

# 冰毒倒數 - 與生成式 AI 協作 RPG 之成果

指導教授：李佩君

組員：陳佳宇 陳承翰 楊竣麟 詹永旭 張佳正

# 大綱

分工

企劃起源

製作流程

遊戲特色

實作和AI繪圖

結論

# 分工

姓名	職位	工作內容			
陳承翰	Project Manager、Software Architect and Engineer	團隊統籌、遊戲企劃書撰寫、尋找遊戲音樂、遊戲實作協助	詹永旭	Narrative Designer	編劇、人物美術設計、世界觀與人物設定之設計、尋找遊戲音樂
			張佳正	Art Director	遊戲世界觀設定、遊戲設計與實作(地圖設計)、人物美術設計
楊竣麟	Software Architect and Engineer	遊戲企劃書撰寫之協助、尋找遊戲音樂、遊戲實作協助、遊戲企畫書(期末報告)協助			
陳佳宇	Software Architect and Engineer	遊戲企劃書撰寫、遊戲設計與實作(邏輯設計、劇情順序觸發設計、即時戰鬥實作)、世界觀與人物設定之設計、遊戲設定集撰寫			

# 企劃起源

## 動機

對於遊戲的熱愛

經由製作遊戲的**完整過程**，來加深對**遊戲企劃**、**設計與開發**的了解，並藉由我們的遊戲向玩家**展示我們的想法**。

## 目的

製作一款激發人思考的  
**恐怖型RPG遊戲**

引發玩家對於**貪心與仇恨**帶來的**影響**有所反思。

# 製作流程

決定遊戲風格及世界觀、發展人物設定、撰寫劇情、確立玩法(探索、戰鬥方式)



