

角色扮演游戏设计

徐迎晓

xuyingxiao@126.com

- 统合各方面的人员
 - 程序、脚本、美术、音乐音效.....

企划脚本(Game Designer/Scenario Writer)

- 设定

程序设计人员(Programmer)

- 游戏企划与程序员的沟通

美术设计(Graphic Designer)

音乐音效(Music and Sound)

每个月的工作进度

	企划脚本	游戏系统的设计、故事大纲的编写
第	程式设计	没有
一		
月	美术设计	没有
	音乐音效	没有
	企划脚本	编写各种装备、敌人资料、剧情内容
第	程式设计	设计地图编辑工具及主地图画面程式
二		
月	美术设计	绘制地图元件及编排地图
	音乐音效	没有
	企划脚本	设定地图资料
第	程式设计	设计战斗副程式
三		
月	美术设计	绘制地图元件及编排地图
	音乐音效	没有

创建

		企划脚本 设定剧情资料
第	程式设计	设计各种特效程式
四		
月	美术设计	绘制人物及敌人
	音乐音效	为各场景编写背景音乐
	企划脚本	设定战斗资料
第	程式设计	进行所有副程式的连结
五		
月	美术设计	绘制战斗效果时事件画面
	音乐音效	录制各种音效
	企划脚本	进行测试及调整游戏难度
第	程式设计	修正程式中的错误部份
六		
月	美术设计	没有
	音乐音效	没有

企划脚本

- 第一步：找寻点子

- 点子从哪里来？

- 除了要找出有趣的点子，还要找出可以吸引玩家的点子。

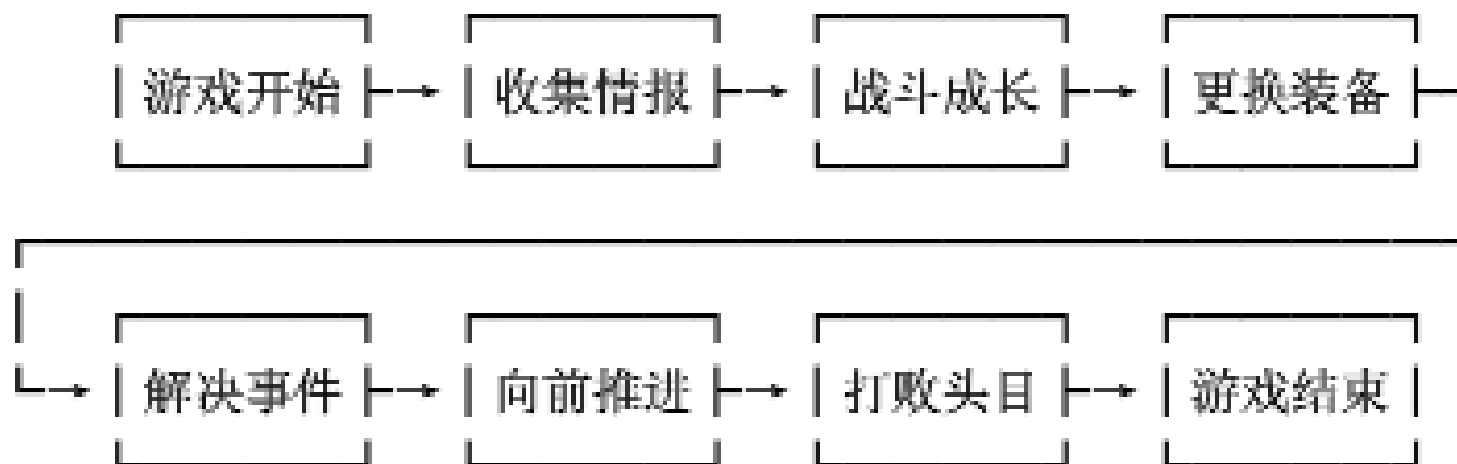
- 自己喜欢的游戏 = 自己想完成的游戏 ≠ 玩家想玩的游戏

- 第二步：构思背景
 - 时代
 - 场合
 - 社会结构

- 时代：剑与魔法的中古骑士时代
- 场合：神圣的卡拉斯王国，统治者是现任的国王卡拉斯七世。由于受到魔王手下的危害，使得王国受到了威胁。
- 社会结构：卡拉斯王国是由农民所组成的王国，因此没有和魔王对抗的能力。

