

育達科技大學

多媒體與遊戲設計系

一○四級專題製作計畫書

專題名稱

無魂之王(Over Souls)

學 生： 104401921 邱毓翔
104401814 尹騰寬
104402023 陳煒涓
104401911 曾季平

指導教師：蔡文能 老師

中華民國 106 年 5 月

摘 要

「驅逐黑暗是白騎士的宿命。」

身為亞法蘭遺孤，格菈堤克肩負起使命帶領白騎士進攻黑暗堡壘。

《無魂之王》是一款 2D 橫向卷軸動作遊戲，玩家將扮演格菈堤克公主進攻吸血鬼的城堡，面對受詛咒的不死者大軍將一一解決困難，最終擊倒黑暗之王。

在遊戲中擊倒強大的 BOSS 取得他們的能力，具有龐大又獨特的遊戲世界觀，可與神秘的商人交易取得補血藥劑以及燃燒瓶，藉由死去敵人掉落的靈魂強化自己，一步步攻入黑暗之王的殿堂。

充滿奇幻以及經典的 2D 風格融入在遊戲之中，玩家將經歷富有挑戰性的橫向動作遊戲，以及橫向捲軸式的連貫型遊戲世界地圖，並由 Unity 進行遊戲架構設計及製作，預期發佈至 Steam 平台以及 Facebook 遊戲平台上。

藉由 SAI 來繪製遊戲內物件，並使用漫畫繪圖軟體 PAINT 來進行 CG 圖繪製，讓玩家體會日式動畫風格的遊戲開場以及結束，與《女王密令》進行故事的銜接。

帶有古典交響樂型的背景音樂製作，並使用酷樂大師進行音樂混音將音效的動感化。

關鍵字:混沌裂縫、女王密令、無魂之王。

目 錄

目錄

摘 要	I
表目錄	IV
圖目錄	V
第一章 創意提案	1
1.1 遊戲介紹	1
1.1.1 創意源起	1
1.1.2 遊戲目的與遊戲特色	1
1.2 遊戲主軸	2
1.3 世界觀設定	2
1.4 故事劇情	2
1.5 遊戲風格	3
第二章 遊戲市場分析	4
2.1 市場調查	4
2.2 遊戲賣點	5
2.3 同類型遊戲	5
遊戲名稱	5
遊戲介紹	5
2.4 目標玩家	6
2.5 軟硬體需求	6
第三章 遊戲內容與機制	7

3.1 遊戲流程	7
3.2 基本架構	8
3.3 關卡設計	9
3.4 操作說明	9
3.5 使用者介面	10
第四章 遊戲設定	13
4.1 人物設定	13
4.1.1 武器設定	14
4.2 怪物設定	17
BOSS 設定	19
4.3 關卡設定	19
4.4 功能設定	23
4.5 技能設定	23
4.6 數值設定	24
第五章 遊戲開發規劃	25
5.1 開發工具與技術	25
5.2 團隊分工	28
5.3 時程規畫	28
參考文獻(REFERENCE)	29
附錄三 劇本	29

表目錄

表 1.同類型遊戲介紹	5
表 2.軟硬體之需求內容	6
表 3. 角色設定及介紹	13
表 1. 武器、道具、物件設定	14
表 5.怪物，Boss 設定介紹	17
表 6.場景及介紹	22
表 7.強化設定之需求	23
表 8.主角數值，光球數值，怪物數值 Boss 數值	24
表 9.開發工具之介紹	25
表 10.團隊分工	28
表 11.時程規劃	28

圖目錄

圖 1.公主一格菀堤克設計圖	2
圖 2.資策會公布 2015 台灣遊戲市場春季大調查結果	4
圖 3.資策會公布 2015 台灣遊戲市場春季大調查結果	4
圖 4.進行戰鬥流程圖.....	7
圖 5.開始遊戲流程圖.....	8
圖 6. 操作說明.....	9
圖 7.遊戲主畫面.....	10
圖 8.遊戲載入存檔介面.....	11
圖 9.遊戲中介面.....	12
圖 10.關卡設定.....	22

第一章 創意提案

本提案是由系列作品《女王密令》的延伸系列遊戲，使用同一個世界觀，相似的設定，並製作成 2D 橫向卷軸的版本。

1.1 遊戲介紹

本作為《女王密令》的衍生作品，玩家將扮演公主闖蕩吸血鬼的堡壘，帶領白騎士團，與黑暗吸血鬼決一死戰。

遊戲將以橫向卷軸的方式呈現，藉由鍵盤操作角色進行移動及攻擊；以 PC 平台為主。

1.1.1 創意源起

本作參考相當知名的橫向卷軸遊戲《惡魔城》作為參考設計，只要提到「吸血鬼城堡」、「吸血鬼」以及「德古拉」等字串，許多玩家都會優先想起惡魔城這款經典橫向卷軸遊戲，而我們為《女王密令》想出了不同的世界觀才得以衍伸出無魂之王。

而在無魂之王中最終將會以公主的身分擊倒吸血鬼王收服在自己的麾下，作為本作品的結局。

1.1.2 遊戲目的與遊戲特色

玩家所扮演的公主將討伐黑暗之王，為討伐黑暗之王率領白騎士團出征，展顯出卡俄斯世界中的吸血鬼之王的國度，另玩家想深入了解這個遊戲背後的世界，以及它的延伸作品。

我們相當喜歡 90 年代的點陣型遊戲，例如:《惡魔城》、《洛克人》

以及《超級馬力歐》，這種遊戲有著點陣圖式的遊戲畫面，以及相當簡單的遊戲玩法，卻讓玩家回味無窮，我們想營造出這種懷舊的經典。

1.2 遊戲主軸

公主一格菈堤克身為德雅蘭最後的遺孤，被亞法蘭王族推舉為王的順位繼承人，而負起了保衛亞法蘭王國的責任，在白之王死後帶領軍隊與宿敵黑暗之王展開最後的戰鬥。



圖 1.公主一格菈堤克設計圖

1.3 世界觀設定

在卡俄斯世界中，曾經被十名王者給統治著，其中有部分的王者擁有領地統領著自己故鄉的子民，有部分的王者擁有著強大的力量，並存在於異空間之中，並區分了许多宗教以及領地，宗教與不同的種族之間發生衝突，最終展開了十王的戰爭，身為白之王一格菈提克公主與黑暗的吸血鬼王發生十王戰爭中的最後戰役。

1.4 故事劇情

在十王戰爭的末途，許許多多的國家都從卡俄斯中消失了，在白之王菲爾三世統一了亞法蘭後，最後與黑之王吸血鬼凱因的戰爭中戰死，最後由德雅蘭的公主格拉提克繼承亞法蘭國家統帥的位置，帶領軍隊與黑暗之展開戰爭。

