

線上桌上型角色扮演遊戲－異童話

Online Tabletop Role Playing Game

- Monstrous Fairy Tale

遊戲企畫及開發

1 遊戲概論

本遊戲是一款 PC 上的多人角色扮演遊戲，玩家扮演虛擬世界中的一個角色進行遊戲，玩家通過操控遊戲角色來進行遊戲，而遊戲中的每一種職業都有它的獨特技能，玩家可以依照個人喜好選擇自己喜歡的職業。進入遊戲之後，每位玩家輪流在地圖上進行擲骰子，而在地圖上會有道具、訊息，玩家要在地圖上獲得更多訊息跟地圖，盡量多跟隊友討論，盡量做最適當的決定來逃脫密室。當血量歸零或走到結局的時候，則結束遊戲，而結束之後會依照我們的遊戲表現做結算，而遊戲的結局會依照你這場遊戲的表現而有不同的走向。

遊戲設計，利用 Unity 設計一款 TRPG 多人連線遊戲，使用者可操縱虛擬人物進行遊戲。TRPG：桌上角色扮演遊戲。強調團隊合作與破關解謎，是從『RPG』延伸出來的遊戲類型。『TRPG』注重玩家的合作，而『RPG』注重玩家角色等級。RPG：藉由故事劇情、任務來引導玩家進行遊戲。

2 遊戲內容及流程

在遊戲開始前我們需要在遊戲初始畫面選擇進入房間或建立房間，這些房間能夠讓好友或者是其他玩家一起進入遊玩。

遊戲一開始會有 4 個角色可供玩家選擇，在遊戲開始後，玩家需要在每回合 30 秒的時間輪流在地圖上收集道具和訊息，而道具也有分成幫助遊戲進行和阻礙遊戲進行兩種。角色執行技能或是取得道具則換到下一位玩家的回合。我們要盡力的生存，在獲得道具的同時也要注意是否拿到阻礙遊戲進行的道具，阻礙遊戲進行的道具會造成血量或者心理素質的損失。而適當的使用道具以及技能是非常的重要，可以使得我們更快速通關以及走向好的結局;反之如果未拿到關鍵道具的話，則會逐漸走向不好的結局。

當血量歸零或到結局的時候，則遊戲結束。結束之後，會依照我們的遊戲表現做結算。獲得越多幫助遊戲進行的道具和訊息，相對走到真結局的可能性也越來越高。

3 遊戲設定

3.1 遊戲初始介面



圖 3.1 遊戲初始介面

圖 3.1 為遊戲開啟時的第一個介面，圖中(1)所具備的功能為下：

(1)按上鍵盤中的 S 鍵，即會進入下一個畫面

3.2 遊戲連線畫面

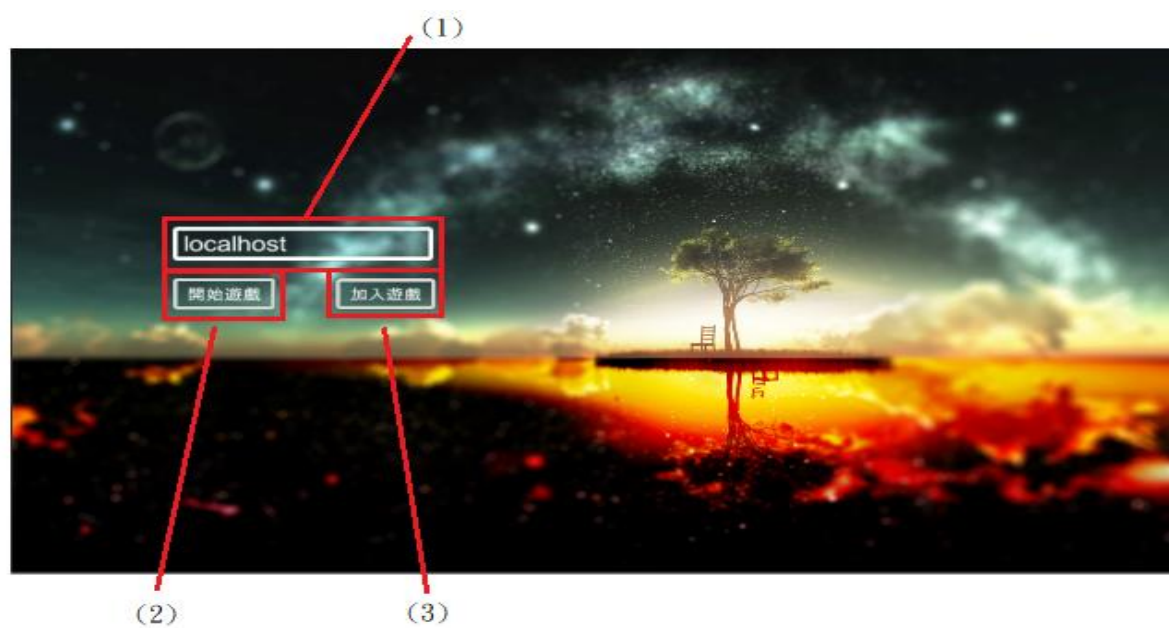


圖 3.2 遊戲連線介面

圖 3.2 為遊戲連線時的介面，玩家可以在這裡進行連線，圖中(1)、(2)及(3)所具備的功能為下：

- (1)可藉由鍵盤輸入固定 IP 來開始遊戲或加入遊戲
- (2)點選可成為房長且開設遊戲等待室
- (3)點選可進入區域網路或輸入固定 IP 的遊戲等待室

3.3 遊戲角色選取畫面



圖 3.3 遊戲角色造型選取介面

圖 3.3 為遊戲選擇角色的頁面，玩家可以自由選擇所要使用的角色，圖中(1)至(4)所具備的功能為下：

- (1)點選的話可選擇戰士為自己遊玩角色的造型
- (2)點選的話可選擇法師為自己遊玩角色的造型
- (3)點選的話可選擇盜賊為自己遊玩角色的造型
- (4)點選的話可選擇遊俠為自己遊玩角色的造型