- 第三步：故事大纲

角色扮演游戏的标准故事流程：



- 常见的事件

- 打败某个出现在固定地点的角色
- 某个NPC向玩家一行人求助，要求玩家去协助他。
- 某位NPC有某种程度的仇恨，希望玩家能够助他复仇。
- 追寻着某位NPC的行踪。
- 某地正准备发生谋反或是暴动的状况，而玩家正好卷入这场动乱。
- 一场战争即将发生，位于其中的玩家该如何的处事。
- 为了达成某种目的，因此接受了严苛的训练或是考验。

游戏的主角是一名流浪的骑士，这一天经过一个残破的村庄，从村民的口中得知王国正受到魔王的危害。

基於正义感，主角前往王城觐见国王卡拉斯七世，从国王的口中得知一切的事情，同时也知道公主已经在上一次魔王手下的来袭时被抓走了。国王告知想打败魔王，就要先取得传说中的勇者之剑及勇者之铠。勇者之铠被放置在大陆西边的神殿里，那里已经被魔王的部下所占领了；勇者之剑则要取得大陆南边火山里的金属，再交给老铁匠来打造。

於是主角来到大陆西边的神殿，打倒了占领此地的魔王手下，取得了勇者之铠。

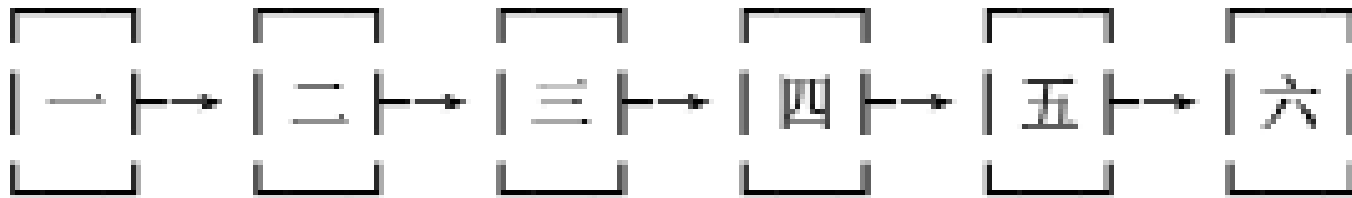
接下来南边的火山，在通过了迷宫洞窟的考验後，找到了可以打造勇者之剑的神秘金属。

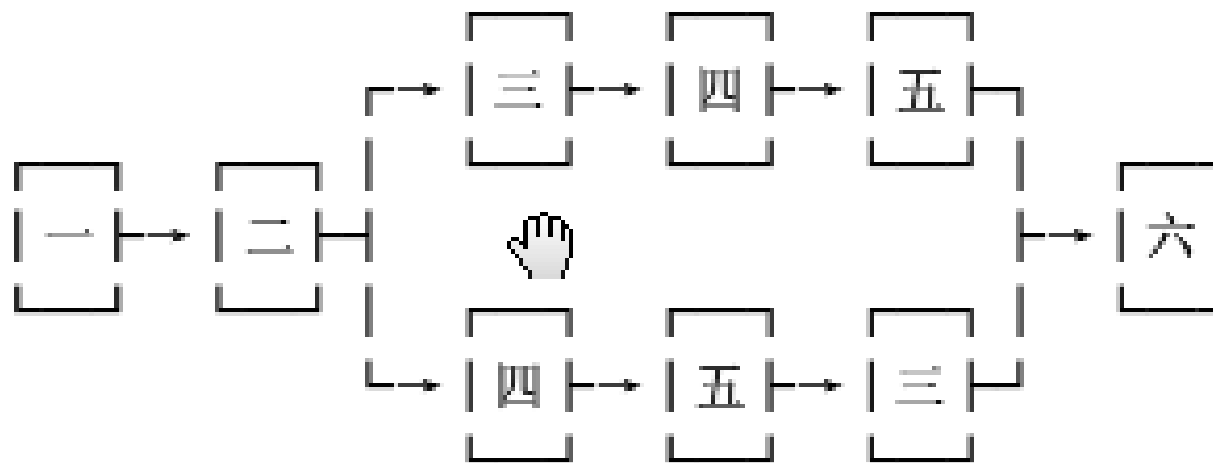
带着神秘的金属找到了隐居的老铁匠，将神秘金属交给他，就可以打造出勇者之剑。

有了勇者之剑和勇者之铠之後，前往魔王的宫殿与魔王展开决战，在打败了魔王救出公主後，使王国恢复了和平，而著名流浪的骑士也和公主结婚成为下一任的国王。

- 游戏的主角是一名流浪的骑士，这一天经过一个残破的村庄，从村民的口中得知王国正受到魔王的危害。
- 基于正义感，主角前往王城觐见国王卡拉斯七世，从国王的口中得知一切的事情，同时也知道公主已经在上一次魔王手下的来袭时被抓走了。国王告知想打败魔王，就要先取得传说中的勇者之剑及勇者之铠。勇者之铠被放置在大陆西边的神殿里，那里已经被魔王的部下所占领了；勇者之剑则要取得大陆南边火山里的金属，再交给老铁匠来打造。
- 于是主角来到大陆西边的神殿，打倒了占领此地的魔王手下，取得了勇者之铠。
- 接下来南边的火山，在通过了迷宫洞窟的考验后，找到了可以打造勇者之剑的神秘金属。
- 带着神秘的金属找到了隐居的老铁匠，将神秘金属交给他，就可以打造出勇者之剑。
