

育達科技大學

多媒體與遊戲發展科學系

103 學年度專題成果報告書



學生：張惠勛 100404014
黃子樵 100404048
鈕增強 100404020
童鼎鈞 100404013
殷季恆 100404029
陸柏豪 100404107
黃宋親 100404209
蘇玄帆 100404225
李麗晶 100404228
吳蕙伊 100404241
陳可昀 100404253
曾嘉瑩 100404319

指導教師：陳慶駿 老師

中華民國 一〇三 年 十二 月

育達科技大學著作權聲明書

本專題報告為本組在育達科技大學修習多媒體與遊戲發展科學系

103 學年度專題課程所撰寫

專題名稱：_____

本組擔保本專題報告係著作人之原創性著作，並未侵害任何第三人之智慧財產權。
倘若有抄襲行為進而造成侵害他人著作權之情形，願自行負擔相關法律責任。。

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

中華民國一〇三年 十二月 日

育達科技大學著作權授權書

本授權書所授權之報告為本組在育達科技大學修習多媒體與遊戲發展科學系
103 學年度專題課程所撰寫。

專題名稱：_____

關於電子檔：同意 或 不同意（請勾選一項）

本組具有著作財產權之專題報告全文資料電子檔，以非專屬、無償授權予育達商業科技大學，得公開展示、重製、編輯、推廣、公布、發行和以其他合作方式利用本作品內容，並行使其他法定著作權所包括之權利。

關於紙本報告：同意立即公開 或 同意兩年後公開（請勾選一項）

本組具有著作財產權之專題報告全文資料紙本報告，以非專屬、無償授權予育達科技大學，得公開展示、重製、編輯、推廣、公布、發行等非營利行為。

指導老師：_____（簽名）

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

學生簽名：_____學號：_____

中華民國一〇三年 十二月 日

育達科技大學 畢業專題審查委員會審定書

本校多媒體與遊戲發展科學系以下同學所提畢業專題報告合於畢業水準，
業經本委員會評審認可。

專題名稱：_____

學生姓名：_____學號：_____

學生姓名：_____學號：_____

學生姓名：_____學號：_____

學生姓名：_____學號：_____

學生姓名：_____學號：_____

學生姓名：_____學號：_____

學生姓名：_____學號：_____

學生姓名：_____學號：_____

學生姓名：_____學號：_____

學生姓名：_____學號：_____

學生姓名：_____學號：_____

學生姓名：_____學號：_____

審查委員：_____

指導老師：_____系主任：_____

本審定書必須經審查委員與專題指導老師以及系主任親筆簽名才有效。

中華民國一〇三年 十二月 日

摘要

「迴響神曲」為即時制音樂節奏遊戲，遊戲中有兩種操作模式，第一種是按照節拍輸入指令，指令皆是由一個四拍所組成，第二種則是隨著節奏以及對應的圖示去打擊節奏，玩家可在遊玩過程中訓練反應力，以及加強對節奏的敏感度。

遊戲的特色在其遊戲系統、遊玩方式不同於其他節奏遊戲和擁有鮮明的節奏感，以及玩家們可以自由調整遊戲步調。遊戲中的獨創「Free music system(FMS)」的特色系統，玩家可自由搭配樂器與角色，在 BOSS 戰上則是採用另一個打擊節奏的方式去遊玩，已擺脫以往打擊節奏遊戲打到後面都是一樣打法的困境。FG/JK 按鍵做角色的切換，↑↓←→/WASD 四按鍵去做組合節拍音的動作，發揮各個角色間的特性，且能藉由不同旋律的搭配來發動特殊的合奏技能，讓玩家有更多樣的玩法。

遊戲中每個關卡也都有著劇情動畫來讓玩家帶入故事內，使玩家能更加的了解遊戲。

迴響神曲的美術風格在玩家角色方面是以東方民族為基礎，自創而成的，人物皆以 3D 二頭身來呈現。而在音樂部分也是使用東方部落風格呈現出來，曲調部分開戰前較為沉重，而以輕快的曲調做結束。

關鍵字：迴響神曲、音樂節奏遊戲、樂器

目錄

| | |
|---------------------|-----|
| 聲明書 | i |
| 授權書 | ii |
| 審定書 | iii |
| 摘要 | iv |
| 目錄 | v |
| 第一章 概述 | 1 |
| 1.1 創意起源 | 1 |
| 1.2 世界觀..... | 1 |
| 1.3 市場分析 | 3 |
| 1.4 遊戲介紹 | 5 |
| 1.5 開發工具 | 5 |
| 第二章 遊戲設定 | 7 |
| 2.1 玩家角色設定 | 7 |
| 2.2 怪物設定 | 15 |
| 2.3 武器設定 | 30 |
| 2.4 地圖設定 | 38 |
| 2.5 場景設定 | 39 |
| 2.6 數值設定..... | 45 |
| 2.7 關卡設定..... | 51 |
| 2.8 動畫設定..... | 52 |
| 2.9 音樂設定..... | 63 |
| 第三章 系統建置 | 64 |
| 3.1 系統概述 | 64 |
| 3.2 系統模組 | 65 |
| 3.3 技術應用與實作 | 66 |
| 第四章 成果展示 | 67 |
| 第五章 遊戲開發規劃 | 78 |
| 5.1 自我評估 | 78 |
| 5.2 檢討 | 78 |
| 5.3 改良建議與未來展望 | 78 |
| 附錄..... | 79 |

| | |
|-------------|----|
| 附錄一 心得..... | 79 |
|-------------|----|

第一章 概述

介紹遊戲的起源和世界觀，並做出類似遊戲的市調與開發此款遊戲的工具。

1.1 創意起源

一開始在思考遊戲製作的時候，因為觀察目前的遊戲市場，發現 RPG 遊戲在市場上佔了大多數，若以同樣的模式走下去，不免讓人覺得全無新意，因此決定往不同的方面想。經過組員們幾次的討論後，決定將遊戲類型定於音樂節奏遊戲上，所以開始尋找以及參考許多這類型的遊戲，不過在這之中的大多數都是舞蹈歌曲類的遊戲，最後想到了一個以節奏為主的遊戲《戰鼓趴搭碰》，這個遊戲的特色就是在其擁有鮮明的節奏，以及玩家們可以自由調整遊戲步調，因此以這款遊戲為出發點，並且加入一些不同的想法，慢慢地使遊戲成形。

1.2 世界觀

音樂曾是神給的恩惠，音樂能夠暫時更改天氣，也能夠協助人的工作，音樂能隨著不同的旋律做到不同的變化。

而每年的固定一天神會親自下來聆聽人類的願望，那天被人們稱為樂神祭，樂神祭那天神會依照願望修改音樂產生的能力。

但最基本的需求都滿足了後，人卻貪婪的想要擁有權力與永生。不知從哪裡流傳出了，「只要擁有神，就能夠實現任何願望，包括永生不死。」這種傳言。

所以在某一年的樂神祭，每個人都想抓住神，而為了不被其他人搶先，眾人驅使音樂互相傷害。看到這種情況的神悲傷的收回了祂賦予在音樂中的能力，消失在眾人面前。

而失去能力的人們同時也失去了時時刻刻都豐腴的土地，失去了原本以為就該如此的東西。原本美好的世界變得殘破不堪，而人們每天不停的向神懺悔與祈禱，期望神能原諒他們。

在隔年的樂神祭當天，在世界五個不同的地方冒出了五座神殿，每個神殿都刻著不同的名字，分別為嫉妒、怠惰、貪婪、欲望、傲慢。



圖 1-1 世界地圖

嫉妒神殿——位於大陸北方，終日嚴寒，長年被冰雪所覆蓋。周遭多是高聳堅硬的冰壁，舉目所望皆為雪白一片，連想找些能果腹的食物都是種奢望。看著這片貧瘠的土地，再比對自己所處的環境，就會覺得「嫉妒」是種羞恥的行為。

忌憚神殿——位於大陸東南方，氣候濕潤且陽光充足，促使植物快速生長，久而久之，高大的樹木叢生，遮蔽了本是充足的陽光，為活下去，只能不斷的爭取與搏鬥，即便是稍作歇息都有可能在下一秒成為別人的糧食。陰暗潮濕的地表上，佈滿了各種腐爛的生物，在這處處充滿殺機的密林中，一有「忌憚」便會葬送掉自己的生命。

貪婪神殿——位於大陸東北方，長年下雨又因氣候陰鬱，空氣潮濕悶熱而形成的沼澤地帶。此區域擁有各種大小不一的沼澤，每個沼澤的深淺也不同，淺的則到小腿一般；深的則會遭致滅頂。沼澤周遭會生長著極為好吃的秘果，當想往更深的深處採集時也許會踩著那深不見底的沼澤，當漸漸被淹沒時會感覺到自己的「貪婪」有如深不見底的沼澤。

欲望神殿——位於大陸西南方，擁有數座火山，因此地極少下雨導致長年乾燥炎熱，加上火山不時小規模噴發造就周遭皆是緩慢流動的岩漿河，過於乾燥炎熱的氣候導致這裡寸草不生。當自己的「欲望」如火山般噴發時最後得到的只會是像這裡的土地一般乾裂的結果。

傲慢神殿——位於大陸中央，由巨大的瀑布沖刷形成的浮流洞窟。周圍多是易被侵蝕的石灰岩地形，洞內有許多椎狀石柱與支流。如此宏偉的瀑布與巧奪天工的天然洞窟，讓觀者產生一種敬畏之心，並感受到自身的「傲慢」是多麼的可笑。

每座神殿都有各自不同的特色，唯一相同的就是柱子上都刻有「用等值的善驅趕惡。」的字樣。人們相信這是神給的考驗，只要全部都過了神就會回來。

至今那五座神殿仍然屹立不搖的矗立在這世界上，雖然人靠自己的力量逐漸的恢復生活，但仍舊渴望當初那美好的曾經。

現在仍有人會去挑戰神殿，因為那美好的曾經化做傳說不停傳頌著。

1.3 市場分析

1.3.1 目標對象及理由

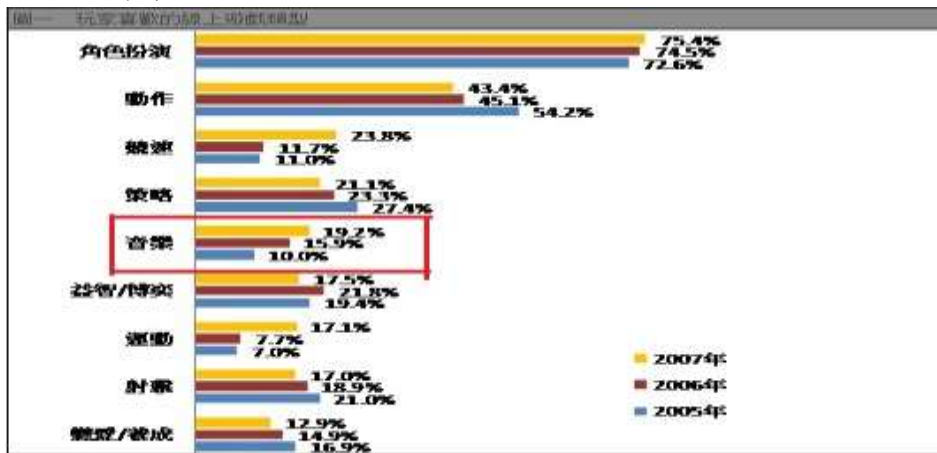


圖 1-2 2005~2007 遊戲類型分析長條圖



圖 1-3 2009 遊戲類型分析圓餅圖

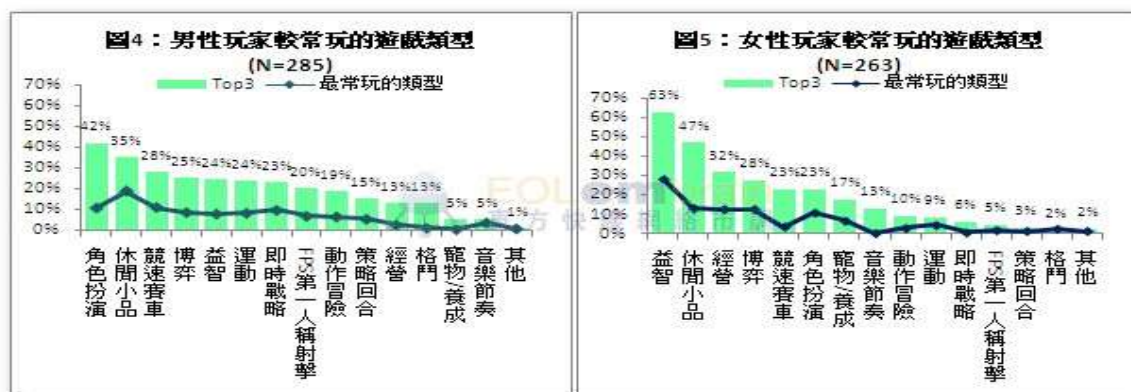


圖 1-4 2011 遊戲類型分析長條圖(來源：EOLembrain 東方快線)

