

致理科技大學

多媒體設計系

專題製作報告

普渡

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 二 年 十 二 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.....	6
2.6 遊戲設定.....	7
2.7 遊戲道具介紹.....	11
2.8 遊戲風格.....	11
三、遊戲內容與機制.....	12
3.1 遊戲流程.....	12
3.2 關卡設定.....	12
3.3 遊戲循環圖.....	13
3.4 遊戲介面.....	13
3.5 遊戲玩法.....	14
3.6 遊戲操作.....	14
3.6 遊戲開發工具.....	15
四、成員分工內容.....	15
4.1 專業技能.....	15
4.2 分工.....	15
五、甘特圖.....	15
六、參考文獻.....	16

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

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。

2.5 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。

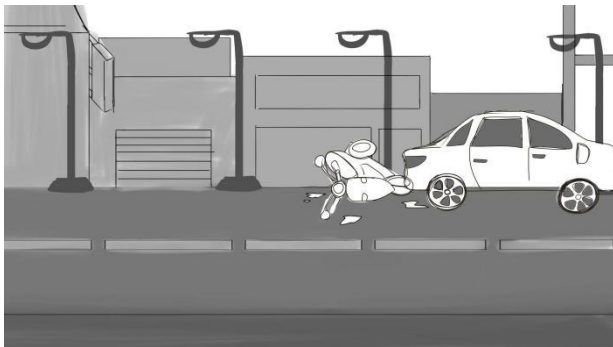


凱威：童年早夭的鬼，是恩雅的哥哥，因為死亡時間長所以自稱是老大，非常自信，有一個執念是想要看到未出生的弟弟妹妹，結果死了之後忘記這個執念只是覺得不能離開就一直躲著鬼差，因為體型小所以沒被抓到過。攻擊力強，速度較慢，長按重擊。



2.6.2 場景設定

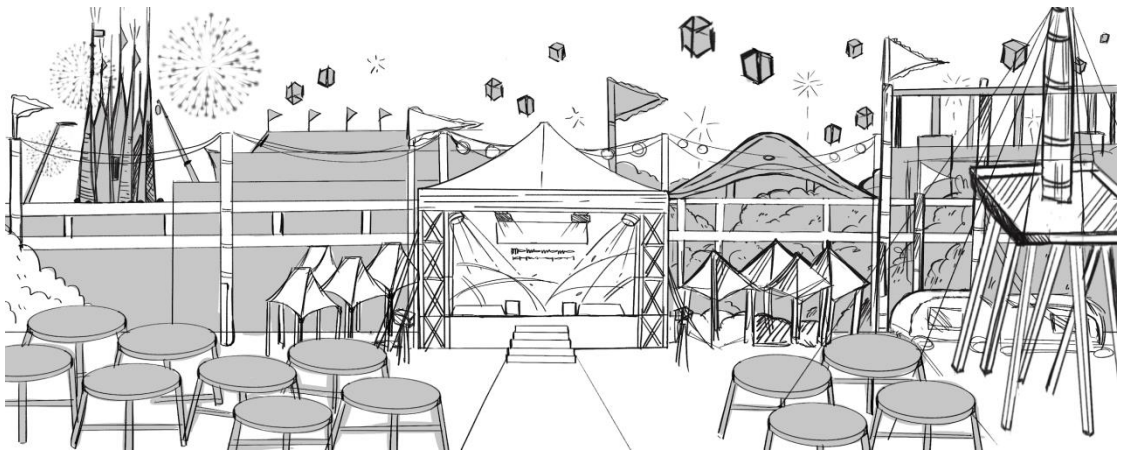
人間、地府、鬼門和街道，會因時間有細微的變化。



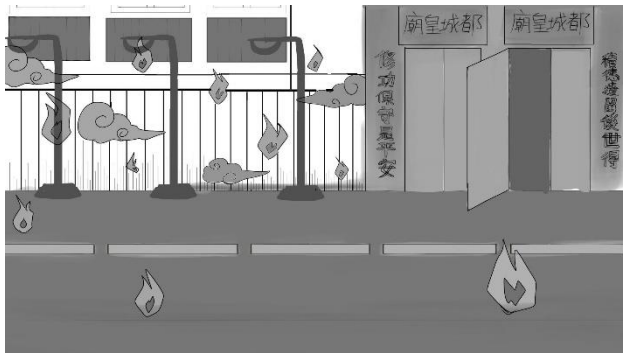
第一關場景示意圖



第二關場景彩圖



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

- 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。)