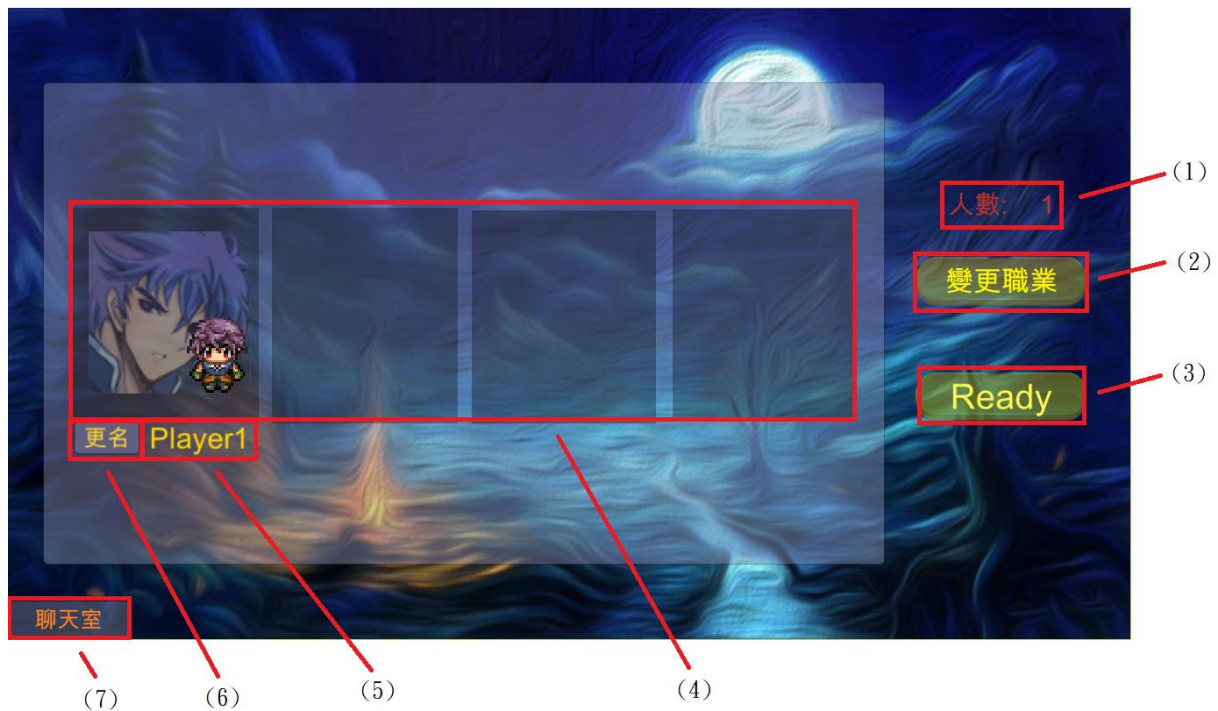


圖 3.4 遊戲角色選取後畫面

圖 3.4 為遊戲選擇角色後介面，可以看到該玩家角色選擇和名稱與目前人數，圖中(1)至(7)所具備的功能為下：

- (1)顯示房間玩家人數
- (2)點選的話可以回到圖 3.3 重新選擇職業
- (3)點選的話可以變成準備狀態，角色下方會顯示 ready，再次點選則會變成等待狀態，ready 也會不見，而房間裡的玩家都是準備狀態時，即進入遊戲
- (4)顯示玩家職業和玩家準備狀態
- (5)該角色名稱
- (6)點選的話更藉由鍵盤輸入來改角色名稱
- (7)點選的話可藉由聊天室功能與同伴溝通

3.4 遊戲介面



圖 3.5 遊戲劇情故事畫面

圖 3.5 為遊戲進行畫面，可以看到劇情故事的畫面，圖中(1)及(2)所具備的功能為下：

- (1)跳過故事引導介紹
- (2)此房間的故事引導介紹

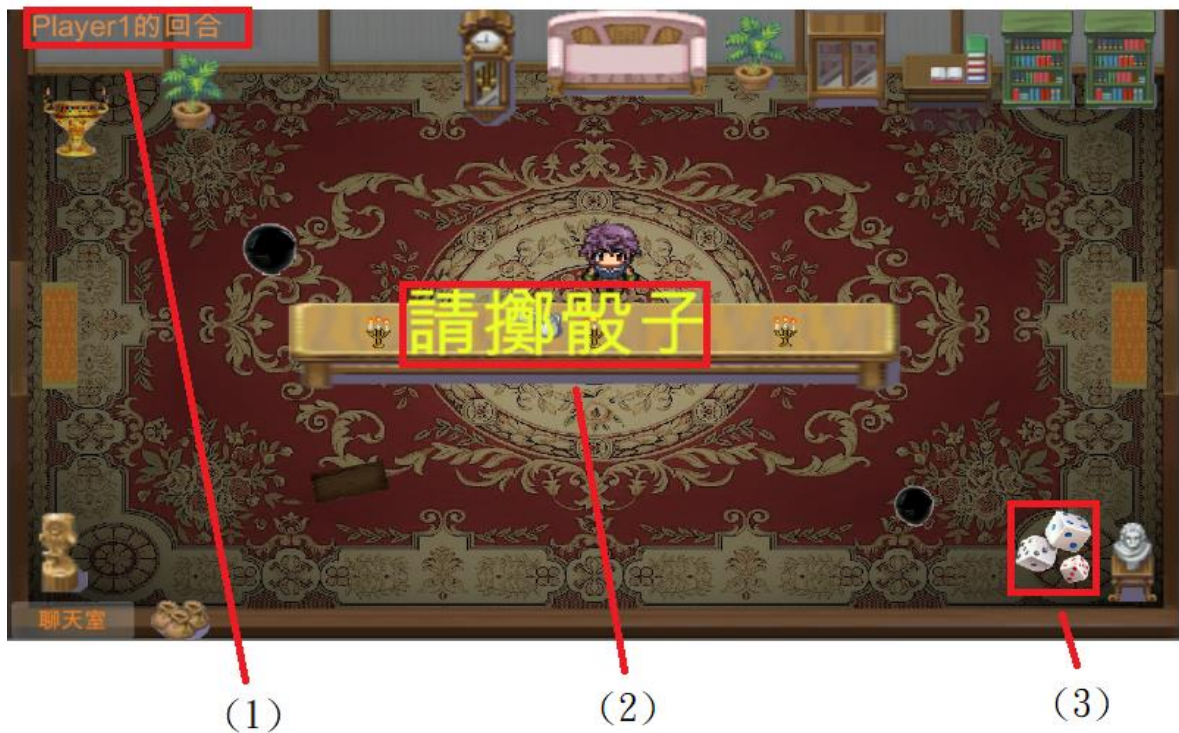


圖 3.6 遊戲擲骰畫面

圖 3.6 為遊戲擲骰畫面，圖中(1)、(2)及(3)所具備的功能為下：

(1)顯示誰的回合(圖為 Player1 的回合)

(2)遊戲的提醒訊息

(3)點選會決定遊戲的提示，越低的話，知道的提示越不重要；反之，越高的話，知道的提示則越重要



圖 3.7 遊戲畫面

圖 3.7 為可開始遊玩的遊戲的圖，紅框表示點選的話會出現圖 3.8 的樣子；藍框為遊戲角色；綠框則是道具欄，右上角 “New！”為有新道具。



圖 3.8 點選物品畫面

圖 3.8 為遊戲進行調查與使用技能畫面，圖中(1)所具備的功能為下：

(1)進行調查來試探機關或道具的藏匿處



圖 3.9 調查物品畫面

圖 3.9 為調查物品所出現的畫，圖中(1)至(4)所具備的功能為下：

(1)調查的項目(以書桌為例)