從 2005~2007 的資料可以看出音樂類型遊戲市場是有所成長的，但以 2009 跟 2011 的資料來看總佔有率還不高，為避免單純音樂遊戲會造成市場匱乏的問題，所以我們加入了角色扮演要素以符合大眾胃口。

1.3.2 相同類型的知名遊戲

表 2.1 同類型遊戲比照表

| 遊戲名稱 | 截圖 | 遊戲類型 | 遊戲特色 | 優缺點比較 |
|----------|---|------|-----------------------------|--|
| 戰鼓啪打碰 |  | 角色扮演 | 戰鼓趴搭碰遊戲特色，獨特的人物角色和節奏是其最大的賣點 | 優點： 玩法更自由多樣。 缺點： 新穎的操作系統，怕玩家不能適應。 |
| 初音未來名伶計畫 |  | 音樂節奏 | 其人物風格設計和獨特的電子人物音效是其最大的賣點 | 優點： 有故事性。 缺點： 遊戲畫面不夠精緻。 |

1.4 遊戲介紹

1.4.1 名稱

迴響神曲

1.4.2 類型

音樂節奏遊戲

1.4.3 遊戲目的

本遊戲是結合了 RPG 元素的音樂類遊戲，目標是吸引 RPG 和喜歡音樂類型遊戲的玩家。

遊戲為即時制，玩家必須輸入由四拍所組成指令，去對角色發出動作的命令，在 BOSS 戰中則是依照節奏的不同而有著不同的按鍵指令，使玩家可以在遊戲過程中訓練反應力，以及加強對節奏的敏感度，同時達到娛樂的效果，同時在玩家破關後也可以欣賞到劇情的動畫，讓她不再只是單純的遊戲。

1.4.4 遊戲平台

PC

1.5 開發工具

美術開發工具

1. Photoshop——目前市場上算是最普遍被使用的影像處理軟體，影像的編修處理、或是繪製合成、強大的濾鏡功能，各種濾鏡特效可以模擬令人驚嘆的影像畫面。
選用的原因：貼圖、影像處理。
2. Illustrator——最大特徵在於貝茲曲線的使用，使得操作簡單功能強大的向量繪圖成為可能。現在它還整合文書處理、上色等功能，不僅在插圖製作，在印刷製品(如廣告傳單、小冊子)設計製作方面也廣泛使用。
選用的原因：排版、向量圖處理。
3. 3D MAX——是目前全球銷售量最大的 3D 模型、動畫製作及著色的軟體，廣泛應用於視覺效果，角色動畫及下一代的遊戲，並與 Macromedia Director 可以整合，將 3D 運用在網路上。
選用的原因：3D 建模。
4. After Effects——應用領域包括電影、電視、遊戲的後製特效，製作不可能實際拍攝的畫面，或是替代拍攝困難或危險度高的鏡頭。您可以利用 After Effects 在拍攝的影片中或是 3D 軟體製作的動畫加入一些超炫的視覺效果。

音效開發工具

1. 音效軟體 Mixcraft 5 (全能音雄 5)——Mixcraft 5 全能音雄 5 是一套中文化的成音軟體，因為中文化使得界面簡單容易上手，而且內件音效庫含有多種樂器音色可供套用，只要利用不同的音軌、高音、低音以及左右聲道比重，就可以讓簡單的幾個個別音色變成華麗的樂曲。

選用原因：因為 Mixcraft 5 這套軟體可以支援多方的檔案匯入，可以從不同的地方取得基本音階再藉由 Mixcraft 5 轉換成需要的樂器，只要有一台數位鋼琴就能達到多種樂器演奏的效果。

程式開發工具

程式開發工具：Unity 4.0

使用語言：Visual C#、JAVA

1. 可以讓遊戲開發者一邊在 Unity 開發工具中調整角色動畫，並且同時完成在遊戲內的預覽，省卻在動畫軟體與遊戲引擎不斷測試的流程。
2. 一次開發可輕易的跨越平台限制。

選用原因：方便遊戲平台轉換，可以快速看見東西以利修改，更快的算圖速度使遊戲不延遲。

第二章 遊戲設定

介紹玩家所操作的角色、關卡、怪物、陷阱、動畫及音效。

2.1 玩家角色設定

表 2.1 玩家設定表


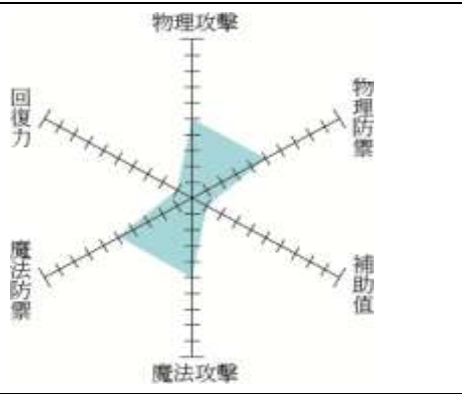
| 指揮-女-物理與魔法平均型 | |
|---|---|
|  | |
|  | <p>角色簡述：集結向心力的高手，女主人翁是一個極具魅力的女孩，他有著與眾不同的氣質。</p> |
| <p>設計理念：在戰鬥時拿著指揮棒領導隊友攻敵，頭上戴著的帽子還別著兩條長長的羽毛，領導者的架式十足，披著披肩穿著長洋裝，為了凸顯美艷的效果，因此在裙襬上加上孔雀的羽毛圖案。</p> | |

表 2.2 玩家設定表



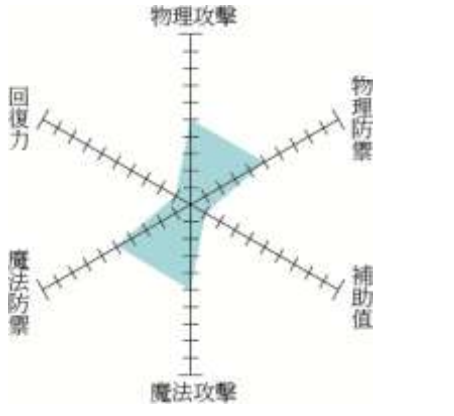
| 指揮-男-物理與魔法平均型 | |
|---|---|
|  | |
|  | |
|  | <p>角色簡述：氣概非凡，偶爾會展現出威嚴，神采煥發的拿著指揮棒下達指示。</p> |
| <p>設計理念：頭髮特別的造型讓他更有個性，長長的披風隨風飄起也勾起了大家的目光焦點。</p> | |

表 2.3 玩家設定表



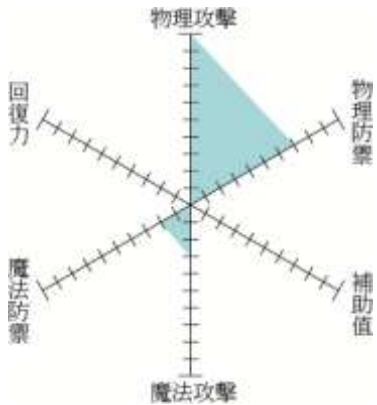
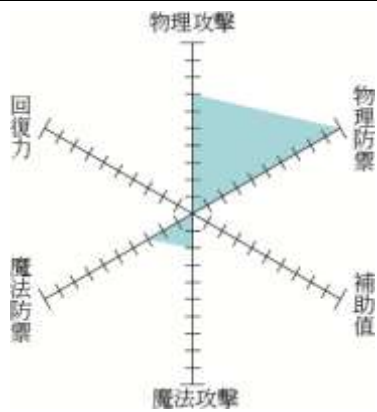
| 鼓-女-近距離物理攻擊型 | |
|---|---|
|  | |
|  | |
|  | <p>角色簡述：行動敏捷又不失力量，性格活潑開朗又頑強，絕不向惡勢力低頭的個性使她不斷的往前衝，就像兒時追著蝴蝶一樣，追著夢想與希望。</p> |
| <p>設計理念：總是衝在前頭的角色，為了方便行動，用兩邊分開的寬敞裙襞，中間是柔軟的拼布，頭上兩邊垂下的拼布給人俏皮又靈巧的感覺。</p> | |

表 2.4 玩家設定表

鼓-男-近距離物理防禦型

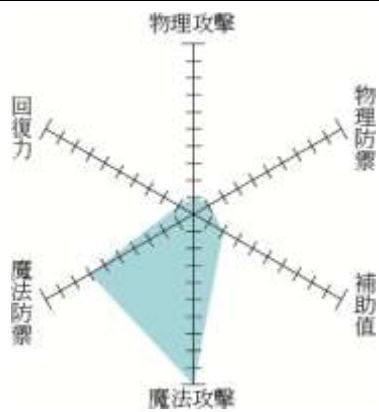
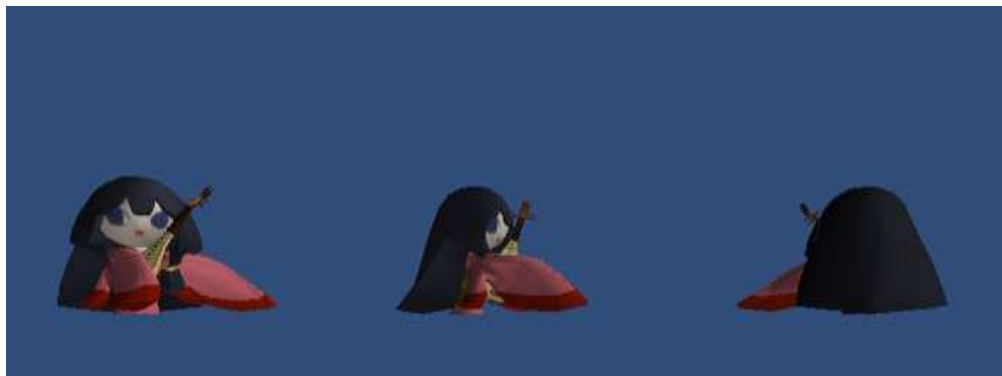


角色簡述：冷靜沉著，揮棒如流，雖然個性冷酷但是敲奏出來的鼓聲，卻血脈噴張，撼動人心。

設計理念：鼓跟衣服上都有他專屬的圖騰花樣，頭上綁著有圖騰的布，讓他打起鼓來氣勢非凡。

表 2.5 玩家設定表

弦-女-遠距離魔法攻擊型



角色簡述：溫柔的彈著琵琶，性感撫媚的看妳一眼，保證你今後朝思暮想她的容顏，他不理會閒言閒語，也絕不會道人是非，是個好人好事的典範。

設計理念：長裙以及兩袖垂地是典型的法師長袍樣子，但稍加修改，她的兩秀就像蝴蝶張開翅膀飛翔的模樣。

表 2.6 玩家設定表



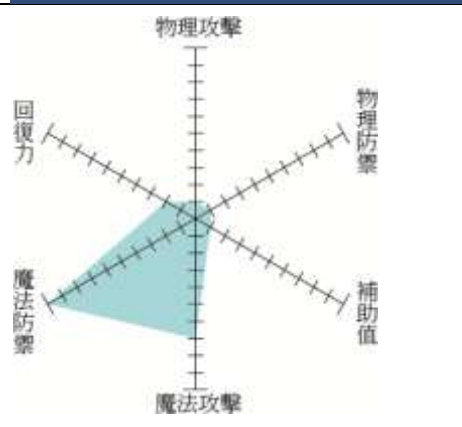
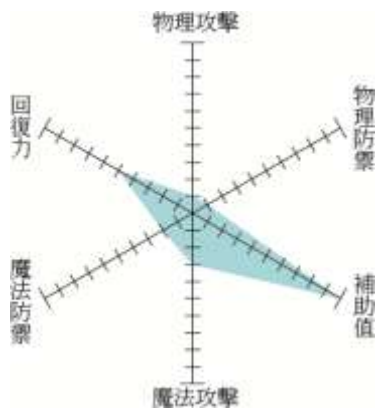
| 弦-男-遠距離魔法防禦型 | |
|---|--|
|  | |
|  | |
|  | <p>角色簡述：旋律有如流水般清澈透明，就像他的個性一樣，溫和單純，沒有一點雜質，不沾染一絲世俗的塵灰。</p> |
| <p>設計理念：兩袖成流水型的自然垂到地上，衣服上的黃色圓弧，就像魔法包圍一樣保護隊友。</p> | |

