



靜宜大學資訊傳播工程學系

畢業專題企劃書

彭宇薰

專題名稱：幻境與少女 Duolumi And Illusion

指導教師：彭宇薰

專題學生：

資傳三 A 姓名：莊婕榆 學號：410919954

資傳三 A 姓名：謝卉婷 學號：410903864

資傳三 B 姓名：巫啟輝 學號：410903872

中 華 民 國 1 1 2 年 0 5 月 0 4 日

目錄

內容

目錄.....	1
摘要.....	3
一、前言.....	4
背景資料：.....	4
製作動機：.....	4
企劃目的：.....	5
二、作品功能及特色.....	6
1. 設計構想：.....	6
故事軸向：.....	6
玩法設計：.....	11
魔物設計：.....	15
人物設計：.....	18
世界地圖設計：.....	25
香水設定：.....	28
調香材料設計：.....	32
其餘植物設計：.....	36
一般動物設計：.....	38
特殊動物設計：.....	41
菜品設計：.....	43
好感度物品設計：.....	44
2. 提供功能：.....	45

3. 作品特色：	46
三、進行方法及步驟	47
1. 請細述本計畫採用之方法與原因：	47
2. 功能設計規劃：	48
3. UI 與互動設計規劃：	63
四、設備需求	67
五、經費預算表	68
六、工作分配	69
七、預期完成之工作項目及具體成果	70
八、附錄	71

摘要

《幻境與少女》是一款經營養成類型的遊戲，除了擁有經典的玩法——種田、與 NPC 交易、建造房子以外，我們更融合了沙盒生存遊戲的形式，讓玩家可以在開放式的世界中，盡情探索與打怪。

而故事的呈現部分，將透過日記、觸碰到特殊物品會產生回想記憶，以及調製香水太多次會陷入回憶的方式，來向玩家展示劇情。其中，更以穿插、譬喻代換法的樣式，帶領玩家以懸疑解謎的未知感，推敲出整個故事的脈絡。

最終，遊戲將以隱藏物品的收集量，來決定玩家所玩出的結局。其中，唯一的 happy ending 正是故事正確的結局。

故事設定在西元 2951 年，年幼的主角在經歷母親死亡後，更是遭受親生父親的冷暴力。長期的壓力導致主角患上「思覺失調症」。17 歲時，主角意外發現父親不僅是殺害母親的兇手，更是執行喪心病狂的人體實驗家後，主角終於崩潰地進入精神病院。

由於以「思覺失調症」為主之緣故，我們團隊決定透過架空的世界觀，帶領玩家一同前往患者眼中的世界，並且藉此故事傳遞出：「父母的陪伴，對於小孩的發展，是何以重要的」，以及希望「擁有痛苦過去的人們，能被給予正面的力量」。

一、前言

背景資料：

薩比韋亞是一處奇幻的世界。除了擁有部分與地球相似的動、植物外，其餘皆是長著奇形怪狀樣。種族部分亦樣，除人族外，還存在著以動物為原型的獸人族、魔物族。自古以來，人和獸人天性善良，魔獸則未經開化，異常殘暴。久而久之，魔物便成了兩族的敵人。

隨著時間的發展，薩比韋亞上開始有了宗教體制。他們無非都信仰著一位名叫「迪奧」的神明。

悲憫的迪奧，可憐弱小的人族，經常為了生理或心理的病痛，所傷心和煩惱。因此每100年，他便會親自選擇一名少女，來成為侍奉他、幫忙他的代理人，並給予一種偉大的稱呼——「聖女」。

一但少女被選為聖女，那就等同於被賦予了神的魔法。聖女的工作就是透過製造「潘多拉之香」，來治癒被神所喜愛的人族。

這樣如此安穩、美好的世界，卻是故事的開章.....

製作動機：

由於團隊一致希望能夠製作出撲朔迷離的故事，因此第一個想法便是採用精神疾病作為故事主軸。

選擇了思覺失調症後，根據會產生幻覺症狀，以及聞到香水會安神的元素，決議出主角應需出生在調香世家，並且因為受傷的過往而產生了精神疾病，來做為故事開端。遊戲玩法選擇方向與製作，則是因為受到星露谷物語，以及 Minecraft 的影響，也憧憬著想要製作出像他們一樣的遊戲。所以團隊決定融合兩者的主要玩法，來當作我們遊戲的核心玩法內容。希望遊玩這款遊戲的人，能夠不受拘束地去探險、遊玩摸索所有的遊戲內容。不再被以往任務制的模式，強制只能去到某個位子進行互動，與推進劇情走向。

企劃目的：

我們都知道父母的陪伴，對於一名幼年的孩童的影響，是多麼的重要。缺少父母陪伴的孩子可能會面臨許多問題和挑戰，如：孩子心理和情感的發展，以及他們對社會的認知和社交能力。

其中，又將會衍生出許多問題，像是面對父母的不重視和不關心，孩子可能會對自己的價值產生懷疑和不安，從而產生自卑心理，抑或是缺乏父母陪伴可能會導致孩子情緒不穩，容易焦慮、抑鬱等負面情緒。

當負面情緒累積過多之時，就可能會對人的身心健康，產生不好的影響。

而更可怕的，更是得到了影響後，卻沒有「病識感」，導致他們的病情加重，最終成了人們口中的瘋子。

所以我們團隊希望大家能透過遊戲，來認識「缺乏父母陪伴成長的孩童，所得到思覺失調症」的狀況，並且以正向的結局帶給大家希望。

二、作品功能及特色

1. 設計構想：

故事軸向：

序章		以劇情動畫呈現，告訴玩家這是一個奇幻世界的世界觀。
第 1 章 - 第 4 章		新手教學階段。 透過故事劇情，來告訴玩家自己所扮演的角色為何。隨著劇情推動，會帶領玩家去熟悉我們遊戲的玩法。
主線劇情	調查奧菲特山的怪異事件	1 月 3 日後，與墨菲對話時，隨機觸發。 該劇情中，如若先前已有觸發「初次見到迪奧」此日常劇情，則會多增加一小段劇情。
	調查萊辛頓	需解鎖「萊辛頓」區域後，且已完成「調查奧菲特山的怪異事件」的主線劇情後，前往洛伊塔辦公室時，隨機觸發。 該劇情中，洛伊塔會邀請玩家隔天一同前往萊辛頓進行調查。
	意外發現達蘇洛	需解鎖「艾倫靡亞」區域後，且已完成「調查萊辛頓」的主線劇情後，在「提瑞里奧鎮」遇到受傷的居民後，將其包紮後詢問對方受傷緣由，即觸發。
	發現神秘身影	將「艾倫靡亞」地區的達蘇洛全部剷除後，且已完成「意外發現達蘇洛」的主線劇情後，即觸發。

	暗自調查身分	解鎖「楠柁希花海」區域後，且已完成「發現神秘身影」的主線劇情後，在「楠柁希花海」中找尋到追逐琉璃蜂的希爾坦，與他對話時，即觸發。
	神秘人與達蘇洛的關係	需解鎖「迷霧森林」區域後，且已完成「暗自調查身分」的主線劇情後，找到在「永夜小徑」處的洛伊塔，即觸發。
	薩比韋亞的真相	<p>需解鎖「洛珂湖」區域後，且已完成「神秘人與達蘇洛的關係」的主線劇情後，前往洛珂湖遇見迪奧、洛洛與墨菲他們時，即觸發。</p> <p>劇情中，會需要選擇選項，無論是否選對都會需要與 BOSS 戰鬥，不過選擇錯誤選項，會被先扣除 50% 的血量，才會與 BOSS 戰鬥。</p> <p>戰鬥成功且圖鑑收集完整，將進入正確結局。</p> <p>戰鬥成功且圖鑑收集不完整，將進入名為「琉璃色的星球」的結局。</p> <p>戰鬥失敗且圖鑑收集完整，將進入名為「路西法的迎接」結局。</p> <p>戰鬥失敗且圖鑑收集不完整，將進入名為「迪奧終將會擁抱你」結局。</p>
支線劇情	第一任聖女	第一次戰勝巨大型魔物，即觸發，由魔物所觸發的劇情，僅觸發一次。下次戰勝魔物時，僅會掉落戰利品，不再跑出劇情。
	第二任聖女	
	第三任聖女	

	第四任聖女	此處四個劇情，會像重複做到同一個夢一樣，連續重複 4 次，才會推進到下一個劇情。並且偶爾會像夢一樣，再次觸發到前幾個劇情。
	第一重大事件	遊戲時間的一日內，如若調香超過 7 次而導致昏睡，就會觸發，出現順序以隨機方式。
	第二重大事件	
	第三重大事件	各型魔物如果無法成功打倒，則會增加「心靈崩壞程度」，如若崩壞程度到 100%，則會產生「夢魘劇情」。而夢魘劇情就將會從這幾個劇情中，隨機出現。
	第四重大事件	
	惡夢—被禁止的離開	
日常劇情 (僅觸發一次)	第一次回家	第一次回到家園土地上，即觸發。
	休業中的薰香店	初次遇到此店，且未營業，即觸發。
	營業中的薰香店	初次遇到此店，且有營業，即觸發。
	商店休業中	初次遇到非商店街開業的日子，即觸發。
	初次見到迪奧	新手教學後，任意日期的 21~24 時，身處奧菲特山 1 小時以上，即觸發。
	初次執行任務	1 月 2 日去找墨菲，即觸發。若 2 號以後才去，則增加被墨菲罵的劇情。
	手鍊功用說明	新手教學後，任意時間段前往洛伊塔辦公室，且他人在此處時，與他對話即觸發。