- 有了勇者之剑和勇者之铠之后，前往魔王的宫殿与魔王展开决战，在打败了魔王救回公主后，使王国恢复了和平，而这名流浪的骑士也和公主结婚成为下一任的国王。

- 传统的单线式剧情





- 第四步：决定游戏的外观
 - 地图画面
 - 战斗画面

- 第五步：决定系统

第二个月-企划部份

- 第一步：决定资料格式
 - 和程序员商定游戏中资料的格式

- 第二步：设定各项资料

- 道具到底还需要些什么相关的资料呢？
- 人物装备为例

名称	能力
短剑	攻击力 + 10
巨斧	攻击力 + 22

- 当一位角色装备了一把短剑、和装备了一把巨大的战斧时，是否只有攻击力上的差异呢？是不是装备了巨斧的人物会受到武器的影响而使得攻击的速度较慢呢？

名称	攻击力	敏捷度
短剑	+ 1 0	- 2
巨斧	+ 2 2	- 1 0

- 进一步发挥巧思，增加独特的装备特性

- 一般的道具の設定

- 其他要设定的资料

- 设定敌人的资料

- 第三步：编写完整的剧情

- 企划人员要依自己所规划的剧情大纲，来开出游戏中要出现的地点。这些地点，也就是要提供给美术人员进行地图的绘制，因此一些相关的资料以及描述自然也少不了。

- 游戏的主角是一名流浪的骑士，这一天经过一个残破的村庄，从村民的口中得知王国正受到魔王的危害。
- 基于正义感，主角前往王城觐见国王卡拉斯七世，从国王的口中得知一切的事情，同时也知道公主已经在上一次魔王手下的来袭时被抓走了。国王告知想打败魔王，就要先取得传说中的勇者之剑及勇者之铠。勇者之铠被放置在大陆西边的神殿里，那里已经被魔王的部下所占领了；勇者之剑则要取得大陆南边火山里的金属，再交给老铁匠来打造。
- 于是主角来到大陆西边的神殿，打倒了占领此地的魔王手下，取得了勇者之铠。
- 接下来南边的火山，在通过了迷宫洞窟的考验后，找到了可以打造勇者之剑的神秘金属。
- 带着神秘的金属找到了隐居的老铁匠，将神秘金属交给他，就可以打造出勇者之剑。
- 有了勇者之剑和勇者之铠之后，前往魔王的宫殿与魔王展开决战，在打败了魔王救回公主后，使王国恢复了和平，而这名流浪的骑士也和公主结婚成为下一任的国王。

第二个月-程序部份

- 第一步：和企划讨论程式的规格

- 第二步：撰写工具程序
— 地图的尺寸大小.....

