

投稿類別：藝術類

篇名：RPG 遊戲製作-反派童話  
RPG game production- Villain Fairy tale

作者：

章筱彤。私立景文高中。多二一班。  
陳慧娟。私立景文高中。多二一班。  
陳韻婷。私立景文高中。多二一班。

指導教師：  
陳夢華老師

## 壹•前言

### 一、研究動機

由報章雜誌、電視新聞上得知，最近許多民眾沉溺於遊戲、動漫的世界中。導致人與人之間聯繫漸漸的陌生。媒體新聞認為，遊戲會讓人有暴力、血腥等．．多種負面想法。因此藉由遊戲，我們想讓許多大眾知道，遊戲不一定會讓人學壞或是聯想到不好的，因此我們故事內容以從小便耳熟能詳的童話為基底，利用童話中反派角色合正派角色的親近感，讓大眾以及小朋友們體會到，壞人不一定就有一顆壞人的心，同時也能將心比心設身處地為他人著想。

### 二、研究目的

對於遊戲、動漫，大多數所思考的都是負面的想法，大多單看一小部分就對全盤的遊戲、動漫排斥，這都是媒體以及大眾所思考的問題。所以我們收集資料、觀看遊戲內容，希望能對於這些的刻板印象改觀，也希望大眾及媒體能以正面態度接受。

### 三、研究範圍

我們不只研究 RPG，微軟公司新力及任天堂的 TV Game、動作遊戲(AVG)、冒險遊戲(AVG)、策略遊戲(SLG)、音樂遊戲(MUG)、射擊類遊戲(STG)、格鬥類遊戲(FTG)、體育類遊戲(SPT)、益智類遊戲(PZL)、線上遊戲(OLG)等都是我們的研究範圍。而我們選擇的 RPG 是一個以假想世界為舞台，根據所給予的各種狀況、限制以及障礙，自由活動在舞台上登場的人物，已達成遊戲目標為主要目的遊戲。

## 貳•正文

### 一、製作流程(企劃流程)



## 二、角色介紹

### 黑雪公主

易怒、忌妒心強，是個自我要求高的公主，對事情都不屑一顧，批判性格強烈，卻意外地對哭泣的小孩子沒轍，即使個性高傲，但本質上還是個善良的公主。

### 白雪皇后

對待任何人、事、物都是很溫和的好皇后，總是想盡辦法協助身邊需要幫忙，但有時候會把事情想得太過陽光、太過正面，是個從小就被保護得好好的溫室花朵。

### 紅狼

生性樂觀，勇往直前，但是常常會因為行動不經大腦而把事情搞砸，雖然熱心助人，但通常都是被照顧的那一方，天生少根筋，鼻子靈敏，經常穿梭森林中，可是方向感卻極差的一匹狼。

### 小灰帽

佔有慾很強，雖然有時候說話不得體、讓人不開心，但實際上並非故意的。而強烈的佔有慾使他對於自己看上的東西就一定不放手，絕對不讓自己看上的東西落入他人手裡。

### 獵人

為了錢不擇手段，把事情計畫好再實行，若事情不按照計畫進行就會手忙腳亂、心煩不已。

## 三、故事大綱

故事內容屬於溫馨、搞笑的風格，緊扣著各類人物的心境轉折。第一幕是沈重的開場，國王深愛的皇后去逝，在傷心難過中性情大變，個性難以捉摸，無法溝通。

此時，國王再度娶了一位皇后，白雪皇后和黑雪公主碰頭了，黑雪公主見到白雪皇后，有些情緒上無法抒發，見完皇后之後便馬上去找了國王。

不料，去找國王的時候，國王大發脾氣，叫黑雪遠離他的視線，就在黑雪公主出去時，母親的遺物發出光芒以及微弱的聲音，暗示她說國王準備要大開殺戒，安全為重。

原先就對於手中遺物有很多的疑問，但想到這是母親的遺物，在思考後，決定相信，在這危機時刻黑雪公主當機立斷準備展開逃亡，一路上遇到許多人，很多挑戰。再次回家時，是國王病重，模糊的自白最後去逝，到了尾聲也許國王和黑雪公主是錯過的，也或許是一個完美的結局。