在本遊戲中玩家為了擊倒黑暗之王，在黑暗之王

1.5 遊戲風格

美術風格：預期作成點陣風格，2D 橫向卷軸類型，過場劇情使用 CG 圖(日系)。

音樂風格：預計使用《Music Maker》，音樂風格大致是用搖滾的電子音樂

第二章 遊戲市場分析

2.1 市場調查

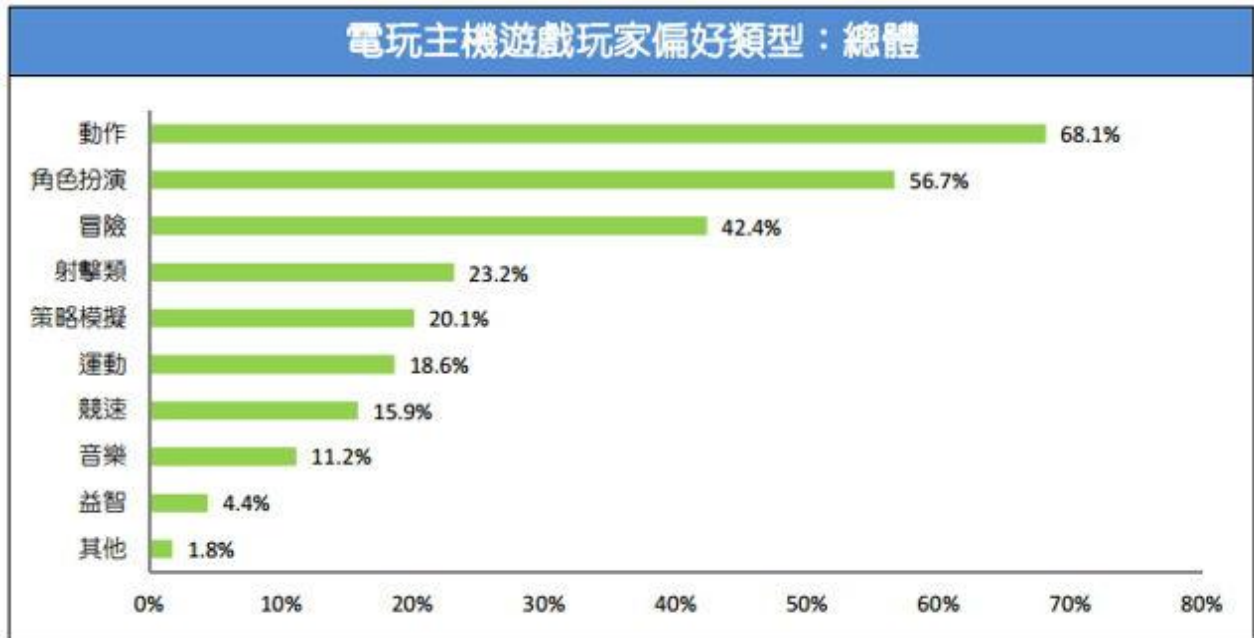


圖 2. 資策會公布 [2015 台灣遊戲市場春季大調查結果](#)

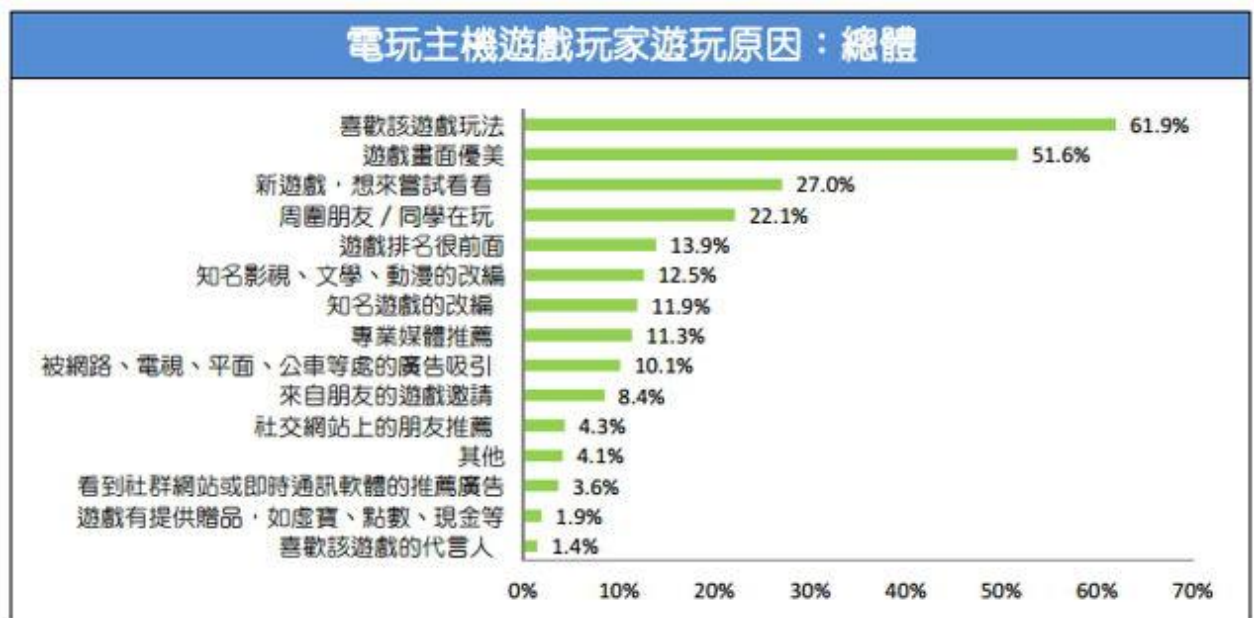


圖 3. 資策會公布 2015 台灣遊戲市場春季大調查結果

以上敘由台灣資策會所公布的遊戲市場調查，普遍來說，許多台灣玩家依舊偏好角色扮演及動作遊戲，這是在遊戲類型中設

計動作角色扮演(ARPG)的原因；而在下圖遊玩原因的部分，講述玩家喜好遊戲的原因為玩法及畫面，我們在製作及設定上想以簡單的操作，趣味的玩法為主，在畫面的設計上還是使用傳統的點陣圖方式運作為主。

2.2 遊戲賣點

本作玩家將扮演公主格菈堤克，有著簡潔的操作以及耐人尋味的背景故事以及多元的技能玩法，相當適合追尋挑戰的遊戲玩家。

2.3 同類型遊戲

表 1.同類型遊戲介紹

遊戲名稱	遊戲介紹
 <p>MOMODORA (桃與多拉)</p>	<p>桃與多拉是一款黑暗風格背景的遊戲，其操作簡單，在遊戲關卡中相當有難度，具挑戰性。</p> <p>在背景音樂大多相當陰鬱，表達的出主角沉重的使命，而在與 Boss 戰鬥時背景音樂則轉變為非常激昂，這點值得我們參考。</p>
 <p>惡魔城(Castlevania)</p>	<p>在惡魔城的遊戲中玩家將扮演吸血鬼獵人西蒙，在德古拉的城堡中冒險，並獵殺各種怪物。</p> <p>本作可以說是橫向卷軸動作角色扮演的鼻祖，這個遊戲沒有血量條，沒有魔力量表，只有愛心的次數表達你可以被攻擊的次數，容錯率相當低，還有在地圖場景中隱藏各種道具等代玩家去發掘，還有相當動感的遊戲配樂，令人耐人尋味。</p>