	與洛伊塔的分離	和洛伊塔對話 7 次後，任一時間段在他的辦公室，和他再次對話，且對話完要出辦公室時觸發。
	沒有帶上精靈出門的一天	1 月 2 日後，在清晨 5-7 時離開家園，隨機觸發。
重覆觸發劇情	休業中的薰香店	靠近此間店時，如若當日未營業，即觸發。
	營業中的薰香店	靠近此間店時，如若當日有營業，即觸發。
特殊日記內容	與洛洛之約	第一次寫日記時，即觸發。
	奧菲特山上的奇怪村民	觸發『初次見到迪奧』的事件後，且逃離成功。當晚回家寫日記時，即觸發。
日常日記內容	種植	<p>此些類型的日記文章，各有 2 篇。</p> <p>如若當日有執行這幾項活動，則當晚寫日記時，會隨機從中挑選 1~2 篇寫出。</p> <p>不過若恰逢觸發「特殊日記內容」的話，則當日只會寫出特殊的日記。</p>
	烹飪	
	調香	
	建築	
	換裝	
特殊工藝零件的回想劇情	觸發方式	探索地圖時，如若找到散落在地上的碎片零件，靠近即觸發劇情。 以動態畫面呈現。
	機械零件 1-起源	此為音樂盒的機械零件。5 個故事都是在講
	機械零件 2-轉動	
	機械零件 3-瓦解	

	機械零件 4-拼湊	述-現實中的是如何與親朋好友認識與相處，並且藉此隱喻出幻想世界中，與各 NPC 的好感關係。
	機械零件 5-欺騙	
遊戲結局	太陽終將升起	此為正確的結局，屬於 Happy Ending。 講述著主角從幻覺中清醒，知道自己得到精神病後，開始努力配合治療。 最後，成功地把父親送進了星際監獄，且主角事業有成的美好結局。
	琉璃色的星球	分支結局之一，屬於 Bad Ending。 由於故事中的思覺失調症，一種精神病。所以這個結局，在暗示永遠沉靜於幻覺當中，在精神病院呆完一生。
	迪奧終將會擁抱你	分支結局之二，屬於 Bad Ending。 這個結局在述說，雖然知道了自己得到了精神病，但卻連幻覺也不再出現，只能清醒地在精神病院發瘋般地度過下半輩子。
	路西法的迎接	分支結局之三，屬於 Bad Ending。 主角再度陷入幻覺中，連原本美好的世界也消失殆盡。只留下荒漠化的薩比韋亞、迪奧與主角。在無盡的時光，被惡夢折磨一生。
番外故事	解鎖條件	通關完成遊戲後，會在遊戲主選單看到番外的選項按鈕。 玩家可透過番外故事，更好了解主角以外，專屬其他角色的小故事。

	曦與墨菲的約定	此番外在述說，曦與墨菲從相識到發展成互相扶持的故事，以及最後為何會出現在主角家中等劇情銜接。
--	---------	--

玩法設計：

遊戲機制	日夜與天數系統	<p>從日開始計算，日、夜各占現實世界時間 15 分。</p> <p>晚上時，遊戲場景會變暗，玩家自帶以玩家為中心向外發光的點光源。畫面效果，類似玩恐怖解謎遊戲一般。</p>	
	存檔系統	手動	<p>1. 在關閉遊戲時，會進行詢問是否存檔。</p> <p>2. 在野外探索時，可前往「祭祀殿堂殘骸」進行祈禱，便可存檔。在每個殿堂初次祈禱時，都可增加玩家血量上限，以及基礎攻擊力上限。</p> <p>血量：每次以總血量的 20% 增加數值。</p> <p>攻擊力：每次以總攻擊力的 50% 應加數值。</p> <p>此 2 者為手動存檔，玩家需要自行選擇存檔的位子。</p>
		自動	<p>1. 每過遊戲時間中的一日。</p> <p>2. 如若一天調香超過 7 次，則會強制玩家昏睡，進而自動存檔，並且生命值扣除 15% 血量。此處行為對應了母親的死因，暗示聞太多次香味，會對身體不好。</p> <p>3. 各型魔物如果無法成功打倒，則會增加「心靈崩壞程度」，如若崩壞程度到 100%，則會強制玩家昏睡，進而自動存檔。</p>

		<p>並且會觸發產生「夢魘劇情」。</p> <p>此 3 者會由系統自動幫玩家進行存檔。手動與自動的存檔紀錄不共用，自動存檔會直接覆蓋上次自動存檔的紀錄。</p>
	資源重生	<p>每一片區域都有自己的動、植物特產。玩家可在區域裡採集、狩獵，以得到需要的物資。</p> <p>由於一個區域的動、植物數量有限，因此每過一段時間後，會自動重置，好讓玩家可以再次收集所需資源。</p> <p>其中，小達蘇洛此魔物不在資源重生機制裡面。</p>
	圖鑑與日記系統	<p>製作香水時，若成功製出新型香水，則會解鎖一個世界區域，以及該區域的動、植物。</p> <p>當晚寫日記時，日記內容會出現部分詞語顯示為紅字。紅字部分，就是隱藏圖鑑上已解鎖的物種，並且在設定上，設定成對應了現實中主角所遇到部份事件。</p> <p>因此，如若有對應到事件的物種，在被狩獵成功後，會有 30%的機率觸發劇情。</p> <p>由於圖鑑不會顯示在 UI 上，因此玩家無法得知還剩餘多少物種尚未解鎖，只能透過日記的方式，告訴玩家已解鎖了多少個。</p>
	物品欄與背包	<p>物品欄有 8 格道具欄，以及 2 格裝備欄。裝備欄只能拿來裝備「清心鏈」，和一罐攻擊型的魔法香水。</p> <p>道具欄則可以放清心鏈、攻擊型香水以外的物品。</p>

家園系統	烹飪	<p>與灶台互動，可進行烹煮食物。</p> <p>流程：選擇要製作的菜餚與數量，接著會進入煮菜動畫。動畫結束即烹飪完成。</p>
	種植	<p>使用鏟子可對土地進行翻土，翻土後便能進行種植。</p> <p>流程：把種子放到物品欄後，可對翻好的土地，點即左鍵。在歷經生長時間後，可按互動鍵進行收成。</p> <p>如若要再次耕種，需要再翻土一次。</p> <p>若不需要翻土狀態的地面，可再次用鏟子對翻好的土地進行互動，便可還原回去。</p>
	建造	<p>玩家可以打開背包，放置房屋或家具在地上。</p> <p>放置於地便會自動存檔，無需再按其他按鈕，進行保存動作。</p> <p>被安置好的家具，皆可與其進行互動。</p>
	日記	<p>與書桌互動時，可進行此項活動。</p> <p>會顯示出每日所做的事情，若是當天有遇到特別事件，則會觸發特殊日記內容。</p>
	香水製作	<p>與工作台互動時，可進行此項活動。</p> <p>每一罐香水，無論是何種類型，都可使用 15 次。</p> <p>玩家可自由試驗材料與材料之間的結合，如若製作出正確的香水，則會解鎖出新的探險區域，並且會把正確的調香配方，記錄到背包裡。</p> <p>步驟有 2 種：</p>

		<p>1. 先調配出基底，接著混和所有香料，然後過濾完成，就能裝入容器內，成為一個成品。</p> <p>2. 先調配出基底，接著混和所有香精，最後裝入容器內，成為一個成品</p>
交易系統	金幣	透過接取日常任務、與商人交易買賣、以及打倒魔物的戰利品中，皆是賺取金幣的來源。
	服裝店	收購：動物毛皮、雪夜紅。
		販售：永久性服裝，只能購買一次。
	家具店	收購：木材、碎石、雪夜紅。
		販售：室外建材、室內家具，例如：水泥牆壁、木質地板、床、沙發.....等。
	蔬果店	收購：食材，低價收購、高價賣出。
		販售：食材，可用於烹飪。
	肉店	收購：特殊動物的肉。
		販售：雞、鴨、牛、羊、豬、鵝、部分特殊動物，可用於烹飪。
	薰香店	收購：寶石。
		販售：製香材料。
	米店	收購：種子、小麥。
		販售：五穀雜糧。
	香料店	收購：種子、美食。
		販售：辛香料，可用於烹飪。

	神秘商人	收購：寶石、各式香水
		販售：特殊調香材料。
野外系統	收集物資	當物品欄裝備斧頭與十字鎬時，且選中了該項物品欄，則按下滑鼠左鍵時，便能使用道具。 砍伐樹木獲取木頭與樹液。 挖取石頭獲得碎石、寶石。
	採集果實	按下互動鍵，便能獲取該植物的果實。
	掠奪魔物	打敗魔物，可獲取戰利品。玩家靠近後，會自動吸取到身上。
地圖系統	小地圖	小地圖常駐在畫面右上角，不想查看也可以縮小隱藏。 玩家能在地圖上，看到自己當前的位子。不過小地圖所顯示的範圍是以玩家為中心，向外擴展的附近樣貌。
	大地圖	大地圖為常駐隱藏，有需要時才會選擇點選UI，或按下 M 鍵，進行開啟。 大地圖展開時，玩家還是可以選擇移動，因此玩家也能在大地圖上，看到自己當前的位子。 大地圖能看到整個世界的全貌，並且能在此進行標記，與放大縮小進行查看。