(2)遊戲角色

(3)遊戲的提醒訊息

(4)點選的話會出現擲骰子調查後的結果



圖 3.10 調查結果畫面

圖 3.10 為調查成功後所得到的訊息畫面，圖中(1)及(2)所具備的功能為下：

(1)86 是這是擲骰子的結果，超過 50 即是成功，成功的話會獲得訊息或得到物品，100 則是百面骰最高的結果

(2)調查成功所顯示的遊戲訊息

3.5 遊戲分數計算

表 3.1 遊戲分數計算

道具	分數
破損的筆記 1 和 2	各+100
7 顆寶石	各 +50
分針	+30
時針	+30
右門的鑰匙	+30
最後的鑰匙	+30
調查地上的物品 1	+10
調查地上的物品 2	+10
調查牆上的古老鐘	+10
調查鳥	+10
調查壞掉的地上木板	+10
調查桌子	+10
調查桌下的黑暗處	+10
調查右邊的蠟燭	+10
調查右門且開門	+10
調查魔法陣	+10
調查開關	+10
調查書櫃	+10
調查浴缸	+10
調查玩偶	+10
調查人	+10
調查蠟燭失敗	-10

分數為此遊戲其中一項設定，由過程中調查所獲得的分數在破關的時候總結，來看此次遊戲的體驗程度，如表 3.1

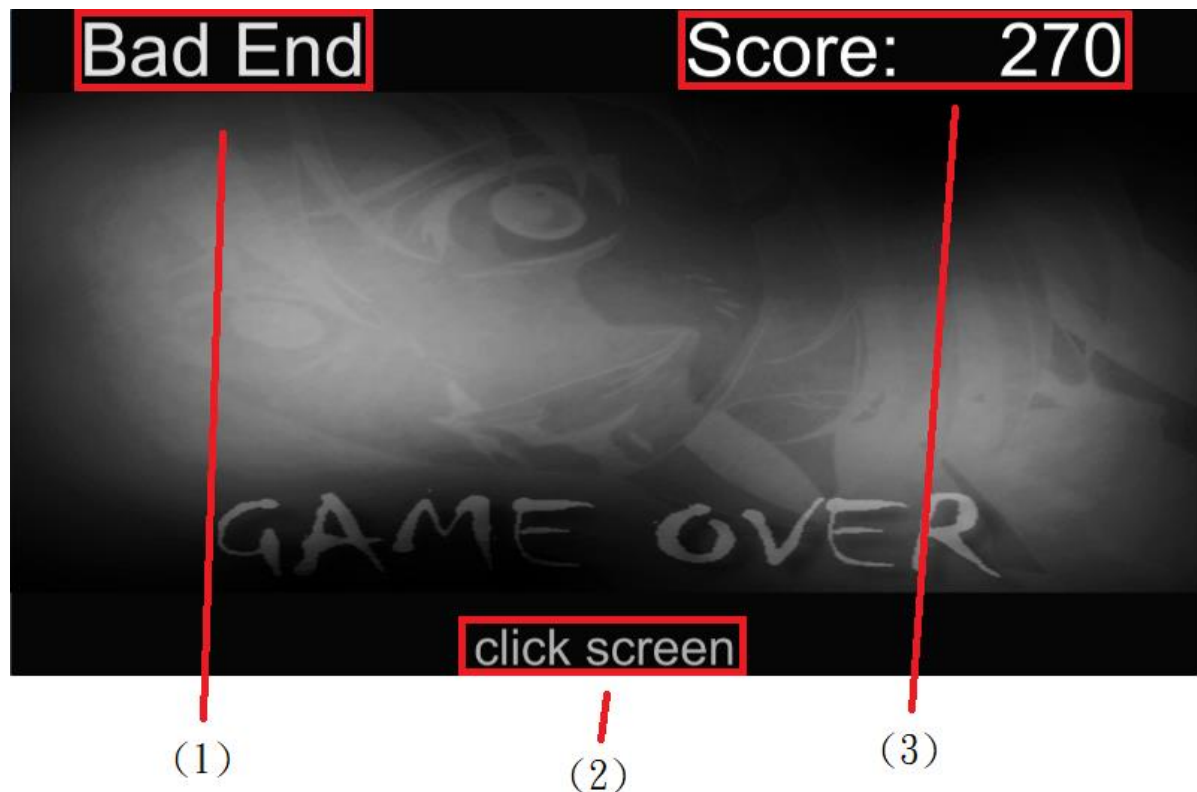


圖 3.11 遊戲結算畫面

圖 3.11 為遊戲結算畫面，圖中(1)、(2)及(3)所具備的功能為下：

- (1)其中一種結局(圖為 Bad End)
- (2)可點選螢幕重新遊戲
- (3)顯示分數(圖為 270)

4 劇情簡介

玩家都是被邪教徒利用人為意外將其綁架到這，為了當作祭品來召喚惡魔，但玩家這次卻因為注射昏迷藥物劑量太少，導致還沒當作祭品前就先醒來。

第一間房即是儀式房，而在第一間房所遺留的物品，即是上一群被當成祭品的人所故意留下的東西，而第二間房童話故事房也是當作惡魔的娛樂場所而已，而第三間房陰陽房原來只有白房間是為了讓實驗人員能盥洗，但卻因為上一次祭品裡的花子在逃亡時意外被殺死，導致產生出黑房間。