表 2.7 玩家設定表

笛-女-遠距離補助型

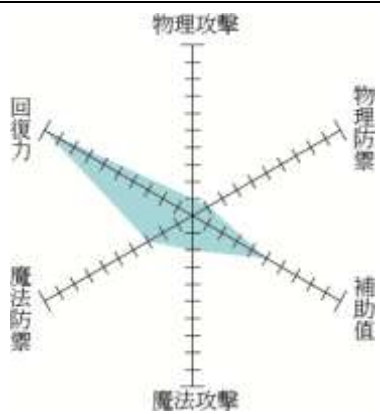
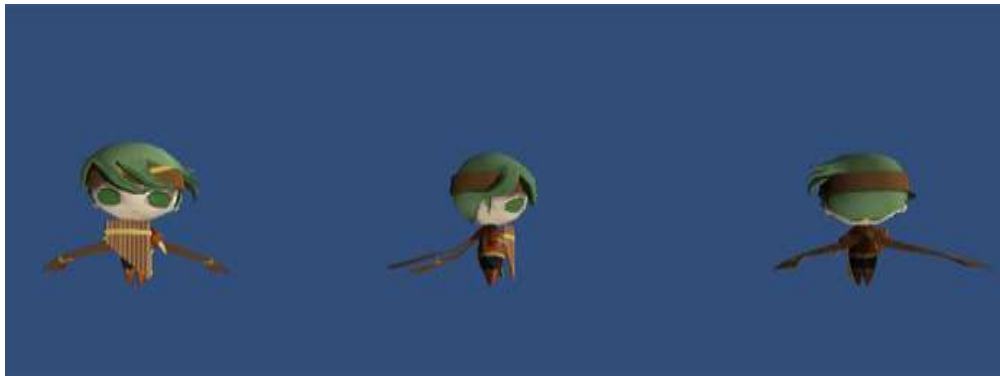


角色簡述：冷酷的外表下，有著一顆熱血沸騰的鬥志，有著一雙銳利的眼睛，能洞察許多細節，並捕捉到時機可以攻破敵人。

設計理念：有著一雙深刻迷人的紅眼，戴方形頭巾綁著雙馬尾，梳齊的粉紅色直髮，一身機靈的打扮讓他行動迅速敏捷。

表 2.8 玩家設定表

笛-男-遠距離治療型



角色簡述：害羞內向的個性，不敢站在前線太靠近敵人，但是輔助隊友的實力高強，會讓敵我在不分軒輊下，不知不覺戰敗。

設計理念：穿著打扮有點像小精靈，衣服跟褲子都是方便行動的設計，圍巾隨風飄在空中，微微捲曲的頭髮看起來更俏皮。

2.2 怪物設定

表 2.9 怪物設定表


| 嫉妒神殿一皆小怪 | |
|---|-----------------------------|
|  | |
| 怪物數值： 近距離物裡攻擊型。 | 怪物簡述： 每個關卡的最低階怪物，使用物理攻擊。 |
| 設計理念：以一個雛形然後結合關卡 BOSS 的特徵。 | |

表 2.10 怪物設定表



| 嫉妒神殿二皆小怪 | |
|---|-----------------------------|
|  | |
|  | |
| 怪物數值： 遠距離法術攻擊型。 | 怪物簡述： 每個關卡的中階怪物，使用遠距離魔法。 |
| 設計理念：以一個雛形然後結合關卡 BOSS 與地形氣候的特徵，在周圍加上漂浮的碎冰，讓怪物表現出可以發出較一皆怪物更強大攻擊的樣子。 | |

表 2.11 怪物設定表



| 嫉妒神殿守護者 | |
|---|--|
|   | |
| 怪物數值： 法術屬性偏高 物理屬性偏低。 | 怪物簡述：嫉妒神殿的看守者。最年輕的守護者，喜歡躲在暗處捉弄他人，看著別人驚訝與困擾的臉和潛藏著各種情緒的眼睛。 會勾出對方曾在心底最深的黑暗面，因為過於年輕而無法控制能力，常常導致對方因為承受不住壓力而死亡或是傷害其他的人。 |
| 設計理念：嫉妒是蛇，嫉妒就像蛇一般遊走在我們最想不到的地方，在無法忍受他人的財富與完美時醞釀著邪惡的毒液。 | |

表 2.12 怪物設定表


| 怠惰神殿一皆小怪 | |
|--|-----------------------------|
|  | |
| 怪物數值： 近距離物裡攻擊型。 | 怪物簡述： 每個關卡的最低階怪物，使用物理攻擊。 |
| 設計理念：以一個雛形然後結合關卡 BOSS 的特徵。 | |

表 2.13 怪物設定表


| 怠惰神殿二皆小怪 | |
|--|-----------------------------|
|  | |
| 怪物數值： 遠距離法術攻擊型。 | 怪物簡述： 每個關卡的中階怪物，使用遠距離魔法。 |
| 設計理念：以一個雛形然後結合關卡 BOSS 與地形氣候的特徵，在腳下加上漂浮的葉片，讓怪物表現出可以發出較一皆怪物更強大攻擊的樣子。 | |

表 2.14 怪物設定表

| 怠惰神殿守護者 | |
|---|---|
|  | |
| <p>怪物數值： 物理與法術防禦偏高，物理與法術攻擊能力較低。</p> | <p>怪物簡述：怠惰神殿的看守者。選擇在此當看守者的原因是此地的氣候較不容易使自己睡著，但就算不容易睡著卻也懶得做任何事。而這片土地本身就向一個大型陷阱一般，根本不太需要自己花時間與體力去設置。最後他也只能選擇還是睡覺的好，極其討厭別人打擾到他睡眠。</p> |
| <p>設計理念：怠惰是熊，熊需要冬眠，像是一整個冬天都在怠惰不做事般，而龐大的身材讓他看起來更加懶散。</p> | |

表 2.15 怪物設定表

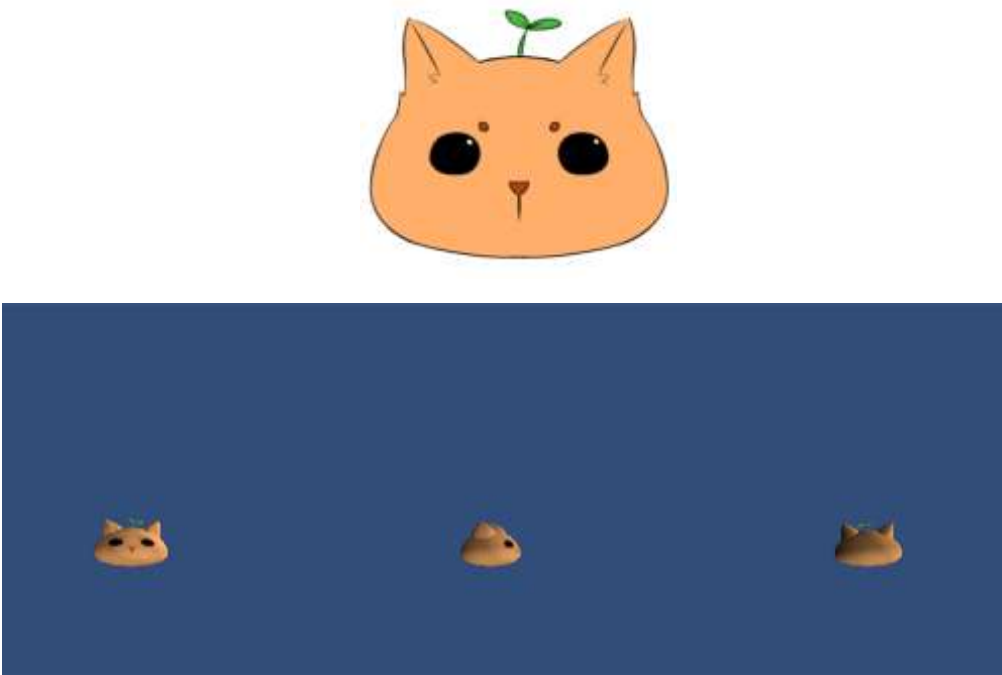
| 貪婪神殿一皆小怪 | |
|---|-----------------------------|
|  | |
| 怪物數值： 近距離物裡攻擊型。 | 怪物簡述： 每個關卡的最低階怪物，使用物理攻擊。 |
| 設計理念：以一個雛形然後結合關卡 BOSS 的特徵。 | |

表 2.16 怪物設定表



| 貪婪神殿二皆小怪 | |
|---|-----------------------------|
|  | |
|  | |
| 怪物數值： 遠距離法術攻擊型。 | 怪物簡述： 每個關卡的中階怪物，使用遠距離魔法。 |
| 設計理念：以一個雛形然後結合關卡 BOSS 與地形氣候的特徵，在身上加上纏繞的秘果藤蔓，讓怪物表現出可以發出較一皆怪物更強大攻擊的樣子。 | |

表 2.17 怪物設定表

| 貪婪神殿守護者 | |
|---|---|
|  | |
|  | |
| 怪物數值： 會自己回血，可以自行施放補助技能。 | 怪物簡述：貪婪神殿的看守者。喜愛種植一些特別的花果樹木，將那些植物視為自己生命的一部份。而挑戰者與誤入他地盤的人卻毫不節制的帶走許多花果，砍伐樹木。所以他在美麗稀有的果樹下設置了陷阱，要讓人類知道過度的欲望會害死自己。 |
| 設計理念：貪婪是狐狸，狐狸是奸詐狡猾的代表，變化著不同的樣貌，像引誘人們的貪婪之心。 | |

表 2.18 怪物設定表


| 欲望神殿一皆小怪 | |
|---|-----------------------------|
|  | |
| 怪物數值： 近距離物裡攻擊型。 | 怪物簡述： 每個關卡的最低階怪物，使用物理攻擊。 |
| 設計理念：以一個雛形然後結合關卡 BOSS 的特徵。 | |

表 2.19 怪物設定表



| 欲望神殿二皆小怪 | |
|---|-----------------------------|
|  | |
|  | |
| 怪物數值： 遠距離法術攻擊型。 | 怪物簡述： 每個關卡的中階怪物，使用遠距離魔法。 |
| 設計理念：以一個雛形然後結合關卡 BOSS 與地形氣候的特徵，在周圍加上漂浮的火燄，讓怪物表現出可以發出較一皆怪物更強大攻擊的樣子。 | |

表 2.20 怪物設定表

| 欲望神殿守護者 | |
|---|--|
|  | |
|  | |
| <p>怪物數值： 物理屬性偏高 魔法屬性偏低。</p> | <p>怪物簡述：欲望神殿的看守者。喜歡衝刺，卻必須謹慎的走在到處是岩漿河的地方，像是必須忍耐著自己的欲望奔騰而出般。</p> <p>挑戰者必須忍耐因灼熱而帶來想要快速前行的欲望，若因不慎而掉入岩漿中，就會造成無可挽救的後果。</p> |
| <p>設計理念：欲望是山羊，像是在講山羊的衝動，如同欲望般永無止盡直到生命終結。</p> | |

表 2.21 怪物設定表


| 傲慢神殿一皆小怪 | |
|---|-----------------------------|
|  | |
| 怪物數值： 近距離物裡攻擊型。 | 怪物簡述： 每個關卡的最低階怪物，使用物理攻擊。 |
| 設計理念：以一個雛形然後結合關卡 BOSS 的特徵。 | |

表 2.22 怪物設定表



| 傲慢神殿二皆小怪 | |
|---|-----------------------------|
|  | |
|  | |
| 怪物數值： 遠距離法術攻擊型。 | 怪物簡述： 每個關卡的中階怪物，使用遠距離魔法。 |
| 設計理念：以一個雛形然後結合關卡 BOSS 與地形氣候的特徵，在腳下加上漂浮的岩石，讓怪物表現出可以發出較一皆怪物更強大攻擊的樣子。 | |

表 2.23 怪物設定表

| 傲慢神殿守護者 | |
|--|---|
|  | |
| <p>怪物數值： BOSS 中的 BOSS，為最後一位守護者，物理法術值皆高。</p> | <p>怪物簡述：傲慢神殿的看守者。本來和其它神殿看守者一樣，打算只要人類肯好好懺悔就願意簡單的讓他們過關。 但自從挑戰者來到後卻一直飽受對方的謾罵與侮辱，他強烈的自尊心無法忍受這樣的輕視，而更改原本的想法。</p> |
| <p>設計理念：傲慢是獅子，在動物中獅子為萬獸之王，有著王者一般的氣勢，而獅子傲慢的以為自己才是世界之王。</p> | |