魔物設計：

名稱	變異的神像	血量	200k	
出沒地	迷霧森林	攻擊模式	親臨大地 橫衝直撞	

現實代表事件	見到父親的裝置藝術（實驗品）	
簡介	漂亮到有些詭異的神像，雖然周圍有一些破損，但纏繞在他身上的綠植很好的將破碎的地方纏繞住，導致整體看起有說不出的違和感。	

名稱	達蘇洛	血 量	650k	
出沒地	迷霧森林深處	攻 擊 模 式	荊棘 懸空 爸爸的保護欲	
現實代表事件	父親做的人體實驗研究			
簡介	<p>一種能讓人暈厥的麻藥，生長在陰暗潮濕的地方，會散發香甜的氣息引誘生物們前來捕食。</p> <p>食用後會出現幻覺被遠處的本體吸引過去，一步一步的往本體邁進，在這期間身體會慢慢無法動彈。</p> <p>達蘇洛會吸取屍體上的養分，讓自己更加茁壯。</p> <p>吃下達蘇洛的生物，若是在還未抵達本體身邊時便死去，那麼它的身體便會散發出與本體相似的香氣低配版，引其他獵食者來食用，若是被其他人所食用，也會跟吃本體一樣有同樣的效果。</p> <p>對於嗅覺敏感的人反而會覺得這種香氣甜膩的讓人窒息。</p>			

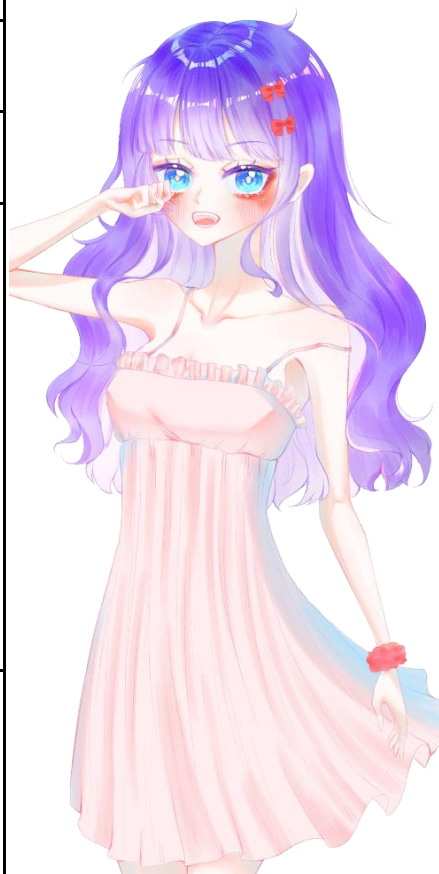
名稱	小達蘇洛	血量	45k	
出沒地	艾倫米亞 迷霧森林外圍	攻擊	音波環繞 神經痲痹	

		模 式		
現實代表事件	父親做的研究（人體的）			
簡介	由達蘇洛母體所分裂出的生物， 主要工作是為母體帶回更多的養分。 多群體行動，會釋放出吵雜的能量聲波，來達到攻擊效果。			

名稱	塞妣雅	血 量	150k	
出沒地	艾倫米亞天池	攻 擊 模 式	月下星光 天使的嗓音 白浪之嘯	
現實代表事件	母親死亡事件			
簡介	在天池中生存的魔物，經常在夜晚出沒，善於水性，此魔物居住的周圍總能發現幾株散發獨特香氣的草藥，那草藥又喚「龍涎香」在市場上是似乎是非常獨特的存在。			

人物設計：

姓名	多鹿米・勒米耶	種族	人族
性別	女	生日	4月2日
年齡	17	香味	鬱金香
身高	156cm	體重	45kg
喜好	<p>喜歡靜靜的看著窗外，內心總是嚮往著自由，窗外透進來的陽光照射在身上的感覺很溫暖，有點討厭潮濕的地方。</p> <p>喜歡水滴滴落的聲音，只有在心中數著水滴落下的次數，才有時間一分一秒過去的痕跡。</p>		
個性	<p>對於下定決心的事情，絕對不會因為他人的言論而改變。非常了解自己想要的東西是什麼，會不顧一切去爭取。言詞犀利，不懂的看氣氛，以自我為中心。</p>		
簡介	<p>是名聞香師，出生於調香世家，從小便開始磨練對於香的感知。在母親的離世和父親的冷漠無情下，患上嚴重的精神疾病。在他眼中的一切事物都與常人不同，他活在自己的世界中，對他來說時間也像靜止般，永遠停在這裡。</p>		



姓名	迪奧	身分	神明	
性別	男	生日	10 月 24 日	
年齡	21	香味	檀木香	
身高	183cm	體重	71kg	
喜好	在世界各處遊蕩，不會長時間待在同一個地方。 喜靜，不喜外人突然闖入他的私人空間。			
個性	遇事果決，只要是自己認定的事，就會去做。 享受著每件事掌握在自己手中的快感，若是有打破自己計畫的傢伙出現，會用自己的方式來"報答"對方。			
簡介	幻想世界中人民所崇拜的神明，喜歡遊歷，若是有機會在世界中看見與他相似的身影，那麼請不要上前，畢竟他喜靜的這個傳聞，早已人盡皆知。 這名角色在現實中，對應的就是多路克・勒米耶。			

姓名	多路克·勒米耶	種族	人族
性別	男	生日	10 月 24 日
年齡	38	香味	檀木香
身高	178cm	體重	71kg
喜好	<p>研究各式各樣的味道，並將其記錄下來。</p> <p>觀察實驗體的變化是他人生中為數不多的樂趣，據他所言，每個實驗體產生的變化都不同，他很期待實驗體所帶給他的驚喜。</p> <p>喜歡安靜的空間，有輕微潔癖，不喜與人接觸，討厭吵雜的地方。</p>		
個性	<p>內心十分扭曲，在外人面前會扮演著不苟言笑的模樣，完全不在意媒體所報導出的輿論，以正直且多才的形象呈現在大眾眼中。</p> <p>在家時（母親在的時候）會扮演著好好先生，對妻子以及他的家人們都非常好。在沒人看到的地方才會露出本性。</p>		
簡介	<p>是現實中，多鹿米的父親。在國內是首屈一指的調香師，最有名的香水系列是 deeping love，其共有 5 瓶。據說每一瓶的名字都代表著對逝去夫人的無數回憶，因此這系列的香水，最常被大眾拿來贈送於愛人來表達對他源源不絕的愛意，更特別的是 0 號這款香水的名稱：重拾初戀，有著不一樣的寓意，當中包含了開始、結束、以及</p>		

	重溫的意涵代表著一段感情的始末及復蘇重回過往的時光，是一款非常適合送給相思之人的香水呢。
--	--

姓名	薩耶・希爾坦	種族	獸人族-松鼠科
別稱	鬆餅		
職稱	鍛造師		
性別	女	生日	7月12日
年齡	17	香味	薄荷香
身高	151cm	體重	41kg
喜好	千紙鶴、鍛造、鬆餅		
個性	大刺刺，灑脫，愛說啥說啥，有點少根筋，但對工作十分認真，是實打實的工作狂。 耳朵因工受傷的緣故，有許多聲音聽不清，所以在進行重要對話（交易）時經常是用寫的來傳遞想法。 正常說話是沒問題的。		
簡介	無論在現實還是幻想中，都是多鹿米的好朋友。 幻想世界中，生於鍛造世家，對於鍛造很有一手，可找他購買房屋內的擺設，只要有想法，沒有他做不到的。 現實中則是一名研發工程師，與生俱來的資訊敏感度，是無人能比的。		



姓名	洛伊塔・阿奇羅	種族	人族
別稱	洛洛		
職稱	大祭司		
性別	男	生日	2 月 26 日
年齡	517	香味	梔子花香
身高	176cm	體重	65kg
喜好	躺在草地上看天空的雲朵飄動的樣子、理科、甜食。 討厭被欺騙。		
個性	不喜歡被限制，喜歡自由。 會用誇張的肢體語言來表達情緒，因為在他的認知中只有“有”跟“無”兩種選擇，所以在表達情緒的方面上也相對極端，無法掌控好人與人之間的距離。 在讀取情緒這一塊還需要多多磨練，他不太能辨別出對方真正的情緒，時常曲解其他人的表情解讀。		
簡介	被迪奧賦予了永生作為獎勵。 職責是分派迪奧給予的工作，並傳達他所下的聖喻。 現實中，是負責聽命多路克的管家機器人，雖然具備情感，卻不像人類這麼豐富。被多路客用來當作監督多鹿米的工具。		

姓名	墨菲・譚兒坎	種族	人族	
職稱	書記官			
羈絆	曦・古米亞			
性別	女	生日	1 月 27 日	
年齡	21	香味	柑橘香	
身高	164cm	體重	49kg	
喜好	對待任何事物都認真的人、無糖黑咖啡（提神）、去藥園散心。			
個性	遇事冷靜應對，對於不感興趣的事物一律忽視，在他的眼中完全不能容忍那些不負責任的人。若是發生太多次相同的事情，會直接翻臉。			
簡介	神殿負責處理所有雜事，殿內大小事都是由他負責。 因大祭司時常不在神殿，所以幾乎大祭司身上的工作大部分也都落到了他的身上。 對大祭司沒有好臉色，尤其是每次看到他臉上的笑容就格外的厭煩。 曦會幫助他處理一些簡易雜事，是值得信賴的工作夥伴。			