## 四、作品呈現與表達

從媒體大肆宣揚遊戲以及動漫的負面報導，造成許多家長開始有了負面想法，但對於某些孩童而言，遊戲只是個單純的樂趣，我們發現了這點，藉此，想用微小的力量，來證明事實並非單看表面而已。用童話故事的角色與內容，串成新的故事內容，像知名的「小紅帽」、「白雪公主」等…，用這兩個故事之間共同有的角色，獵人，來改編，並且用歡樂、感人的內容，讓大眾以及孩童們體會，其實遊戲並不是那麼的負面。

## 五、Logo 設計



## 六、製作過程

### 討論分配工作



## 參·總結

### 一、優缺點及改善

製作遊戲時, 因為第一次做所以常有許多缺點, 經過一次次的發表給班級同學觀賞以及測試後成功地把錯誤改善, 有一些場景缺少物件、人物個性, 劇情太過混亂等都是由老師以及同學提供意見後成功的改善, 我們製作的遊戲優點是容易引起學生內心的共鳴和期待, 以及男性有興趣的打怪的練功、女性有興趣的感人劇情, 抓準了現代人的心理, 增加市場接受率及玩家購買欲望。

### 二、心得

結論是不要輕易小看自己負責的工作, 也不要覺得別人的工作比較輕鬆, 每一項工作的執行都非常的重要, 也不簡單。每個人都盡力、努力做好自己工作才是當前對大家最重要的。

### 三、未來展望

我們希望遊戲可以發佈、公開給所有人操作, 我們會設一項問卷, 希望大家可以把遊戲裡面的盲點或是讓人覺得不夠好的地方提出來告訴我們。讓我們努力改善遊戲盲點, 把遊戲越做越好, 使許多人都會喜愛的一款遊戲, 每個使用者都能感受到我們對這個遊戲的用心, 發現這是一個心情愉快, 輕鬆上手的遊戲軟體, 透過遊戲也可以學習親情、友情、互相尊重

的道理。

#### 四、結論

在製作遊戲時，除了基本的遊戲製作之外，團隊之間我們也必須學習溝通及工作分配等，在這次製作中我們遇上很多問題，故事構想既要有涵義又要怕太過沉重，因而我們幾次修訂，終於做出一個較於平穩的樣子，在遊戲製作時關卡或是對話亦是各連接點都是需要細心製作，我們從中學習許多有學到許多細節。

#### 肆・參考文獻

##### 一、網路參考資料

網站名稱：痞克邦，遊戲製作第一現場

[Http://rockmon09.pixnet.net/blog/post/67690185-](http://rockmon09.pixnet.net/blog/post/67690185-%E8%A8%AD%E8%A8%88rpg%E6%99%82%E6%87%89%E6%B3%A8%E6%84%8F%E7%9A%84%E4%BA%8B%E9%A0%85)

[%E8%A8%AD%E8%A8%88rpg%E6%99%82%E6%87%89%E6%B3%A8%E6%84%8F%E7%9A%84%E4%BA%8B%E9%A0%85](http://rockmon09.pixnet.net/blog/post/67690185-%E8%A8%AD%E8%A8%88rpg%E6%99%82%E6%87%89%E6%B3%A8%E6%84%8F%E7%9A%84%E4%BA%8B%E9%A0%85)

出處：Youtube，魔女之家

[https://www.youtube.com/watch?v=A3NTeS2bFZE&list=PLVmqa2M\\_NPG\\_sh7JidR2\\_irBCjJqThMxK](https://www.youtube.com/watch?v=A3NTeS2bFZE&list=PLVmqa2M_NPG_sh7JidR2_irBCjJqThMxK)