學習/測試/進行RPG Maker實作、運用AI生成人物頭像、組裝可用於繪圖的主機、尋找遊戲音樂、繼續精進與改良劇情



設計地圖、發展人物對話、實作遊戲



撰寫遊戲結案報告書

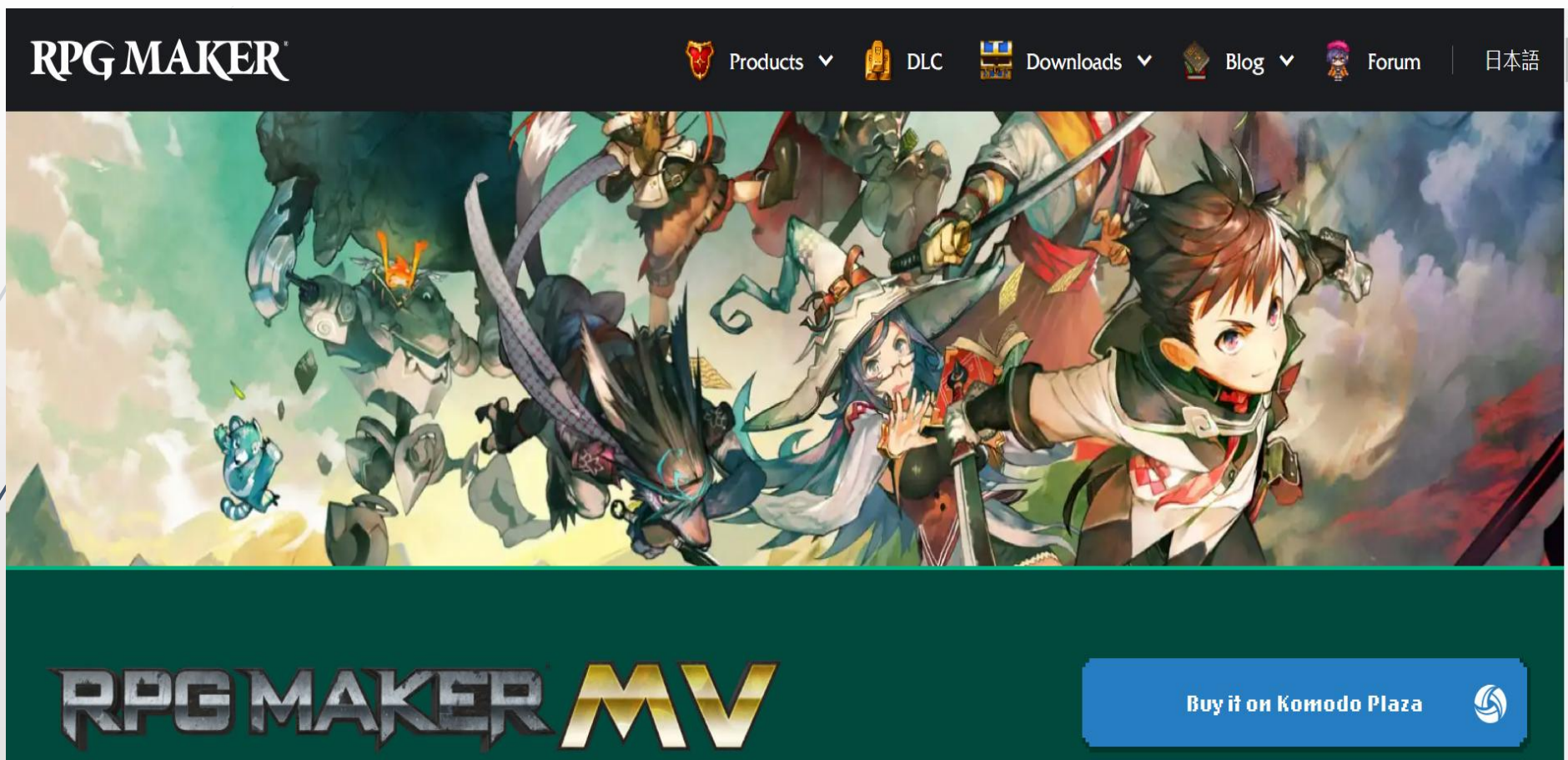


成果發表

# 遊戲特色

- 1.原創劇本
- 2.即時戰鬥
- 3.擁有豐富的劇情探索
- 4.恐怖要素