2.3 武器設定

表 2.24 武器設定表

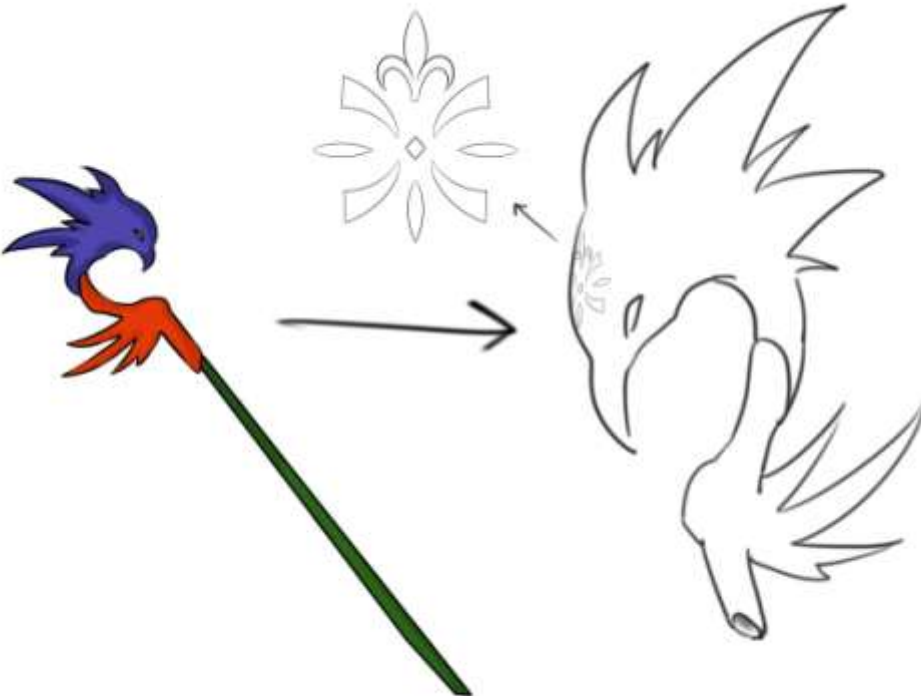
| 女指揮武器—指揮棒 |
|---|
|  |
| <p>創作理念：靈感來自火鳳凰的外型，就像一隻鳥身上燃燒著火焰，鮮豔的藍色與紅色，像是陰陽兩極的調和，額頭上有著象徵性的圖騰。</p> |

表 2.25 武器設定表

| 男指揮武器—指揮棒 |
|---|
|  |
| <p>創作理念：鳥的樣貌靈感是來自熱帶地區的鳥類，顏色鮮豔，鳥嘴是短短的彎月形，眼睛是火紅色，讓人感覺擁有魔力，額頭上則是象徵性的圖騰。</p> |

表 2.26 武器設定表

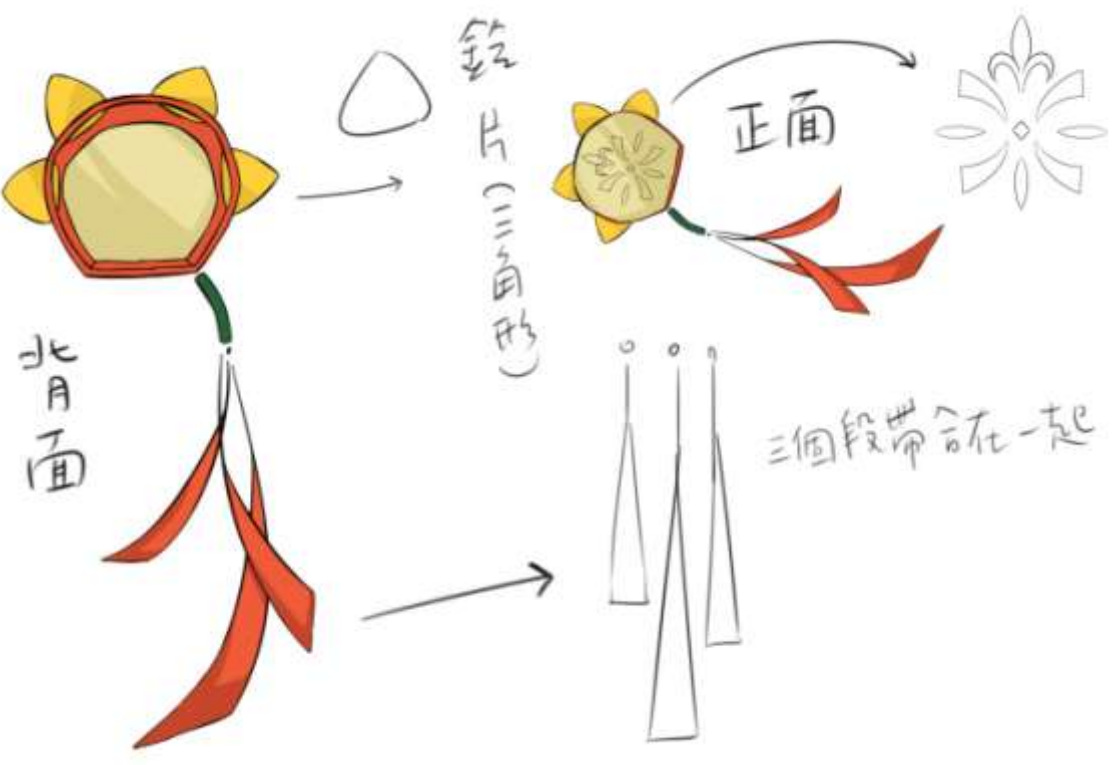
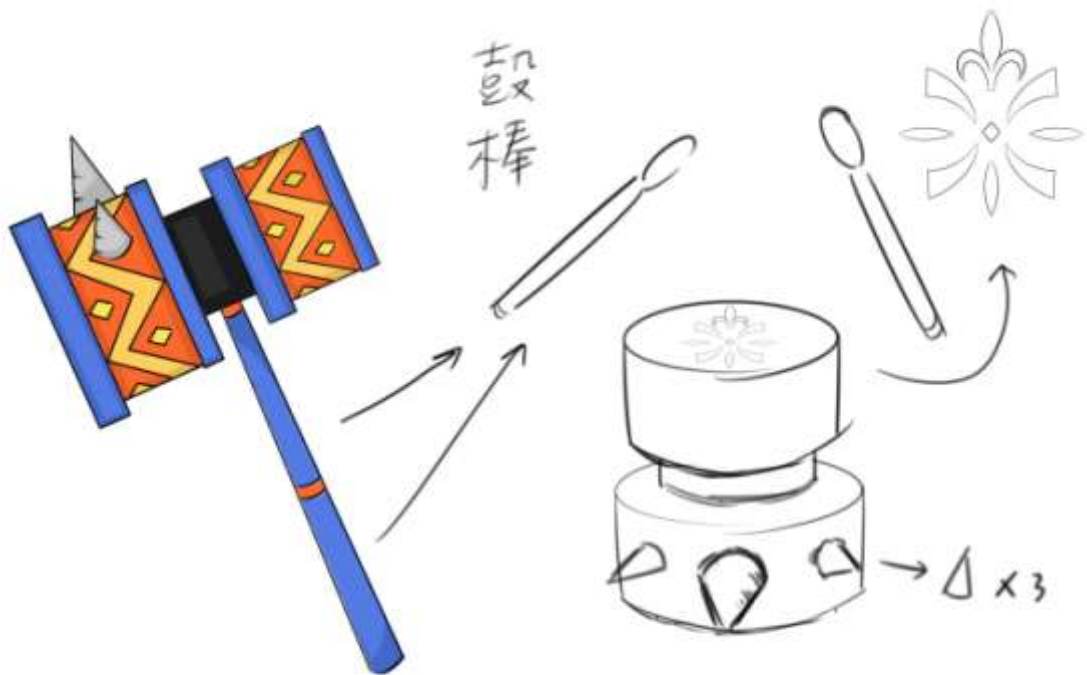
| 女鼓武器—鈴鼓 | |
|---|--|
|  | |
| <p>創作理念：外型像極了可愛的熊掌，因為鈴片是可愛的三角形，象徵性的圖騰就在鼓面上，鈴鼓側邊的小吊飾綁著三條長條紅色緞帶，整體感覺起來輕巧俐落。</p> | |

表 2.27 武器設定表

男鼓武器—鼓槌



創作理念：兩個大鼓合在一起變成一個大槌子，攻擊招式魄力十足，槌子的把柄還可拆卸成兩個鼓棒，敲奏時只要將大鼓放在地面上，角色站在下面的大鼓上就可以敲奏上面的鼓面，而下方的大鼓前方，加上了向著敵人的尖刺，可以讓它在攻擊時傷害力更強大，鼓面上是象徵性的圖騰。

表 2.28 武器設定表

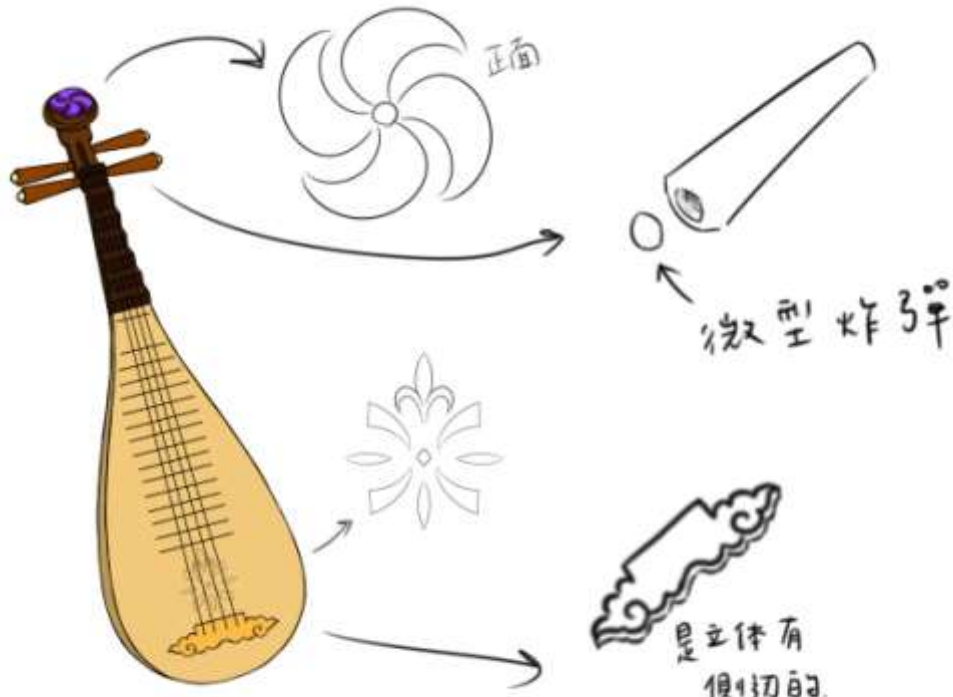
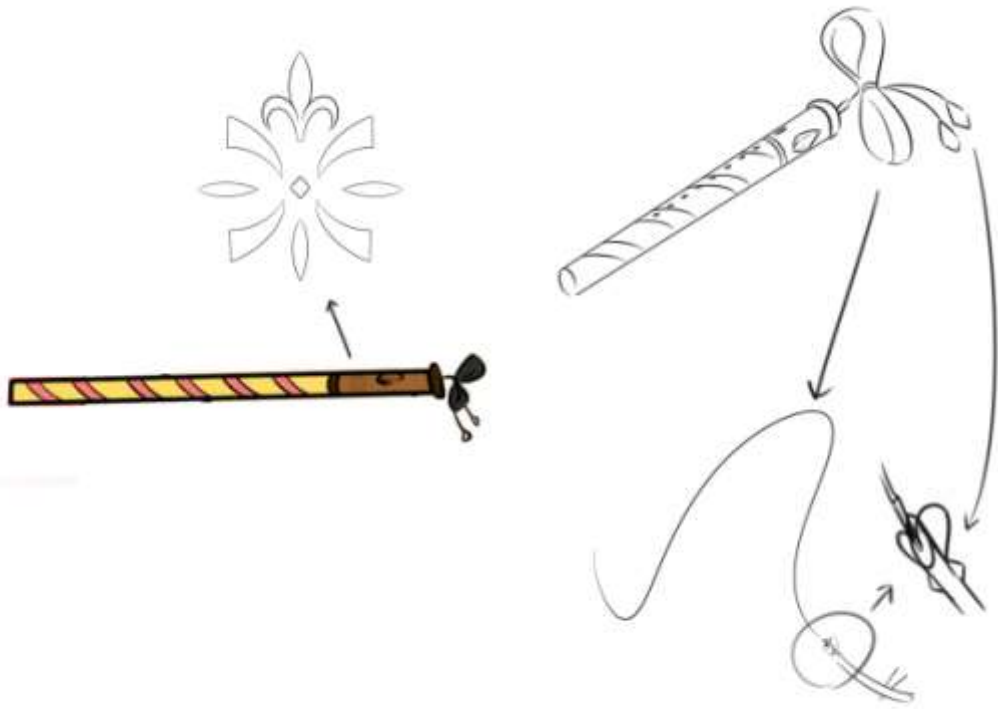
| 女弦武器—琵琶 |
|---|
|  |
| <p>創作理念：琵琶有著優美的弧形，頂端還鑲著一塊玉，它有四個分支用來調音，我在分支上面設計了可拆卸式的微型炸彈，攻擊時只要拔出迷你的圓形炸彈向外扔，就會有無比驚人的爆炸力將敵人毀滅，兩顆是炸彈，兩顆是治癒藥丸，只要將藥丸丟向地上，就能幫所有隊友回血，彈奏的弦下面就是象徵圖騰。</p> |

