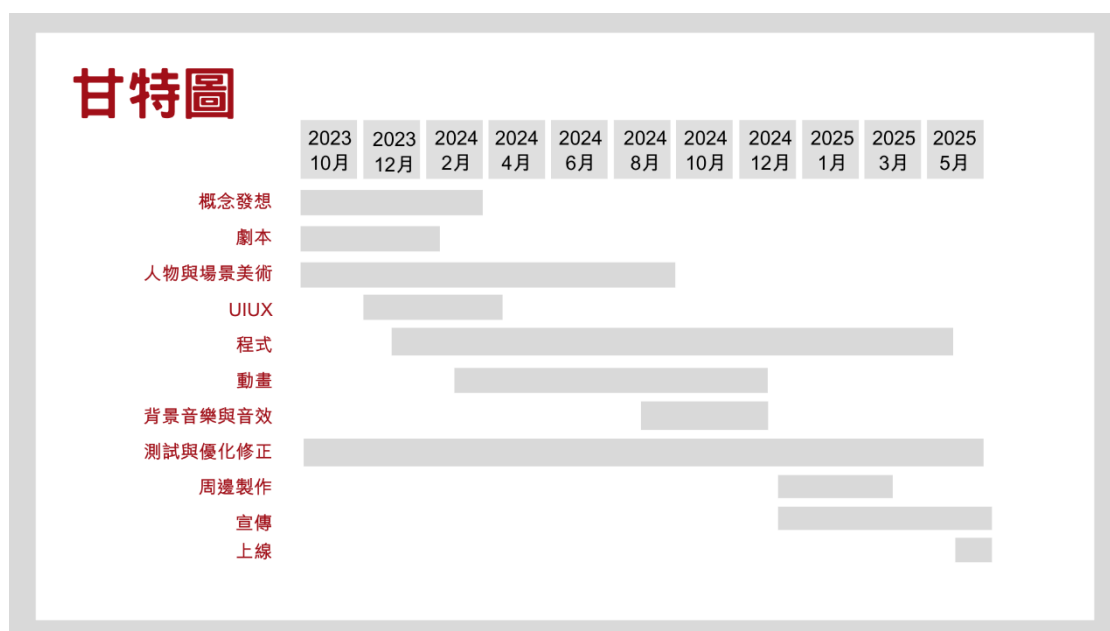
蔡念慈：動畫補間、分鏡、音效

王彤：背景、周邊設計、劇本

陳儀臻：角色立繪、動畫關鍵幀、上色

王思婷：UI/UX、上色、背景、書面排版

## 五、甘特圖



## 六、參考文獻

頭城搶孤：

[https://taiwangods.moi.gov.tw/html/landscape/1\\_0011.aspx?i=21](https://taiwangods.moi.gov.tw/html/landscape/1_0011.aspx?i=21)

黑白無常：

<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E9%BB%91%E7%99%BD%E7%84%A1%E5%B8%B8>

鍾馗：

<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E9%8D%BE%E9%A6%97>

中元普渡：

<https://www.storm.mg/lifestyle/4465732?page=1>