美术部份

- 第一步：了解企划所开出的规格

- 第二步：绘制相关的地图元素

第三个月

- 如何完成一个个游戏中的场景、各种与场景有关的资料、以及地图的构成

地图的构成

- 平面俯视角
 - 地图的构成是由一片一片的元素所组成，因此在视觉上较无法做出立体的感觉。
 - 若是想要创造出立体的场景，就必需适度的利用远近法以及设定布景为前景或是背景来达成立体的效果。

- 四十五度角

- 场景的设定
 - 之前的例子要设计一个豪华的寺庙

大雄寺

拥有上万信众的佛寺。由于有相当多的信徒，因此整个寺庙显得非常的豪华。在寺庙的中央，是一座金制的佛像，两旁则是一排排的烛台。

佛寺的外观相当的豪华，有著雕龙画凤的屋顶，以及漂亮的花园。在花园中有一个小池塘，里面有一座假山，山上还流著泉水。

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

| 大雄寺的元素

| 黄金的大佛像：使用数个元素所拼成

| 小佛像：单一个元素

| 烛台：以三个为一组，形成一个烛台

| 佛寺的墙壁：四个方向各使用一种不同的元素

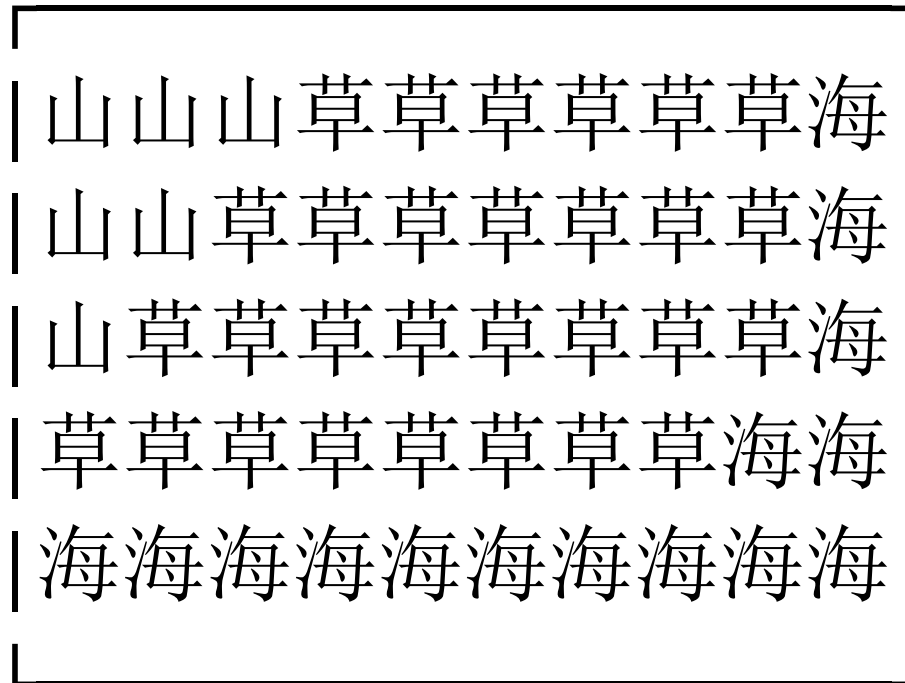
| 佛寺的柱子：使用两个元素来造出明暗面

| :

| 等

- 地图的编排

-
-
-
-
-
-
-
-



-
-
-
-
-
-
-

2	2	2	1	1	1	1	1	1	3
2	2	1	1	1	1	1	1	1	3
2	1	1	1	1	1	1	1	1	3
1	1	1	1	1	1	1	1	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

剧情的编写以及如何控制游戏的进行

游戏的讯息种类

- 单句型
 - 在入口处遇到一位角色，常常是说著“这里是X X X村，欢迎您的到来。”
- 多句型
 - 以依不同的时期，讲不一样的话来对应，使得玩家可以获得更多的消息
- “关键字”对话系统

