

投稿類別：資訊類

篇名：RPG Maker MV 恐怖 RPG《深淵》遊戲實作

作者：

李晨華 私立樹德家商 三年級 307 班 31 號 資料處理科  
蔡富城 私立樹德家商 三年級 309 班 10 號 資料處理科  
鍾紹宇 私立樹德家商 三年級 307 班 39 號 資料處理科

指導老師：

羅正言

## 壹、前言

### 一、研究背景與動機

「線上遊戲自 2000 年底開始風行，透過網咖或家庭寬頻連線，成為青少年最流行的娛樂類型之一。」(莊昆益，2002) 在台灣，遊戲公司大多都會選擇作為線上遊戲代理商而並非自己開發遊戲，但近年來台灣也產出了許許多多造成一定程度話題性的 RPG(role-playing video game 角色扮演遊戲) 遊戲，像是前幾年造成轟動，以白色恐怖為背景出了同名電影、影集的恐怖 RPG《返校》以及同樣由赤燭遊戲所開發的《還願》，都是近幾年難得一見的優秀國產恐怖遊戲，深深的鼓勵了我們，讓我們也想著手製作一項由自己從美術、系統、劇情，全部自製的恐怖遊戲，其中美術的部分則與本校的廣告設計科同學合作，本小組研究重心主要為遊戲製作與整體進程監督。

### 二、研究目的

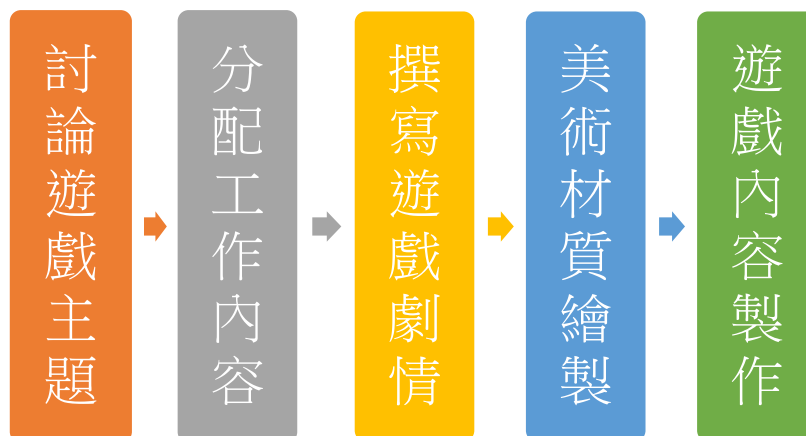
「從近年來科技發展可以發現，遊戲也開始朝向跨領域結合的方向做發展。」(陳聿新撰，2021) 經由遊戲製作實務進而詳細了解遊戲製作過程，且藉由跨科合作增進不同專業間的交流學習，設法效仿經典恐怖 RPG 做出劇情占比更重的 RPG 遊戲，以一個受眾更廣的美術風格吸引不同玩家，待全作多個不同結局製作完成，希望可以上架遊戲平台 STEAM 嘗試進行販售。

### 三、研究方法

- (一) 文獻研究法：透過書籍、網路資源來查閱劇情撰寫相關台灣本土文化之資料以豐富遊戲劇情內容。
- (二) 實作研究法：藉由實作增進自己的專業能力。
- (三) 問卷調查法：製作問卷張貼在社群軟體上，並入班宣導，調查受眾（主要為樹德家商學生）所普遍能接受之美術風格。
- (四) 實地探訪法：前往遊戲內建築所需參考之模板實地探訪，並了解詳細內部格局。