 <p>洛克人(Rockman)</p>	<p>洛克人是橫向捲軸中相當經典的遊戲，遊戲中玩家扮演洛克人為了終結威利博士的陰謀，擊倒威利博士製造出來的邪惡機器人，並奪取機器人的能力強化自己。</p> <p>這一款遊戲有著相當輕快的音效，在操作上相當簡便，使用點陣圖的方式畫出相當科幻的遊戲世界，表達出一款遊戲的風格並不受 2D 及 3D 的限制，這是令我們好好學習借鑑的一個概念。</p>
---	--

我們參考上述遊戲的特色及想法，我們會著重在風格統一化及簡潔操作和難度上作調整，這類型的遊戲在音效上相當下功夫，讓玩家在遊玩的過程中能代入遊戲裡。

2.4 目標玩家

我們的目標為 12 歲以上的青少年玩家，喜歡挑戰高難度遊戲的玩家，或是遊戲實況主、遊戲評論家都是我們的目標對象。

2.5 軟硬體需求

表 2.軟硬體之需求內容

遊戲平台	PC	
遊戲種類	2D 橫向動作遊戲	
需求	建議需求	最低需求
操作系統	Windows 7 以上	Windows 7
內存 RAM	8GB 以上	4GB
DirectX	10.0c 以上	9.0c

第三章 遊戲內容與機制

3.1 遊戲流程

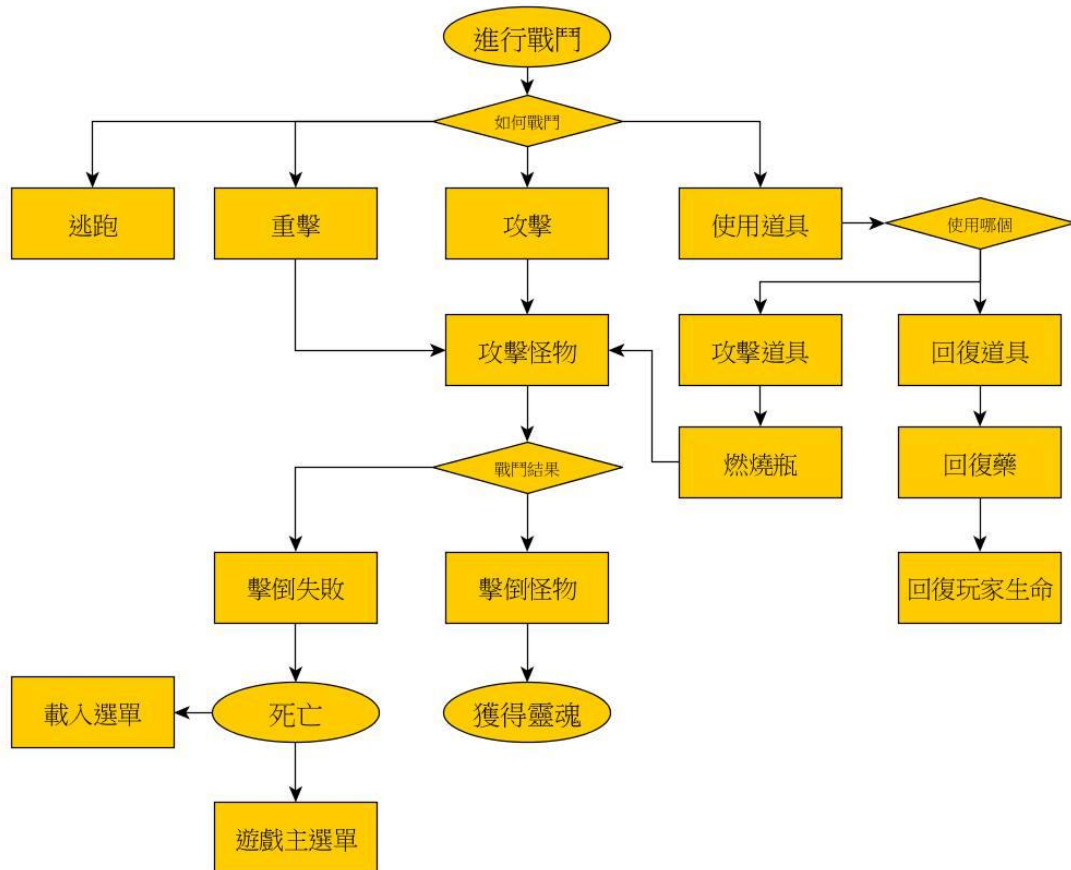


圖 4. 進行戰鬥流程圖

在戰鬥中玩家將橫估自己的選擇與怪物戰鬥還是逃離危險的戰場，選擇靈活的操作來與怪物進行持久戰，還是掌握時機重擊大幅消耗怪物的血量，在怪物尚未察覺到玩家的時機則可以使用攻擊的道具來進行戰術性質的偷襲，相當考驗玩家的判斷