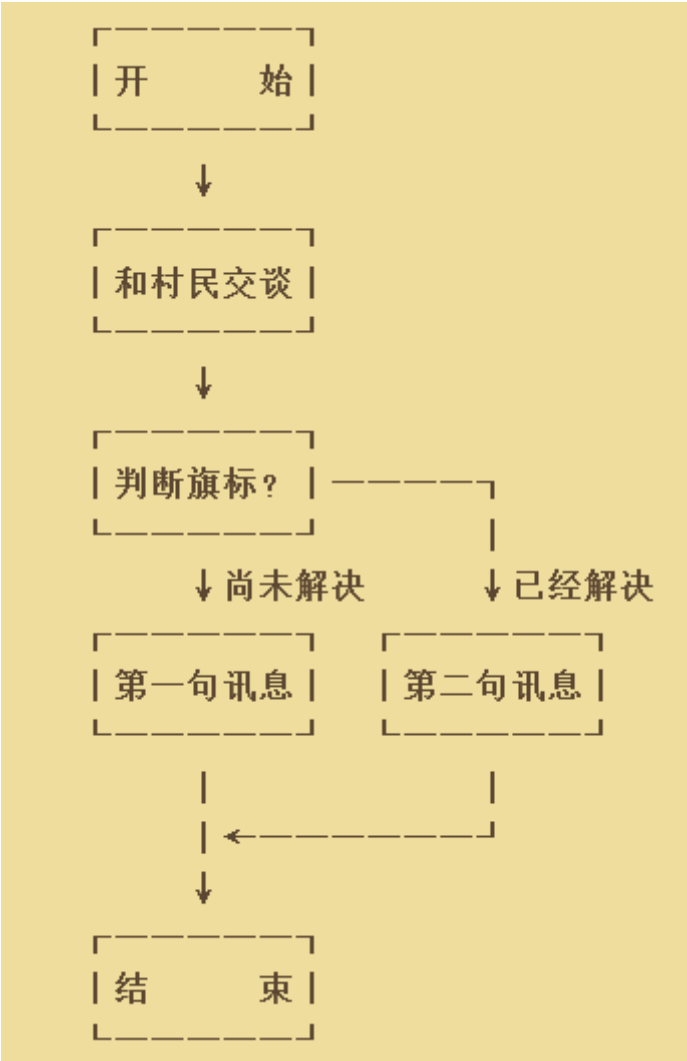
单句型

•

村民甲 “这里是阿里村，是一个小小的渔村。”
村民乙 “最近因为海浪很大，所以我们都不能出海去打渔了。”
村民丙 “不知道是怎么一回事，海浪怎么都这么大。”
村民丁 “再不能出海打渔，就无法生活了。”

多句型

- - | 村民甲 “这里是阿里村，是一个小小的渔村。”
 - | 村民乙 “哈哈，终于恢复平静了。这下子又可以出海了。”
 - | 村民丙 “原来是有怪物在作怪，海浪才会变得这么大。”
 - | 村民丁 “这样子生活就不会有问题了。”



关键字

- 某甲【无关键字】：
 - 喔，是你呀。我相信你一定是想要加入这个秘密的组织，不过若是没有组织的口令的话，是不可能加入的。
◎在这句讯息后关键字“口令”打开
- 某甲【口令】：
 - 你想要知道口令？好吧，那我就告诉你，我们的口令就是神出鬼没。
◎在这句讯息后关键字“神出鬼没”打开
- 某甲【神出鬼没】：
 - 不对不对，这句口令不是对我说的，你必需要找到我们组织的某乙，然后对他说出这个口令，就可以加入我们的组织了。
- 某乙【无关键字】：
 - 对不起，我什么事都不知道，请你不要来打扰我好吗。
- 某乙【神出鬼没】：
 - 你知道我们的口令，那么你可以加入我们的组织了。我们的任务是要推翻目前的政府，希望你也为这件事尽一份力。
◎成功的加入判乱组织了