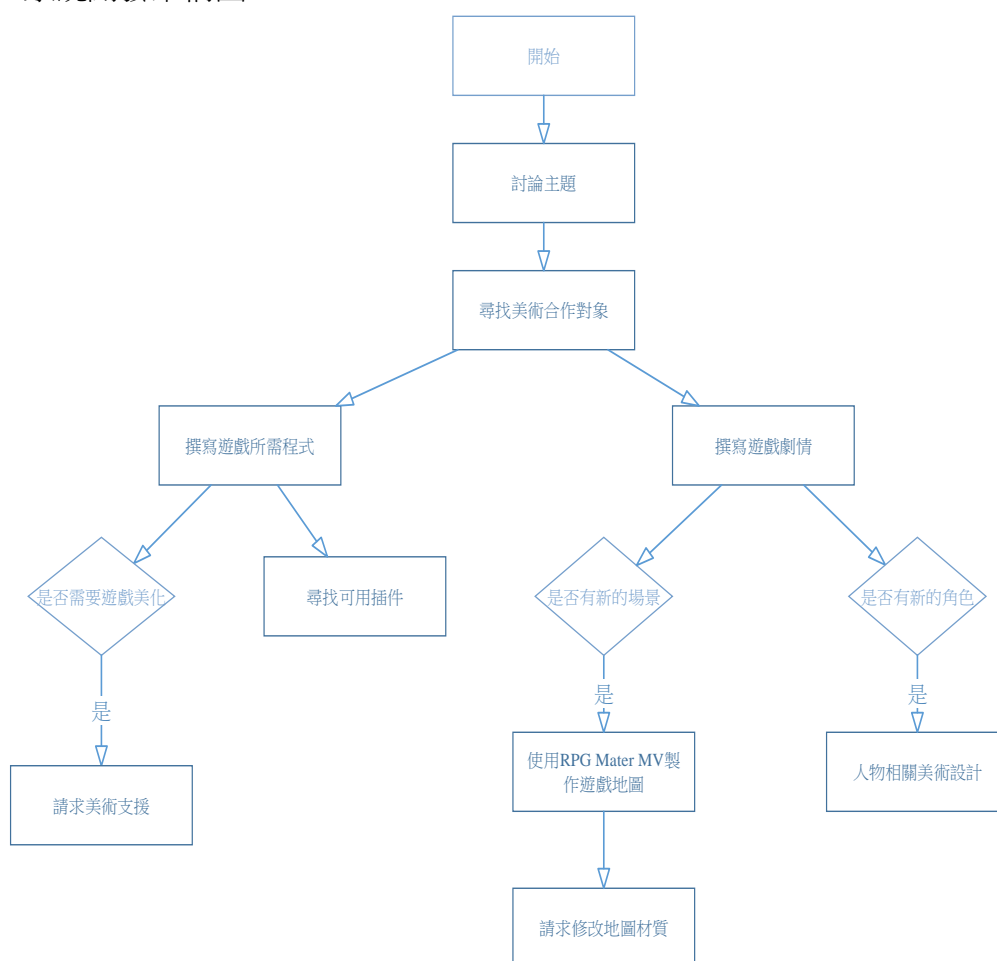
### 四、研究流程

圖 1、研究過程構想流程圖



圖片來源：研究者自製

圖 2、系統開發架構圖



圖片來源：研究者自製

## 貳、文獻探討

### 一、角色扮演遊戲 RPG

RPG 指的是 Role-Playing Game 的英文簡稱，也就是角色扮演遊戲之意。自電子遊戲興起以來，許多膾炙人口的經典遊戲作品便是屬於這個類別，例如台灣經典之作《仙

劍奇俠傳系列》、《軒轅劍系列》，RPG 遊戲也隨著時代進步發展出各種不同形式，其中玩家間人盡皆知的多人線上角色扮演遊戲《魔獸世界》的成功，更是展現了 RPG 遊戲形式不僅不會隨著時間沒落，而是會隨著科技的進步而結合出不同新花樣，獲得許多玩家青睞。

「人類具有模仿及扮演天性，不論小朋友的扮家家酒遊戲、或是各種不同的戲劇、戲曲，都是屬於角色扮演的一種」(Johren,2022)藉由遊玩角色扮演遊戲，用不同於平常自身的視角，去體驗各種現實生活中各種可能與不可能，你可以是你，也可以是任何人，這也就是 RPG 所吸引人的地方。

