

2003 年 4C 數位創作競賽--遊戲創作組  
參賽作品及企劃書

報名編號：29

就讀學校：國立成功大學

隊伍名稱：口古月遊戲製作小組

作品名稱：俠盜正傳-廖添丁

日期：中華民國 92 年 9 月 10 日

# 目 錄

一、	參賽作品之遊戲光碟 . . . . .
二、	使用手冊 . . . . .
三、	遊戲企劃書 . . . . .
1.	參賽小組簡介
2.	緣起（構想）
3.	故事大綱
4.	角色關係表
5.	參賽作品摘要
01.	遊戲類型
02.	遊戲特性(設計重點)
03.	美術設計風格
04.	程式技術
05.	腳本劇情
06.	音樂／音效
07.	創意
6.	團隊分工執行進度分配表
7.	系統環境需求
8.	角色設定集
9.	平面美術製作
10.	3D 模型製作
11.	遊戲動畫設計

## 一、參賽作品之遊戲光碟

## 二、使用手冊



# 遊戲手冊



俠盜正傳  
**廖添丁**

# 目錄

系統需求-----	2
遊戲安裝/移除-----	2
劇情概要-----	3
角色介紹-----	4
遊戲選單-----	6
遊戲畫面及操作說明-----	7
常見問題-----	10
工作人員-----	11



## 系統需求

作業系統：

Microsoft Windows 98, 98 SE, 2000, XP

(系統需安裝 DirectX 8.1 以上版本)

CPU：

800 MHz 以上之 CPU

RAM：

128 Mb 以上

顯示卡：

NVIDIA Geforce2 同等級或以上支援 OpenGL 之顯示卡

音效卡：

使用 Windows 作業系統支援之音效卡

## 遊戲安裝／移除

安裝：

執行光碟中的 Setup.exe 後，跟隨螢幕上出現的指示逐步執行即完成安裝，安裝結束後程式會在桌面上自動建立捷徑。

移除：

於控制台新增/移除程式中選擇移除「俠盜正傳-廖添丁」，即可移除本遊戲。

口古月遊戲製作小組官方網站:

<http://couger.csie.ncku.edu.tw/~vr/koguyue/>







## 劇情概要

在日據時代，台灣的老百姓時常受到日本人的欺侮，及許多不平等的對待，當時，有些行俠仗義的抗日份子，挺身而出為台灣人出氣，其中最為人傳頌者則是廖添丁的事蹟。廖添丁是生長在台灣中部的一個小村莊，父母很早就過世，所以他以幫人家打雜過日子，空閒時候則跟著廟裡的老伯學習武藝，故練就一身好功夫。有一天，廖添丁正準備幹活時，從遠處傳來吵雜聲，好奇的他於是爬上了一顆視線不錯的大樹，一探究竟，只看到日本警察押了三名到警察部長公館行竊的犯人，到了廣場前，排成一列，並語帶恐嚇的說：「誰要是想做抗日份子，就會遭受和他們一樣的下場。」，說完並下令砍頭，在四周圍觀的群眾只能敢怒不敢言地不停的嘆息、哭泣。

看到此番光景，憤怒的他從口袋掏出一塊石頭，朝著一名日本警察的頭部丟了過去，頓時血流滿身。隨即廖添丁也被警察下令，全力逮捕。闖了大禍的廖添丁，來到台北避難，看到城內滿眼都是各式各樣的店鋪、小吃攤位，肚子老早就餓得咕嚕咕嚕叫，然而匆忙離家，身無分銀，要怎麼辦才好呢？這時，看到不遠處有棟日式洋房，於是趁四下無人之際，翻牆進去偷了一個錢包。當他準備大吃一頓時，看見街角有對瘦骨嶙峋的母子正向路人乞食，不忍心的只好將偷來的錢包給了他們。

此時廖添丁心想：「日本人只會欺壓我們台灣的老百姓，從今我要偷取日本人的錢來救濟需要幫助的台灣人。」從此廖添丁的義行，慢慢傳開來了，相對的，日本警察也對他膽大包天的行徑感到不耐，開始對他展開全面的圍捕…。

# 俠盜正傳 廖添丁

## 角色介紹

### 廖添丁

本遊戲主角，素有「台灣義賊」「俠王」等美譽的傳奇人物。灑脫、重情義、不拘小節的個性使他讓人覺得豪邁而可靠。平日最看不慣喜歡作威作福的日本人、阿諛奉承的漢奸、以及欺負貧民的土霸流氓。行俠仗義、劫富濟貧的事蹟常為人所樂道。活躍在 20 世紀初期日據時代的台灣，廖添丁的存在讓日本政府頭痛不已，同時他的蹤跡更是全省的目光焦點。



