



手機：0938-930-170
信箱：comet1224@gmail.com

鄭凱文

2020年
履歷

手繪、電繪與角色發想

基本資料與簡歷

- 國立新竹教育大學中國語文學系 學士畢業
 - 國立中央大學中國文學系 碩士班畢業
 - **工作經歷：**
 - 河洛工作室《河洛群俠傳》五毒教主線・劇本外包
 - 曾任【霹靂布袋戲】正職編劇（筆名：濯纓）
 - 秀威釀出版書系《琉璃之泉 - 曉落的眾神之星》商業出版
- ([PTT版友讀後心得](#))



基本資料與簡歷

- 國立中興大學・中興湖文學獎古典詩・佳作兩屆
- 擅長：
 - 插畫（手繪、電繪）
 - 寫作（古典詩詞、古風小說、都市網遊小說）
 - 角色設定、主支線劇情與企劃發想



履歷內容

- 繪畫作品三張（含手繪、電繪、作品與角色介紹）
- 自創小說作品（前三章短簡介與本文大綱）
- 遊戲流程圖試寫（以動森為例）
- 遊戲Q&A（GE王者之劍、網易天下三）
- 未來期望設計並製作的遊戲內容

手繪類 - 麥克筆 + 色鉛筆

- 自創小說《戀愛・突如其來》主角
- 姓名：白隱心
- 性別：男
- 年齡：376歲（明末崇禎朝 - 至今）
- 特長：觀面相、占星、黃老之術、養生術
- 經歷：

摯愛死後，他憑藉自身學習的術法，測算到摯愛已投胎到了現代，故試圖與其重逢。然而那人雖已投胎，卻也已非故人。



白隱心
School Love Light
(戀愛・突如其來)

2019.04.07

By 藍光

手繪 - 鉛筆 + 水彩

- 琉璃之泉重要配角：藍夜、御風
- 藍夜：架空國度·辰甦國皇帝（原·麗王）
受蘇葉神所降之神罰，昏迷不醒。
導致國內群龍無首，更進而引發鄰國侵襲邊疆，戰事將發.....
- 御風：辰甦國·蘇葉神殿·三位大祭司之一。
藍夜被囚蘇葉神殿期間，聯合靖王（藍夜之兄長、原大皇子）冒死將其自神殿中偷運出去求醫，他背叛神殿的行為，換來的是其弟（三位大祭司之首）無情的拷打與鞭笞，幾至性命垂危，仍不願停手。



電繪 · CG

- 以Clip Studio繪製
- 現實都市網遊長篇《真夏盟約》之重要配角、四大公會長之一
- 姓名：展照軒
- 年齡：20歲（相當於大學二年級生）
- 性別：男
- 身份：網遊《鎮世之星》中伺服器第一大公會〈退魔天團〉之公會長，實為遊戲工作室負責人，以內外掛等不當方式取得各項殊榮



網遊小說作品之各章短簡介

- 第一章：
 - 衛采明不在的時候，黑色領域公會在下午的公會戰輸給了雪夜抄。
 - 項晨逸決定去主城蹲傳點，行兇殺了雪夜抄的公會長，報仇雪恨。卻被雪夜抄公會的成員報復，黑色領域全部的人都死光了。
 - 就在衛采明認為，自己會因為缺席公會戰，而被項晨逸怪罪時，項晨逸竟來到了他家。
- 第二章：
 - 項晨逸來到衛采明的家，提議他以後週末別再補習，來參加公會戰。
 - 然而煞汽娃娃對他的杯葛、學測的壓力，還有公會副會長這個過於沉重的重擔，使衛采明心生退意。
 - 儘管他還掛心著項晨逸還有程薰，但他還是決定告訴項晨逸，自己想退出公會，也不想再玩這款遊戲了。

