# 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。角色執行技能或是或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

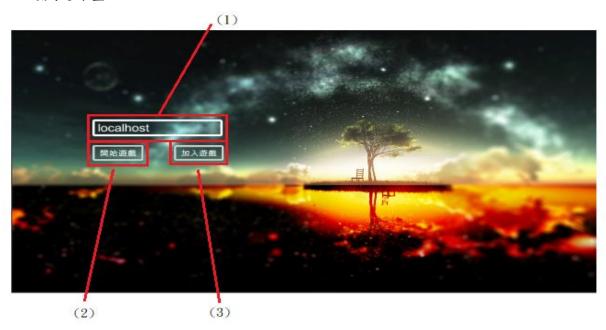


圖 3.2 遊戲連線介面

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

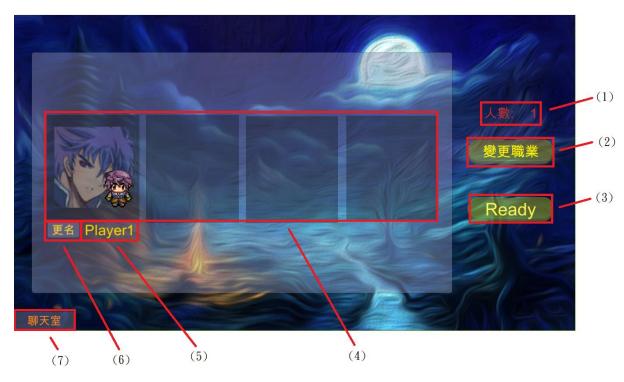


圖 3.4 遊戲角色選取後畫面

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

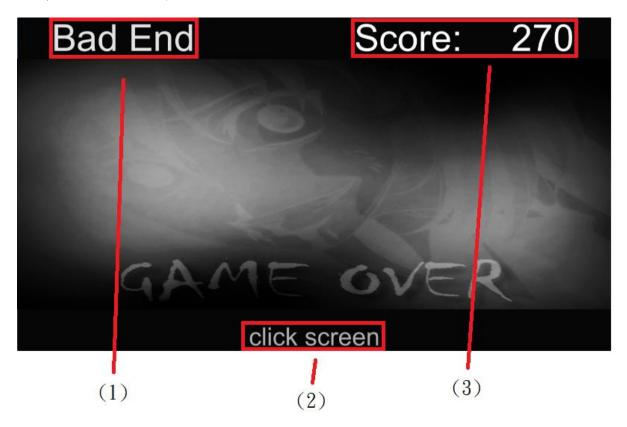


圖 3.11 遊戲結算書面

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。

首先一開始遊玩的人數都會在一間房子醒來↓ 所有的人都是失去記憶的狀態↓ 會根據第一次數的數值來取得基礎素質的能力↓ 接下來由取得的東西和選擇的方向影響過程和結局↓

調查地上的物品 1~1 調查地上的物品 2₽ 會得到時針↓ 會得到分針↓ 調查牆上的古老鐘↓ 調查桌子↓ 會發現↵ 會看到刻在上面的"快逃"↓ "沒有時針與分針"。 如果有時針與分針↓ 會跑出一隻鳥↓ 調查桌下的黑暗處↓ 會看到人骨扣心理素質↓ 且會得到破損的筆記 1↓ 調查鳥↓ 會得到紫色寶石↓ 調查右邊的蠟燭↓ 會得到右門的鑰匙↓ 調查壞掉的地上木板↓ 會得到破損的筆記 2↓ 可使用右門的鑰匙通過右門心