# 開發工具



圖片來源：<https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mv>



圖片來源:

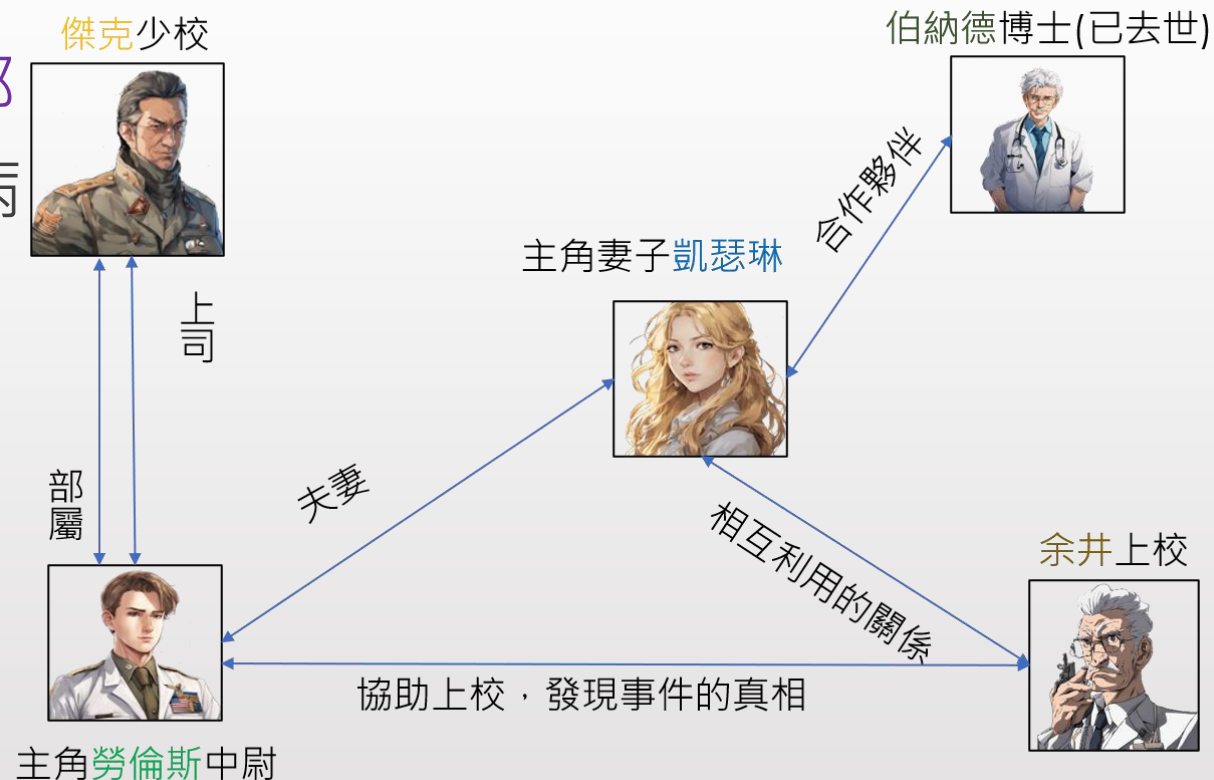
<https://www.luisllamas.es/en/paint-net-free-intuitive-image-editor/>