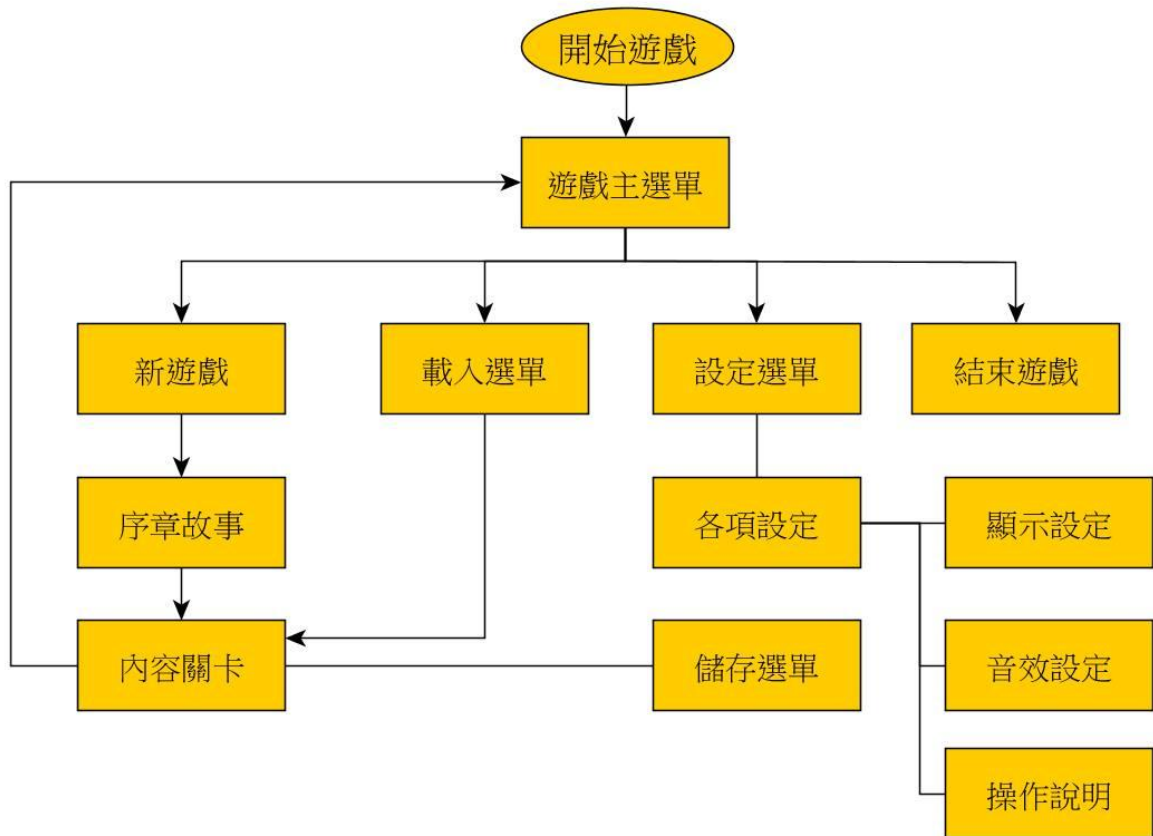


圖 5. 開始遊戲流程圖

在介面上玩家在開始後進入遊戲的選單，並選擇新遊戲或載入存檔點的位置以及在設定中作遊戲整體的調整。

3.2 基本架構

戰鬥系統: 玩家將有近距離攻擊手段以及遠程攻擊手段，兩者攻擊皆分為一般攻擊以及蓄力的強攻擊，而近距離攻擊能造成敵人短暫的硬直時間而遠程則不行。

技能系統: 玩家的技能皆為固定技能，而能藉由消耗靈魂的方式進行強化達到增幅之效果。

道具系統: 道具分為戰鬥中使用道具及恢復道具，戰鬥道具即為燃燒瓶，能夠投擲出去對敵人造成傷害，而恢復道具則為恢復玩家血量(HP)在滿血的狀況時恢復道具則無法使用。

3.3 玩家進行遊戲之內容

- 1.擊倒敵人獲得靈魂。
- 2.道具，可以藉由按鍵切換看自己選擇到哪一個道具，並使用。
- 3.使用靈魂強化玩家。
- 4.探索地圖尋找隱藏道具(光球)

3.4 操作說明



圖 6.

1. W:跳躍，A:向左走，D:向右走，S:蹲下，Q 和 E:切換道具，按 Q 往左切換按 E 往右切換
2. J:普通攻擊，K:重擊，L:使用道具
3. 空白鍵:迴避，按方向鍵加空白鍵便會朝那個方向迴避。
4. Ctrl:防禦

3.5 使用者介面

遊戲主畫面

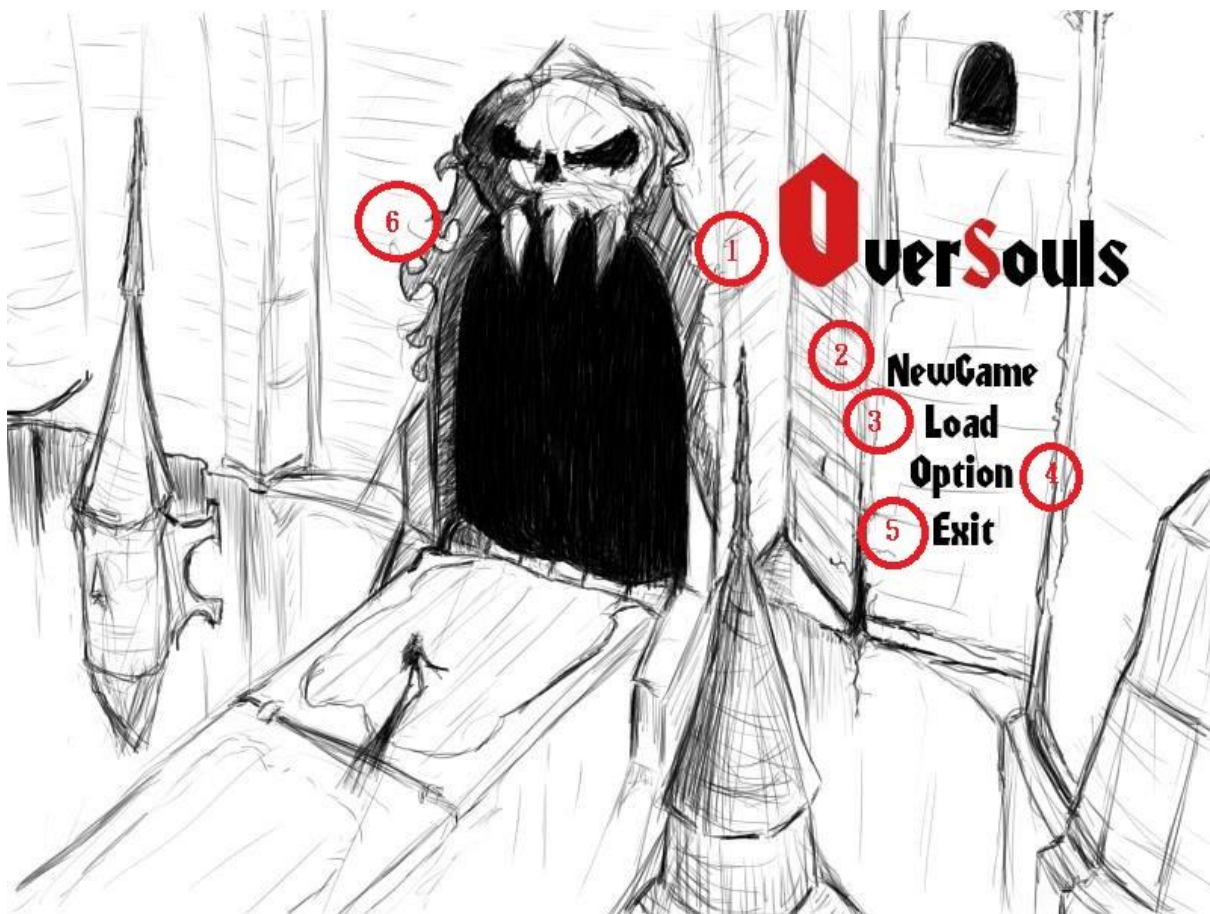


圖 7.

1. 遊戲名稱
2. 新遊戲
3. 載入遊戲
4. 設定
5. 離開遊戲
6. 遊戲背景

遊戲載入存檔介面

Load Game

1 - 1	自動存檔	①	Date 2017.4.26
2 - 1	手動存檔	②	Date 2017.4.28

圖 8.