5 故事流程圖

圖 4.1 為儀式房(第一間房)完整流程圖。

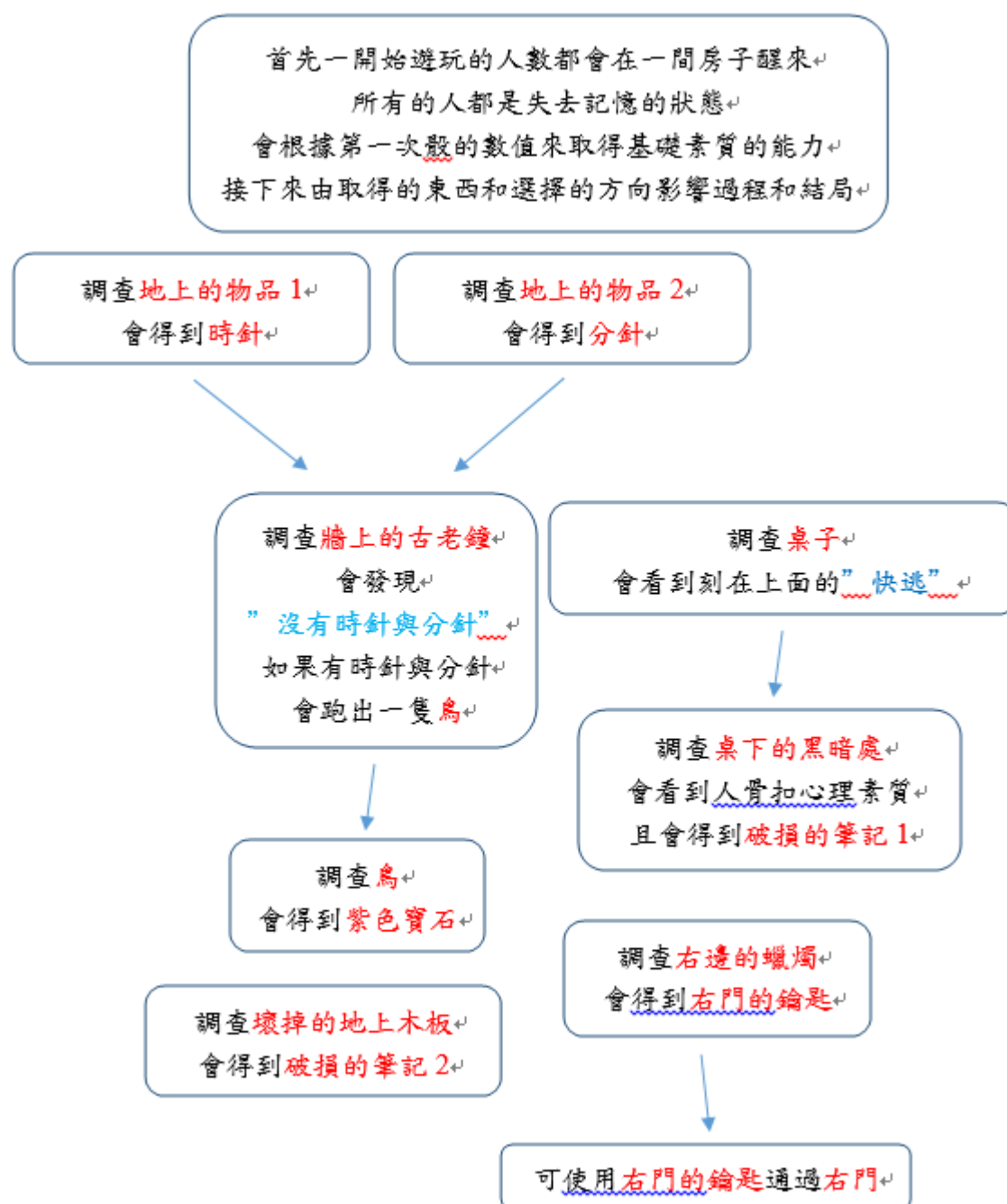


圖 4.1 儀式房流程圖

圖 4.2 為童話故事房(第二間房)完整流程圖。

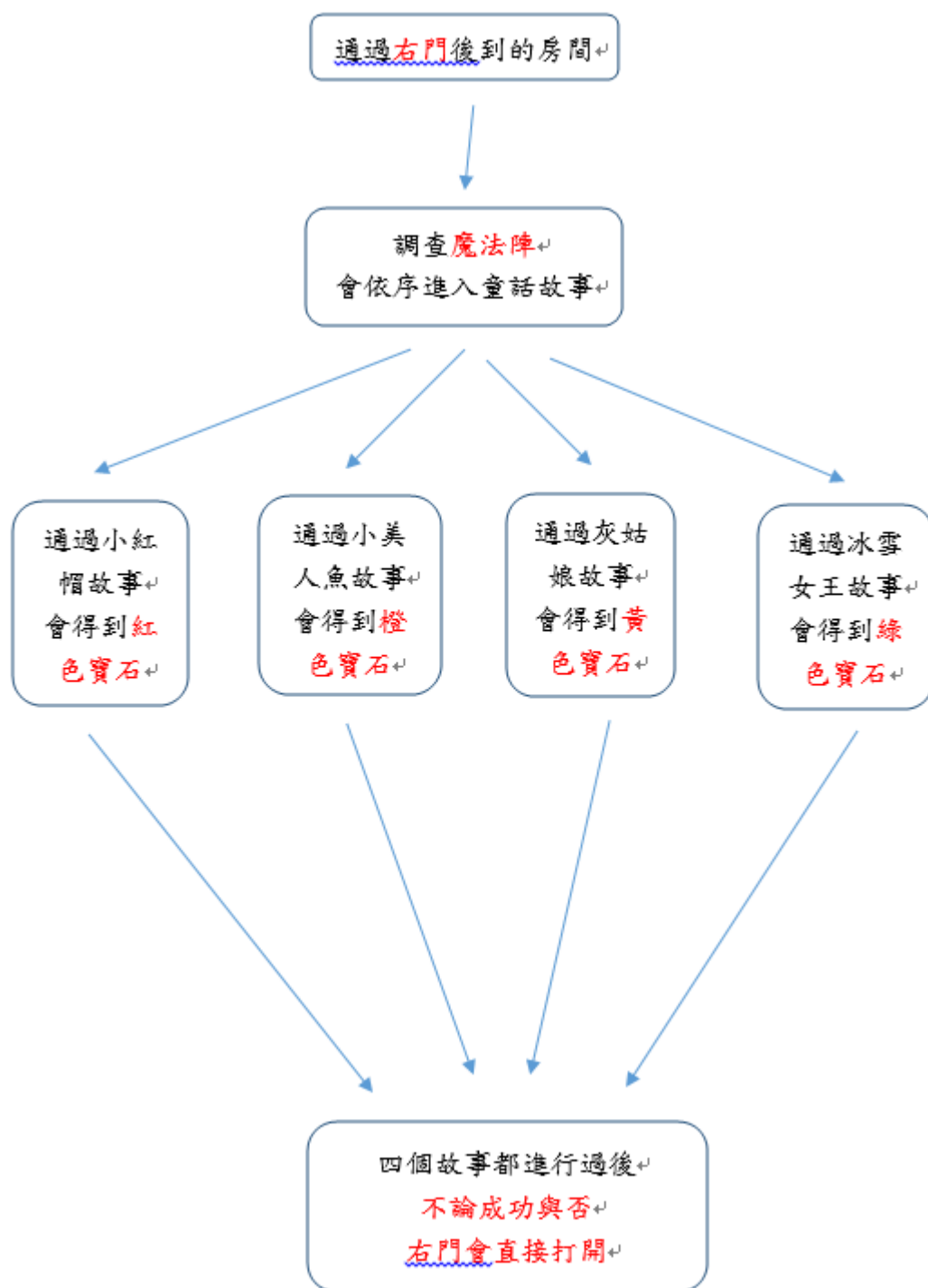


圖 4.2 童話故事房流程圖