姓名	曦・古米亞	種族	獸人族-翠鳥科
職稱	薰香材料商人		
性別	女	生日	5月5日
年齡	34 (同人族19歲)	香味	薰衣草香
身高	169cm	體重	50kg
喜好	種植藥草、待在墨菲身邊		
個性	<p>對不認識的人比較冷淡，會討價還價。</p> <p>不擅長將情緒表露出來，故大多數人都不知道他在想些什麼。</p> <p>但如果是他重要的人，他會想把所有最好的都給對方。</p> <p>並且只會對那人露出不為人知的一面。</p>		
簡介	<p>真實身分是一隻小肥鳥。</p> <p>因為某些原因，大部分的時間，都會用真實身分，陪在墨菲身邊。</p> <p>空閒時間才會幻化成人形，在商店街上販售草藥。</p> <p>有臉盲症狀，除了熟識之人外，通常會認不清誰是誰。</p>		

姓名	未知	種族	精靈
別稱	精靈		
性別	精靈	生日	4月2日
年齡	517	香味	鬱金香
身高	12cm	體重	2.7kg
喜好	崇拜與尊敬迪奧，視迪奧為唯一的光明		
個性	遇到不合理的事情時會異常火爆，對於自己感興趣的事物總能絡繹不絕的說著，外表雖看起來很可靠，但私底下還是有著脆弱的一面。		
簡介	迪奧身邊的小跟班，聖女身邊的負責人，有問題可以找他。 只有迪奧跟聖女和大祭司能看到他。		



世界地圖設計：

區域名稱	說明
永夜小徑	從「岩石區」往「迷霧森林」的一條小路。
提瑞里奧鎮	位於佩伍羅德街南方，是 NPC 村民們的住宅區域。
莫斯特藥園	位於神殿東側。 由曦・古米亞所管理與照顧。收穫的果實，會被曦拿到自己的薰香店所販售。

	種植植物：灑灑花、清竹葉、月桂花、玲瓏果、冰落花、沁雨果、芳心草、龍涎草、百吉葉。
奧菲特山	位於世界地圖的西南方。 是由層層山巒交錯的地方，冰山雪原特質、針葉林遍布，且內含峽谷。
	出沒動物：耶魯兔、冰原藏狼、天雪松鼠
	盛產植物：芳心草、極寒凍蓮、勿忘草
萊辛頓	世界的西北方，岩石區
	出沒動物：角犀山羊、地角蛇、毒蜥蜘蛛
	盛產植物：鈴蘭、阿批西亞、荊芥花
	產物：礦物、石頭
多鹿米之家	奧菲特山的山腳下。 鄰近於佩伍羅德街和提瑞里奧鎮。
楠梔希花海	世界東方
	出沒動物：琉璃蜂、蜂鳥、梅花鹿
	盛產植物：歐魯菓斯、月桂、向日葵
安迪崙	萊辛頓的西北方，荒漠區
	出沒動物：巴卡鳥、火雞、黑禿鷲
	盛產植物：塔拉梅諾、豌豆、仙人掌
	世界東南方，盆地區
	出沒動物：脆皮豬、玄鳳鸚鵡、水獺

艾倫靡亞	盛產植物：雪夜紅、棉花糖、茶樹、香菜
	產物：木頭
艾倫靡亞天池	艾倫靡亞的中央，湖面區
	出沒動物：香草鱈魚、粉色海豚、凱西烏龜
	盛產植物：冰落花、甘蔗、香檸檬、龍涎草
	出沒魔物：
芬爾納巴克	花海的東北方，丘陵區
	出沒動物：犀牛、斑馬、金鈎銀狐
	盛產植物：漣漣花、麓芽、納迪索
	產物：石頭
司嵐瑪	芬爾納巴克的東北方，平原區
	出沒動物：雪花牛、黑曜犬、隕星刺蝟
	盛產植物：玲瓏果、那茉、南瓜、麥穗
	產物：木頭、石頭
洛珂湖	迷霧森林裡的北北東，湖面區
	出沒動物：青蛙、洛珂鴨、蝶螈
佩伍羅德街口	中心線以南
帕羅姆神殿	中心線以北
祭祀殿堂殘骸	散落在的某地
	神殿以北

迷霧森林	出沒動物：血蝶幼蟲、軟芙獸、貓頭鷹
	盛產植物：沁雨果、百吉葉、太陽果
	出沒魔物：變異的神像、達蘇洛
拉維迪諾	世界最南方，濕地區和紅樹林區
	出沒動物：矢珀達蠍、迷蝶、穿山甲
	盛產植物：提神樹、蘆葦、豪菇到
	產物：木頭

香水設定：

名稱	材料	作用/說明	類型	冷卻時間	配方來源	解鎖區域
驅蟲香	花露、清竹葉、月桂花	可驅趕主動攻擊性的琉璃蜂，使之回到蜂巢。效果持續 5 秒。	防禦型		初始獲得	
土遁香	那茛、清竹葉、龍涎草	噴灑香水時，前方會出現魔法陣，水氣噴霧的露珠，將轉換成一堵土石牆在身前。 土石牆能抵擋小魔物的 3 次攻擊、大魔物的 1		180 秒	由玩家解鎖	萊辛頓

		次攻擊。				
淨靈香	玲瓏果、百吉葉、沁雨果	可淨化心靈，以降低心靈的崩壞程度。降度數值為 10%	增/減益型		初始獲得	
升韻香	冰落花*2、芳心草	增加攻擊與跑速的 BUFF。各增加 15%，持續時間 30 分鐘。		30 分鐘	初始獲得	
日暉香	月桂花、玲瓏果、沁雨果	補血用的魔法香水。可以補回總血量 20%的血。		180 秒	初始獲得	
異獸香	雪夜紅、那茛、迷蝶鱗粉	能引來十公尺以內，所有的動、魔物。		30 秒	玩家成功測出對應的配方，即解鎖	安迪崙
烈焰香	花露、百吉葉、芳心草	噴灑香水時，前方會出現魔法陣，水氣噴霧的露珠，將轉換成 3 顆火球發射而出。 一顆火球，會扣除敵方血量 250。	攻擊型	90 秒	初始獲得	

凝露香	冰落花、沁雨果、芳心草	香味會隨著空氣流動，而蔓延到四處。所經之地的溫度會急速驟降，無論是人、事、物都會被冰凍。 冰凍狀態持續 5 秒，每秒扣除敵方血量 80。			由玩家解鎖	艾倫靡亞 天池
季風香	迷蝶鱗粉、阿批西亞、麓芽	噴灑香水時，前方會出現魔法陣，水氣噴霧的露珠，將轉換成一個龍捲風，把敵人捲上空中，再將其摔落地面，落到地面將扣除血量 300。			由玩家解鎖	艾倫靡亞
初見香	血蝶幼蟲（血紅）、塔蘭梅諾、納迪索	現實中父親所製作的重拾初戀那款香水	NPC 道具		由玩家解鎖	洛珂湖
飄飄香	麓芽*2、冰落花	噴灑到香水的物品，在短時間內重量會變成自身體重的 1/10。 據說這款香水很			由玩家解鎖	司嵐瑪

		受商店街的商人們所喜歡，畢竟每天進貨也是挺累人的。				
沐浴香	沁雨果、塔蘭梅諾、龍涎草	噴灑香水時，前方會出現魔法陣，水氣噴霧的露珠，能消除自身汙穢。 據說小鎮上居民，都很喜歡這種便捷的清潔方式！			由玩家解鎖	楠柅希花海
辛香露	那茉、花露、納迪索	是現實中，多鹿米在課堂中很感興趣的一款香水。 成敗就在下材料的那一瞬間，多鹿米很想自己調製看看，不過一直沒有機會可以製作。			由玩家解鎖	拉維迪諾
冷御香	太陽果、歐魯萊斯、阿批西亞	是現實中，媽媽經常使用的香水。 東方木質調的香			由玩家解鎖	芬爾納巴克

		味，在媽媽的身上更顯得成熟風雅。				
潘多拉之香	麓芽、歐魯菓斯、冰落花	傳聞，這是一款由迪奧親自傳授給第一任聖女的香水配方。 目的是為了讓聖女拯救弱小的人族。只要人們一使用這香水，無論是誰都能立刻恢復健康狀態。			由玩家解鎖	迷霧森林

調香材料設計：

名稱	獲得方式	掉落物 (掉落機率為95%)	資源刷新、生長時間/生長數量	說明
漣漣花	薰香店、自種、在芬爾納巴克採集	花露、漣圓子 (機率 30%)	每日 4 時會刷新一次，4-7 時可前往此地採摘，一朵漣漣花，擁有 20 顆小露珠。	來自漣漣花清晨產生的露珠，大自然中形成的露珠，應該很天然吧...
清竹絲	薰香店、自種、在艾倫靡亞採集	清竹葉、竹芽玉子 (機率	每天 4-7 時會冒出，隨機生	清晨出沒的竹子，不知道拿來包大米會不會很