表 2.29 武器設定表



表 2.30 武器設定表

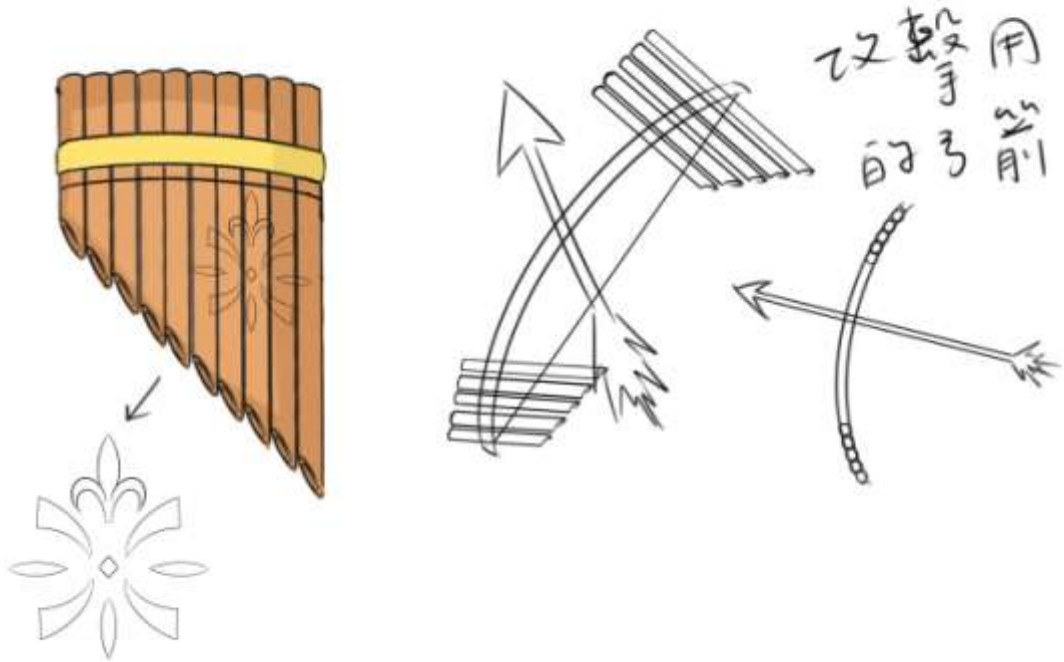
女笛武器—橫笛



創作理念：設計靈感來自很受歡迎的餅乾脆笛酥，因為外型就像根笛子，以及吸引人的顏色跟紋路，尾部是可以解開後鞭打敵人的鞭子，圖騰小小的在吹奏的洞口旁邊。

表 2.31 武器設定表

男笛武器—排笛



創作理念：是可以整個解開變成弓的特殊設計，至於箭矢則是用魔法塑造出來的外型，可以攻擊到很遠的範圍，圖騰就在笛子與笛子合併起來之後的右下角能夠被找到。

2.4 地圖設定

表 2.32 地圖介紹表

| 世界地圖 | | |
|------|-------------|------------|
| | | |
| 1 | 主角所在村莊(教學關) | 大陸西北方。 |
| 2 | 嫉妒神殿 | 大陸北方冰原。 |
| 3 | 怠惰神殿 | 大陸東南方叢林。 |
| 4 | 貪婪神殿 | 大陸東北方沼澤。 |
| 5 | 欲望神殿 | 大陸西南方火山區。 |
| 6 | 傲慢神殿 | 大陸中央石灰岩地形。 |

2.5 場景設定

表 2.33 場景設定表

| 冰原 |
|--|
|  |
| <p>設計理念：</p> <p>嫉妒神殿所在的區域。堅硬的冰壁與厚重的白雪是冰原常見的景象，表面看起來平就無波，卻處處暗藏殺機，就像懷著嫉妒的生物般，總是在他人最不設防時給予致命一擊。</p> <p>寥寥幾棵樹和魔菇是為表現空虛和清冷，在色調上採用較單調的配色來突顯出寂寥之感，門上的圖騰是象徵嫉妒的蛇。</p> |

表 2.34 場景設定表

叢林



設計理念：

怠惰神殿所在的區域。茂密的樹林中擁有多樣的物種。高大的樹木遮蔽陽光，所以地表只有一些不太需要陽光的低矮植物，對於不了解此處危機的生物來說，是個遮蔭避暑的好地方。

舒適的綠再加上幽靜的草原和蒼翠的樹木，看起來像是不會有人打擾一樣，讓人不自覺放鬆下來。

表 2.35 場景設定表

| 沼澤 |
|--|
|  |
| <p>設計理念：</p> <p>貪婪神殿所在的區域。基於是沼澤所以處處都垂掛著樹藤，到處散佈著枯萎、腐爛的樹木，讓人感受到其中的危險，點綴其中的紅色果實，往往會使人因好奇與貪婪而靠近，在不自覺中落入沼澤的陷阱。</p> <p>使用陰暗的色調帶出陰森的感覺，在一片綠中的紅色果實更突顯了它的特別之處，水面呈現青色像是許久不曾流動，以此象徵累積許久的貪念。</p> |

表 2.36 場景設定表

火山



設計理念：

欲望神殿所在的區域。炎熱的所在地，故地面都呈現龜裂狀態，有時會噴出岩漿，寸草不生的岩漿的區域，只有較堅硬的岩石沒有被熔解，濃稠灼熱的岩漿緩慢在周圍流動，使人想快速通過。

因為陽光被散佈的火山灰阻擋，總體使用較暗的色調，在岩漿部分則以明亮的黃色和紅色表現出灼熱的感覺。

表 2.37 場景設定表

石灰岩洞窟



設計理念：

傲慢神殿所在的區域。石灰岩洞窟是由水流沖刷而成，些許水源自地表滲透下來夾帶的礦物，經長期堆積形成錐狀石筍。與世隔絕的洞窟就像傲慢不屑與他人相交的生物般將自身孤立於其中。

土黃又帶有點灰的色彩，以此表達人內心的複雜，表面上看似乎穩易通過，但卻讓人因此分散了集中力與警戒性。

表 2.38 場景設定表

村莊



設計理念：

這是樂師們所住的村莊，平靜而安祥的村落，帶給人心安的感覺，建築是由布棚搭建而成，上面融合著民族的簡單紋樣，象徵著人民對民族祖先生生不息的傳承。

配色採用不會過分鮮艷的顏色來表現村中人們純樸，使用簡單明亮的色彩則有寧靜祥和又富有活力的感覺。

2.6 數值設定

2.6.1 角色數值

表 2.39 角色數值設定表

| | | |
|---|-------------------------|---------|
|  | <p>指揮-女 物理魔法平均型</p> | 物理攻擊：50 |
| | | 物理防禦：50 |
| | | 魔法攻擊：50 |
| | | 魔法防禦：50 |
| | | 補助值：10 |
| | | 回復力：10 |
|  | <p>指揮-男 物理魔法平均型</p> | 物理攻擊：50 |
| | | 物理防禦：50 |
| | | 魔法攻擊：50 |
| | | 魔法防禦：50 |
| | | 補助值：10 |
| | | 回復力：10 |

| | | |
|---|------------------------|----------|
|  | <p>鼓-女 物理型攻擊偏高</p> | 物理攻擊：100 |
| | | 物理防禦：70 |
| | | 魔法攻擊：30 |
| | | 魔法防禦：20 |
| | | 補助值：0 |
| | | 回復力：0 |
|  | <p>鼓-男 物理型防禦偏高</p> | 物理攻擊：70 |
| | | 物理防禦：100 |
| | | 魔法攻擊：20 |
| | | 魔法防禦：30 |
| | | 補助值：0 |
| | | 回復力：0 |


| | | |
|---|------------------------|----------|
|  | <p>弦-女 魔法型攻撃偏高</p> | 物理攻撃：10 |
| | | 物理防禦：10 |
| | | 魔法攻撃：100 |
| | | 魔法防禦：70 |
| | | 補助値：20 |
| | | 回復力：10 |
|  | <p>弦-男 魔法型防禦偏高</p> | 物理攻撃：10 |
| | | 物理防禦：10 |
| | | 魔法攻撃：70 |
| | | 魔法防禦：100 |
| | | 補助値：10 |
| | | 回復力：20 |

| | | |
|---|-------------------------|---------|
|  | <p>笛-女 補助型補助值偏高</p> | 物理攻擊：10 |
| | | 物理防禦：10 |
| | | 魔法攻擊：30 |
| | | 魔法防禦：20 |
| | | 補助值：100 |
| | | 回復力：50 |
|  | <p>笛-男 補助型回復力偏高</p> | 物理攻擊：10 |
| | | 物理防禦：10 |
| | | 魔法攻擊：20 |
| | | 魔法防禦：30 |
| | | 補助值：50 |
| | | 回復力：100 |

4.6.2 武器數值



表 2.40 武器數值設定表

| | | |
|---|-------------|-------------------------|
|  | <p>女指揮棒</p> | <p>物理攻擊力+5，魔法攻擊力+5。</p> |
|  | <p>男指揮棒</p> | <p>物理攻擊力+5，魔法攻擊力+5。</p> |
|  | <p>鈴鼓</p> | <p>物理攻擊力+7，魔法攻擊力+2。</p> |
|  | <p>鼓錘</p> | <p>物理攻擊力+6，魔法攻擊力+1。</p> |
|  | <p>琵琶</p> | <p>物理攻擊力+2，魔法攻擊力+7。</p> |
|  | <p>古琴</p> | <p>物理攻擊力+1，魔法攻擊力+6。</p> |
|  | <p>橫笛</p> | <p>物理攻擊力+1，魔法攻擊力+3。</p> |

| | | |
|---|----|------------------|
|  | 排笛 | 物理攻擊力+1，魔法攻擊力+3。 |
|---|----|------------------|

2.6.3 陷阱

2.41 陷阱設定表

| | | |
|---|-----|--|
|  | 冰錐 | 嫉妒神殿中不時會掉落的冰柱，被砸到血量減少 100。 |
|  | 屍氣 | 從法恩海姆神殿地面噴發出的氣體，會使人中毒且持續扣血，每次血量減少 100。 |
|  | 秘果 | 貪婪神殿中栽種的稀有植物，若隨意採摘會觸發陷阱，受到攻擊，血量減少 100。 |
|  | 岩漿 | 在欲望神殿流過的熔岩，不小心碰到血量減少 100。 |
|  | 鐘乳石 | 傲慢神殿不時會掉落的石頭，被砸到血量減少 100。 |

2.7 關卡劇本

嫉妒神殿、怠惰神殿、貪婪神殿與欲望神殿沒有先後順序。通過四座神殿的考驗後，大陸中央的瀑布衝破地表，通往第五座地底神殿的道路才會開啟。

嫉妒神殿

行走在堅硬寒冷的冰壁上，時而吹起的風雪遮蔽了向前的道路。在一片白茫茫的冰原上迷路，糧食也逐間消耗殆盡，為了活下去完成任務，指揮帶著樂師們一邊行走一邊尋找糧食。但在這極寒的氣候中生長的植物畢竟有限，看著隊友們手中的食物，心中的嫉妒也逐漸升起。幸好在全隊人員被心中的黑暗吞噬前找到了神殿的入口，指揮帶領樂師們重整心情，向守護者所在的深處走去。

經過一番閃躲與戰鬥，全隊人員終於擊敗了神殿的守護者。樂師們怪罪守護者迷惑他們的心，讓他們彼此嫉妒、猜忌，甚至險些自相殘殺。然而守護者卻只是茫然的表示，自身的能力只能勾出人們心中的黑暗面而非迷惑他人，若非樂師們心中本就存在著嫉妒的那面，那能力也對他們毫無影響。