圖 4.3 和圖 4.4 為童話故事完整流程圖。

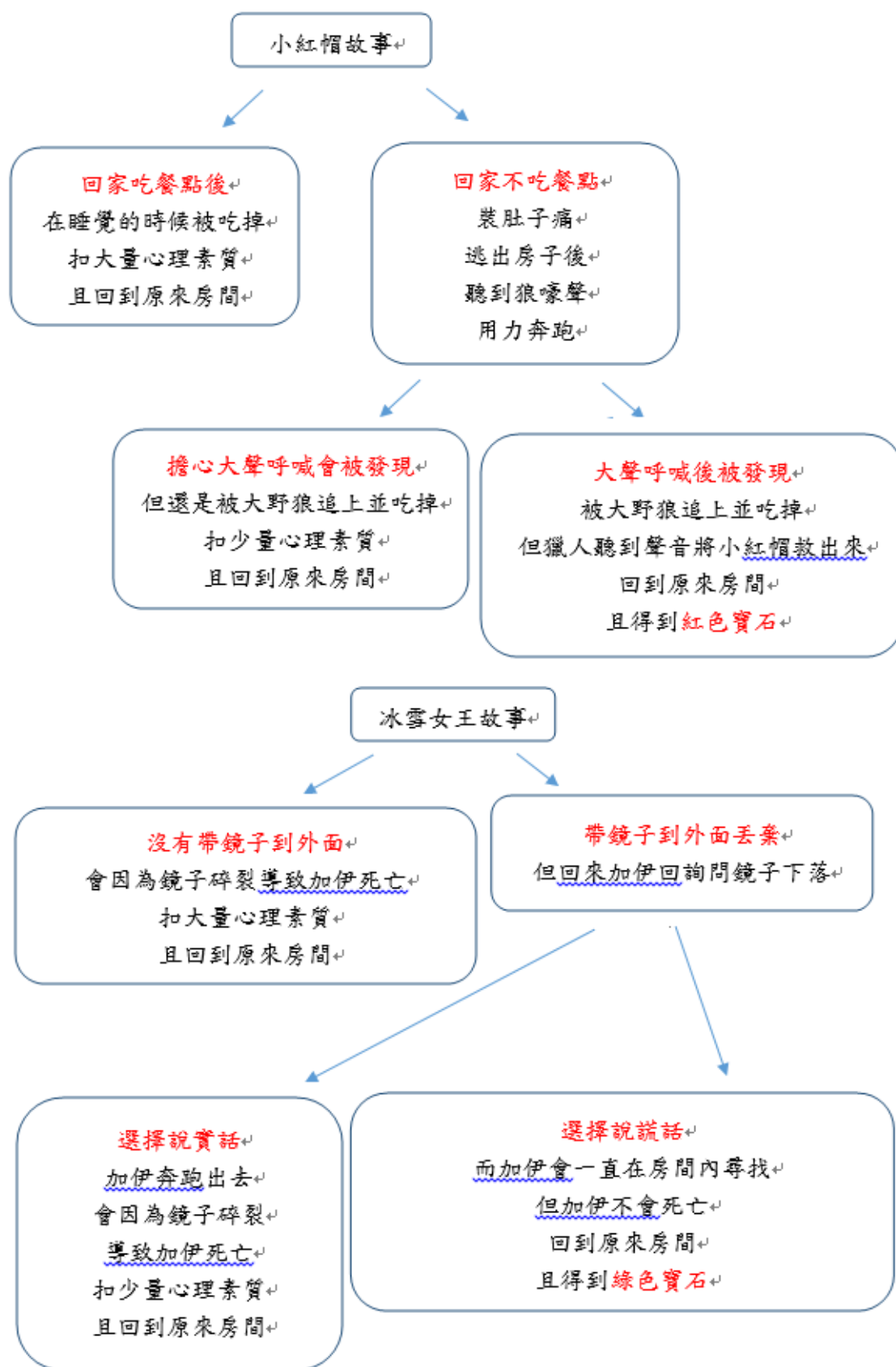


圖 4.3 小紅帽與冰雪女王流程圖

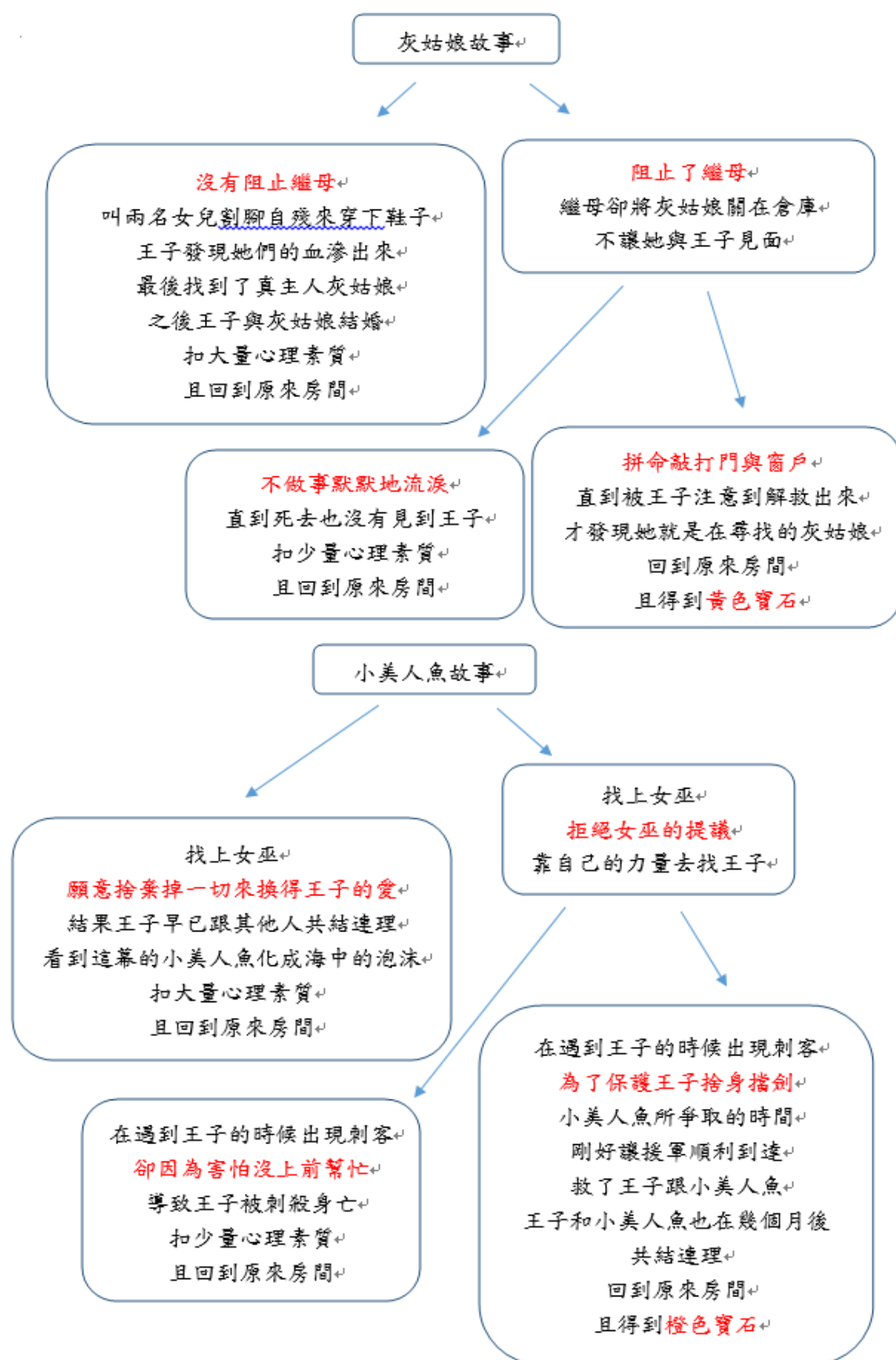


圖 4.4 灰姑娘與小美人魚流程圖

圖 4.5 為陰陽房(第三間房)完整流程圖。