單章短簡介（前三章）

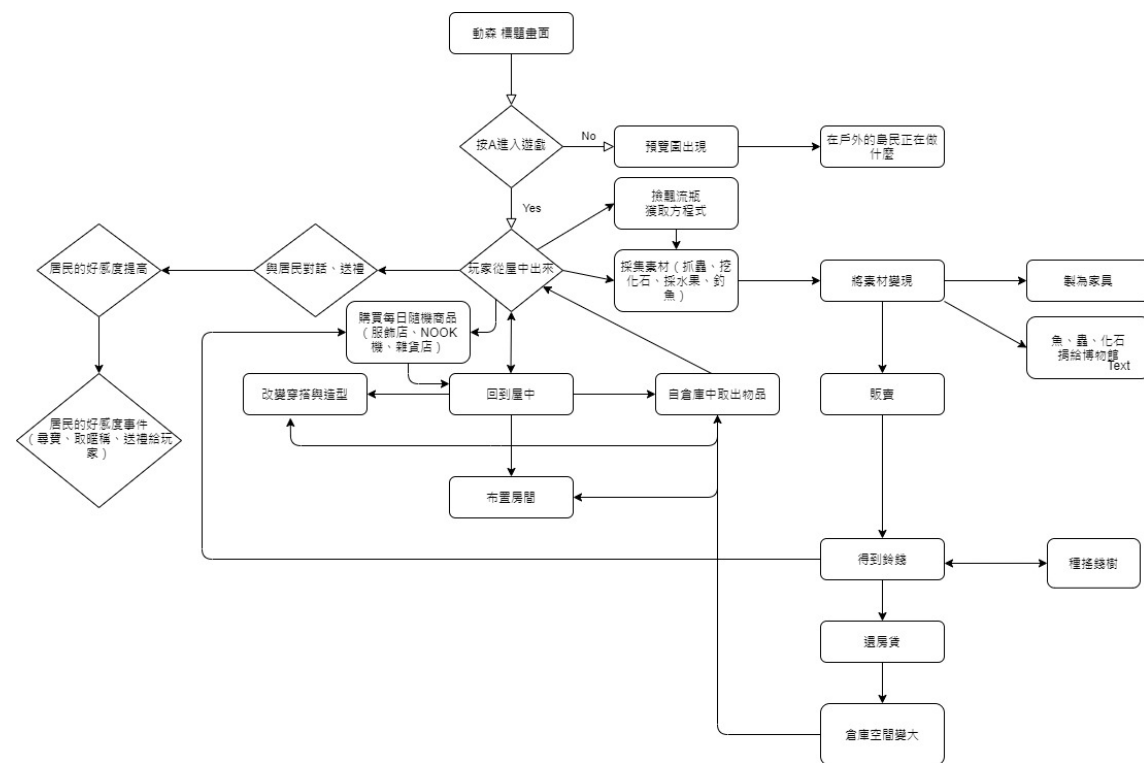
- 第三章：
- 衛采明猜想到在自己離開以後，項晨逸可能會把副會長的位置讓給他的網婆煞汽娃娃，於是與項晨逸針鋒相對。項晨逸執著的點在於，若是衛采明離開這款遊戲，自己與衛采明很可能從此失聯，而衛采明所想，則恰好相反。此次談話，以兩人的不歡而散作結。
- 隔天，雪夜抄前來尋釁，衛采明的角色，牧師「殘觴」雖是補師，卻一擊殺死了雪夜抄的成員，並奪去其身上所有的裝備與錢財，作為公會近日來損失的補償。
- 就在程薰誇讚道：「哇靠，有你在就是爽，你的輸出搞不好比會長還強欸！」之時，項晨逸出聲了，原來他一直都有聽見衛采明與程薰之間的談話。本來想放下身段道歉的衛采明，以及對多年好友漸生懷疑的項晨逸，情勢猶如針尖對麥芒，矛盾逐漸緊逼。

本文大綱

- 主線：黑色領域如何變強，打敗本來比他強的公會
- 前半：著重對各主角的鋪陳、個性、介紹，望能帶出三大公會，與其公會長的特色，鋪敘符文戰記
（文霰祥・雪夜抄公會長）對衛采明（黑色領域・副會長）的青睞
- 衛采明由於對項晨逸的心結，以及文霰祥的勸誘，最終離開黑色領域
- 項晨逸了解到衛采明對黑色領域、亦對自己而言，都是不可或缺的，於是希望他回來，並作出種種努力
- 全伺服器第一名的公會・退魔天團的會長展照軒，為了公會戰的優勝而接近項晨逸，準備私下做手同時發展線路：
 - 一、展照軒欲阻止黑色領域奪冠、衛采明如何發覺並阻止展照軒的陰謀
 - 二、文霰祥想拉攏衛采明進入雪夜抄公會
 - 三、衛采明離開公會後，項晨逸如何掙扎與自立自強

遊戲流程圖試寫

- 以時下最流行的遊戲：《動物森友會》為例
- 遊戲過程以採集（蟲、魚、化石）與裝飾（打扮角色、裝飾屋子）為兩大核心要素
- 為了容納更多的家具與飾品，玩家必須要賺取鈴錢、還房貸以擴建倉庫，但是遊戲中並沒有急迫的還債壓力，此為軟性的遊戲推進力
- 本遊戲的收集要素（蟲、魚、化石、家具、衣服等）亦為驅使玩家繼續遊戲進程的要點之一