		30%)	成 0-10 葉子。	好吃？
月桂樹	薰香店、自種、在 楠柅希花海採集	月桂花、桂花 種子（機率 30%）	60min。 一棵月桂樹， 會產 5 朵花。	傳聞只有在滿月才會盛 開的花朵，並且有著濃 郁的桂花香。
水玲瓏	薰香店、自種、在 司嵐瑪平原路邊採 集	玲瓏果（機率 60%）	90min。 一面水玲瓏， 會有 7 顆果 實。	香甜可口的果實，是村 民們夏日最喜歡的水果 之一。
冰菓樹	薰香店、自種、在 艾倫靡亞天池採集	冰菓花	每年的 11 月到 隔年 1 月，每 日 4 時刷新， 4-7 時可採摘。 一棵冰菓樹， 會產 3 朵花。	每年的 11 月到隔年 1 月，清晨時才會盛開的 花朵。難怪人們常說： 「錯過之後的等待，就 像隔了 3 個秋天一 樣！」
沁沐	薰香店、自種、在 迷霧森林採集	沁雨果	60min 一棵沁木，會 產 3 顆果實。	跟人體一樣，身上具有 70%的水。這麼多水分 的話，產出的果實也很 好吃吧
芳心草	薰香店、自種、在 奧菲特山採集	芳心草	每日 21 時刷新 一次，21-3 時 可前往採摘。	只有夜晚才會出現的植 物，讓人不禁懷疑這是 不是一種小魔物。畢竟 從沒有人會在白日見到 它...
百吉花	薰香店、自種、在 迷霧森林採集	百吉葉	每日 17 時刷新 一次，17-18 時 可前往採摘。	聽說百吉花的葉子在陽 光照射下，看起來像極 了落日餘暉的顏色。

			一朵花有 2-4 片葉子可供採摘。	
龍涎草	薰香店、在艾倫靡亞天池採集	龍涎草	240min。 一株龍涎草，可被採集一次。	位於艾倫靡亞天池的深水區，據說是塞妣雅的口水滴落到海草上，所形成了龍涎草
歐佩嵐卡	在楠梔希花海採集	歐佩嵐卡	每年 2-4 月的 17 時刷新一次，17-20 時可前往採摘。 一朵花只能採摘一次。	顏色相當夢幻的花朵，聽說集其 9 朵送給心上人的話，就能長長久久呢！
阿批西亞	在萊辛頓採集	阿批西亞	20min 一株阿批西亞，可被採集一次。	是小動物們最喜歡的香氣
塔拉梅諾	在安迪崙採集	塔拉梅諾	25min 一株塔拉梅諾，可被採集一次。	能在乾涸的地方長大，看來來是遠古以前那惡劣環境中，所留下的活化石？
雪夜紅	在艾倫靡亞採集	雪夜紅	35min。 一株雪夜紅，可被採集一次。	一種染色劑，服裝店和家具店的商人，都十分喜愛呢！

那茉	在斯嵐瑪平原採集	那茉	每年 5-10 月， 11 時刷新，11-13 時可前往採摘。 一株那茉，可被採集一次。	擁有特殊的香氣，在中午時採摘的香氣最濃烈。
麓日花	在芬爾納巴克採集	麓芽	每天 0 時刷新，分為種子、幼苗、成體、開花、凋零五個階段。 僅可在幼苗期間(6-19 時)採摘。 一株麓日花，可被採集一次。	麓日花初生的幼苗，一天之內就會體驗完，一個完整的花生。
納迪鎖樹	在芬爾納巴克採集	納迪鎖	45min。 一棵納迪鎖樹，會產 9 顆果實。	果實長得像一個鎖...？ 這真的能食用嗎？
太陽叢	在迷霧森林採集、 向神秘商人購買 (出現機率 5%)	太陽果	3600min(遊戲時間 4 個月)刷新一次。 一棵樹木，會產 1 顆果實。	傳聞神明大人，很喜歡吃這種果實，拿來祭拜是再適合不過了！

迷蝶	薰香店(非常駐販售)、在拉維迪諾採集、向神秘商人購買(出現機率5%)	迷蝶鱗粉	每年3-6月， 每5min刷新一次，出現機率35%。 一隻迷蝶，僅能產生一個鱗粉。	出沒時間不一定，需使用捕蟲網。 迷蝶、迷蝶，是迷路的蝴蝶嗎？那他的家在哪呢？
血蝶	迷霧森林採集、向神秘商人購買(出現機率5%)	血蝶幼蟲(白)	每年3-6月， 每5min刷新一次，出現機率10%。 一隻血蝶，僅能產生一隻幼蟲。	出沒時間不一定，需使用捕蟲網。 血蝶、血蝶，是沾滿鮮血的蝴蝶嗎？那是誰的血呢？
	調香時，預先合成的材料、向神秘商人購買(出現機率2%)	血蝶幼蟲(紅)	無	血蝶幼蟲(白)+雪夜紅

其餘植物設計：

名稱	獲得方式	掉落物品(未備注機率者，預設為100%)	資源刷新時間/種植生長時間
麥穗	司嵐瑪、種子店(僅能獲得種子)	小麥種子(機率30%)、小麥	40min。 一株麥穗，可被採集一次，一次能採集到三個。

南瓜	司嵐瑪、種子店 (僅能獲得種子)	南瓜種子(機率 30%)、南瓜	65min。 一次產兩個果實。
香菜	艾倫靡亞	香菜	5min。 一株香菜，可被採集一次。
提神樹	拉維迪諾	可可豆(機率 90%) 咖啡豆(機率 90%)	75min。 一顆提神樹，各產 5 個可可豆與 咖啡豆。
極寒凍蓮	奧菲特山	凍蓮	180min。 一朵凍蓮，可被採集一次。
勿忘草	奧菲特山	勿忘草	30min。 一株勿忘草，可被採集一次。
荊芥花	萊辛頓	荊芥	45min 一株荊芥花，可被採集一次。
向日葵	楠柅希花海	葵花子	15min。 一株向日葵，可被採集一次，一 次產 3 個種子。
豌豆	安迪崙	豆莢(機率 90%)	10min。 一株豌豆，可被採集一次，一次 產 3 個果實。
仙人掌	安迪崙	仙人掌汁(機率 50%)	180min。 一顆仙人掌，可被採集三次。
棉花糖	艾倫靡亞	棉花	25min。 一朵棉花糖，可被採集一次。
茶樹	艾倫靡亞	茶葉	40min。

			一顆茶樹，可被採集五次。
甘蔗	艾倫靡亞天池	糖	25min。 一株甘蔗，可被採集一次。
香檸檬	艾倫靡亞天池	檸檬汁(機率 50%)、 檸檬皮、香檸檬油 (機率 10%)	35min。 一株香檸檬，可被採集一次。
鈴蘭	萊辛頓	鈴蘭花	60min。 一株鈴蘭，可被採集一次。
蘆葦	拉維迪諾	蘆葦肉	40min 一株蘆葦，可被採集一次。
豪菇到	拉維迪諾	香菇、蘑菇	180min 一朵豪菇，可被採集一次。 每次皆可採集到兩種菇，香菇 5 朵、蘑菇 2-3 朵。 需放置在潮濕的木頭上種植，才 能生長。

一般動物設計：

名稱	出沒地區	掉落物品	血量	備註
雪花牛	斯嵐瑪	牛奶（機率 30%）、牛肉	1.5k	草食性動物，主要吃 那萊維生。 導致身上也沾染上特 殊的香氣。 用此種肉品煮出來的 美食，都會帶著那萊 特有的香氣。

冰原藏狼	奧菲特山	冰凍狼皮(機率 30%)、狼肉	3.5k	害怕火光，多成群結隊。
雪松鼠	奧菲特山	松果(機率 30%)	0.5k	被攻擊到一次就會躲回樹上，在樹上跑的時候有機率掉松果。
毒蜥蜘蛛	萊辛頓	蜘蛛纏絲(機率 15%)、蜘蛛腳、毒液(機率 35%)	1k	碰到蜘蛛絲會降低速度。 有很強的復原能力。
蜂鳥	楠柅希花海	羽毛	0.35k	速度很快，有人一靠近就會飛走。
梅花鹿	楠柅希花海	鹿角(機率 30%)、鹿肉	2k	在 11 月到 1 月間情緒經常不穩定，會拿鹿角撞人。
鴛鳥	安迪崙	鴛鳥蛋(機率 30%)	3.6k	膽小，會躲著人。
黑禿鷲	安迪崙	骨頭、腐肉(機率 30%)	1.7k	會吃腐爛的肉。 或主動攻擊生病的動物。
穿山甲	拉維迪諾	剝落的甲片(機率 30%)	2.3k	將自己蜷縮成一個球形來進行攻擊。
青蛙	洛珂湖	田雞腿、荷葉	0.7k	用舌頭攻擊。
洛珂鴨	洛珂湖	鴨肉、皇家喇	1.2k	靠太近會追著人跑。

		叭 (機率 5%)		
蝾螈	洛珂湖	蝾螈乾	0.4k	烘乾可入藥。
貓頭鷹	迷霧森林	貓頭鷹雕像(機率 45%)	3k	夜晚會出沒在樹上，據說這個生物有又細又美的美腿。 雕像有繁複的花紋，直勾勾的眼神，像是在監視著什麼...？
犀牛	芬爾納巴克	犀牛角(機率 45%)、粗糙毛皮(機率 75%)	7k	會主動攻擊靠近來者。
斑馬	芬爾納巴克	鋼琴鍵 (機率 10%)、皮蛋 (45%)	2.5k	不攻擊的話，不會反擊。 鋼琴鍵可被合成家具-鋼琴。
金鈎銀狐	芬爾納巴克	狐狸面具(機率 5%) 琥珀珠 x2	4.5k	因為毛色導致眯起的眼睛像極了金鈎，故喚此名。 面具屬於外觀-髮型，可穿戴。 琥珀珠的外表就像狐狸的眼珠子，或許有人會喜歡？
玄鳳鸚鵡	艾倫靡亞	童話書(機率 10%) 七彩羽毛(機率	0.9k	靠近到範圍內會聽到聲音。 多鹿米似乎很喜歡這

