

# 遊戲製作之三國幻境

王妍雯、洪慧頻、張祐蓉、陳秋婷  
南華大學資訊管理學系  
吳光閔副教授  
[gmwu@mail.nhu.edu.tw](mailto:gmwu@mail.nhu.edu.tw)  
南華大學資訊管理學系

## 摘要

市面上所販售的遊戲，大部分以畫面美麗和人物漂亮來吸引玩家，但玩家卻不能在遊戲過程中，學習到東西，所以我們製作了一款勵志遊戲，藉由遊戲來學習，讓遊戲不只是遊戲，挑戰主動學習的內在動機、建立自信的學習成效、參與思考的決策訓練、完整的學習記錄與能力分析、合作學習與集體創造、引領玩家無限延伸學習探索的樂趣！

關鍵詞：勵志遊戲、決策訓練、學習探索

## 壹、緒論

### 一、遊戲動機

#### (一) 學習與娛樂結合

結合學習與娛樂的遊戲，讓玩家感到有趣之外，還能學習到許多豐富的知識，並且在遊戲操作、畫面或者是故事劇情，都能使玩家喜歡這款遊戲，這樣更具意義。

#### (二) 遊戲金錢花費最低，娛樂時間長

不需要太多的金錢就可以達到休閒娛樂的效果，在進行遊戲時使人放鬆心情。

#### (三) 脫離現實的滿足

遊戲讓人們在脫離現實之限制而有天馬行空的幻想機會，在想像的世界中獲得滿足。

### 二、系統目的

希望玩家透過動作冒險的遊戲，學習在逆境中永不放棄的精神，和追求天文地

理等萬物通達的勤學精神，並藉由遊戲的豐富性，增加生活中的樂趣。了解生活中的基本常識，將語文、數學、社會…等等再加上趣味的問題，讓玩家能輕鬆愉快的學習，並藉以訓練玩家方向感（迷宮）、耐性、事件處理態度、遭遇問題的反應速度，並透過解任務讓玩家能學習如何做決策，以學習獨立思考。

## 貳、系統功能簡介

### 一、搜尋情報→解任務→獲得物品

玩家到各場景打探消息，也可在場景中接到任務，所接到的任務，會顯示在任務欄中，讓玩家知道有哪些主線和支線任務未完成。只要解完任務，便能得到一些物品或是線索。

### 二、買賣物品

玩家可在每個城鎮從事買賣交易，隨著不同城鎮的風格，便會出現許多不同的商品。

### 三、學習技能

隨著玩家等級的提升，或者劇情的需要，便會學到各種不同的技能。

### 四、累積經驗值、經驗提昇

玩家與怪物的戰鬥獲取經驗值，隨著怪物等級的不同和自己等級的提升，經驗值便會有所提升或降低，只要將經驗值累積到一定程度，便能夠升級。

### 五、戰鬥

戰鬥是根據速度，在戰鬥畫面中，我方人物下面皆有一條速度長條，當此長條滿時，便輪到此人攻擊。而敵方也擁有速度值，當您速度數值愈高，攻擊次數越多，可以更快打敗敵人。

此外，在戰鬥中，我方可能會中毒或是麻痺，不能進行攻擊指令，此時得需仰賴隊友使用技能或物品幫忙恢復正常。

### 六、基本指令

#### (一) 攻擊

最基本也是最常用的指令。

#### (二) 技能

人物可以使用各種屬性的法術，或是使用治療術來回復體力。

#### (三) 物品

可以使用各種物品恢復體力和MP值，或是幫助恢復正常狀態。

#### (四) 逃跑

不想戰鬥！可選擇此鍵，不過要看您運氣好壞才能決定是否逃跑成功！

#### (五) 儲存與讀取

儲存：儲存遊戲進度，以免發生憾事！

在遊戲中，除了城鎮和大地圖上可隨時存檔外，迷宮部份則要利用特殊的紀錄點才能存檔。

讀取：讀取遊戲進度，繼續冒險！

### 參、系統特色

#### 一、聲光冒險的幻想

聲光效果好，讓人在玩遊戲的時候，可以確實感受到遊戲中的緊張與刺激的感覺，配合著這些音樂與音效，不至於感到枯燥乏味。

#### 二、個人臨場感

遊戲可使人覺得有如置身在其中，跟隨著故事劇情發展，玩家亦會隨著這些劇情而有著不同的心情，就有如自己便是那位主角一般。

#### 三、遊戲規則簡單易懂

本遊戲相當容易上手，所以玩家可以不費吹灰之力盡情享樂，簡單易懂的遊戲規則，同時融合益智與冒險的元素。玩家將可在遊戲中發現各種有趣的事件，包括多種趣味小遊戲以及各式各樣的問題。

#### 四、選單畫面單純

選單畫面淺顯易懂，系統也不複雜，基本上只要看得懂中文的大都可以很輕易的就能夠使用選單，就算不懂中文只要看到我們的介面也能夠推敲出其中的意思，因此操作上也是十分的輕鬆。