[https://play.google.com/store/apps/dev?id=7156946861841496847&hl=en\\_US&pli=1](https://play.google.com/store/apps/dev?id=7156946861841496847&hl=en_US&pli=1)



# 設定

- ➡ 架空的世界
- ➡ 美菲利亞共和國、阿爾庫爾聯邦
- ➡ 迦樓羅病毒(於南極冰層發現的病毒) ▶ 伯納德博士的研究 ▶
- ➡ 2052年
- ➡ 主角勞倫斯與妻子凱瑟琳的紛爭  
▶ 得知紐芬蘭遭受恐怖攻擊 ▶
- ➡ 長官傑克少校命令 ▶ 深入紐芬蘭調查 ▶ 余井上校處理恐怖攻擊
- ➡ (發現事件的真相)



# 劇情發展設定

- 單線
- 雙結局 – 遊戲會因為主角的選擇而不同以此強調選擇後的責任。
  - 主角選擇幫助凱瑟琳：凱瑟琳和主角的關係看似解決了，但是這種解決並非完整的處理了兩人之間的關係，而世界也因為病毒再次外洩，而造成世界毀滅。
  - 主角選擇阻止凱瑟琳：世界將會因此得救，眾人將運用各自的能力，為兩國的和平付出心力。

# 跨海大橋



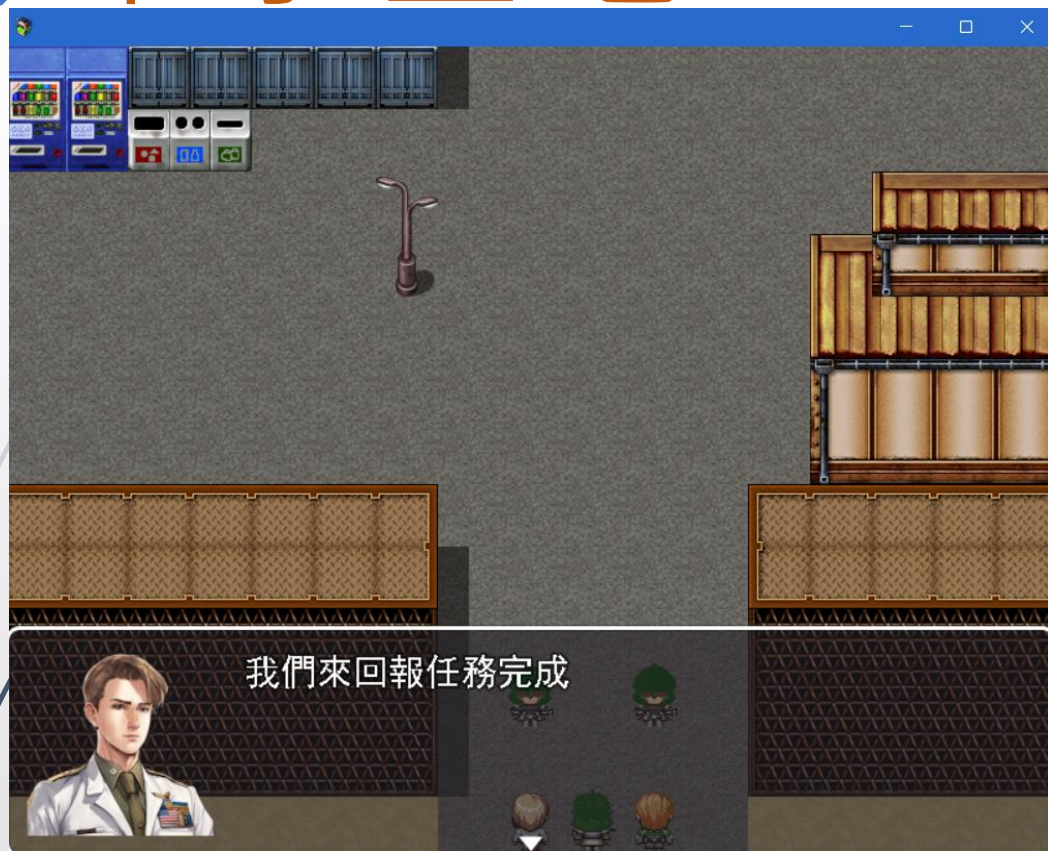


# 紐芬蘭市區





# 軍事基地







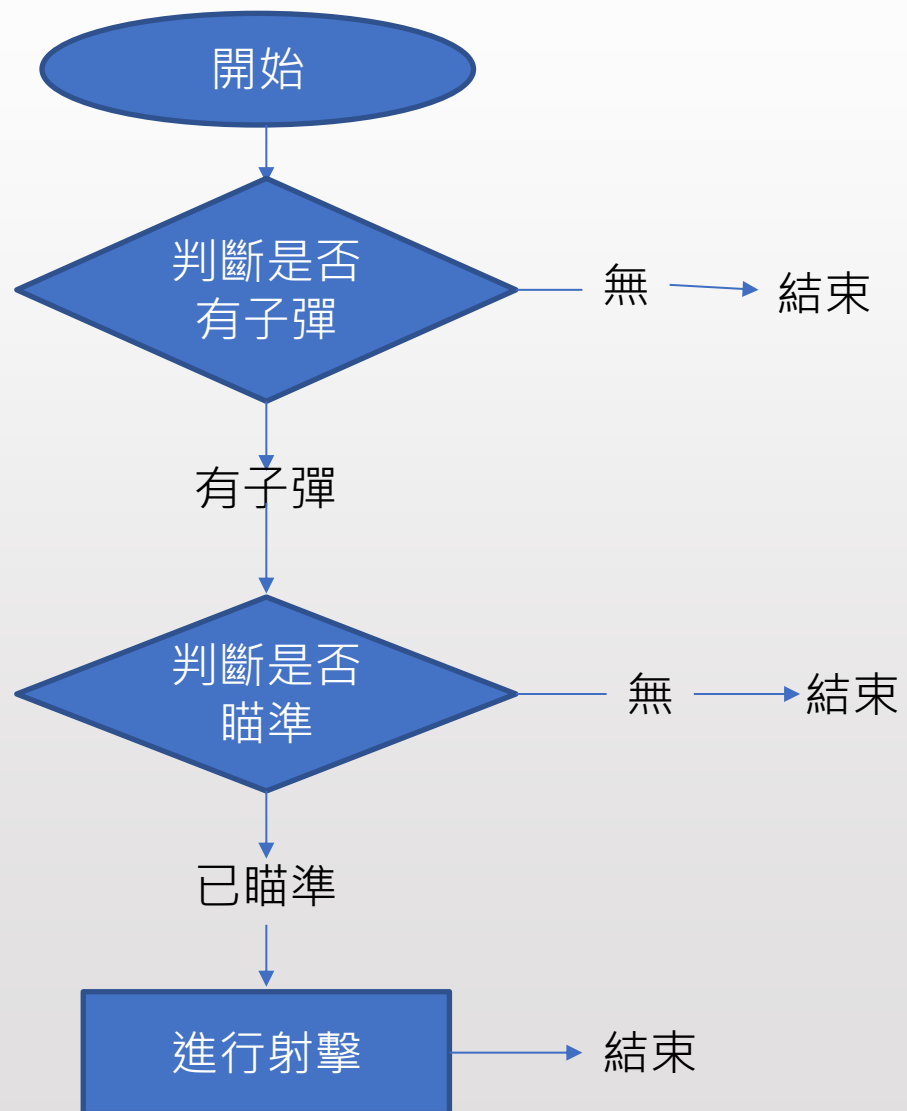
# 地下實驗設施



# 實作和AI繪圖



# 射擊實作



# 射擊實作圖片

◆若：勞倫斯 裝備 Shadow Blade

◆若：#0021 > 0

◆控制開關：#0005 手槍 = ON

◆

：其他

◆腳本：

： var currentMP = \$gameParty.leader().mp;

： :

： :

： \$gameVariables.setValue(21, currentMP);

◆若：按鈕 [下頁] 按下

◆腳本：

： var itemId = 5;

： var itemQuantity = \$gameParty.numItems(\$dataItems[itemId]);

： :

： \$gameVariables.setValue(61, itemQuantity);

◆若：手槍彈藥 = 0

◆文字：男主角勞倫斯(0)，視窗，底部

： 沒手槍彈藥了

◆

：結束