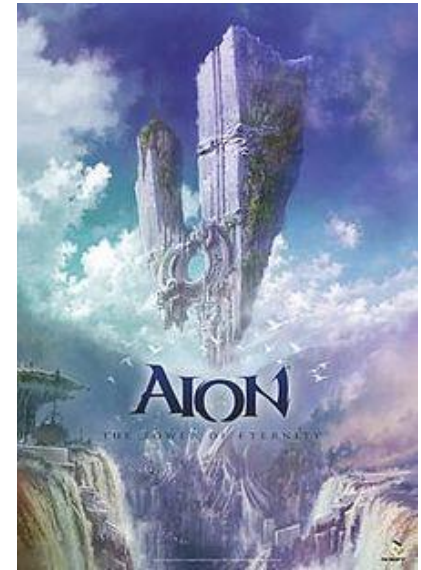
遊戲Q&A - Granado Espada

- 優點：
- 超前當時業界的精緻美術與建模
- 由RO原音樂團隊操刀的OST
- 遊戲內的NPC可加入玩家隊伍，陪玩家一同冒險
- 首創拍照系統，可自由擺姿勢拍出唯美照片，在SNS上幫遊戲吸引一定的人氣



遊戲Q&A - Granado Espada

- 缺點：
- 任務內容單一
 - 獵殺怪物拿素材並回報任務
 - 玩法線性、單調，毫無創新
- 遊戲主線劇情
 - 玩家移居到新世界，做一系列的打雜內容，不夠有深度
 - 正面例：《永恆之塔》
 - 奇幻小說風味，人龍之爭促使玩家繼續遊戲
 - 還原遠古真相，有繼續做遊戲主線的動力



遊戲Q&A - Granado Espada

- 敗筆・配點系統：
- 遊戲內的NPC雖可加入玩家的隊伍，卻不可按照玩家的喜好進行配點，必須照一定的配法，才不會成為廢角
- 所有職業的配點自由性均為零
 - 不同的玩家，同樣的遊戲體驗，單一的角色成長曲線
- 遊戲內的各項數值不平衡、無效用
 - 點了幸運與敏捷的角色，全都成為廢角

遊戲Q&A - 網易天下三

- 優點：
 - 修仙風格的遊戲美術與劇情
 - 美型的角色人物
 - 好聽的音樂
 - 部份OST由梁邦彥操刀
- 重視團隊合作的副本與公會戰
- 社交玩法
 - 師徒系統
 - 婚姻系統



遊戲Q&A - 網易天下三

- 缺點
- 無窮無盡的日常任務
 - 任務內容重複
 - 殺怪→撿素材→回報任務
 - 玩法太單一、強作業感、少回饋感與成就感、高耗時

未來期望製作的遊戲

- 模擬養成類
- 商城道具以不破壞遊戲平衡為主
 - 稀有的花、道具、手持物、衣服、家具、裝飾等
 - 給玩家課金的優越感，但是不影響別的玩家，也不影響廠商風評
- 高自由度
 - 家具佈置與穿搭
 - 寵物、家具、花朵、NPC
- 搭配圖鑑收集要素
 - 真三國無雙的鑑賞室
 - 動森圖鑑、博物館

未來期望製作的遊戲

- 不以打怪、升等、衝經驗、刷副本等傳統玩法為核心玩法
 - 避免玩家審美疲勞。
- 升等經驗值來源
 - 澆花、縫紉
 - 與NPC說話、完成NPC與朋友的請託
- 不升等也不影響遊戲體驗
 - 軟性的遊戲進度驅力，不逼使玩家產生壓力、或疏於現實
 - 等級數字作為一項榮譽值來體現

未來期望製作的遊戲

- 平時的遊戲過程
 - 裝飾自己的家、打扮自己、種花、養寵物
- 遊戲主線
 - 畫風精美的角色
 - 玩家透過任務參與角色生活
 - 與角色之間有GAL GAME般的情感互動
 - 好感度系統

NPC角色與家園系統

- 角色有機會可以加入玩家的家園
 - 轉蛋、抽卡、集碎片等運氣遊玩成分
 - 保底使遊戲對玩家產生吸力，而不是推力
 - 過於巨大的金錢花費將會逼使平民玩家出坑
- 課金玩家專屬角
 - 沒有這個角色也不影響遊戲的平衡度
 - 利用攀比心態，吸引玩家課金
 - 用遊戲滿足凡人在現實中所不能擁有的



感謝您的耐心觀賞