#### 五、遊戲指令簡單

遊戲指令簡單，沒有過於複雜的指令，能讓所有人都非常上手，但為了給予新玩家方便，還是予以遊戲說明的指令，這樣便是從未玩過遊戲的玩家仍是可以很容易學會操作的方法。

#### 六、隱藏道具、房間

在遊戲中除了主線之外，為了增添一些樂趣，當然便會有一些隱藏的道具或房間之類的地方囉！只要玩家能夠找到這些地方便能夠得到一些意想不到的物品以及獲取一些奇奇怪怪的資訊，當然這些就要靠玩家自己去慢慢摸索囉！

## 七、遊戲關卡

遊戲關卡單純，只要跟隨著故事劇情走便能夠到達最終的目標，並未有其他的結局，但雖說如此我們遊戲故事本身便已經十分的精采，有了其他的結局反而會破壞故事本身，而且遊戲難度也不高，不會是讓玩家難以破關，而可以享受到遊戲的樂趣。

## 肆、研究方法

### 一、規劃

依Project Management來規劃遊戲的製作與分配。

#### (一) 指出專案大小

包含了場景、程式、輸出入的元件。

#### (二) 建立管理工作計劃

以Gantt Chart來控制進度及工作時間。

#### (三) 分配工作

依組員各自所長分配工作，團結合作以完成此專案，並訂定目標。

### 二、分析

以現有的遊戲來做比較，來看現在的玩家大都喜歡哪種類型的遊戲，此外再做玩家需求的收集，以便分析主要消費族群。

### 三、設計

整個設計架構如下：

#### (一) 軟硬體

請參照系統使用環境。

#### (二) 美術風格

2D 的場景與人物。

#### (三) 遊戲類型

RPG 類型。

#### (四) 發展平台

Windows 系列。

#### (五) 情節設計

以主角到異世界最後登上王位的幻想故事。

## 四、實作

### (一) 架構

#### 1. Programs

分配各個項目給各組員，充分展現分工合作的要素。

(1) 首先先開始規劃劇本，並將每個人物都給想好，再來開始繪製地圖以及人物構圖等等。

(2) 再來將繪製好的圖片使用 photoshop 稍作修改以及重新製作。

(3) 再將這些圖片匯入 RPG maker 中，並且開始設定故事內容、人物對話以及聲光影音之類的動作。

#### 2. 測試

將所有的場景都給測試一次，以防其中有 bug，測試過後若無任何問題便開始進行壓縮遊戲以及加密。

#### 3. 文件

有系統以及使用者說明文件。

### (二) 安裝

不需安裝即可開始遊戲。

## 伍、系統開發工具與技術

### 一、Photoshop

用來製作一些片頭片尾的畫面、地圖元件、戰鬥圖以及一些人物臉圖之類的，其特色有：

#### (一) 富彈性的使用方法

此系統提供了具有完整選項調整的基礎功能，用這些基礎功能重複整合處理後，不但也可以達到 One Step 功能的所有效果，甚至可以更加隨心所欲的創造出所有想要的表現方式。

#### (二) 優秀影像處理

此系統能夠讓所要處理的影像修改的很完美，而且還能產生許多不同的風格。

## 二、RPG Maker XP 版

將製作好的各式圖片匯入 RPG Maker 中，再利用系統內建的與自行增加的腳本完成遊戲的運作，其特色有：

### (一) 使用方便

要完成一款遊戲，除了人物設定、劇情規劃、道具技能設定、地圖規劃、與音樂音效的搭配之外，便是程式的部份。但此系統已將一些基本的效果都以完整做出，讓人不必費神在一些不必要的部份，而可以專注於故事情節、事件、人物等創意的發揮以及其他的系統改良。

### (二) 容易了解

只要稍微摸索一下，便能完全上手這套系統，不需要耗費太多的時間在於這套系統中，而能將時間集中在所要玩的遊戲上。

### (三) 省時

Bug 搜尋容易，只要遊戲中出現問題，此系統便會告訴你問題所在，而不用耗費其他時間去尋找 Bug。

## 陸、系統使用對象

台灣的青年學子。

## 柒、系統使用環境

作業系統	Win 95 / 98 / ME / 2000 / XP
CPU	PentiumIV 1GHz 以上
記憶體	256MB 以上
硬碟空間	300MB 以上
支援程式	DirectX 版本：9.0
光碟機	8 倍速以上 CD-ROM/8 倍速以上 DVD-ROM
螢幕解析度	800×600 像素以上
操作方式	鍵盤、滑鼠

## 捌、研究結論及未來發展

藉由遊戲的呈現，充分表現人在險境中該如何自處，並且進一步使人了解到人性的黑暗面，達到寓教於樂的效果。

## 參考文獻

- 【1】小野不由美著，王華琳譯，月之影·影之海（上）、（下），尖端，台北，2004，1 月
- 【2】陳偉介著，「挑戰電腦插畫」，第三波資訊股份有限公司，台北，1998，6 月
- 【3】創意精靈著，實戰平面設計：Photoshop+Illustrator+Pagemaker，金禾，台北，2003，12 月
- 【4】施威銘研究室著，抓住你的 PHOTOIMPACT10，旗標出版股份有限公司，台北，2005，6 月
- 【5】林佳生編著，影像創意魔法：PHOTOIMPACT10，知城數位科技股份有限公司，台北，2005，5 月
- 【6】enterbrain 著，RPG 使用手冊，光譜資訊，台北，2004，3 月