出處：Youtube，RPG Maker Vx Ace 新手向视频教程

[https://www.youtube.com/watch?v=syN70ASV9Us&list=PLkYjZVW\\_K02EFK-NiuE8KWO8wErag4slS](https://www.youtube.com/watch?v=syN70ASV9Us&list=PLkYjZVW_K02EFK-NiuE8KWO8wErag4slS)

##### 二、書籍資料

出處：博碩文化股份有限公司，專業級遊戲程式設計－完整實例與經驗分享，編／譯者：柯志杰譯，語言：中文繁體，出版日期2002/7/8

出處：知城數位科技股份有限公司，DIRECTX 電玩遊戲設計 FOR VISUAL BASIC，編／譯者：陳寬裕/鍾政雄，語言：中文繁體，出版日期 2001/05/11

出處：碁峰資訊出版社，數位遊戲設計達人講座，

附錄 1 問卷

多媒體設計科-反派童話問卷調查

感謝你撥空來看我們的初成品，我們期望我們可以做得更好，請您留下您寶貴的意見，讓我們可以更好，對於您的意見，我們都會一一看過，麻煩您了，謝謝

1.請問您對我們遊戲音效的想法是？非常滿意滿意普通差非常差

意見：\_\_\_\_\_

2.請問這款遊戲能夠吸引您想購買嗎？能還好不能

意見：\_\_\_\_\_

3.請問您對我們遊戲流暢度的想法是？非常滿意滿意普通差非常差

意見：\_\_\_\_\_

4.請問您覺得在關卡中有哪些地方需要修改？

意見：\_\_\_\_\_

5.請問您對遊戲的整體上有哪些地方是需要改進的？

意見：\_\_\_\_\_

6.您期望我們遊戲的周邊商品是？

意見：\_\_\_\_\_

7.您期望我們遊戲接下來增加的元素是？

意見：\_\_\_\_\_

第二版問卷

多媒體設計科-反派童話之問卷調查表

好喔!此刻的你一定是拿著這一張，正再讀著上面的文字((廢話

那麼給你一個任務嘍~麻煩你留下你的意見!要很認真寫喔!因為我們都會很認真看，謝謝你嘍!!!(鞠躬

任務一↓

1.姓名：\_\_\_\_\_

2.性別：男 女

3.年齡：20以下 20-30歲 30-40歲 40-50歲 50-60 60以上

4.居住地：台北市 新北市 苗栗 其他\_\_\_\_\_

5.職業：家庭主婦 上班族 學生 其他\_\_\_\_\_

6.EMAIL：\_\_\_\_\_ LINE ID\_\_\_\_\_ FACEBOOK\_\_\_\_\_

任務二↓

1. 對於遊戲整體請您評價(0-5，0為最差5為最好)

0 1 2 3 4 5

RPG 遊戲製作-反派童話

2. 對於我們遊戲整體，您認為哪裡需要改進(可複選)

關卡  劇情  音效  場景  其它\_\_\_\_\_

3. 對於遊戲『劇情』請您評價(0至5，0為最差5為最好)

0  1  2  3  4  5

4. 對於遊戲『音效』請您評價(0至5，0為最差5為最好)

0  1  2  3  4  5

5. 對於遊戲『場景』請您評價(0至5，0為最差5為最好)

0  1  2  3  4  5

6. 對於遊戲『關卡』請您評價(0至5，0為最差5為最好)

0  1  2  3  4  5

7. 若是該款遊戲到市面上，您肯載來玩的意願(0至5，0為最差5為最好)

0  1  2  3  4  5

任務三↓

1. 你知道我們這個遊戲的?

朋友  家人  網站資訊  學校  其他\_\_\_\_\_

2. 對於展場的佈置滿意程度(0至5，0為最差5為最好)

0  1  2  3  4  5

3. 你有甚麼話想跟我們說? ^W^

---

---

---

恭喜你任務達成嘍~再次謝謝你((鞠躬