4

### 紅龜

廖添丁的換帖兄弟，兩人意氣相投、肝膽相照，是眾人皆知廖添丁的最佳拍檔。和廖添丁共同闖蕩江湖，歷經大風大浪、九死一生的種種冒險。紅龜雖然個性輕浮、心直口快，但是依然有不容小覷的實力；而他樂觀而詼諧的個性，更是廖添丁的傳奇故事中所不可或缺的一部份。





### 陳勇成

原本台中市內的角頭老大，一向欽佩廖紅兩人的勇氣和事蹟，而台中的黑道勢力在他的管制之下也井井有條，但是卻遭到日本人的陷害；在廖紅兩人路經台中時受到幫助。



### 貓仔三

廖紅兩人的好友，台南市中受人敬重的人物。雖然出身草莽，但是急公好義，禮賢下士的行爲，受到黑白兩道的敬重。



### 徐祥

由於祖傳的米酒秘方受到日本政府的覬覦，徐祥特意向貓仔三請求幫助而遇上廖紅二人組，這也是本段故事的緣由。

# 俠盜正傳 廖添丁

## 遊戲選單

主選單：可選擇單人遊戲、雙人遊戲、功能選項、工作人員介紹與離開遊戲。



6

關卡選擇：進入單人或雙人遊戲後出現，可選擇您所完成過的關卡。若您為第一次進行本遊戲，只有第一回可供選擇，隨著關卡的完成，您將可以選擇更多的關卡進行遊戲。

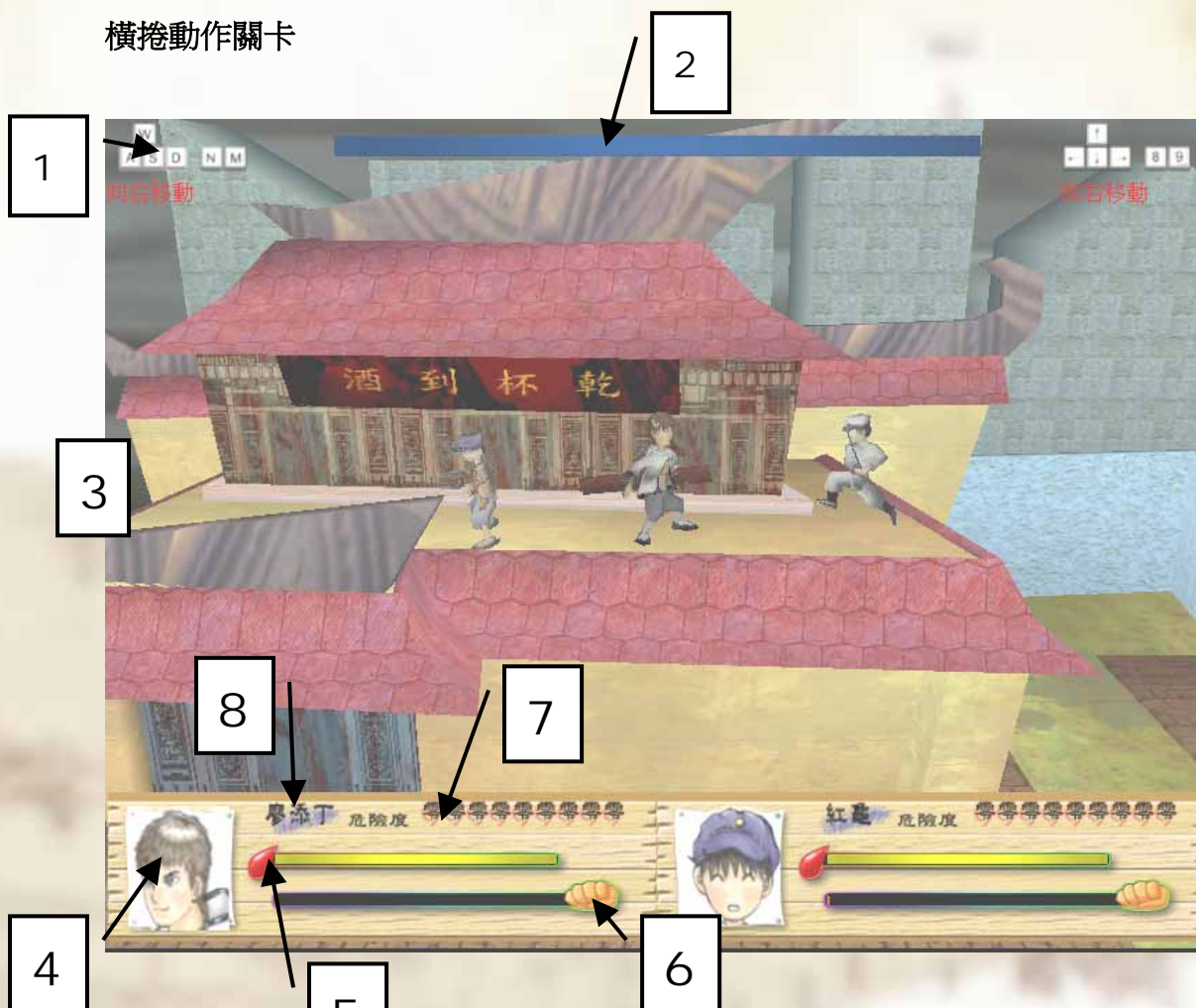






## 遊戲畫面及操作說明

### 橫捲動作關卡



### 遊戲畫面

- 1—按鍵操作提示
- 2—Boss 血量條，打倒 Boss 及所有敵人即過關。
- 3—遊戲主畫面
- 4—主角頭像，會隨血量狀態而改變
- 5—主角血條，當血量耗盡時主角便會死亡，遊戲結束。
- 6—氣量條，攻擊敵人成功時會累積，積滿即可使用一次特殊攻擊。
- 7—危險度，也就是玩家目前所累計的得分。
- 8—主角名條，玩家 1 是廖添丁，玩家 2 是紅龜。

### 操作方式

1P(廖添丁)：



WSAD：上下左右／N：攻擊／M：跳躍

W+M：跳往場景後方／S+M：跳往場景前方

2P(紅龜)：



↑ ↓ ← →：上下左右／8：攻擊／9：跳躍

↓+9：跳往場景後方／↑+9：跳往場景前方

(鍵盤最右邊數字鍵)

俠盜正傳  
廖添丁



# 俠盜正傳 廖添丁

槍卡射擊關卡



8

## 遊戲畫面

9—1P 準心

10—2P 準心

11—剩餘子彈數，當子彈用盡時會出現裝填彈藥字樣。

## 操作方式

1P(廖添丁)：



WSAD：移動準心／N：射擊／M：裝填彈藥

2P(紅龜)：



↑ ↓ ← →：移動準心／8：射擊／9：裝填彈藥  