雖然樂師們對守護者的話心存懷疑，卻也重新思考自身和族人們的狀況，神殿守護者的話似乎又有些道理。

怠惰神殿

高聳茂密的樹、盤枝錯節的藤蔓和潮濕悶熱的空氣，給人一種懶洋洋的氣息，讓人深深感覺到這片叢林代表的怠惰。

一群人朝著深處的神殿走，路途上總被這大片大自然所阻撓著，體力也一點一滴的消磨著，休息的時間也一次比一次長，到最後有人萌生出了想放棄的念頭。

而指揮指著一旁樹幹上的一處讓樂師們觀看著，一隻休息的昆蟲在下一秒就被潛伏在遮蔽物後方的掠食者給吃掉了。這時樂師們好像瞭解到現在的自己的處境如那隻昆蟲一般。

當眾人抵達神殿後，和守護者經過許多打鬥終於取得勝利。守護者帶著倦容說如果在森林裡逗留太久就會漸漸被空氣中散佈的毒氣慢慢侵蝕，然後沉沉的在這片土地睡著然後死去。

聽到這番話樂師們各個面面相覷，若不是有指揮的提點也許眾人早就變為一具具屍體了。

貪婪神殿

明明是陰暗的沼澤地，卻會在陽光灑落的縫隙下看到令人垂涎欲滴的果實，當樂師們想上前採摘時，卻會踏進深不見底的泥沼，或是受到外力的攻擊。若非其他隊員及時救助並打消貪念，可能就這樣越陷越深。若僅是一兩次還能說是巧合，但次數多了樂師們也發現這應該是守護者的陷阱，若不小心應對，可能連守護者都沒遇見就丟了性命。

擊敗神殿守護者後，守護者拿出一個箱子，說是神寄放在他這，要給能夠打倒他的人們。回想沿途遇到的陷阱，樂師們這次不免提高了警覺，看也不看打算轉身離去，沒想到守護者見狀卻大笑了起來，守護者對他們在旅途中的學習表示讚賞，卻也同時質疑他們的這份「不貪」是因為在這座神殿中，還是真的了解了貪婪的可怕。

欲望神殿

炎熱乾燥的火山地形中，時而流過的灼熱岩漿與飛舞在空氣中的火山灰，讓樂師們只想加快腳步快些打倒守護者，早點離開這令人衝動暴躁的鬼地方。指揮引導樂師們快速前行，卻險些讓全隊被突然流出的岩漿吞噬，若不是樂師的反應夠快，可能早已被岩漿灼燒到連骨頭也不剩。越是想要快速通過，就越容易被突然冒出的滾燙岩漿與熱氣阻撓，所以指揮決定克制衝動的欲望緩步前行。

擊敗守護者後，指揮了解到許多事情不可以依自己心中的欲望行動，不然不僅是自己，更有可能害了身邊的同伴。回程的路上縱使炎熱難耐，眾人依舊謹慎的緩步前行，而身後的守護者只是讚賞的目送他們離去。

傲慢神殿

經過了四座神殿的考驗，眾人對自己的能力更加有信心，同時也不免對這最後一座神殿多了份輕視。看見岩壁上不時落下的石塊連武器都沒舉，僅以閃身躲避，沒想到越往內走掉落的石塊越多，當意識到光靠閃避無法全身而退時，已有隊友被落石砸到受了傷。最後眾人拿起武器，在指揮的引導下擊毀落石，一面護送受傷的隊友，一面尋找守護者的所在地。

經過一番激烈的戰鬥後終於打倒了神殿的守護者，沒想到守護者卻嘲諷的說，樂師們在闖關的過程中並非真正了解到神所要告訴他們的事情，只是用當下最適合的態度來面對各個神殿的挑戰，如此，縱使人類派再多的人來闖神殿，神也不會回到這片土地上。

原本抱持著希望與期待的心來到這裡，卻從守護者口中聽到這些話，樂師們的心中難免產生了一些憤怒與不甘，可在回程的路上冷靜下來仔細思考後，卻發現守護者的話並沒有錯。樂師們帶著些許遺憾與慚愧的心將

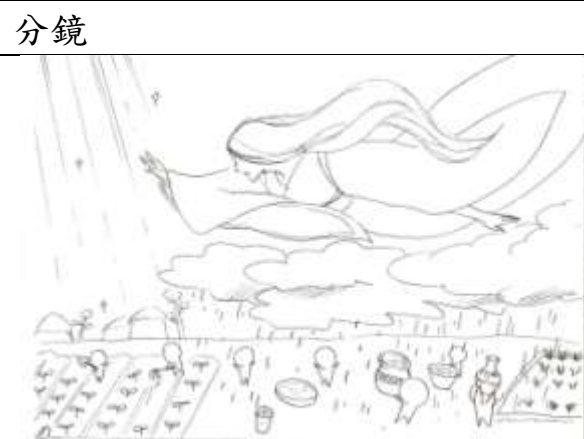


所有經過告訴族人們，眾人才醒悟並且思考自身至今的所作所為，並將這些教訓告訴自己的下一代。





經過一代一代的傳承，人類又再次拾回應有的美德，在人們幾乎忘記這個傳說的時候，神又悄悄的降臨在人間，看著人們的勞作與歡笑，一同演奏出心中最美的樂曲。

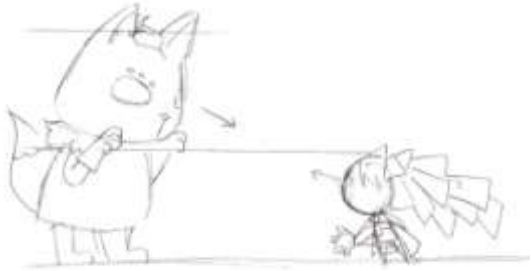


2.8 動畫設定

1. 新遊戲開場動畫

表 2.42 動畫分鏡表

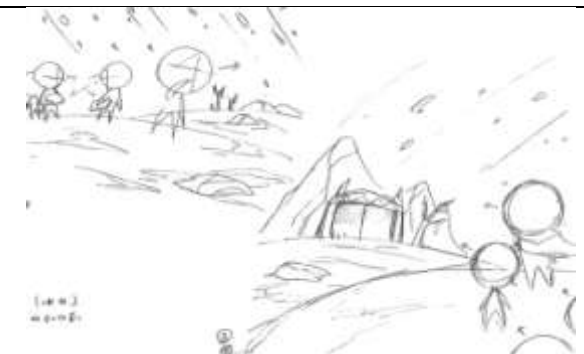

| 編號 | 分鏡 | 備註 |
|----|---|---|
| 01 |  | 神可以用音樂來變化天氣，因此畫出晴天跟雨天，陽光可以給草木蓬勃發展，農作物豐裕，雨水滋潤大地，也給人們舒適健康的環境。 |
| 02 |  | 每年的樂神祭，神依人們的願望改譜，圖上飛在空中的紙張就是樂譜。 |
| 03 |  | 當抓住神能夠得到一切的謠言擴散開來，人們爭先恐後的奪取神，因此而大打出手。 |

| | | |
|----|---|--|
| 04 |  | <p>神難過的離開了人們，大地乾枯一片，人們失去了原本富足的生活，乾裂的土地跟炙熱的太陽。</p> |
| 05 |  | <p>大地分別升起了五座神殿，其中的三座，嫉妒(冰地)、傲慢(瀑布洞窟)、貪婪(沼澤)神殿。</p> |
| 06 |  | <p>其中的兩座，怠惰(叢林)、瓦歷斯特(火山)神殿。</p> |
| 07 |  | <p>每個樂師身上有特殊胎記，在他們背後的位置，用圓圈圈出來。</p> |

| | | |
|----|---|---------------------------------------|
| 08 |  | <p>派出的一个乐师去挑战神殿，一个人和最强的怪对峙的画面。</p> |
| 09 |  | <p>用残破的衣服跟低头疲惫回故乡的模样来表示战败的画面。</p> |
| 10 |  | <p>大家抱著最后的希望，集合所有乐师的力量团结起来一起前往神殿。</p> |

2.嫉妒神殿動畫
嫉妒神殿開場動畫

表 2.43 動畫分鏡表

| 編號 | 分鏡 | 備註 |
|----|--|--|
| 01 |  | 尋找神殿的路上，強風下雪表示寒冷。 |
| 02 |  | 他們迷了路在山洞裡吃東西，食物平分後有些人吃完的比較快，吃完的就看著還沒吃完的人手上的食物，臉上露出忌妒的表情。 |


嫉妒神殿過關動畫

表 2.44 動畫分鏡表

| 編號 | 分鏡 | 備註 |
|----|---|-------------------------|
| 01 |  | 他們聽了BOSS說的話之後離開了神殿。 |
| 02 |  | 這時出太陽，陽光象徵他們心中撥開了迷霧般開朗。 |

3.怠惰神殿動畫
 怠惰神殿開場動畫

表 2.45 動畫分鏡表

| 編號 | 分鏡 | 備註 |
|----|---|--|
| 01 |  | 第一個圖就畫出被吃掉的小蟲，因為他一不小心怠惰就被吃掉了。第二個圖要表達叢林裡的植物生長茂盛，前方許多阻礙。 |




惰神殿過關動畫

表 2.46 動畫分鏡表

| 編號 | 分鏡 | 備註 |
|----|---|----------------------------|
| 01 |  | BOSS 告訴他們要謹慎不要鬆懈，一鬆懈就會有危險。 |


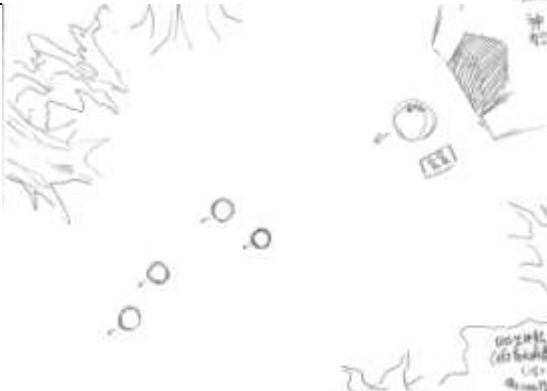
4.貪婪神殿動畫
貪婪神殿開場動畫

表 2.47 動畫分鏡表

| 編號 | 分鏡 | 備註 |
|----|---|---|
| 01 |  | <p>沼澤地的險峻，水底下有可怕動物，就像危機四伏，就像看似平靜的水面，其實暗藏著許多的殺機。</p> |
| 02 |  | <p>樂師們在遠處發現了果實。</p> |
| 03 |  | <p>有一個樂師想吃看似可口的果實，因為上前摘所以身陷泥沼，他的同伴趕緊拉住他，他卻又捨不得快到手的果實。</p> |

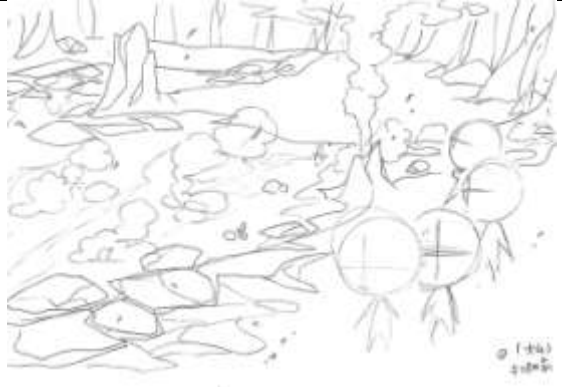

貪婪神殿過關動畫

表 2.46 動畫分鏡表

| 編號 | 分鏡 | 備註 |
|----|--|-------------------------------------|
| 01 |  | <p>BOSS 拿出了寶盒要給他們。</p> |
| 02 |  | <p>他們不收掉頭就走，取俯視的角度表示他們頭也不回的離開了。</p> |

5. 欲望神殿動畫
 欲望神殿開場動畫

表 2.47 動畫分鏡表

| 編號 | 分鏡 | 備註 |
|----|--|-----------------------------|
| 01 |  | 在前往神殿的路上，畫出大概地形讓讀者能融入在故事當中。 |
| 02 |  | 突然從一旁留下的岩漿，畫在近景凸顯它的危險。 |

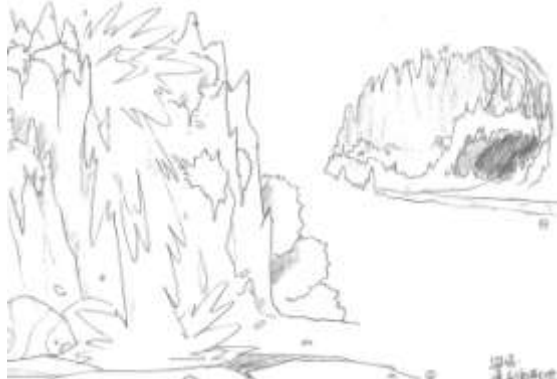
欲望神殿過關動畫表

表 2.48 動畫分鏡表

| 編號 | 分鏡 | 備註 |
|----|---|--|
| 01 |  | BOSS 告誡他們，他們之後謹慎緩慢的離開，一隻手擔心隊友發生危險，所以牽著他。 |