- 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。

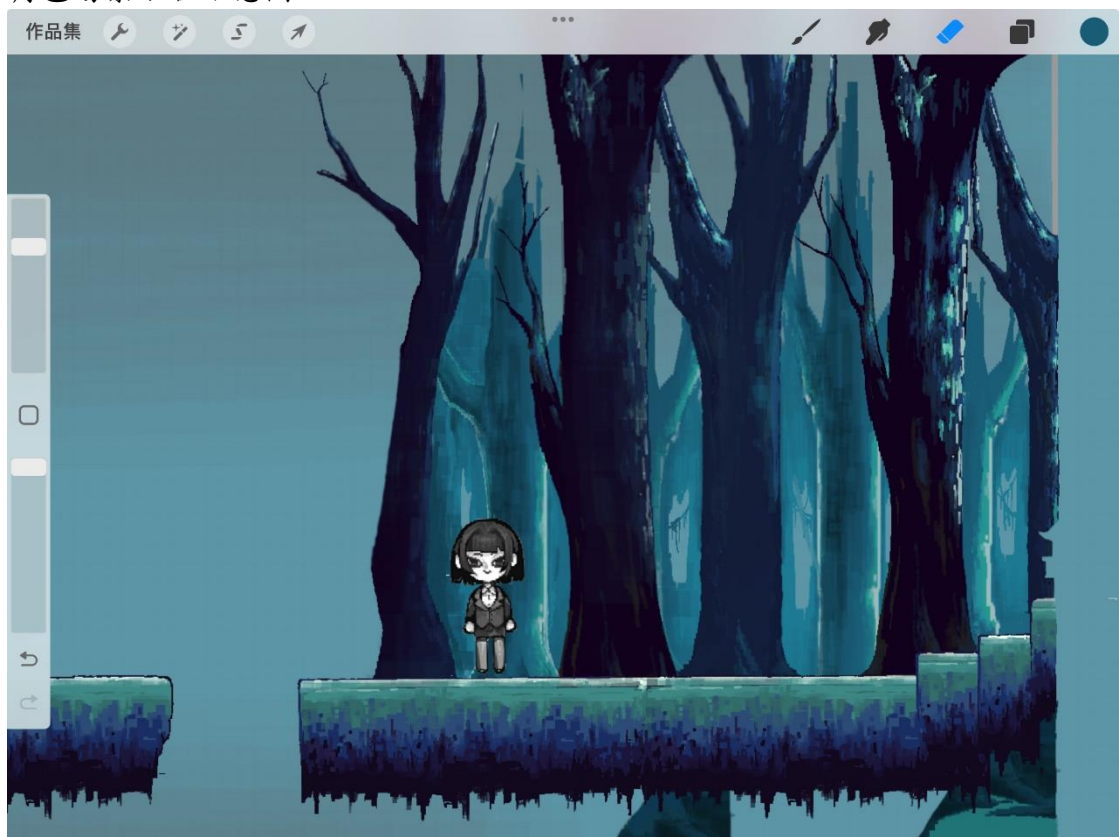
2.8 遊戲風格

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：

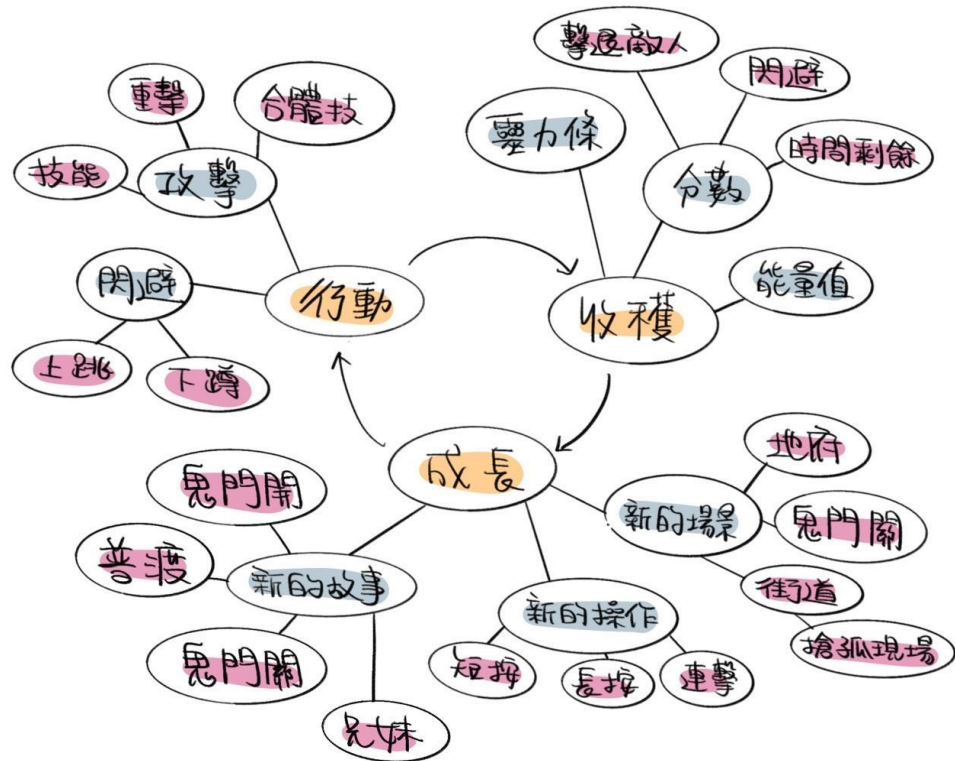
第一關：學習移動、閃避鬼差

第二關：學習攻擊、合體技

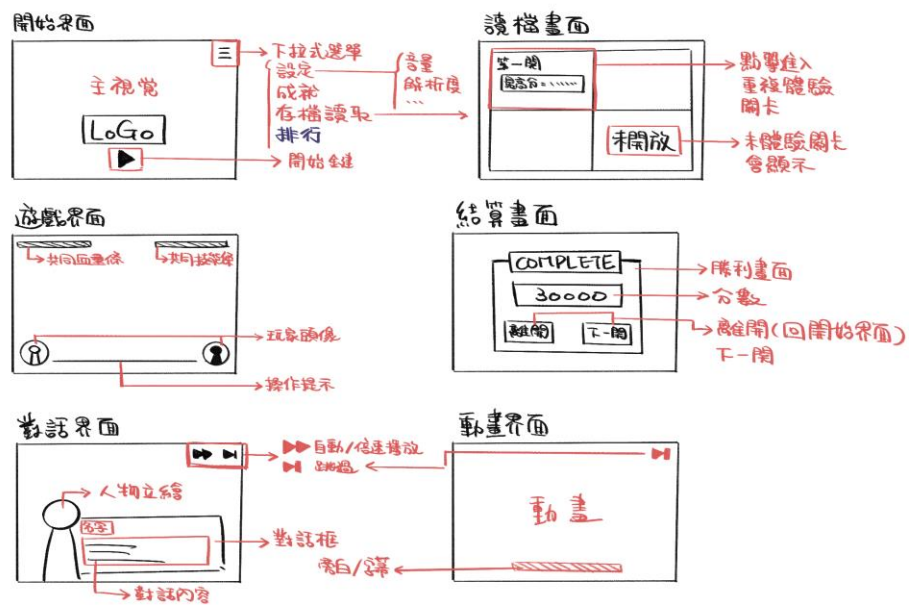
第三關：學習連擊

第四關：更強大的敵人、綜合運用

3.3 遊戲循環圖



3.4 遊戲介面



3.5 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調，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