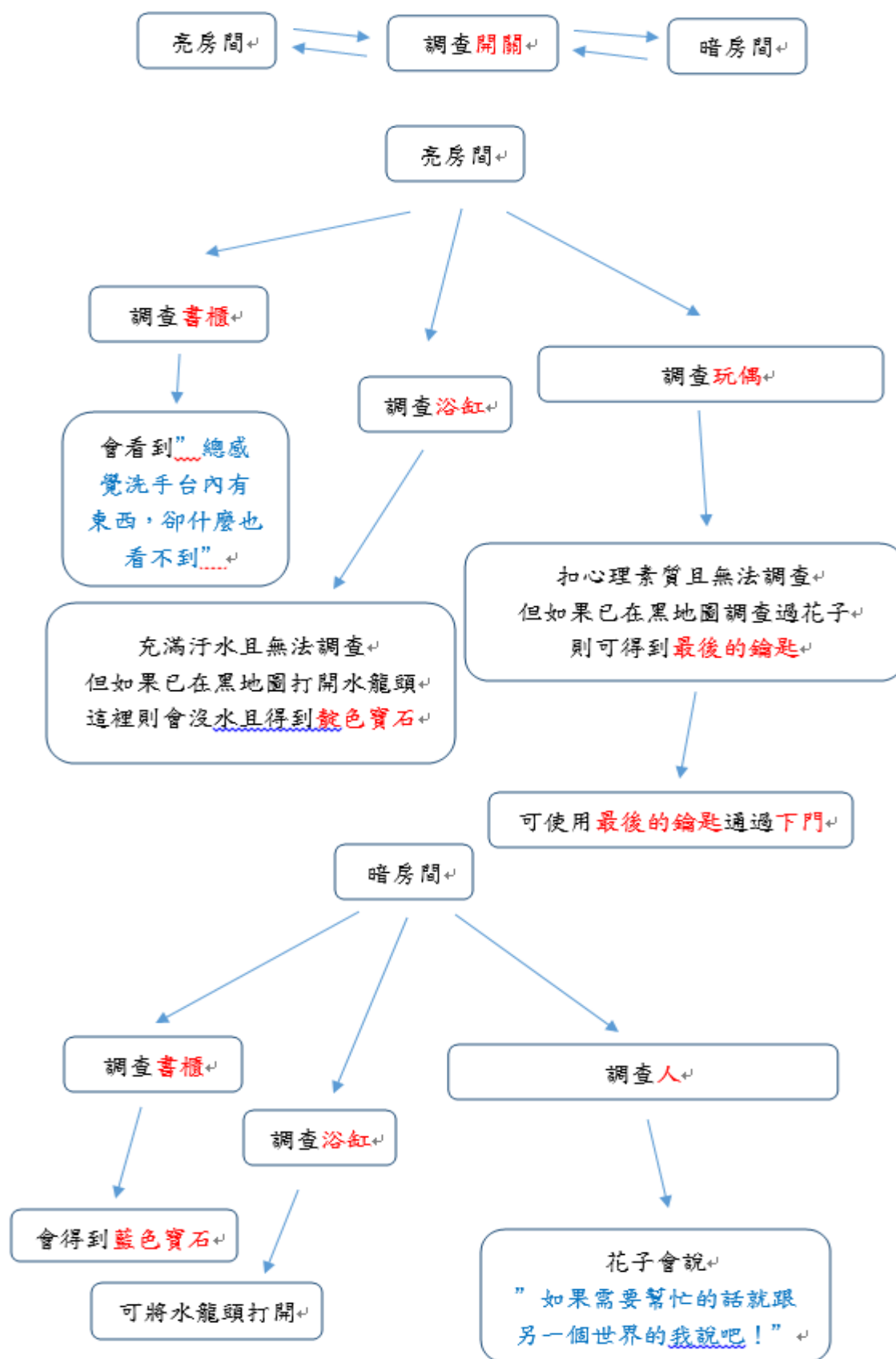


圖 4.5 陰陽房流程圖

遊戲實作過程與成果展示

1 遊戲成果

1. 玩家點選遊戲執行檔之後所進入的畫面，如圖 1.1。
2. 接著按鍵盤上的 S 鍵會出現的畫面，左方會有三個方框，分別為 IP 輸入欄、創立遊戲(房間)鈕以及加入以創立的遊戲(房間)鈕，如圖 1.2。