1. 自動存檔，預期製作，在遊玩的過程中，經過一段時間後，或完成一個任務或事件，會自動儲存現在的進度。
2. 手動存檔，在遊玩過程中，遇到存檔點可以實施儲存現在進度的功能，讀取後可以回到存檔點的位置，並從該位置以當時儲存的進度繼續遊玩遊戲。

遊戲中介面

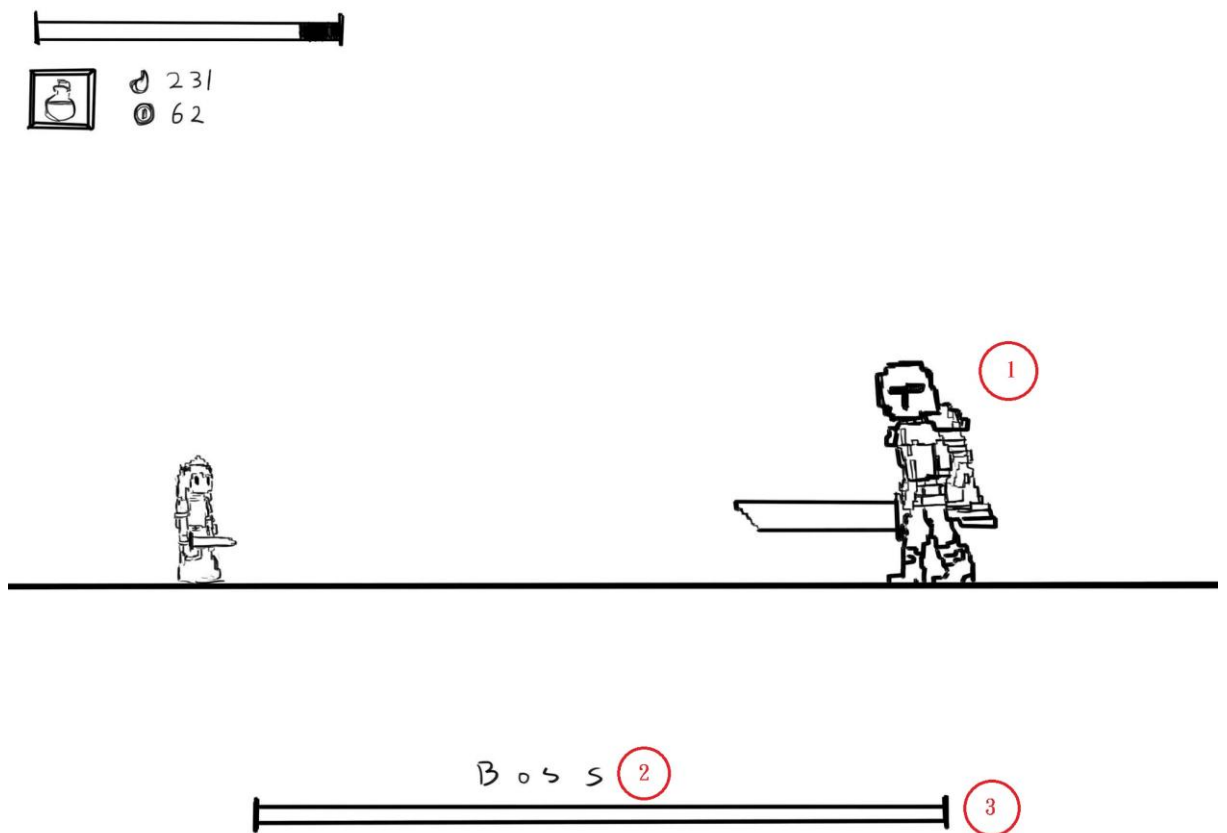



圖 9.

1. BOSS，在一關卡的關底，會有一個鎮守在該地的一個強大敵人，擊倒後即可完成這一個關卡。
2. BOSS 名稱，這一個 BOSS 在故事中的名字。
3. BOSS 血量，在有效攻擊 BOSS 時，血量會減少，當血量已經被玩家的攻擊消耗完全後，BOSS 便會死亡。

第四章 遊戲設定

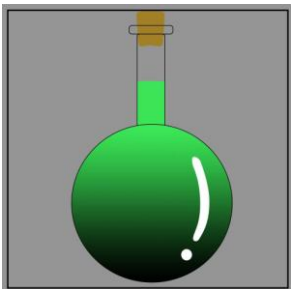
4.1 人物設定

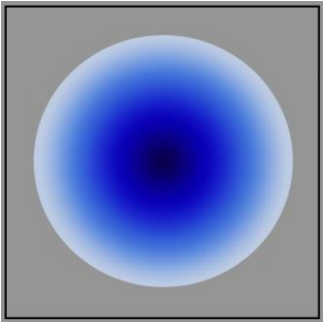
表 3. 角色設定及介紹


名稱	格菈堤克
設定圖	
介紹	公主—格菈堤克身為德雅蘭最後的遺孤，被亞法蘭王族推舉為王的順位繼承人，而負起了保衛亞法蘭王國的責任，在白之王死後帶領軍隊與宿敵黑暗之王展開最後的戰鬥。

4.1.1 武器、道具、物件設定

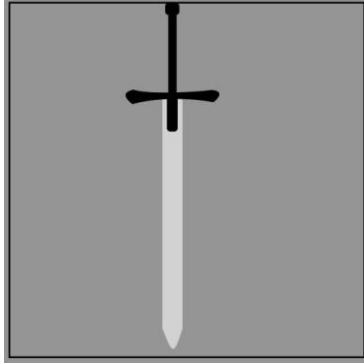
表 4. 武器、道具、物件設定

回復瓶	
	<p>功能：</p> <p>使用後能回復 35% 的血量，玩家身上固定攜帶 10 瓶回復瓶，無取得方式，回復道具數量手段為回到保存點進行存檔即可回復道具數量。</p> <p>屬性：回復道具</p>
燃燒瓶	
	<p>功能：</p> <p>使用後能投擲燃燒瓶對敵人造成燃燒傷害，玩家身上一次能攜帶 5 個為最大上限</p> <p>屬性：戰鬥道具</p>

光球	
	<p>功能：</p> <p>血量上限+10%，最大提升至 50%</p> <p>屬性：數值成長之物件</p>

弓箭	
	<p>功能：</p> <p>攻擊方式為無限連發的低傷害遠程武器。而重攻擊則可以射出貫通箭矢，可以穿敵人範圍達畫面底。</p> <p>屬性：近距離武器</p>