(鍵盤最右邊數字鍵)



## 路障競速關卡

前視角

14

12

15

13



後視角

16



### 遊戲畫面

12—在前視角時為後方狀態提示(類似後視鏡)，後視角時反之。

13—有西瓜圖示時可丟西瓜攻擊。

14—血量條，受到攻擊時血量會減少，血量耗盡則遊戲失敗。

15—前方阻擋的障礙物

16—後方追趕的敵人

### 操作方式

單人遊戲：

前視角—AD：左右切換跑道／N 連打：加速／M：切換至後視角

後視角—AD：左右切換攻擊目標／N：丟西瓜攻擊／M：切換至前視角

雙人遊戲：

前視角—AD：左右切換跑道／N 連打：加速／9：切換至後視角

後視角—←→：左右切換攻擊目標／8：丟西瓜攻擊／M：切換至前視角



## 常見問題

### Q1.遊戲無法執行?

A：請安裝最新版之顯示卡驅動程式，nVidia 與 ATI 顯示卡使用者請參照遊戲光碟裡所附驅動程式。作業系統也請將 DirectX 更新到 8.1 以上。Windows 2000 與 Windows XP 使用者請升級 Service Pack 至最新版。執行遊戲程式前請確保將所有常駐程式關閉。

### Q2.為何遊戲速度變得很慢?!為何無緣無故跳出遊戲?!

A：若想要盡情地在俠盜正傳-廖添丁的世界裡冒險，我們希望您的配備至少在系統需求配備的等級以上，如此才能將俠盜正傳-廖添丁的遊戲效果發揮到極致。若在遊戲中會無緣無故跳出遊戲，執行遊戲前請確保將所有常駐程式關閉。

### Q3.遊戲中聽不到聲音?

A：請確認您的 DirectX 是 8.1 以上的版本，並配備有音效卡。若無，請安裝遊戲光碟中所附的 DirectX 驅動程式。

請確認您的喇叭已經開啓，音源線也穩妥的插在喇叭和電腦上，若依然沒有聲音，試著調大音量，或是試試看其他播音的程式。

## 24 小時服務熱線

您有安裝上或是遊戲進行時所遇到的問題嗎?請播口古月遊戲製作小組 24 小時服務熱線，我們將有專人為您解答。

服務熱線

0958648980

0916219427





## 工作人員

- Project Director：李同益 教授
- Game Designer：戴明仁 陳河甫
- Executive Producer：戴明仁
- Lead Programmer：Ned.Dark.D
- Packaging Designer：賈維謙
- Multimedia Producer：紀良澤
  