		30%)		本童話書，有種熟悉的感覺
水獺	艾倫靡亞	潮濕的木頭	1.6k	給予香草鱈魚的話，會掉落被浸濕的原木。 潮濕的木頭可用來種植香菇。
粉色海豚	艾倫靡亞天池	雲曦石	3.5k	基因突變的海豚，十分稀有的物種。
凱西烏龜	艾倫靡亞天池	堅硬的龜殼(機率 75%)	4k	堅硬的龜殼，可以阻擋 80%的傷害。
隕星刺蝟	司嵐瑪	繡花刺針 x5	1.7k	有著黑白相間的皮膚。

特殊動物設計：

名稱	出沒地區	掉落物品 (沒寫%的一律 85%)	血量	備註
迷蝶	拉維迪諾	鱗片粉末	0.8k	材料，需使用捕蟲網捕獲。
角犀山羊	萊辛頓	羊奶(機率 30%)、羊肉	3.7k	性格溫順不隨意攻擊人。
琉璃蜂	楠柅西花海	琉璃寶石	1.4k	材料，身體呈琉璃質

				感，多成群結隊。
香草鱈魚	艾倫靡亞天池	魚鱗（機率 30%）、魚肉	1.8k	身上帶有香草氣味，不用加其他佐料就能烹飪。 需使用釣竿。
脆皮豬	艾倫靡亞	香脆脆豬肉塊（機率 30%）、生豬肉	5.1k	皮糙肉厚，鮮美多汁，味道豐富，有層次。
巴卡鳥	安迪崙	藍鐸羽毛（機率 30%）、烤焦巴卡、鳥蛋	4k	鳥蛋需自行偷取，有機率被巴卡鳥攻擊。 烤焦巴卡，一種現成熟食。 特點：速度很快
軟芙獸	迷霧森林	奶油（機率 30%）、鬆餅	2.3k	長得像泡芙一樣的詭異生物，遇到危險時會把自己縮在殼中，滾來滾去。 不知道單吃是否好吃...？
耶魯兔	奧菲特山	兔肉、紫水晶（機率 15%）	1.5k	後腿發育相當好，跳一次能跳非常遠。
矢珀達蠍	拉維迪諾	螫針(機率 15%)	2k	晚上才會出沒，尾端的螫針有麻醉效果。
黑曜犬	司嵐瑪平原	黑曜石(機率	2.7k	喜歡成群結隊，會有

		15%)		隻首領帶領他們。
地角蛇	萊辛頓	岩石獨角(機率15%)	2.5k	天氣炎熱時出沒，全身像石頭一樣堅硬，頭上的獨角能輕易撞碎岩石。 蛇的韌度也能輕易絞殺敵人。

菜品設計：

名稱	飽食度	材料	說明
楓糖	+2%	樹液 x5	用來添加於其他菜餚，單吃可能會甜到發膩。
西西里嫩豬意麵	+60%	豬肉*2、麵粉*2、羅勒*1、鹽*1	用來充當主食，是很不錯的選擇。
香格里酥南瓜派	+40%	麵粉*1、南瓜*1、蛋*2、糖*2、肉桂粉*1、丁香*1	濃郁的南瓜香味，配上外酥內軟的膨脹麵包體，簡直是幸福的享受。
艾倫靡亞脆皮烤豬	+50%	豬肉*2、鹽*2、特殊醬汁*1	走山雞很好吃，跑山豬也理應要很好吃吧！
香草豆腐鱈魚湯	+45%	魚肉*2、豆腐*1、鹽*1	魚肉鮮嫩多汁，豆腐也吸附了鮮美的湯吃，形成清爽美味的一碗湯。
奶油可可歐蕾	+25%	奶油*1、可可豆*1、牛奶*1、咖啡豆*1	媽媽說了！半夜不能吃這個，會發胖...

香蒜麵包	+15%	麵包*1、奶油*1、 大蒜*2、香菜*1	蒜香的鹹味，令人口欲大增。
豆腐	+5%	黃豆*2	單吃豆腐，完全沒有任何醬汁陪伴，實在是太沒滋味了！
特殊醬汁	+1%	醬油*1、五香粉*1、薑*1	傳聞只要淋上這款醬汁，就能讓食物便得很好吃！
楓糖瓜子	+10%	楓糖*1、瓜子*5	香甜的瓜子，越吃越順口。
季節時蔬	+25%	豆莢*3、蘆薈肉*1、鹽*1、大蒜*1	吃起來是健康的味道。
仙人掌冰	+20%	仙人掌汁*2	冰冰涼涼的甜品，是炎炎夏日中最好的選擇。
香濃奶油羊奶意麵	+60%	奶油*1、羊奶*1、 麵粉*1、蛋*1、肉類*1	濃郁的奶香包裹著每一根麵條，是充滿罪惡的味道。

好感度物品設計：

人物	喜歡/厭惡的物品	好感數值	備註
迪奧	初見香、動物類毛皮、琥珀珠	+35/+20/+5	尚未提及的物件，即是不用於好感系統的物品，或是 NPC 本人的感受是普通。
	冷御香	-40	
洛伊塔·阿奇羅	歐佩嵐卡、仙人掌冰	+40/+25	
	香菜	-20	

墨菲・譚兒坎	藍鐸羽毛、七彩羽毛、太陽果	+35/+35/+40	
	奶油可可歐蕾	-25	
曦・古米亞	雲曦石、紫水晶、黑曜石	+50/+35/+35	
	動物類毛皮、琥珀珠	-35/-5	
薩耶・希爾坦	琉璃、鬆餅、歐佩嵐卡、阿批西亞	+20/+30/+40 /+25	
	香蒜麵包、松果	-20/-25	
精靈	凍蓮、牛奶、辛香露	30/25/25	
	荊芥	-20	

2. 提供功能：

功能項目	說明
角色基礎功能	提供了移動、快速移動、跳躍、視角轉動、技能、互動，以及物品欄的道具使用。
地圖系統	分為大地圖與小地圖，玩家能透過地圖查看自己當前的位子，以防止在廣闊的世界中迷路。
家園系統	玩家可以在家園裡，建造與擺設專屬於自己的小天地。 甚至還能種田、調香、烹飪、寫日記，以及與各種家具作互動。
交易系統	玩家可以與 NPC 們進行交易，來獲取所需物資，或是賺取金幣。
任務系統	玩家可前往神殿，找到名為「墨菲」的 NPC，來接取日常任務，以賺取金幣。

野外系統	<p>玩家可在野外進行砍樹、挖石頭、採集果實，以及狩獵動、魔物，來獲取少許金幣、所需的調香材料，或是能賣給居民 NPC 的物品。</p>
天數系統	<p>遊戲的一天，同等於現實中的 30 分，因此日夜各站 15 分。</p> <p>初始開始年份為地球歷 517 年 1 月 1 日。</p> <p>而不同的日期與時間，會影響到植物的出沒與否。</p>
存檔系統	<p>提供了手動與自動存檔。兩者存檔紀錄不共用，因此不用擔心紀錄會被覆蓋。</p> <p>手動由玩家自行選擇存檔位子，自動則是由系統自行記錄存檔，並覆蓋上次自動存檔的紀錄。</p>
好感度系統	<p>透過 ESC 鍵進入選單後，點選好感度按鈕查看。</p> <p>目前只開放核心 NPC 人物，具有好感度功能。有此功能的 NPC，玩家可以對其進行贈送禮物。</p>
選單系統	<p>玩家可以在選單中，進行讀取檔案、好感度查詢、系統設置、退出遊戲，與關閉選單。</p> <p>開啟選單後，遊戲會自動暫停。關閉後，遊戲便會恢復。</p>

3. 作品特色：

休閒養老般的種田生活，將帶出有趣的場景互動感。

在開闊的地圖上，可以盡情地探險遊走，一邊尋找出彩蛋。

打魔獸時，更是能體驗考驗操作技巧的激情感。

以隱喻的方式，在睡著的夢境、日記，透露出部分劇情，給予玩家拼湊劇情的解謎感。

三、進行方法及步驟

1. 請細述本計畫採用之方法與原因：

用途	採用方法	原因
遊戲主程式	Unity	此軟體是個免費的遊戲引擎之外，也因為它提供了較為簡單的方式，來撰寫程式；豐富的套件、教學影片，可供學習以參考；甚至是遊戲內部，所需用到的動畫，也都能夠在這套軟體內部，進行製作與調整。
美術	Medibang Paint	此軟體是個免費且功能齊全的一套繪圖軟體。加上熟悉度之緣故，因此把此套軟體做為第一且主要的首選與製作。
	Photoshop	曾在學校科目中，曾修習相關課程，因此在首要軟體繪製後，後續邊修選擇更專業的此款修圖軟體，來讓遊戲美術更為精美
版本控管、 共同製作	git hub	除了能無縫接軌的達到共同製作外，也能進行版本控管。如若某天在新增某些功能後，覺得還是舊功能更好，就可以利用 git hub 來達到復原的效果。