劍

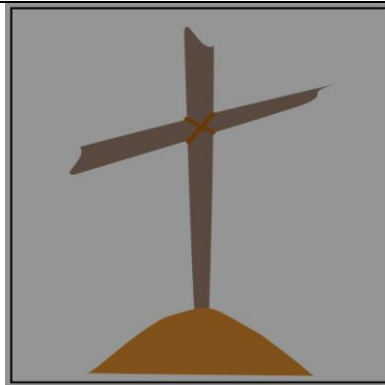


功能：

攻擊方式分為一般攻擊以及重攻擊，在使用一般攻擊時可達3下連擊，能給予敵人短暫的硬直時間，而重攻擊則無法連擊，攻擊速度較慢則傷害較高，也可給予敵人硬直

屬性：遠程武器

存檔點



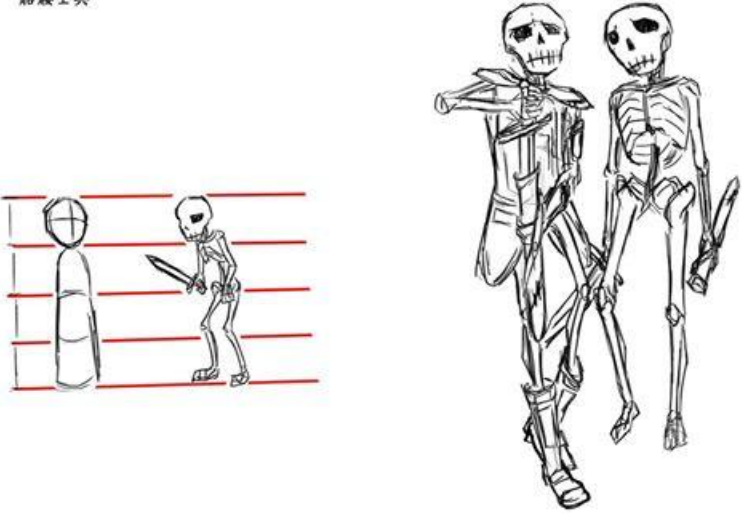

功能：

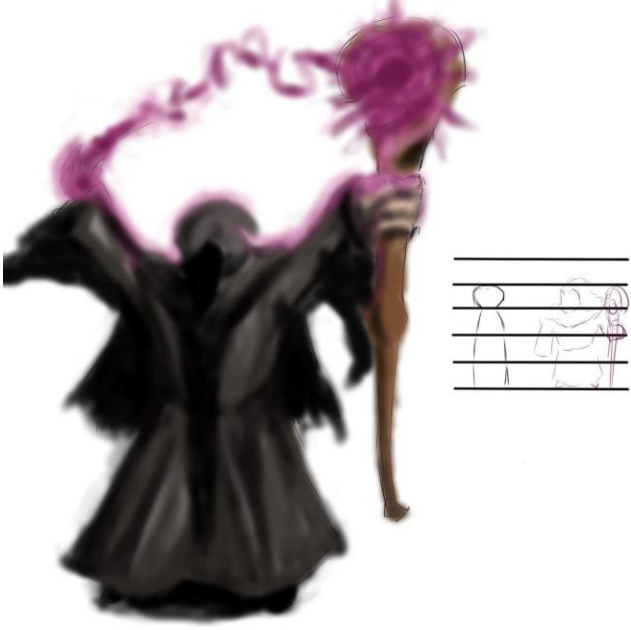

提供玩家存檔之功能，也提供讀取檔案功能，存檔後戰鬥用道具及回復道具將回復至最大數量。

屬性：保存檔案之物件

4.2 怪物設定

表 5.怪物，Boss 設定介紹

怪物名稱	幽暗骷髏士兵
	<p data-bbox="507 443 582 465">骷髏士兵</p> 
<p data-bbox="212 996 1460 1160">簡介:在黑色堡壘中潛伏的死靈術士會將以死的入侵者幻化為守護堡壘的嘍囉,這些基層士兵沒有忠誠及心機可言,完全依照操控者的心思行動,雖然脆弱但數量龐大時是不可小看的對手。</p>	
怪物名稱	不死重裝兵
	
<p data-bbox="212 1892 1460 1989">簡介:在黑色堡壘中有專門對抗強力正規軍的部隊,這些重裝兵生前都是十夫長級別的戰士,死後依舊是強大又難以應付的不死者。</p>	

怪物名稱	黃昏術士
	
<p>簡介:從卡瑪多來的黑暗術士，他們自稱「黃昏」，據說是邪神的使徒，擅長使用魔法攻擊。</p>	
怪物名稱	微笑垂吊者
	
<p>簡介:原先只是闖入黑色堡壘中的盜賊，被逮到後成為吸血鬼私刑的可憐犧牲品，據說身上纏繞的麻布是為了掩蓋殘忍的刑罰，而在面上畫上惡趣味的笑容，這些憤怒的不死者等待著其他闖入的可憐蟲接受和他們死前一樣的刑責。</p>	

BOSS 設定

怪物名稱	黃衣之王
	
	<p>簡介:來自異界神社，出現在各個地方進行某種陰謀，據說北方的毀滅以及南方的宗教戰爭的始作俑者就是能迷惑他人的黃衣之王，曾經黃衣之王的信徒在遍佈南方各地，現在王者的幻影出現在城堡中，守護著幽靜庭園。</p> <p>設計理念:我們參考克蘇魯神話黃衣之王的形容並加以設定給予其觸手及龐大的身軀。</p>
怪物名稱	倉鼠盜賊團首領
	
	<p>簡介:曾經是南方的倉鼠人集團“老虎團”的成員，潛伏在昏暗中廊中等待入侵者的到來並進行掠奪的行為，倉鼠人本身就是侵略性很強的生物，在城堡中巧妙的躲避守衛的攻擊，並搶奪其他入侵者的資源。</p>

怪物名稱	魔道修女(忒瑞莉亞)
	
<p>簡介:在黑堡壘中也有些許異教徒，而忒瑞莉亞是異教徒中服侍異教神的神職，在吸血鬼王的允許下與其他異教徒設立魔道聖堂。</p> <p>設計理念: 修女的樣子設計兩種樣貌，一開始為修女的一般服飾，布料包覆住全身顯示著保守的樣子；因被激怒而發狂的修女發出戰鬥的架式，由於包覆住雙腿的下擺和隨著動作不停搖動的修女帽感覺很妨礙行動而排除掉。雙手寬鬆的袖口和一開始遮掩包覆的雙腿位置為隱藏暗器的地方，身上的武器大多都是銀劍。</p>	
怪物名稱	魔道吞食者
	
<p>簡介:為魔道修女以自身之血飼養的混沌魔物，魔物的本體是血以及屍體所組成的，散發出極臭無比的腥味，除魔道修女外無人能控制他，在魔道修女死後將會失去理智並開始發狂。</p> <p>設計理念:其怪物為魔道修女信仰扭曲的產物，設計希望能以噁心扭曲變形這樣的感覺去發想的，因此讓怪物有黏黏稠稠甚至是充滿腥臭味這樣的設定。</p>	

怪物名稱	吸血鬼王左右手
	
<p>簡介:跟隨吸血鬼王時間最長的侍從，在還未成為吸血鬼時是由東方前往北方的獵暗者，在北方毀滅前與吸血鬼王有過一段故事，成為了忠心的僕從，在格菈堤克準備進入大廳與吸血鬼王決戰時，曾試圖勸退玩家離開。</p>	
怪物名稱	吸血鬼王
	
<p>簡介:從北方到來的吸血鬼王凱因，與不死軍團占領的峽谷並建造了黑堡壘，作為不死者的國度，再與白之王菲爾三世的戰爭中殺死菲爾，格菈堤克身為菲爾的繼承人，不論如何都要在與吸血鬼王的戰爭中取得勝利。</p>	