## 二、遊戲製作引擎 RPG Maker MV

我們選用的引擎是許多經典恐怖 RPG 例如《IB 恐怖美術館》、《魔女之家》所選用的 RPG Maker 系列的 MV 版本，不同於遊戲附帶的編輯器，它所製作出來的遊戲可以直接獨立在 Windows、MacOSX、Android、iOS 及瀏覽器上運行，且使用 JavaScript 為開發程式語言。

## 參、研究方法

### 一、 遊戲主題設定

我們從探究市面上熱門的恐怖遊戲，例如先前提過的《返校》及《還願》它們之所以能打入大多數玩家心中的重點，發現了以下幾個要點：

- 本土文化與遊戲作品的連結，讓玩家可以更快對遊戲產生熟悉感。
- 遊戲部分參照現實，虛實參半給人更多想像空間。

於是我們將故事發生的地點設定在了男主角老家的三合院內，選用台灣較為普遍的民間信仰「佛教」中的「觀世音菩薩」作為主要伏筆，結合民間傳說對於：「神像破損會招邪」的說法作為恐怖故事的主軸，故事重點集中在三合院的地窖內，參照了也是佛教信仰中的《十八層地獄》。

### 二、 分配工作

「『遊戲設計』這門學問是約於最近 20 年才出現的一種設計。」(陳聿新撰, 2021) 遊戲設計是極具潛力的新興藝術形式。「隨著科技的演進，遊戲本身複雜程度也逐漸提升，不論開發的難易度，亦或是遊戲玩法的複雜度也開始往上提升。」(陳聿新撰, 2021) 要製作一款 RPG 遊戲，不可或缺的元素就是劇情、遊戲、美術，以下分為這三個部分講解

### (一) 劇情

在原本的分組內，只有兩位負責製作遊戲系統的資處科學生，劇情的部分則是委託有遊戲製作經驗的老師操刀，負責這 RPG 遊戲中相對重要的一環，但由於時間上的配合困難，劇本遲遲沒有推進，而後加入了第三名資處科學生，主要負責劇情撰寫部分，也加入了原本沒有的很多細節設定，將整個遊戲的立體感建構了起來，且負責整理所有腳色對話檔案。

### (二) 遊戲系統

分別是負責使用 RPG Maker 製作的主要製作，以及負責尋找外部插件的插件組員，初期在劇本及美術風格都尚未達成共識前，插件組就已經網羅了許多實用的插件使遊戲進程更加順利，主要製作負責包括建構基本地圖、設置對話開關、及整體遊戲之運行監督。

### (三) 美術

初期由指導老師與廣設科對接的美術組，後期由我們小組內自行溝通，角色立繪、地圖材質、介面美術風格，皆由劇情與美術組協調過後，與遊戲系統組溝通了解需求格式並產出作品，由於專業不同，我們在過程中學習到了很多不同專業的術語以及如何將自己的專業更白話的告訴非專業人士。

圖 3、討論劇情內容

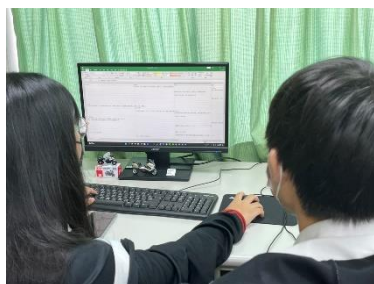
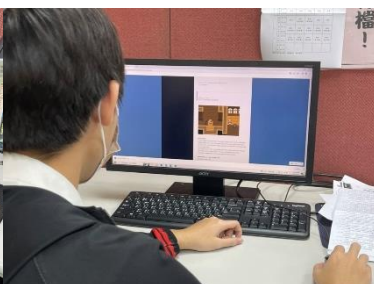