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。

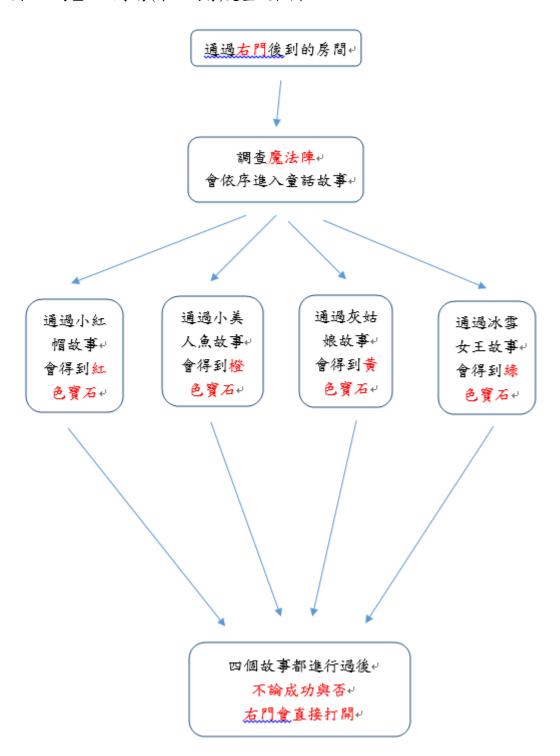


圖 4.2 童話故事房流程圖

#### 圖 4.3 和圖 4.4 為童話故事完整流程圖。

#### 小紅帽故事↓

#### 回家吃餐點後↓

在睡覺的時候被吃掉↓ 扣大量心理素質↓ 且回到原來房間↓

#### 回家不吃餐點↓

裝肚子痛↓ 逃出房子後↓ 聽到狼嚎聲↓ 用力奔跑↓

#### 擔心大聲呼喊會被發現↓

但還是被大野狼追上並吃掉↓ 扣少量心理素質↓ 且回到原來房間↓

#### 大聲呼喊後被發現↓

被大野狼追上並吃掉↓ 但獵人聽到聲音將小紅帽救出來↓ 回到原來房間↓ 且得到紅色寶石↓

#### 冰雪女王故事↓

#### 沒有帶鏡子到外面↓

會因為鏡子碎裂導致加伊死亡↓ 扣大量心理素質↓ 且回到原來房間↓

#### 带鏡子到外面丟棄↓

但回來加伊回詢問鏡子下落↓

#### 選擇說實話↓

加伊奔跑出去↓ 會因為鏡子碎裂↓ 導致加伊死亡↓ 扣少量心理素質↓ 且回到原來房間↓

#### 選擇說謊話↓

而加伊會一直在房間內尋找↓ 但加伊不會死亡↓ 回到原來房間↓ 且得到綠色寶石↓

圖 4.3 小紅帽與冰雪女王流程圖

#### 灰姑娘故事↓

#### 沒有阻止繼母↓

叫雨名女兒割腳自殘來穿下鞋子↓ 王子發現她們的血滲出來↓ 最後找到了真主人灰姑娘↓ 之後王子與灰姑娘結婚↓ 扣大量心理素質↓ 且回到原來房間↓

## 阻止了繼母↩

繼母卻將灰姑娘關在倉庫↓ 不讓她與王子見面↓

#### 不做事默默地流淚↓

直到死去也沒有見到王子↓ 扣少量心理素質↓ 且回到原來房間↓

#### 拼命敲打門與窗戶中

直到被王子注意到解救出來↓ 才發現她就是在尋找的灰姑娘↓ 回到原來房間↓ 且得到黃色寶石↓

#### 小美人魚故事↓

找上女巫↩

願意捨棄掉一切來換得王子的愛↓

結果王子早已跟其他人共結連理↓ 看到這幕的小美人魚化成海中的泡沫↓ 扣大量心理素質↓ 且回到原來房間↓

> 在遇到王子的時候出現刺客↓ 卻因為害怕沒上前幫忙↓ 導致王子被刺殺身亡↓ 扣少量心理素質↓ 且回到原來房間↓

找上女巫↓ <mark>拒絕女巫的提議</mark>↓ 靠自己的力量去找王子↓

在遇到王子的時候出現刺客↓ 為了保護王子捨身擋劍↓ 小美人魚所爭取的時間↓ 刚好讓援軍順利到達↓ 救了王子跟小美人魚↓ 王子和小美人魚也在幾個月後 共結連理↓ 回到原來房間↓ 且得到橙色寶石↓

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。

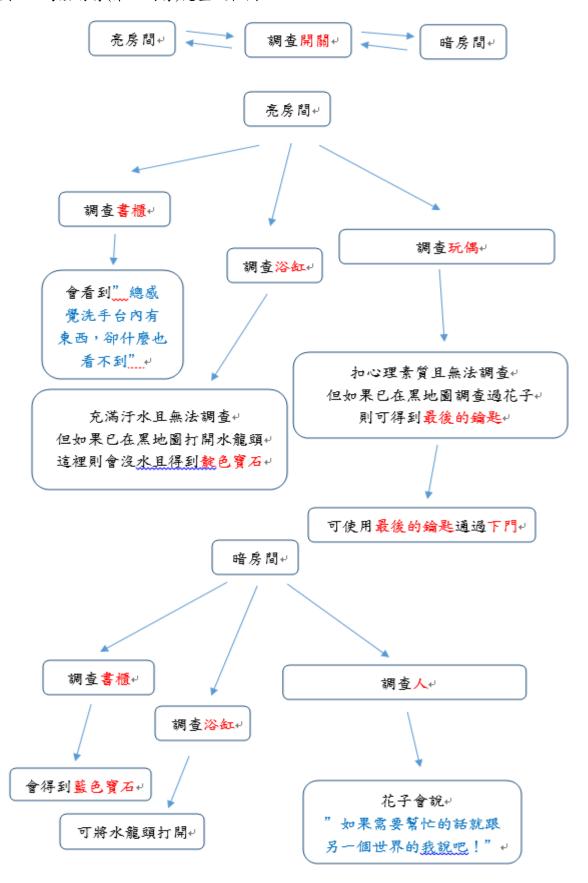


圖 4.5 陰陽房流程圖

# 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。

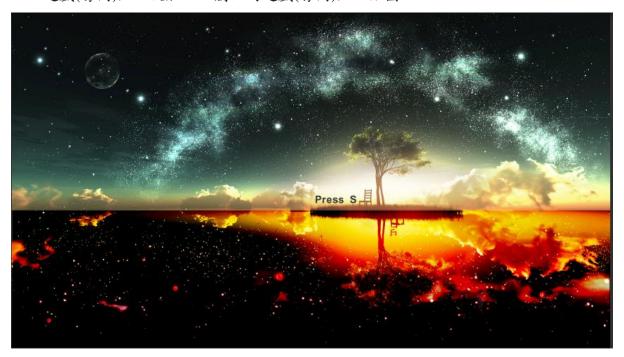


圖 1.1 遊戲開始畫面



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。