1. 傲慢神殿開起動畫



表 2.49 動畫分鏡表

| 編號 | 分鏡 | 備註 |
|----|---|---|
| 01 |  | 畫出瀑布從高處水力瞬間強勁的衝下來，把大地衝裂開了一條裂縫，下一幕則是地下的神殿。 |

7. 傲慢神殿動畫

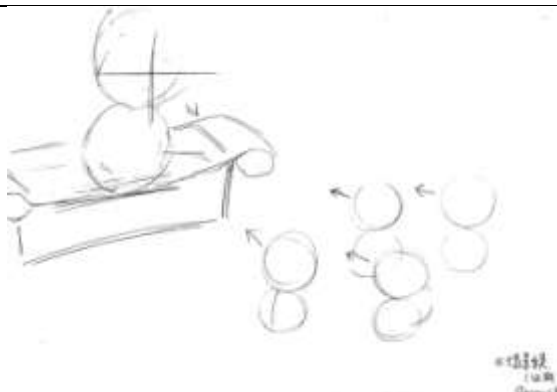


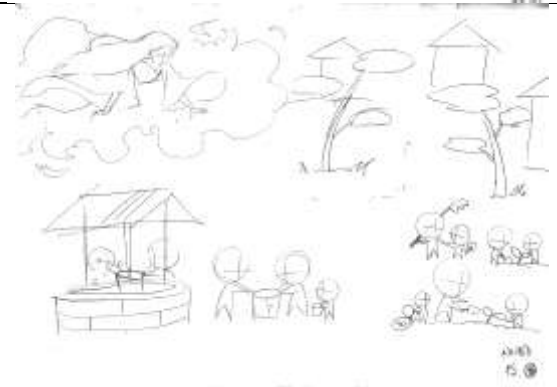
傲慢神殿開場動畫

表 2.50 動畫分鏡表

| 編號 | 分鏡 | 備註 |
|----|---|--|
| 01 |  | 他們失去戒心，一派輕鬆的表情輕鬆的躲過落石。 |
| 02 |  | 之後落石越來越多他們來不及反應，有人受傷，有人扶著受傷的人，有人開始拿起武器把落石打碎。 |

傲慢神殿過關動畫(遊戲過關動畫)

表 2.51 動畫分鏡表

| 編號 | 分鏡 | 備註 |
|----|---|-------------------------------|
| 01 |  | BOSS 跟他們說話。 |
| 02 |  | 他們失望的離開，畫出失望的表情離開神殿。 |
| 03 |  | 他們回到村裡告訴所有村民，所以畫出圍繞在他們面前的村民們。 |
| 04 |  | 神悄悄回到人間，看著重拾美德的人們歡笑。 |

2.9 音樂設定

本作採用「卡農」之技巧，利用頭尾相接循環接續的方式呈現，全作採用較為個性的曲風，片頭採用鄉村風格，片尾則是管絃樂與人聲的搭配，而遊戲中穿插類似於吉普賽風格的曲風，讓玩家可以體驗到不同曲風帶來的享受。

卡農（Canon）是一種音樂譜曲技法，和賦格一樣是複調音樂<註 1>的寫作技法之一，也是利用對位法<註 2>的模仿技法。卡農同時也指以此種技法創作出來的音樂作品，比如巴赫的《五首卡農變奏曲》。

卡農的所有聲部雖然都模仿一個聲部，但不同高度的聲部依一定間隔進入，造成一種此起彼伏，連綿不斷的效果，輪唱也是一種卡農。在卡農中，最先出現的旋律是導句，以後模仿的是答句。

根據各聲部高度不同的音程差，可分為同度卡農，五度卡農，四度卡農等；根據間隔的時間長短，可分為一小節卡農，兩小節卡農等；此外還有伴奏卡農，轉位卡農，逆行卡農，反行卡農等各種手法。

附註：



圖 2.1 版權 LOGO 圖

由於本遊戲內有版權音樂，經跟對方協議須於遊戲上放置他們的 LOGO 才可使用他們的音樂。

<註 1> 複音音樂（複調音樂/和弦/多和弦），一種「多聲部音樂」。作品中含有兩條以上（含）獨立旋律，通過技術性處理，和諧地結合在一起，這樣的音樂就叫做複音音樂。複音音樂第一個「音」字表示音調，中華人民共和國音樂界習慣將「複音音樂」稱為「複調音樂」，主要是著眼於曲調一詞，但「複調音樂」容易與二十世紀的「複調性音樂」一詞混淆。

<註 2> 對位法是在音樂創作中使兩條或者更多條相互獨立的旋律同時發聲並且彼此融洽的技術。

第三章 系統建置

介紹遊戲內的系統製作方式核問題的解決方法。

3.1 系統概述



圖 3.1 系統模組圖

我們使用 UNITY4.3.0Pro 版來製作遊戲， 場景系統是利用不同的場景去製作每個關卡畫面再用場景的轉換去連結這些畫面，角色系統是用來控制場景中的人物角色和 AI 怪物的部分包含了碰撞攻擊等，節拍系統是用來設定關卡遊戲中的節奏及節奏判定，數值系統包含管理了場景系統裡的開關記錄角色及怪物的數值設定以方便修改他們的數值，音效部分由於音樂量較多所已規劃一個系統出來管理這些音效的控制

3.2 系統模組

3.2.1 場景系統：

遊戲場景：6 個遊戲關卡供玩家選擇。

UI 場景：遊戲選單的畫面。

動畫場景：遊戲故事的動畫，一共 12 部故事動畫。

利用 Plean 去製作場景中的畫面配合上 GUI 的指令去畫出整個畫面，當場景製作好後再利用 Application.LoadLevelAsync ();的指令去串連這些場景。

3.2.2 角色系統：

玩家角色：8 個角色每組個 2 個人物

指揮組：團隊的精神人物。

近戰組：物理攻擊防禦型。

遠程組：法術攻擊防禦型。

輔助組：幫其他角色回血或增加角色能力。

怪物：16 個模組(近戰 6 個遠程 5 個特殊 5 個)

近戰類：判定玩家是否在攻擊範圍內，範圍外前進，範圍內攻擊。

遠程類：判定玩家是否在攻擊範圍內，範圍外前進，範圍內與玩家距離過近後退。

特殊類：BOSS 技能，玩家漏拍放一般攻擊，每過一定時間放大絕。

使用他們的 3D 座標位子去互減得出他們的碰撞區後在，依節拍系統所發出的玩家輸入指令去對應角色的動作，在擷取數值系統的能力值去做去相對應的扣寫回寫的能力。

3.2.3 節拍系統：

一般節拍：四個按鍵去對應四個音，組合後讓角色做出相對的動作。

強化節拍：連續四組一般節拍都正確無失誤，強化第四組動作的數值。

BOSS 節拍：連打模式，需對應圖示。

一般節拍是利用時間的判定去擷取對應的範圍值，強化節拍則是利用一般節拍正確發出時去做他的數值累加，當加到 4 次後發動呼叫。

BOSS 節拍則是利用 AudioListener.GetOutputData();的指令先去判斷音軌，再用他產生的值去作出相對應的動作。

3.2.4 數值系統：

角色數值：角色的能力值，攻擊範圍設定。

怪物數值：怪物的能力值，攻擊範圍設定。

陷阱數值：陷阱的判定範圍跟傷害。

使用 `DontDestroyOnLoad(this.gameObject)`;保留這些數值可以在不同場景中被讀取到，並記錄回憶錄等開關的數值。

3.2.5 音效：

背景音：選單畫面、節奏音。

動畫音：OP、ED、關卡破完後的劇情。

節拍音：一般模式下使用的音樂。

王戰音：打王時用的音樂。

用 `audio` 裡的指令是控制音效的播放和暫停，和判定原該場景如有音效則將其中一個銷毀以避免有兩個聲音。

3.3 技術應用與實作

應用 `DontDestroyOnLoad` 去保留場景中的物件何須傳遞的資料紀錄，如影片回憶錄裡的開關。

在前期的版本中，角色和怪物都是放在場景上用開關去開起或顯示，這讓電腦無意間就讓費的很多的空間去記憶這些不需要出現的東西，而在後期我們利用了動態生成的方式去應用，以減少電腦的效能。

由於 2.5D 的製作方式在碰撞上就必須全改由程式的距離判定，而不能內建的鋼體去製作碰撞效果，碰撞上的判定是利用 3D 空間的絕對位子座標去求出他們之間的距離再用這個距離去產生碰撞範圍。

而在動畫方面，需用 PRO 的版本才能使用，先用 `Plean` 給他撥放的位子，在使用 `QuickTime` 幫我們算成格動畫才能夠在 `Unity` 裡正常的播放動畫。

在節拍上應用 `AudioListener.GetOutputData()`;去抓取音樂上的軌道，再用他們給我們的值去做去判斷。

第四章 成果展示



圖 4.1 遊戲畫面

遊戲一開始的畫面，畫面上的請點及滑鼠的文字是以閃爍的方式去做呈現。



圖 4.2 遊戲畫面選單

在點及滑鼠後，可點選新遊戲、讀取進度(讀取之前的檔案)、劇情回顧、離開遊戲。



圖 4.3 劇情回顧上鎖



圖 4.4 劇情回顧(序曲解鎖)

圖 4.3 為都沒看過動畫的畫面，圖 4.4 表示已看過序曲解鎖後可以自由觀看。



圖 4.5 存檔區

可以讀取之前紀錄或者寫新的紀錄。



圖 4.6 主選單

遊戲主選單，可以點選選擇地圖、讀取進度(讀存檔)、劇情回顧(觀看影片)、轉盤圖示(音效設定)、問號的圖示(操作說明)。

圖中的 4 個人物會因選擇的角色改變。



圖 4.7 音效控制
控制音量大小聲。

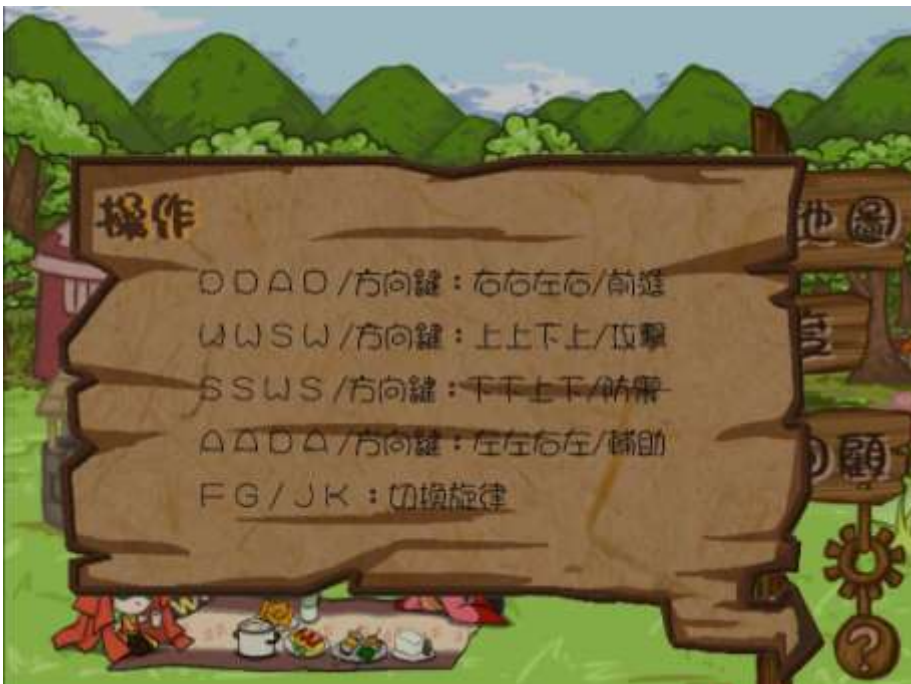


圖 4.8 操作說明
操作的說明選單



圖 4.9 地圖



圖 4.10 地圖(解鎖)

點選選擇地圖後會來到這個畫面，須先完成指定關卡才能解鎖其他關卡。



圖 4.11 選擇指揮

點選關卡後可進到這選擇男指揮或女指揮，可按返回會去選擇關卡，按下選擇夥伴則去選擇其他 3 個角色



圖 4.12 選擇夥伴



圖 4.13 能力圖

上圖的 3 個人物為你選擇的角色，點選人物會跳出能力表，按下出征進入關卡。



圖 4.14 新手關

在新手關會有教學文字

左上方的人物圖會隨著你選擇的指揮不同而改變

人物圖旁邊為人物的血量圖

左下的鼓圖為夥伴圖表示你目前是哪個夥伴



圖 4.15 視覺判定圖(有按到節拍)