圖 1.1 遊戲開始畫面

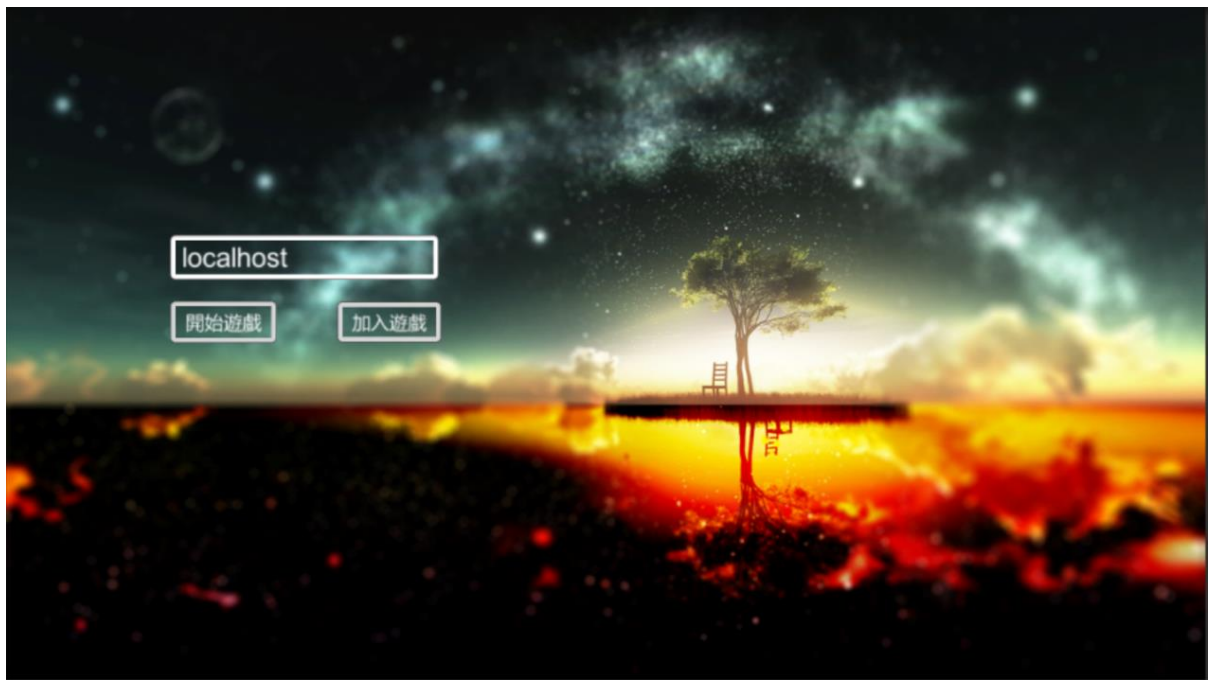


圖 1.2 創立和進入房間畫面

3. 首先必須由一位玩家創立房間，創立房間的那一為玩家僅須按開始遊戲，即可完成建立一個遊戲房。而其餘的玩則必須在 IP 輸入欄裡填上該創立房間玩家的電腦網路 IP，接著點選加入遊戲即可進入同一房間準備進行遊玩。
4. 進入房間後可以挑選四種造型中的其中一位，如圖 1.3。
5. 選擇完造型後的等待狀況，如圖 1.4，如按旁邊的變更角色即會回到 1.3 的畫面。



圖 1.3 造型選擇畫面

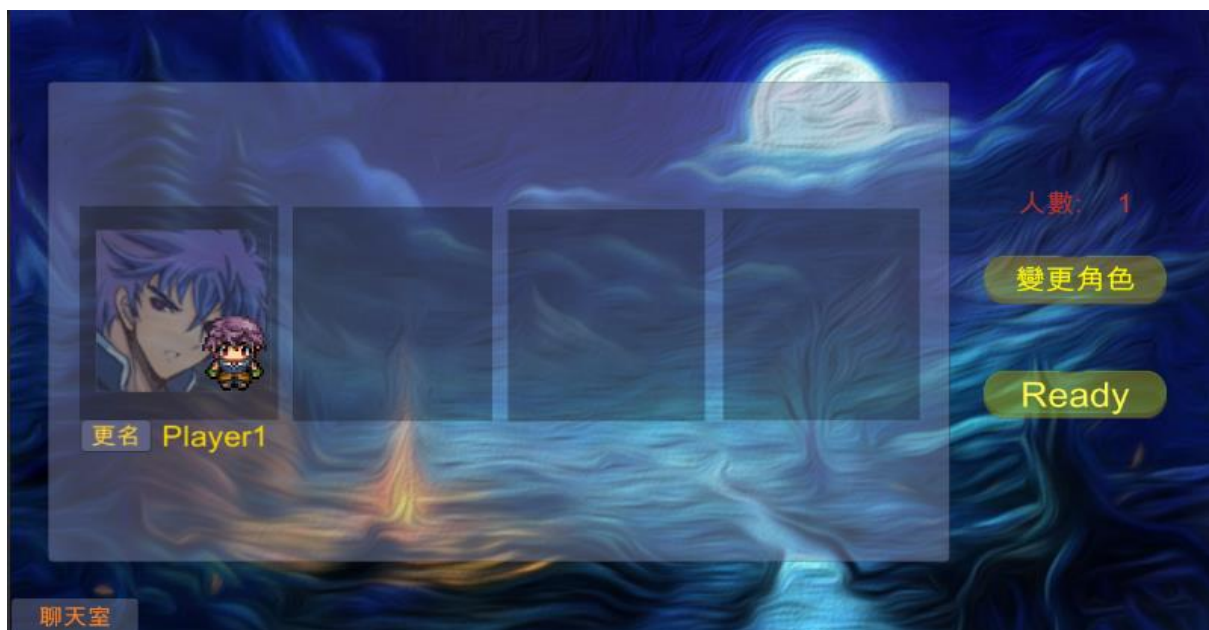


圖 1.4 房間等待室

6. 創立完房間後其他玩家能輸入電腦網路 IP 來找尋房間，如圖 1.5。
7. 當其他玩家加入後，人數也會隨著玩家加入作調整，如圖 1.6。



圖 1.5 IP 位置輸入

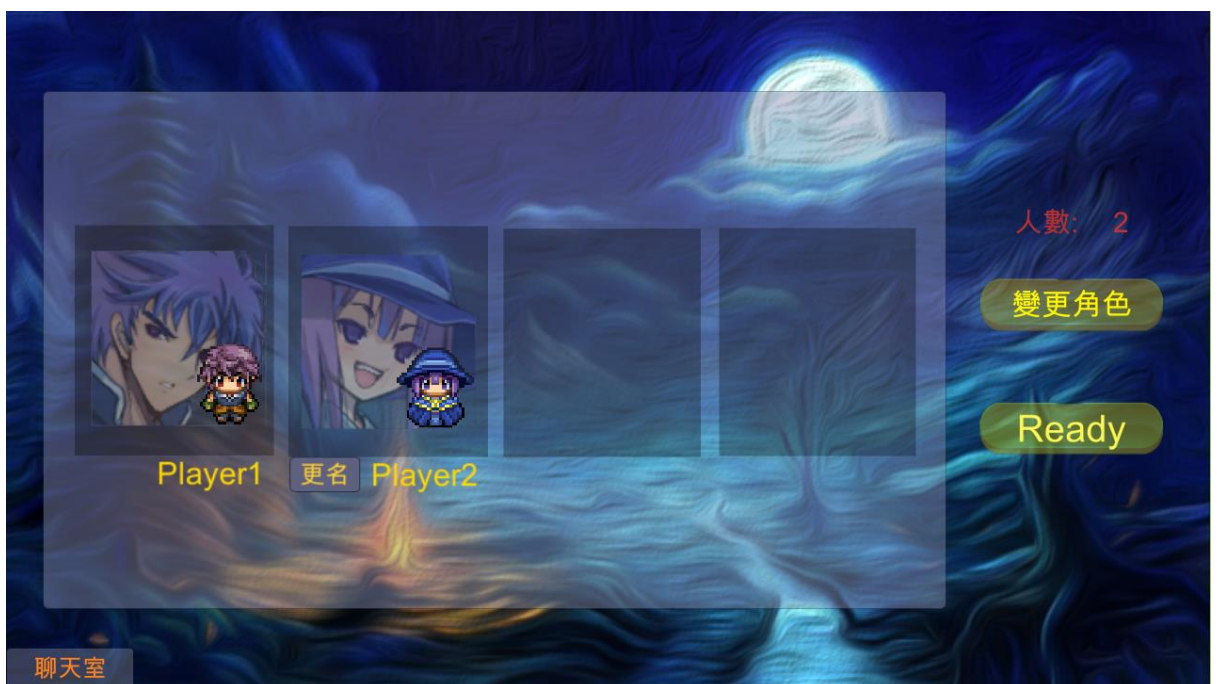


圖 1.6 同時兩位玩家等待進行遊戲畫面

8. 當玩家確認角色後，按下 Ready 鈕進行準備，待所有玩家準備完成後，便會在最後一位玩家按下 Ready 的同時開始遊戲，進入故事引導，如圖 1.7。
9. 當故事引導完，會出現擲骰的畫面，來決定獲得的提示，如圖 1.8。