圖 4、製作遊戲



圖 5、插件尋找與使用



## 三、 遊戲劇情撰寫

RPG 遊戲占比最重的就是劇情了，於是在遊戲主題設定完之後，便著手開始了遊戲劇情的撰寫，我們寫劇情把重點放在了邏輯通順，希望角色的大部分行為都合情合理並符合角色設定，因為一個好的劇本會讓角色有著精采的故事，而不是為了發生事故而讓角色做出行動。於是經過開會之後我們想好了一條基本的故事線，再一一往回串聯出合理的行為動機。

主角一行人共六人，一群大學生好朋友暑假相約去澎湖旅遊，原本只是粗略的討

論，總而言之，一行人會進到三合院裡探險，並進行都市傳說實驗，在三合院內被迫去地下室尋找物資，那：

(一) 為何主角一行人要去三合院？

如果將自己換位思考成玩家的角度，「單純想去探險，且試驗都市傳說。」這樣直截了當，缺少鋪陳的做法，在這部分的「代入感」會明顯打折，而 RPG 遊戲最需要極力讓玩家有更多能同感角色的「代入感」。

於是我們給了他們一個理由，暑假的確切時間是在 7.8 月分，正好是台灣農曆俗稱的「鬼月」，於是眾人在結束海灘的行程後，入住民宿的空檔，本打算大家聚在一起看恐怖電影帶過，卻有人提出實地探險，又正好是男主角的老家，眾人便起鬨的去了，在劇情銜接上更順暢一點。

(二) 為甚麼要進去地下室？

原本的劇情大綱並沒有給地下室這個重要的劇情點一個指引，而是單純就跟一般的可探索區域一樣，當玩家探索至此就會一下子進入正題，如果遲遲沒有探索遊戲就無法推進，於是我們決定給主角群一個探索地下室的理由。

前面提到民間謠傳的：「神像破損會失去靈性」這點，我們決定讓它跟主角做連結，也就是本作最重點的恐怖要素「破面觀音」的損壞，其實是來自於男主角年幼時的一次失誤，導致神像失去靈性後變成了惡靈依附的居所，而男主家庭則是亞洲傳統的家庭教育，不能接受犯錯等等，於是年幼的男主角從此養成了「隱瞞」的壞習慣，連結了這幾個要素後讓我們的劇本比起原本更合情合理且有更多可以探討的面向。

(三) 去地下室，後來呢？

在地下室裡的主要劇情我們將採用每個角色都有自己的故事，且相互交織，我們將會採用好萊塢式三幕劇敘事結構，藉由世界觀劇變推動角色作出不可逆的重要決定，在過程中，藉由事件推動角色行動，且讓玩家看到這些行動對於角色的影響，藉此展現出角色各個面向包擴：心境、行為...等等面向的轉變。

## 四、 遊戲內容製作

(一) 導入插件

「想讓創作更加深遠的話，甚至內建功能幾乎不存在，這時就必須程式腳本來輔助運行。」(siakoMobi,2018) 我們在網路上找到一位名叫 Galv 的作者，他的網誌上有許多實用且與我們版本相符的插件可以使用，例如修改開頭動畫，以及使用者介面的調整、對話劇情選像樣是更改、對話框介面樣是更改...等，以下為劇情對話選像樣試之更改樣式，分為一般與滑鼠選中樣式。