2. 功能設計規劃：

功能	規劃
基本操作	<p>WASD 鍵：玩家移動。</p> <p>雙擊 WASD 鍵：由走路變成跑步。</p> <p>space 鍵：跳躍</p> <p>Esc 鍵：開啟選單。</p> <p>M 鍵：打開地圖。</p> <p>B 鍵：打開背包。</p> <p>F 鍵：可進行場景、人物上的互動。</p> <p>滑鼠右鍵：轉操作視角。</p> <p>滑鼠左鍵：使用物品欄的道具或工具。如果該項工具是匕首，使用此道具會扣除敵方血量 40。</p>
心靈崩壞值	<p>如若超過 70%，則表示數值太高，畫面四周會開始變暗。</p> <p>此狀態下，前往安迪崙，會被黑禿鷲主動攻擊。</p> <p>可用淨靈香香水將低數值；不敵魔物時會增加數值。</p>
香水攻擊	Q 鍵，對應所裝備的攻擊型魔法香水，會釋放不同的攻擊。
清心鏈道具	E 鍵，可用召喚洛伊塔，來協助戰鬥。
道具欄	<p>1-8 鍵：對應其該欄位的道具，或是滑鼠滾輪滾動會依序切換所選的道具欄。</p> <p>接著按下滑鼠左鍵，便可使用道具。</p>
互動功能	靠近家具、撿拾物品，以及與 NPC 對話時，皆會出現 F 的方形提示框，按下對應的按鍵，即可進行護互動。

角色屬性：

名稱	多鹿米	作用	玩家操控角色	
物理攻擊	40 滴/次	法術攻擊	以次/秒計算	
			烈焰香	250
			凝露香	400
			季風香	300
血量	2.5k			

名稱		洛伊塔		作用	協助玩家戰鬥	
物理攻擊	120 滴/次	法術攻擊	名稱	攻擊力/回復力	技能說明	冷卻時間
			攻・驅邪	800	用來驅散魔物身上的紫黑色瘴氣。瘴氣若被驅逐，會對魔物自身產生傷害，一次會扣除 800 滴血。	25 秒
			攻・迪奧的祝福	1200	以詠唱祈禱神的幫助。此時，魔物頭頂將有法陣，且白光壟罩。在勝光範圍內的所有敵對生物，將一次扣除 1200 滴血。	90 秒
			補・神聖洗禮	總血量為基礎的 3.5%	以洗禮方式，揮灑聖水。在洗禮範圍內，每秒回復總血量的 3.5% 血量，持續	200 秒

					15 秒。	
血 量	18k					

魔物屬性：

魔物名稱	達蘇洛		
技能名字	攻擊力	說明	冷卻時間
荊棘	1200	會連續伸出三條荊棘，並刺穿玩家。 每刺中一次，將扣除 1200 滴血。	7 秒
懸空	1800	達蘇洛會彈跳而起，落地時將造成範圍衝擊波。 在衝擊範圍內會被震飛倒地 2 秒，且扣除 1800 滴血。	60 秒
爸爸的保護欲	750	每次召喚出五隻小達蘇洛，必須將其擊潰才會消失。 小達蘇洛攻擊方式詳述，請參考下則魔物說明。	90 秒

名稱	小達蘇洛		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
音波環繞	750	小達蘇洛會群體圍繞在玩家身旁，並對其唱歌，進行音波攻擊。	3 秒
神經麻痹	850	被小達蘇洛的舌頭舔到會暈眩 5s。	13 秒

名稱	變異的神像		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
溫柔送抱	1200	神像此時移動速度增加 40%，直線朝玩家方向衝撞，撞到即視為攻擊到。	5 秒
金絲牢籠	1300	地面會冒出菟絲花，將玩家綑綁。期間會定身，以及每秒扣除 1300 滴血，效果持續 3 秒。	15 秒

名稱	塞妣雅		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
月下星光	1180	賽妣雅的魚尾會來回橫掃，掃蕩之處會濺起水花。 被魚尾掃到一次，會扣除 1180 滴血。	5 秒
天使的嗓音	1250	賽妣雅的歌聲，具有迷惑作用。 身處歌聲作用的範圍內，每秒扣除 1250 滴，且定身 2 秒，解除定身的 3 秒內，不會再次獲得定身效果。整個攻擊，將持續 10 秒。	17 秒
白浪之嘯	1380	賽妣雅的魚尾拍打水面時，會掀起一陣陣白色浪花。 浪花堆疊而成的高牆，會朝玩家直線襲來，被攻擊到將扣除 1380 滴血，	60 秒

		且暈眩 5 秒。	
--	--	----------	--

動物屬性：

名稱	雪花牛		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
衝撞	200	雪花牛為被動攻擊的生物。因此若受到攻擊，會憤怒地朝攻擊範圍內的玩家，進行快速衝撞。 衝撞期間，雪花牛的跑速增加 30%，每被撞擊一次，會扣除 200 滴血。	3 秒

名稱	冰原藏狼		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
撕咬	70	主動型攻擊生物，一但進入攻擊範圍，就會主動攻擊玩家。 狼會對玩家進行撕咬，被攻擊後會獲得流血 BUFF，效果持續 8 秒，且不可疊加，但可刷新 BUFF 剩餘時間。 BUFF 存在期間，每秒扣除 70 滴血。	15 秒

名稱	雪松鼠		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
丟冰雹	175	<p>被動攻擊型生物。</p> <p>雪松鼠會朝玩家丟一顆冰雹，丟完即落跑。</p> <p>丟出的冰雹，有機率是含有松果的。玩家可前往拾取，以獲取雪松鼠的掉落物——松果。</p>	5 秒

名稱	毒蛇蜘蛛		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
黑霧	180	<p>主動攻擊型角色。</p> <p>蜘蛛會吐出黑色迷霧包裹玩家，迷霧會持續 3 秒才消失。</p> <p>迷霧存在期間，每秒將扣除 180 滴血。</p>	10 秒

名稱	蜂鳥		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
遠走高飛	0	<p>被動攻擊型生物，敏感怕生。</p> <p>當玩家靠近攻擊範圍內，蜂鳥會馬上飛離，並掉落一根羽毛。</p>	

名稱	梅花鹿		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
角擊	350	<p>每年 11 月到隔年 1 月，會從被動攻擊，轉換為主動攻擊型生物，並且鹿角上的花苞會盛開。</p> <p>以鹿角衝撞攻擊，且梅花的香味會使人心曠神怡，因此被擊中會扣除 350 滴血，並為玩家提升 5%攻擊力，效果持續 3 秒。</p>	15 秒

名稱	鴛鴦		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
頭槌	200	<p>被動攻擊型生物。</p> <p>除非受到攻擊，或鴛鴦蛋被偷走，否則不會緊追著玩家不放。</p> <p>會把頭當槌子一樣進行攻擊，一次敲打 3 下。每被命中一下，將扣除 200 滴血</p>	5 秒

名稱	黑禿鷲		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
月銜	300	<p>被動攻擊型生物。</p> <p>除非受到攻擊或崩壞值高於 70%，否則不會被窮追不捨。</p>	7 秒

		禿鷲會在空中盤旋，找尋時機從上空俯衝到玩家位置，試圖銜他。	
--	--	-------------------------------	--

名稱	穿山甲		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
滾球術	180	被動型攻擊生物。 會把自己蜷縮成球狀，進行滾動攻擊。滾動會持續 6 秒，每被壓到一次，會扣除 180 滴血。	10 秒

名稱	青蛙		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
饒舌	130	主動型攻擊生物。 青蛙會伸出舌頭黏住玩家，被命中到將一次扣除 130 滴血。	3 秒

名稱	洛珂鴨		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
小號演奏曲	130	主動型攻擊生物。 鴨子嘴巴變換成喇叭形狀，演奏譜曲上的音符，會自動追蹤玩家位置，進行攻擊。 一場演奏表演，會持續 25 秒，期間每被一個音符命中，將扣除 130 滴血	40 秒

名稱	蠟蜥		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
賣萌	0	<p>被動型攻擊生物。</p> <p>別稱為六角恐龍的蠟蜥，會利用可愛的臉龐，來降低敵人警戒。</p> <p>一生無法離開水源，被抓取後會變成蠟蜥乾。</p>	

名稱	貓頭鷹		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
鷹爪	400	<p>被動型攻擊角色。</p> <p>貓頭鷹會從樹上俯衝，利用銳利的鷹爪，抓起玩家摔落。</p>	15 秒

名稱	犀牛		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
衝撞	450	<p>主動型攻擊角色。</p> <p>易暴躁的犀牛，會朝攻擊範圍內的玩家，進行快速衝撞。</p> <p>衝撞期間，犀牛的跑速增加 30%，每被撞擊一次，會扣除 450 滴血。</p>	10 秒

名稱	斑馬		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
衝撞	250	被動型攻擊角色。 斑馬會朝玩家位置，直線衝撞，被撞擊一次，會扣除 250 滴血。	10 秒

名稱	金鈎銀狐		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
撕咬	150	被動型攻擊角色。 銀狐會對玩家進行撕咬，被攻擊後會獲得流血 BUFF，效果持續 4 秒，且不可疊加，但可刷新 BUFF 剩餘時間。 BUFF 存在期間，每秒扣除 150 滴血。	12 秒

名稱	玄鳳鸚鵡		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
言靈	125	主動型攻擊角色。 鸚鵡會盤旋在玩家身邊，對玩家進行碎碎念攻擊，每 3 秒扣除 125 滴血。	

名稱	水獺		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
珍貴的貝殼	200	被動型攻擊角色。 水獺會使用貝殼，對玩家進行投擲攻擊。被命中後，將受到持續 3 秒的暈眩效果，且暈眩期間，每秒扣除 200 滴血。	10 秒

名稱	粉色海豚		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
水槍	550	被動型攻擊角色。 粉色海豚會使用嘴巴，噴出高壓水柱攻擊。	7 秒

名稱	凱西烏龜		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
縮殼	0	被動型攻擊角色。 受到攻擊時，凱西烏龜會躲入殼中，持續 15 秒。烏龜身處殼中時，所受的攻擊會無效。	38 秒
張牙	480	不在殼中時，每 10 秒會張牙咬玩家 2 次。每被命中將扣除 480 滴血。	10 秒