4.3 關卡設定

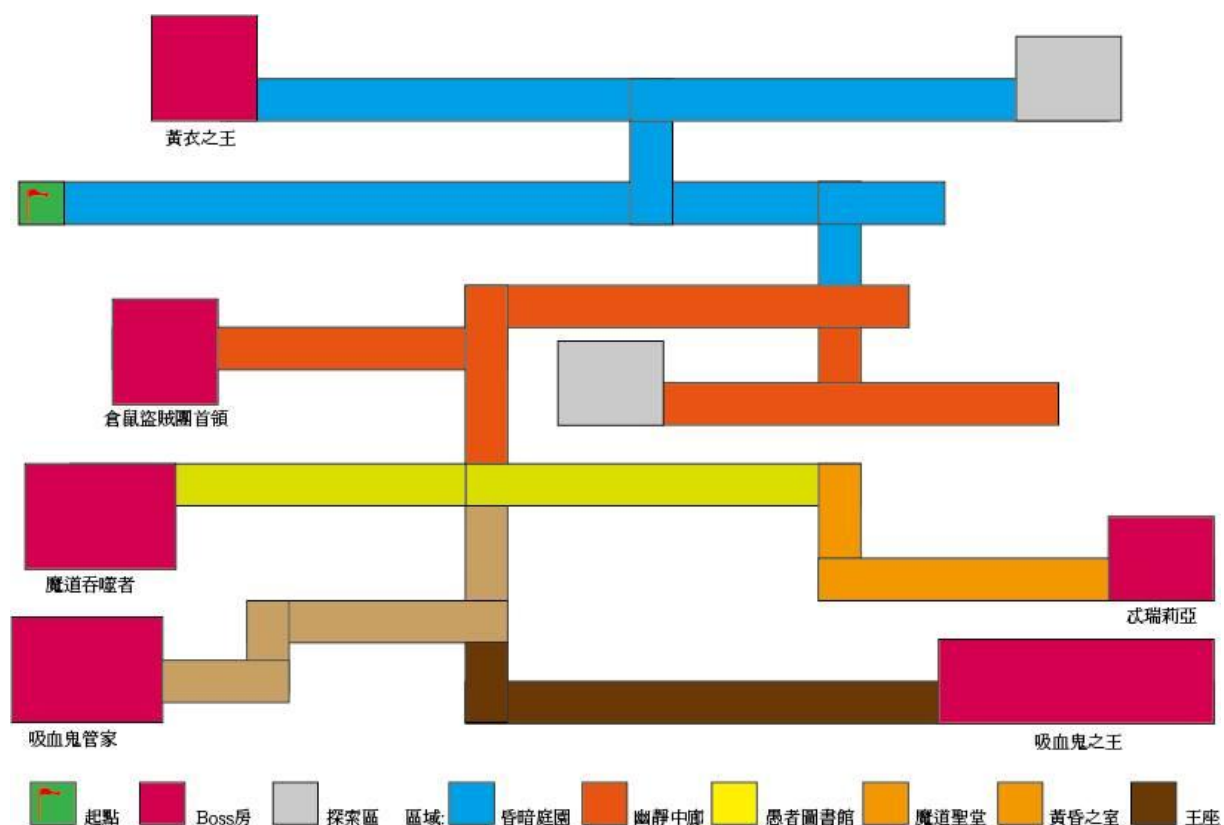




圖 10.

表 6.場景及介紹

關卡名稱	場景	內容
昏暗庭園		此場景將配置 2 個存檔點，5 隻骷髏士兵及 2 隻黃昏術士，最終 Boss 為黃衣之王。

魔道聖堂		此場景為Boss 魔道 修女之戰鬥場地
------	--	------------------------

4.4 強化設定

表 7.強化設定之需求

名稱	強化 1	強化 2	強化 3	強化 4
劍	增加 10 傷害 值	增加 20 傷害 值	增加 35 傷害 值	增加 50 傷害 值
弓箭	增加 5 傷害值	增加 10 傷害 值	增加 15 傷害 值	增加 20 傷害 值
劍強化 所需靈魂	100 靈魂	200 靈魂	250 靈魂	350 靈魂
弓箭強化 所需靈魂	50 靈魂	70 靈魂	100 靈魂	120 靈魂

角色血量強化方式

提升個人數值	成長率	成長方式
血量	血量上限+10%，最大 提升至 50%	取得光球

4.5 數值設定

表 8.主角數值，光球數值，怪物數值 Boss 數值

主角數值

主角名稱	血量	初始攻擊力	初始防禦力
格菈堤克	100	15	20

怪物數值

怪物名稱	血量	攻擊力	防禦力	耐性	必掉落之靈魂
幽暗骷髏士兵	150	40	20	無	10
不死重裝兵	250	60	50	弓無效 害怕燃燒	30
黃昏術士	130	50	10	無	15
微笑垂吊者	100	20	5	無	15

BOSS 數值

BOSS 名稱	血量	攻擊力	防禦力	耐力	必掉落之靈魂
黃衣之王	230	75	30	無	50
倉鼠盜賊團首領	180	35	30	害怕燃燒	50
魔道修女 (忒瑞莉亞)	200	80	40	無	100
魔道吞食者	400	30	35	無	80
吸血鬼王左右手	350	75	50	害怕燃燒	150
吸血鬼王	500	95	65	全耐性	500

光球數值

名稱	效果
光球	給予玩家血量上限+10%，最大上限升至 50%

第五章 遊戲開發規劃

5.1 開發工具與技術

表 9.開發工具之介紹

遊戲引擎

<p>說明:Unity 是目前被許多遊戲開發者所青睞的遊戲引擎，在第 4 版本的部分還是以 3D 為主，在 2D 製作的方面並不如 Flash 那般好用，在 Unity5.0 以後的版本則把 2D 的元素設置為內建程式，在這裡我們將使用 Unity5.5 的版本進行遊戲開發。</p>
<p>軟體製作部分:</p> <ol style="list-style-type: none">1. 整體遊戲架構2. 2D 特效以及 3D 粒子特效3. 怪物 AI4. 匯出一般 PC 版本並會藉由 5.5 可匯出至 Facebook 遊戲平台的版本進行匯出。

繪圖工具



Paint tool SAI

說明:SAI 是由日本製作的繪圖軟體，相當擅長用來繪製點陣風格的圖形，被廣泛用來進行製作動畫。

軟體製作部分:

1. 遊戲角色繪製
2. 遊戲道具繪製
3. 遊戲怪物繪製



Adobe Photoshop

說明: Photoshop 是相當知名的繪圖改圖軟體，被許多企業以及獨立工作者廣泛運用。

軟體製作部分:

1. 修改 SAI 角色繪製時有白邊的問題。
2. 遊戲背景底圖繪製。
3. 角色人物肖像繪製(立繪物件)。
4. 關卡場景設計。



Adobe Illustrator

說明: Illustrator 被廣泛的運用上製作造型文字以及設計圖像、徽章上，可運用在修改圖片快速製圖上。

軟體製作部分:

1. 設計關卡路線。
2. 遊戲封面文字。

 <p>CLIP STUDIO PAINT</p>	<p>說明: PAINT 是日本製作的強大繪圖軟體，被廣泛的使用在漫畫以及動畫繪製。</p> <p>軟體製作部分:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 繪製遊戲 CG。 2. 角色設計。 3. 怪物設計。
--	---

音樂製作軟體	
 <p>MuseScore 2</p>	<p>說明: MuseScore 是一套免費多樣平台所見即所得的五線譜軟體，可使用模擬五線譜佈置音符的方式來製作音樂。</p> <p>軟體製作部分:</p> <p>背景音樂。</p>
 <p>MUSIC MAKER JAM</p> <p>Music Maker</p>	<p>說明: Music Maker 是一款音樂製作軟體，可以使用音訊編輯，可以進行音樂的修改。</p> <p>軟體製作部分:</p> <p>音樂混音。</p>

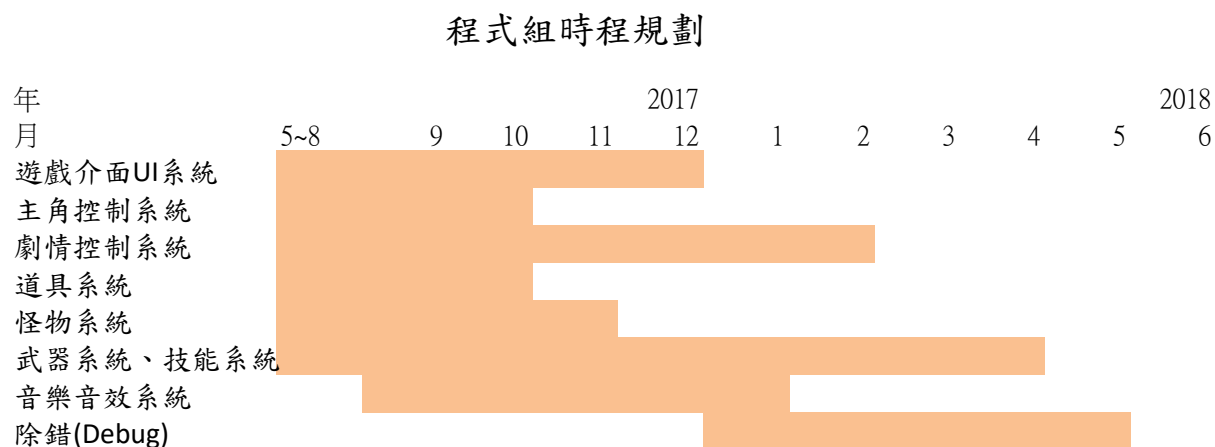
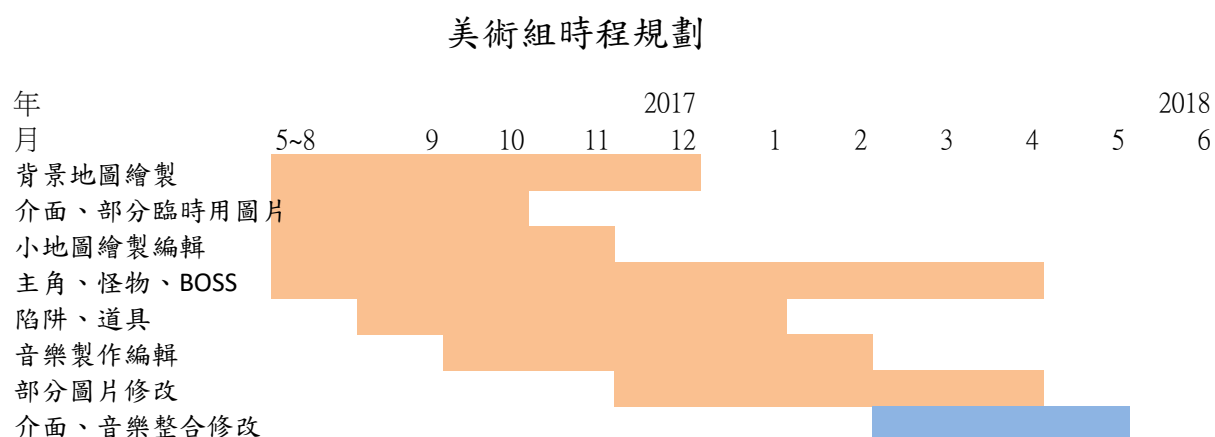
5.2 團隊分工

表 10.團隊分工

組員名稱	負責工作
尹騰寬	全部程式設計
陳煒滄	背景地圖繪製、部分 BOSS 設計及繪製
邱毓翔	企劃、背景地圖繪製、小地圖繪製編輯
曾季平	音樂製作編輯、主角和部分 BOSS 設計及繪製

5.3 時程規畫

表 11.時程規劃



參考文獻(Reference)

註 1: 資策會(<https://gnn.gamer.com.tw/4/117454.html>)

註 2: 資策會(<https://gnn.gamer.com.tw/4/117454.html>)

註 3: steam 網站

([http://store.steampowered.com/app/428550/Momodora Reverie Under the Moonlight/](http://store.steampowered.com/app/428550/Momodora_Reverie_Under_the_Moonlight/))

註 4: 痞客邦

(<http://biochono.pixnet.net/blog/post/408280654-%E6%83%A1%E9%AD%94%E5%9F%8E-%E8%B6%85%E7%B4%9A%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82-%28%E5%8F%AF%E6%83%A1%E7%9A%84%E5%BE%B7%E5%8F%A4%E6%8B%89%E4%BC%AF%E7%88%B5%29>)

註 5:

(<http://www.gq.com.tw/gadget/3C/content-30681.html>)

附錄

世界觀

最初以紅炎教的異界紅之王、魅影教派的黃之王道化者軍團、亞法蘭的白之王菲爾三世(Phil III)、海姆斯特的老虎軍團綠之王眼鏡羅勒(Basil Glasses)、由北方遷移來的冬神軍藍之王鏡盾坎莎(Kansa Mirror shield)、紫衣王祕法的伯特(Burt Secret)、史費爾迪爾崛起的太陽王者金之王布爾根(Burgun Sun king)為主。

最後在戰爭的後期來自北方的吸血鬼王凱因趁亂佔領了一部份領地並建造了黑暗城寨，坎莎與布爾根在戰爭中死亡，羅勒落草為寇，據說在各地會見到一個躲在寶箱中的海姆斯特商人會用敲詐的手段騙取旅人的金錢，菲爾三世帶兵討伐黑之王凱因，在黑暗堡壘中戰死。

最後由菲爾家族的遠親，德雅南的格菈堤克(Galactic Deyanan)接替白之王的位置，帶領白騎士軍團攻打吸血鬼的黑暗城寨。

全文完