圖 6、RPG Maker MV 預設介面

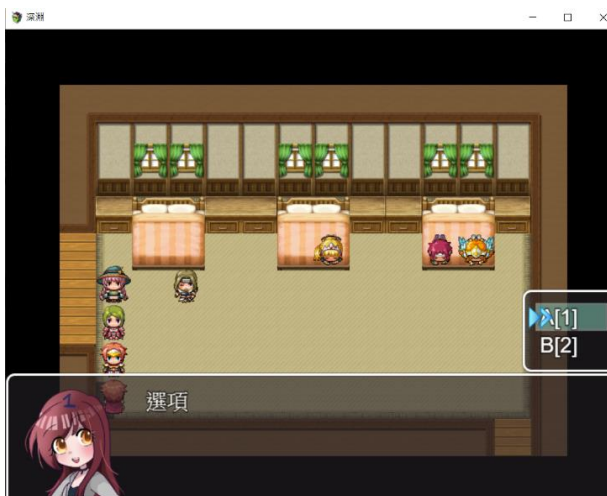


圖 7、套用插件後



## (二) 遊戲進程

我們的恐怖 RPG 需要由劇情帶動角色行動，於是需要製作出角色可以觸發的劇情點，我們使用了 RPG Maker 內的幾種工具：

- 開關／自開關

玩家所做出的行為（例：觸碰劇情物件、觸發劇情...等）將可以開啟開關或者觸發自開關，開關將可以影響到後續的故事發展。

- 條件分支

劇情發展內可以加入一些條件分支（例：判定角色身上有無需求道具、劇情選項分歧...等）將玩家導向不同的結局，我們預計至少寫出三種結局以豐富遊戲內容。

圖 7、開關／自開關與條件分支之實際應用結合遊戲劇情



## (三) 地圖建構

由於主角一行人將進入三合院並進入深淵，為了還原台灣傳統建築－三合院，

要了解許多面向，像是傳統的室內格局，於是組員運用假期前往還保有三合院建築的地區向居民蒐集各種地圖建構上需要的資料。

圖 8、研究者實地探訪 三合院正面攝影



圖 9、研究者實地探訪 三合院側面攝影



圖片來源：研究者自攝

## 五、美術材質繪製

### (一) 人物設計

我們跟與美術組經過討論後，找到了更多增添本土文化元素結合在角色群身上，男二設定家裡是開道壇的，隨身會配戴許多民間信仰的辟邪小物，如桃花劍、符紙等。男主角設定較為平凡，由於是玩家操作的角色，選擇了普通好代入的設定，女主角則是為了承擔大部分影響男主角設定，也負責了影響其他角色的心境，所以是一個普遍可愛的善良女孩設定。

### (二) 畫風設定

在畫風的設計上，美術組給了我們三個不同的方案，我們發現我們的考量不一定能代表玩家的喜好，所以我們製作了問卷，利用社群媒體的力量傳播出去，調查大眾較能接受的畫風，以下是調查結果：

圖 10、女主角畫風



圖 11、男主角畫風



圖 12、男配角畫風

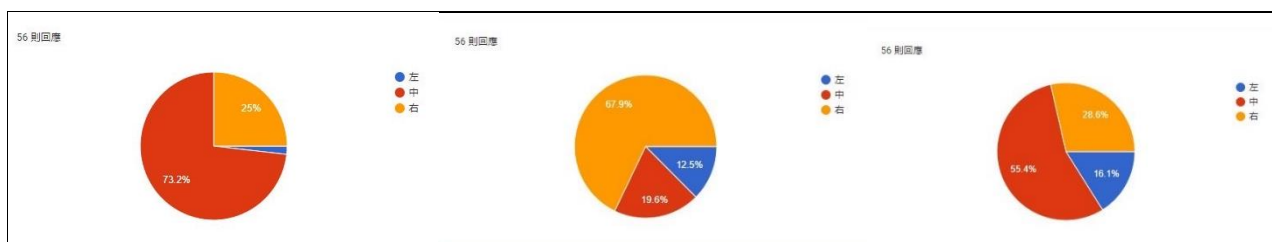


圖 13、女主角畫風調查

圖 14、女主角畫風調查

圖 15、男配角畫風調查





中選項獲得了 73.2%的支持  
為最終畫風選擇

右選項獲得了 67.9%的支持  
為備選材質

中選項獲得了 67.9%的支持  
為最終畫風選擇

以上圖片來源：研究者自製

### (三) 材質設計

除了角色、介面，最基本的地圖材質、整體遊戲地圖的畫風，都要是一體的美術風格，才會有最基本的完整性，我們透過觀察 RPG Maker MV 裡面的原始素材牆面筆刷，比對出創造一個筆刷所需要繪製的區塊，再交由美術組進行繪製。