，當有人和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。

3.6 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

3.6 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

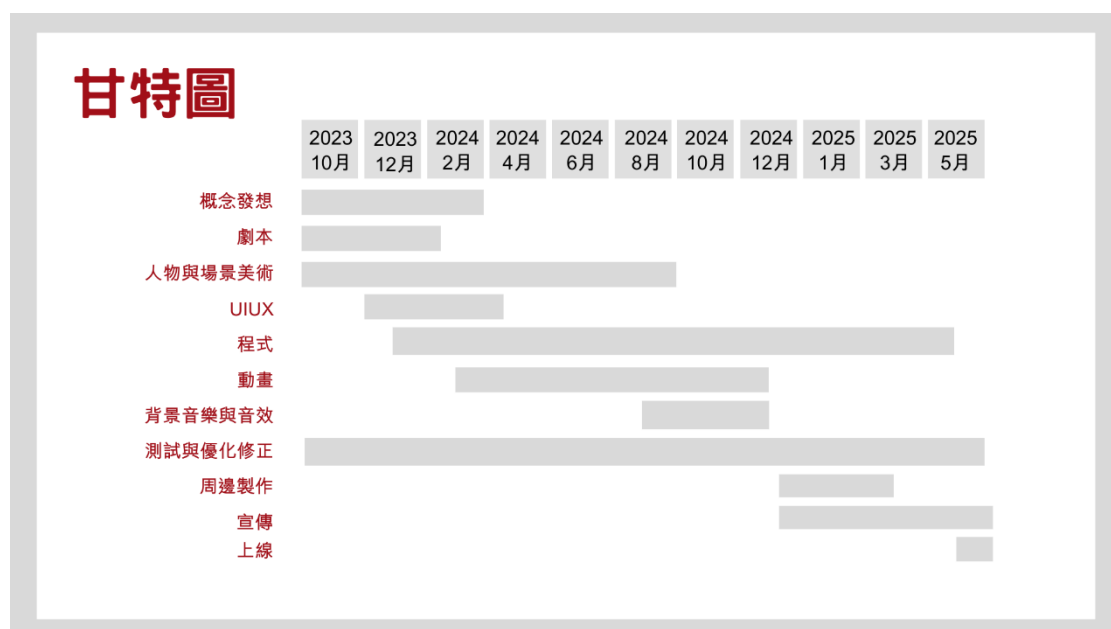
蔡念慈：動畫補間、分鏡、音效

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：UIUX、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/l_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>