圖 4.16 沒按到節拍

有按到拍子右下角的圈圈會發出白光沒按到會發出紅光



圖 4.17 愆望神殿

圖中右邊的數字為怪物打玩家的傷害。又為玩家打怪的傷害。
當 BOSS 出現時右上方會出現他的血條。
右上方的頭像也會因關卡不同而不同



圖 4.18 忌妒神殿



圖 4.19 怠惰神殿



圖 4.20 貪婪神殿



圖 4.21 傲慢神殿

第五章 結論

評估遊戲與元氣化的差異，並做出未來期望的修改內容。

5.1 自我評估

結合著動畫與角色讓節奏遊是不再只是單純的打擊遊戲，且在遊戲內有著 2 種打擊模式也使的遊戲的可玩信更高，動畫的播放讓玩家可以更加地了解遊戲的遊戲故事，也希望玩家能從故事中學到一些事。

表 5.1 貢獻度表

| 姓名 | 完成功能 |
|-----|-----------------------------------|
| 張惠勛 | 數值設定、角色特效、怪物特效、關卡製作、整合測試 |
| 黃子樵 | 遊戲節拍、BOSS 節拍、傷害數字、角色動作、角色判定、讀取進度 |
| 鈕增強 | 陷阱判定、陷阱特效、陷阱功能 |
| 童鼎鈞 | 怪物判定、關卡內的 UI、怪物動作 |
| 殷季恆 | 遊戲內所有用到的音樂 |
| 陸柏豪 | 遊戲選單、回憶錄、音效控制、角色選擇，動畫 |
| 黃宋親 | 動畫分鏡、人物設計 |
| 蘇玄帆 | 遊戲選單圖、遊戲 UI 圖、遊戲介面設計 |
| 李麗晶 | 場景 3D 物件、特效圖、怪物設計、劇情故事 |
| 吳蕙伊 | 村莊、忌妒、貪婪、慾望、傲慢、怠惰關卡 2D 圖、大地圖、遊戲選單 |
| 陳可昀 | 角色 3D、怪物 3D、劇情故事 |
| 曾嘉瑩 | 角色 3D、怪物 3D、動畫製作 |

5.2 檢討

原企劃中，FMS 要做出可以讓玩家自由組合音樂的功能，但是由於音樂素材不足，與創作上的瓶頸，將自由音樂的組合改成 BOSS 戰另外寫音樂出來打擊的雙打擊節奏的方式去遊玩。

在節拍方面由於電腦效能的不同導致節拍無法抓得很準，音樂的組員也不是學音樂出生的，雖然很努力去做了，但還是覺得不夠好。

5.3 改良建議與未來展望

如要改良希望可以把特效做得更好，節拍上的判定做得更準確，還有一些目前不知道原因的 BUG 可以修掉。

期望未來可以把 FMS 的原功能給做出來，不過侷限於素材的不足只能先做罷也希望可以將故事延續下去或是寫出前傳來。

附錄

附錄一心得

張惠勛的專題心得

在專題的製作上，其實跟以往上課做的檔案方式都不一樣，必須自己去跟美術的人員協商，而不是像以往老師都會幫你準備好素材，這點讓我對美式的人員感到很抱歉，因為不明白圖需要去做整樣的處理，3D模的起始點要設在哪等等，導致在前期讓他們重做了好幾次，而在程式方面則是因為每個人寫的方式不同導致在前期很難去組合程式碼因為一個場景裡就有2~3個人的程式碼，而他們需要互相去呼叫。

不過經過這些事後也讓我更加地了解了團隊的合作，相信在未來他會有很大的幫助，畢竟很多工作都不是一個人就可以去完成的，也很感謝組員們對我的幫助。

黃子樵的專題心得

作這次專題讓我清楚地了解到在團隊中團隊分工與互相幫助的重要，如果沒有好好分工東西都一個人做會造成有人過於忙碌有人會無所事事，如果沒有互相幫助，可能會有人卡死造成整個專題進度卡住，我在做專題前就是自己的事有做好就好，但作專題時不一樣，它讓我學會適時的支援團隊的人，讓專題的進度能夠更順利的發展，這讓我以後出社會後能更加的能和工作夥伴們好好互相支援與溝通，讓我感覺這次的專題結果讓我受益良多。

殷季恆的專題心得

音效製作上面遇到許多問題，例如說軟體內建的素材實在太少了，網路上雖有許多實用的素材都是需要購買等方式取得，而免費的素材大多都不符合需求因此也無法使用。後來改變途徑轉去一些國外網站，與創作者用簡易的英文描述需求和用途才取得，整體來說為了授權花上了不少時間再等待回復。

最後也是最大的問題是在於說，我使用的耳機和喇叭聽到的音效與現場播放的喇叭音質有很大差異，因此沒辦法表現出原本的音色，也有許多種背景樂器因此被主奏樂器所覆蓋過去，導致整體質感明顯下降，然而卻因為沒辦法變更場地音響設備只好簡化音效，這點讓我感到十分可惜。

蘇玄帆的專題心得

關於這次專題製作，能看見自己畫的圖變成遊戲，感到很興奮，自己負責的部分是介面，遇上了很多困難，視覺組的組員也很努力互相幫忙，雖然自己製作的介面樣式並不是很好，但是，我是真的有心想改好，但是程式組的進度，讓我沒辦法如願做好，雖是如此還是拼命把它弄好的感覺很好。

而關於與程式組溝通方面的問題，組長雖然辛苦，但是每次他去跟老師討論回來的結果都沒有好好表達，使得改圖的部分不順利。每次東西都盡早給程式組弄，都拖很久之後，才會再很趕的期限內要我改大量的圖，並不是說不能改，而且每次介面部分的檔案較多，一改就會有點亂掉，我明白自己很有地方會要修改，但是這樣的做事方式跟溝通問題，讓我作專題時，遭遇到相當多的挫折與無奈。

黃送親的專題心得

我與同學們做的是音樂遊戲，音樂遊戲能讓喜歡聽音樂的玩家能夠邊聽音樂邊玩遊戲，跟著節奏打拍子，透過遊戲與音樂的結合，讓玩家們更能沉浸在音樂的世界裡。

我們選擇做音樂遊戲，因為它具有變化性，玩法簡單輕鬆，在團隊創作中，我學習到了很多，和程式組一起做一款遊戲，視覺組會與程式組一同討論如何將 3D 的人物呈現在遊戲裡，程式組會告訴我們在軟體裡面執行遊戲時的畫面會是怎麼呈現出來的，再去討論需要用到的 2D 場景和 3D 角色動作以及特效，也了解到不一樣的工作分配的工作內容跟困難度，而視覺組雖然與我屬同一性質工作但各有所長，例如背景設計、3D 製作、介面與故事架構流程等，都需要與視覺組相互協調，我發現組與組之間相互了解、配合分工的橫向溝通，都是非常重要的。我與組員一起討論做出決定，而且在愉快的環境下分工合作，自己的份內工作做完很樂意幫助組員。

銅鼎鈞的專題心得

大一聽說專題製作時最開始還覺得應該還可以，不過等到實際開始製作後就發現沒有那麼簡單，我們分工的部分很清楚給每個人負責的部分，分別做自己的部分，一次性工作量不算太多，但每個人的影響很大，最後要統整開始有牽連的時候特別麻煩；我們這樣做了一年多，晚上常被叫到組長那做專題，做完一部分在跑出去走走，我碰到不會的也都是組長跟其他較強的組員幫忙，除了幫我解決錯誤，還教我怎麼處理，很慶幸能碰到這樣的組員，讓我學到不少。

陸柏豪的專題心得

在這團隊中我負責的是 UI 介面的程式控制部分，專題的一開始我們用 FLASH CS6 來建 DEMO，正式開始時使用 UNITY 遊戲引擎來開發，說真的在一開始跟正式製作的途中我遇到了許多”技術”上的困難，我的邏輯概念沒有這麼的好，沒辦法順利的讓程式跑起來，在這邊我要感謝我的組員們的支援，謝謝你們。而在正式製作時我發現我們真的跟視覺會有點聊不上來，因為各自都只有一邊的專長幾乎沒有兩邊同時都知道些許的人，要謝謝組長在溝通上的協調跟翻譯，也要謝謝美術的同學們對我的照顧及包容。我想以後要走這條路的話美術的部分也多少要學些，不能只顧程式而已，畢竟以往我以為程式只要照著美術要求的做就好，開始專題後我才發現大錯特錯。最後，感謝所有夥伴這兩年半的支援及包容，謝謝大家。

陳可昀的專題心得

在專題的製做過程中，雖然沒有很重大的爭吵，但小吵小鬧還是免不了的。從撰寫企劃書開始，因為人多的關係又都是用線上討論，根本不知道對方是否真的有在思考討論的題目，又或者大家都覺得其他人會提出好的意見而不認真去想，每次的討論就算只是個小小的部分也都要弄到兩三個小時。正式開始製作後大家各司其職，要討論的部分變少了，繳交進度在組員們的互相督促下也沒有太嚴重的拖延，不過在U I設計方面，視覺組與程式組卻有很大的代溝，並不是雙方各持己見，而是視覺組交出了成品後，每每要等到審查前才會看到真正在遊戲中實裝的畫面，等到那時，就算對某些部分不滿意也來不及了。或許我們的組員在技術與軟體應用上沒有太大的問題，但溝通卻是每個人都有待加強的。

李麗晶的專題心得

這次的專題算是跟別的科系比還有我以前科系比，是花的最長的專題了。

不過做一個遊戲真的不容易，需要美術跟程式上的配合，還有許許多的困難需要去解決跟克服，在這之中耗費了那麼多的時間跟精力，但一看到自己最後所完成的作品卻讓人感到滿足。

也許跟市面上比起來，我們的遊戲可能搬不上檯面，在這之中還有多更多的細節跟問題需要再花更多的技術下去處理，但我相信這一個作品會成為我們的第一步，相信未來會更加的進步。

吳蕙伊的專題心得

對於專題製作，接觸到從未嘗試畫場景的畫作，再接任這部分時卻很乾脆答應了，雖小有些不放心。開始收集資料到開始畫時就開始慢慢燃起這一些些對畫場景的熱誠。開覺得很開心嘗試了自己沒做過得事。

繪製上要搭配到人物的風格和色調避免太過突兀，所以做了許多次的調整跟不同呈現方式。場景繪畫歷程經歷許多風雨，雖一路並非順心不過視覺組人都很好都會互相給予不同建議和幫忙。這樣的組員互助讓人更得以有這繼續畫下去的動力，因為很有團結的氣氛這種氛圍讓人很喜歡。

整體上組再討論溝通上問題多，狀況多。東西早給也未必馬上弄，常交件時間快到時才再那出一堆問題，講很快要從畫過有沒那快。

鈕增強的專題心得

在這畢業專題以前，認為許多遊戲的專案一個人就可以順利製作完成了。但通過製作畢業專題的遊戲專案之後我的想法跟著改變了，不管遊戲的專案的大小有多少都並非只依靠一個人就可以完成的。在製作的過程中發現小組中每個人都有擅長及不擅長的領域，而須調整分配每個成員負責的項目。而一旦小組中有位成員卡點時也會連帶影響到小組的作業進度，這時需其他成員一起來處理卡點這樣才能順利完成遊戲專案。這次畢業專題充分讓我理解到團隊分工必須依個人能力來分配項目和一旦出狀況不能一個人扛而是要通力合作來解決。

曾嘉瑩的專題心得

從二年級到現在沒想到時間過的這麼快，而大家也共同完成了遊戲，有種很感動的感覺，回想起一開始，對 3D 還不是很熟練，好不容易建模好，沒想到拆 uv 好難，貼圖畫起來跟心中想要的不同，最討厭的權重也會條了，動作也調整了好幾次，種種...學了好多事，也很高興跟組員們一起製作，大家都很認真，一開始的企劃完全不在行，還好組員們很厲害都寫出來了，而只要負責好 3D 的部份也真是太好了，要去做不擅長的事真的很痛苦阿，印象深刻有次要審查東西弄好了沒給視覺的組員看，當場看到自己動作條的慘不忍睹，各種來不及。

雖然是視覺的組員要先將東西完成，程式的組員才能在繼續製作，但能留確認的時間就更好了，其中也發生臨時將前一晚同學做的東西誤刪等慘劇，但說好的出錯每個組員揍一拳的事還是沒發生，所以我們的遊戲請順利完成吧。