以下為材質變動前後對比：

圖 16、RPG Maker 內建材質



圖 17、《深淵》美術組繪製材質



圖片來源：研究者自製

### (四) 動畫繪製

主要的動畫是在遊戲最一開始的海邊片段，主角一行人入住民宿前在海邊玩水的片段，當時是我們的編劇寫的小說版劇本有提到，美術主便以此作為繪製依據，參考片段如下：

「澎湖蔚藍的海面波光粼粼，純白的沙灘被炙熱的暖陽照的閃亮，一行人穿著泳衣、海灘鞋，絲毫不畏懼太陽的熱情，在海邊揮灑著汗水。」

成果（靜態）如下：

圖 18、海灘動畫（靜態）



圖片來源：研究者自製

#### (五) 開頭動畫與主畫面視覺設計

在 RPG Maker 裡，執行遊戲後就會看到 RPG Maker MV 的字樣，而普遍上市在 Steam 的遊戲中，很少看見會有這樣的畫面，於是我們結合插件，請美術組設計了一個屬於我們的工作室 logo，只要依執行遊戲就會出現，如下圖：

圖 19、鐵觀音奶茶工作室 logo



顯示完此畫面後，會進入到遊戲的主畫面，作為一款遊戲給玩家的第一印象，也必須要與主題相互呼應，於是我們選擇了男主角老家的主廳，也就是擺放觀音像的地方，結合插件後呈現效果如下：

圖 20、《深淵》遊戲首頁



#### 肆、研究分析與結果

目前《深淵》這款遊戲，已經做出了第一個結局，男主角謝凱翔在一次和朋友們的出遊中，被同學起鬪回到許久無人居住的三合院老宅探險，原本只是一次普通的試膽大會，身為道士兒子的同行友人李柏勳卻發現主廳的觀音像臉上缺失了一塊，被紅色紗布掩飾了起來，而缺失的那一塊，就跟謝凱翔祖父母的相片中，祖母後來受傷的地方一樣。「去地下室看看吧」謝凱翔這樣說。究竟像深淵一樣的地下室到底有著什麼秘密呢？

遊戲乃第三人稱視角操控主要操控主角謝凱翔探索地圖內物件一步步完成故事全貌並完成劇情，進入深淵以後將揭露每位角色支個人故事與操作共六位角色推進還原劇情，遊戲時長約一小時二十分鐘可體驗完整劇情，將在做出第二與第三節局後上架遊戲平台。

#### 伍、研究結論與建議

在過程中我們一步步找出問題並解決，也經歷過許多次由於各種大大小小的問題而提出停止研究，但在我們的堅持下還是交出了我們自己能滿意的答卷。

我們深刻的瞭解到，其實分組研究這件事情，每個人都是一顆重要的齒輪，不論是再小的事情，只要沒有跟其他組員銜接完好，都會造成巨大的損失，甚至導致進度停滯不前，好在組內的大家都願意互相幫助，每個人都有自己擅長與不擅長的地方，將大家集合在一起才能真正完成我們想要的好作品，一個各方面都是我們一起完成的好作品。

#### 陸、參考文獻

- 一、 siakoMobi (2018 年 7 月 25 日) **PG Maker MV 遊戲製作 基本外功篇**。拓客出版
- 二、 Galv (無日期)。RPG Maker 腳本和插件〔部落格文章〕。<https://galvs-scripts.com/category/rmmv-plugins>
- 三、 莊昆益 (2002)。灰色預測理論應用於電子遊戲產業預測之研究－以台灣市場為例。朝陽科技大學：碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/kcbkbw>
- 四、 陳聿新撰 (2021)。提昇學習成效之遊戲式學習研究與實作 -以 **ARCore** 擴增實境遊戲製作為例。佛光大學：碩士論文
- 五、 Jöhren (2022 年 7 月 20 號)。最受歡迎的遊戲類型《RPG 角色扮演遊戲》介紹〔部落格文章〕。<https://www.jöhren.net/game-info/articles/rpg-games/>
- 六、 本篇所有圖片皆為研究者自製