◆播放 SE：換彈 (90, 100, 0)

◆更改角色圖像：勞倫斯，男主角勞倫斯(0)，勞倫斯換彈(0)，Actor1\_1

◆等待：10框

◆腳本：

： :

◆腳本：

： :

： var maxMP = \$gameParty.leader().mmp;

： var currentMP = \$gameParty.leader().mp;

： var mpDifference = maxMP - currentMP;

： \$gameVariables.setValue(29, mpDifference);

◆若：手槍彈藥 < #0029

◆文字：男主角勞倫斯(0)，視窗，底部

： 沒手槍彈藥了

◆腳本：

： :

： :

： \$gameVariables.setValue(21, \$gameVariables.value(61));

◆

：其他

◆腳本：var maxMP = \$gameParty.leader().mmp;

： var currentMP = \$gameParty.leader().mp;

： var mpDifference = maxMP - currentMP;

： \$gameVariables.setValue(21, mpDifference);

◆

：結束

◆更改 MP：勞倫斯，+ {#0021}

◆更改道具：HG子彈 - {#0021}

◆

：結束

# 與AI繪圖



You

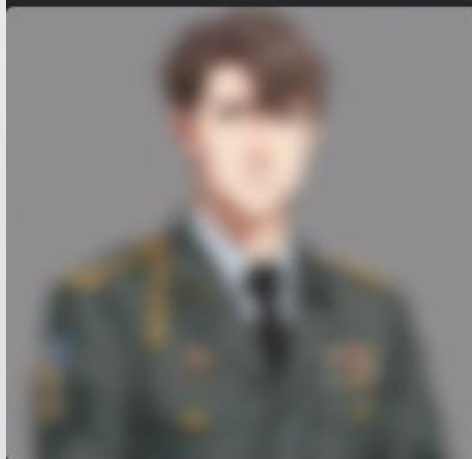
請幫我把以下中文翻譯成標準美式英文:幫我生成一張半身頭像 這張頭像是一張男性軍隊少校 中年 黃皮膚 黑髮



ChatGPT

"Please help me generate a half-body portrait. This portrait features a middle-aged male military major with a tan complexion and black hair."

請幫我創作一幅半身像。這幅肖像畫描繪了一位少尉軍階的美國軍醫。他相貌英俊，是棕色頭髮的白人，穿著軍裝。



# 結論

學到了許多  
和遊戲開發  
相關的技能

遊戲可促進  
朋友間益智  
交流

我們對遊戲  
製作行業的  
工作者充滿  
敬意

我們報告結束  
謝謝各位的聆聽

# 人物關係圖