名稱	隕星刺蝟		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
刺針炸彈	200	被動型攻擊角色。 刺蝟每次攻擊時，會一次發射三枚背後的刺，刺針會主動追蹤玩家位置進行攻擊。	7 秒

名稱	角犀山羊		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
角擊	350	被動型攻擊角色。 以羊角進行衝撞攻擊，被擊中會扣除 350 滴血。	10 秒

名稱	琉璃蜂		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
叮咬	150	主動型攻擊角色。 一個蜂巢中，擁有 0-8 隻琉璃蜂存在。 琉璃蜂若有複數隻以上，會以群體的形式圍毆玩家，且攻擊形式為每 5 秒叮咬一次玩家。每次被命中，將扣除 150 滴血。 如若玩家離開蜂巢一定範圍外，琉璃蜂會回到蜂巢中，不再繼續攻擊。 抑或是使用驅蟲香，短暫驅使琉璃蜂返回蜂巢。	5 秒

名稱	脆皮豬		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
衝撞	290	<p>被動型攻擊角色。</p> <p>憤怒的脆皮豬會朝攻擊範圍內的玩家，進行快速衝撞。</p> <p>衝撞期間，脆皮豬的跑速增加 30%，每被撞擊一次，會扣除 290 滴血。</p>	7 秒

名稱	巴卡鳥		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
點啄	280	<p>被動型攻擊角色。</p> <p>除非受到攻擊，或鳥蛋被偷走，否則不會緊追著玩家不放。</p> <p>每 2 秒會使用喙，來攻擊玩家，持續 6 秒。</p>	10 秒

名稱	軟芙獸		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
滾球術	135	<p>被動型攻擊角色。</p> <p>會把自己蜷縮成球狀，進行滾動攻擊。滾動會持續 8 秒，每被壓到一次，會扣除 135 滴血。</p>	10 秒

名稱	耶魯兔		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
蹬腿	230	被動型攻擊角色。 使用強壯的後腿，踢擊玩家。	5 秒

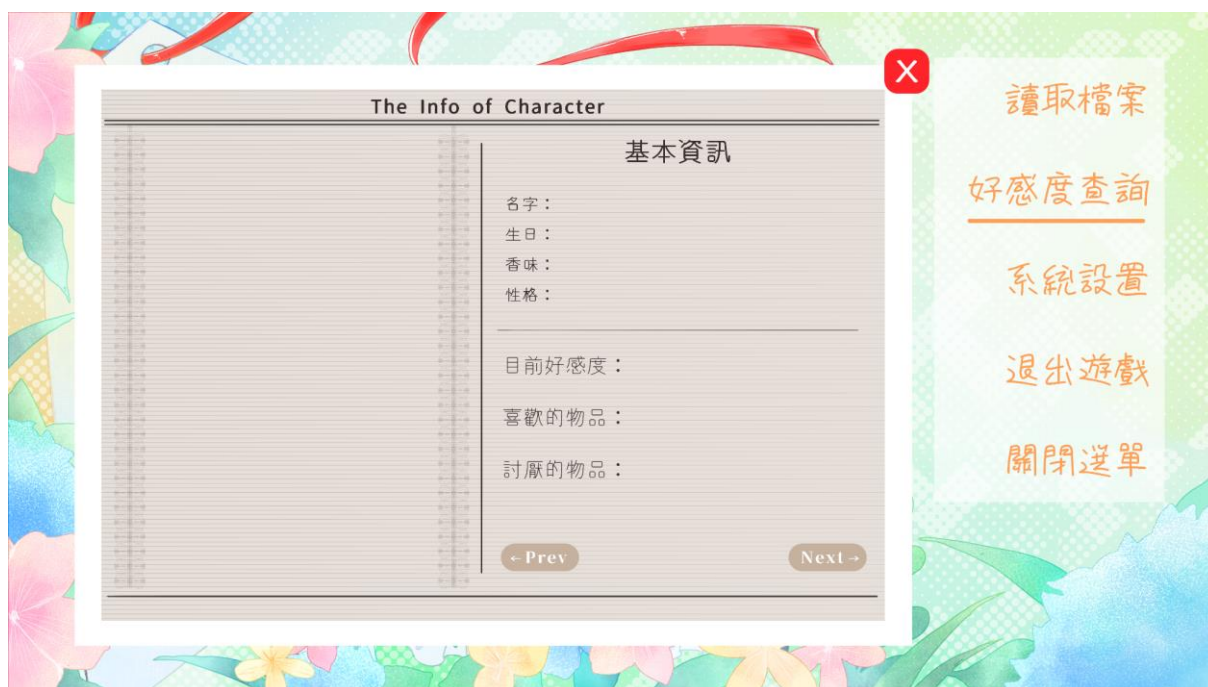
名稱	矢珀達蠍		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
尾刺	250	主動型攻擊角色。 被矢珀達蠍刺中後，玩家速度降低 50%，效果持續 3 秒，且會受到中毒傷害。中毒效果持續 10 秒，每秒扣除 250 滴血 降低速度 BUFF 不可疊加，也不可刷新剩餘時間，下次獲得 BUFF 是 20 秒後。 中毒 BUFF 不可疊加效果，但可被刷新剩餘時間。	15 秒

名稱	黑曜犬		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
撕咬	220	被動型攻擊角色。 黑曜犬會對玩家進行撕咬，被攻擊後會獲得流血 BUFF，效果持續 3 秒，且不可疊加，但可刷新 BUFF 剩餘時間。 BUFF 存在期間，每秒扣除 220 滴血。	10 秒

名稱	地角蛇		
技能	攻擊力	說明	冷卻時間
土椎	380	<p>主動型攻擊角色。</p> <p>地角蛇會深入土地當中，最後在玩家位置上鑽出，形成土堆。</p> <p>被土堆命中，會降低 20% 的速度，持續 6 秒，且受到 380 滴血傷害。</p> <p>降低速度 BUFF 不可疊加，也不可刷新剩餘時間，下次獲得降速 BUFF 是 10 秒後。</p>	7 秒

3. UI與互動設計規劃：









四、設備需求

硬體：電腦（OS：Win10、RAM：16GB、ROM：50GB、顯卡：GTX 1060 ti 4G）

軟體：Unity、Microsoft Visual Studio、Medibang Paint、Adobe Photoshop、BandLab、krita

五、經費預算表

名稱	單價(元)	數量	總價(元)	說明
光碟	2	1 片	2	儲存相關資料
筆電	40000	3 台	120000	製作遊戲
滑鼠	500	3 個	1500	製作遊戲
螢幕電繪版	15000	1 塊	15000	繪製遊戲美術
adobe 全套軟體	7686 (學生方案)	1 套	7686	繪製遊戲美術
總計			144188	

六、工作分配

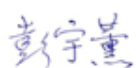
	莊	謝	巫
企劃	✓	✓	
劇本	✓	✓	
UI/UX	✓		✓
遊戲美術	✓		
動畫美術	✓		✓
劇情動畫		✓	✓
其餘動畫	✓	✓	
3D 建模			✓
程式			✓
音樂		✓	
企劃書	✓	✓	✓
PPT	✓	✓	✓

✓：主要負責 、 ✓：次要負責

七、預期完成之工作項目及具體成果



八、附錄

靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表					
96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)					
日 期	1/3	時 間	12：30～13：00	頁數	1
指導老師	彭宇薰	指導老師簽名			
專題名稱	幻境與少女 Duolumi and Illusion				
組 員	莊婕榆、謝卉婷、巫啟輝				
開會主題	討論主題方向				
討論內容	工作分工、討論遊戲企劃與製作方向、討論故事主軸				
決議項目	遊戲類型：2D人物/3D場景、模擬經營類 故事發想：調香師、撲朔迷離的故事情節 確定分工				

靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表

96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)

日 期	3/10	時 間	12：30 ～ 1：00	頁數	2
指導老師	彭宇薰	指導老師簽名	彭宇薰		
專題名稱	幻境與少女 Duolumi And Illusion				
組 員	莊婕榆、謝卉婷、巫啟輝				
開會主題	讓專題老師監督進度進展				
討論內容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 討論劇本人物的設定 2. 討論新手教學階段的劇情如何呈現 3. 討論遊戲場景的渲染風格 				
決議項目	<ol style="list-style-type: none"> 1. 確定新手教學階段的劇情 2. 確定渲染風格 3. 確定主角的人物設計 				

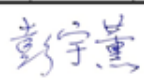
靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表

96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)

日 期	3/23	時 間	12 : 30~13 : 00	頁 數	3
指導老師	彭宇薰	指導老師簽名	彭宇薰		
專題名稱	幻境與少女 Duolumi and Illusion				
組 員	莊婕榆、謝卉婷、巫啟輝				
開會主題	討論主題方向				
討論內容	<p>討論場景色彩是否與角色融合</p> <p>討論整體劇情是否撰寫得當</p>				
決議項目	<p>劇情需補劇情概要</p> <p>背景色彩要用角色更融合</p>				

靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表

96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)

日 期	4/19	時 間	12：30～13：00	頁數	4
指導老師	彭宇薰	指導老師簽名			
專題名稱	幻境與少女 Duolumi and Illusion				
組 員	莊婕榆、謝卉婷、巫啟輝				
開會主題	討論主題方向				
討論內容	<p>討論背包系統該如何呈現</p> <p>討論UI設置是否得當</p>				
決議項目	<p>決定背包系統使用分類式排序呈現</p> <p>決定UI呈現方式</p>				