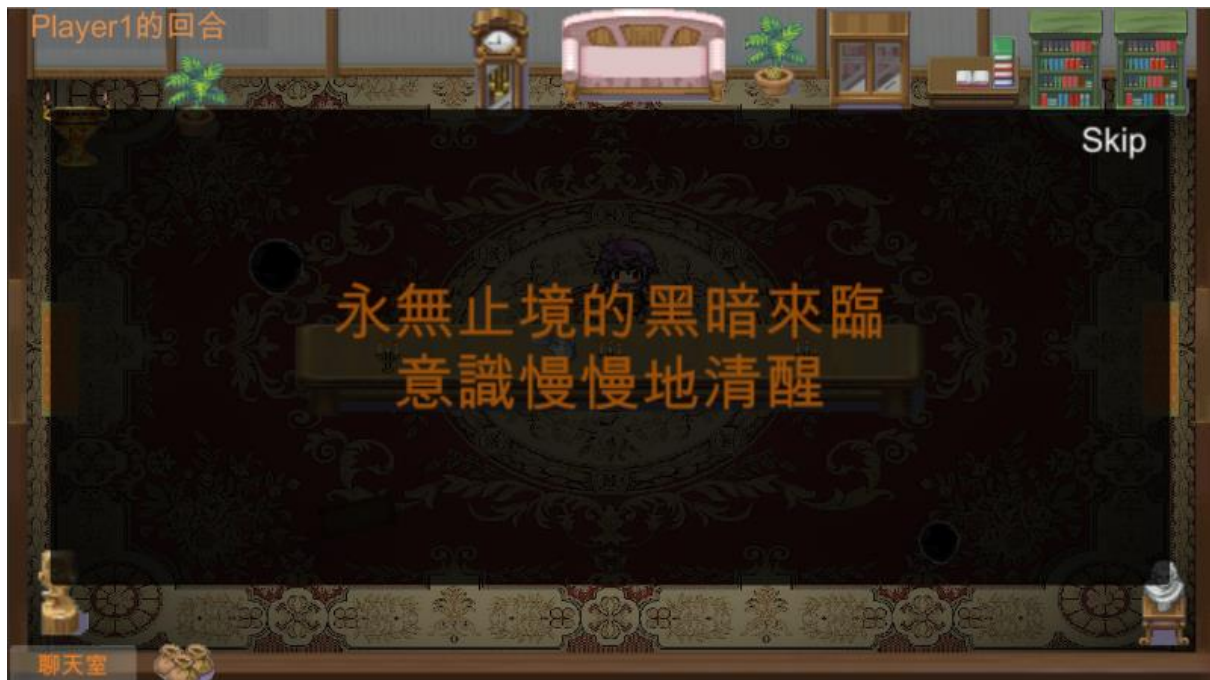


圖 1.7 故事引導畫面



圖 1.8 擲骰畫面

10. 骰子結果的畫面，如圖 1.9。
11. 人物靠近物品，利用滑鼠點選物品的畫面，如圖 1.10。



圖 1.9 擲骰結果畫面



圖 1.10 點選物品畫面(木板)

12. 點選完物品，需要骰骰子判定的畫面，如圖 1.11。
13. 骰子結果和成功所出現的資料畫面，如圖 1.12。



圖 1.11 決定能否調查物品畫面



圖 1.12 調查成功及資料畫面

14. 拿取物品後該玩家回合結束，即換下一位玩家進行調查，如圖 1.13



圖 1.13 其他玩家回合畫面

15. 當該房間皆完成調查後，可以前往下一個房間，來繼續故事內容，如圖 1.14

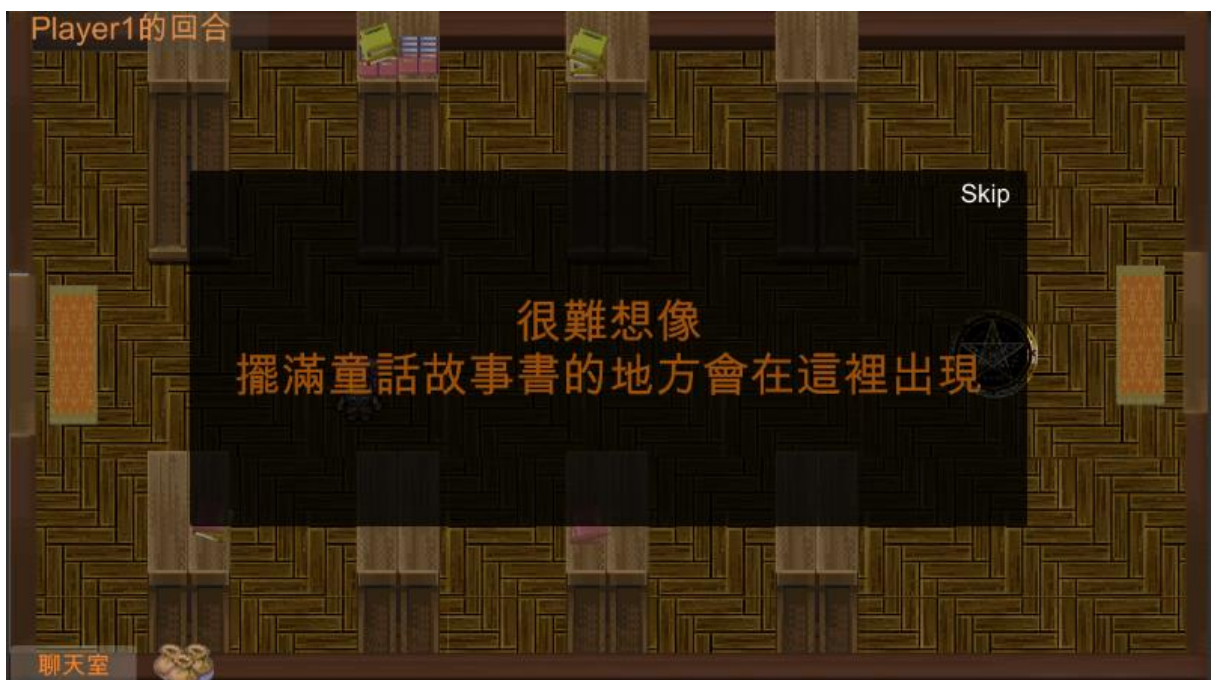


圖 1.14 故事中的另一房間

16. 依序完成整個故事情節，最終脫離房間，即遊戲結束，並顯示結算畫面，如圖 1.15。



圖 1.15 結算畫面

遊戲整體不但會因玩家所做出不同的決定會有不同的結果，就算是相同的故事內容，每一次遊玩也不一定會是相同的結果，整個遊戲過程中的樂趣更是值得讓玩家慢慢去創造出不同遊完體驗。