- Lead Design：戴明仁
- Core Game Design：戴明仁 陳河甫
- System Design：Ned.Dark.D
- Game System Architect：戴明仁 朱宏國 Ned.Dark.D
- Scripting And Data Entry：戴明仁 朱宏國
  
- Program：戴明仁 陳河甫 朱宏國 Ned.Dark.D
- Original Graphics Engine Design：戴明仁 陳河甫 朱宏國 Ned.Dark.D
- AI Design：陳河甫
- AI Program：戴明仁 陳河甫 朱宏國 Ned.Dark.D
- Audio Program：戴明仁
- Mission Design：葉蔭霖 陳河甫
- Mission Program：陳河甫 朱宏國
- Tool Program：朱宏國 陳河甫
  
- Art Director：陳河甫
- Prototype Artist：黃鈺傑
- 2D Artist：賈維謙 黃鈺傑
- 3D Artist：葉蔭霖 楊基辰 紀良澤
- Lead Character Modeler：楊基辰
- Lead Animator：紀良澤
- Animation：楊基辰 紀良澤
- Manual Author：賈維謙
- Manual Design：賈維謙
- Website Design：黃鈺傑
- Documentation：戴明仁 陳河甫 賈維謙
- Sound Design：戴明仁
- Sound Effect Design：戴明仁



2003 口古月遊戲製作小組

### 三、 遊戲企劃書



## 1. 參賽小組簡介

口古月遊戲製作小組成立於 2001 年，由三位成功大學資訊系大三學生所組成，以作品「**異界星塵**」參加第一屆中華盃遊戲設計比賽，獲得第三名成績。2002 年，本小組除了新增一名程式生力軍外，也另外招募在美術、音樂等方面有專長的台南地區大學學生，同年以自行研發的 *kgl 3D 遊戲引擎* 與 3D 遊戲作品「**Sole Survivor**」參加第二屆中華盃遊戲設計比賽，獲得第二名成績。

本小組成員除了參加比賽之外，也帶動系上學弟妹對遊戲設計領域的研究，並協助教授講授遊戲設計相關課程。參加中華盃遊戲設計比賽，讓我們學到許多課堂內學不到的東西，此機會誠屬難能可貴。



2001 年:異界星塵



2002 年:Sole Survivor

## 2. 緣起(構想)

本小組在參加過了兩次的比賽後，雖然都有不錯的名次，但總是和預期的成績差了一點點，我們深深感受到，做一款遊戲，最重要的就是要「好玩」，只要能讓玩家覺得有樂趣，便是達到了遊戲本身的目的。因此，我們今年在 kgl 引擎技術上，除了改進原有的程式外，並沒有太多新加的技術；反之，我們希望在遊戲的內容上能著墨更多。

曾有某次機會，玩到了 GameCube 主機上的「超級猴子球」這款遊戲。這款操作簡單且沒有炫麗畫面的遊戲，卻能讓一群人擠在電視前玩得不亦樂乎，深深讓我們領悟到「啊!這才叫做遊戲啊!」。因此，我們就計劃要做出一款「操作簡單、有趣」的小遊戲。

在思考創作題材的時候，一開始是想到像以日本忍者那樣的遊戲背景，不過隨即想到，國內還沒有一款以台灣本土傳奇人物「廖添丁」為主題的遊戲。

以近代曾經影響台灣的外來文化來說，日據時代的影響最為深刻了，至今依然隨處可見當時所留下來的文化影響和相關的歷史記載。當時日本的在台政府，為了順利統治台灣，手段軟硬兼施，各方面都下手，目的不外乎在於同化台灣的人民，成為他們所謂的“二等國民”，然而台灣人民的性格一向剛毅，所以在這期間發生了許許多多對日本政府的反彈事件，而在這些事件之中，更有後世廣為流傳，甚至加以神話的例子，其中“義賊廖添丁”的故事就是一段最為世人所知的故事。

由於這個題材親切，取材較為容易且可以發揮的想像空間又是相當的廣闊其中濃厚的傳奇色彩和英雄主義，更是適合當成發揮的遊戲題材，所以我們決定採用這個題材加以發揮，開始著手去網站、圖書館蒐集廖添丁等的相關資料，並進行遊戲企劃討論。



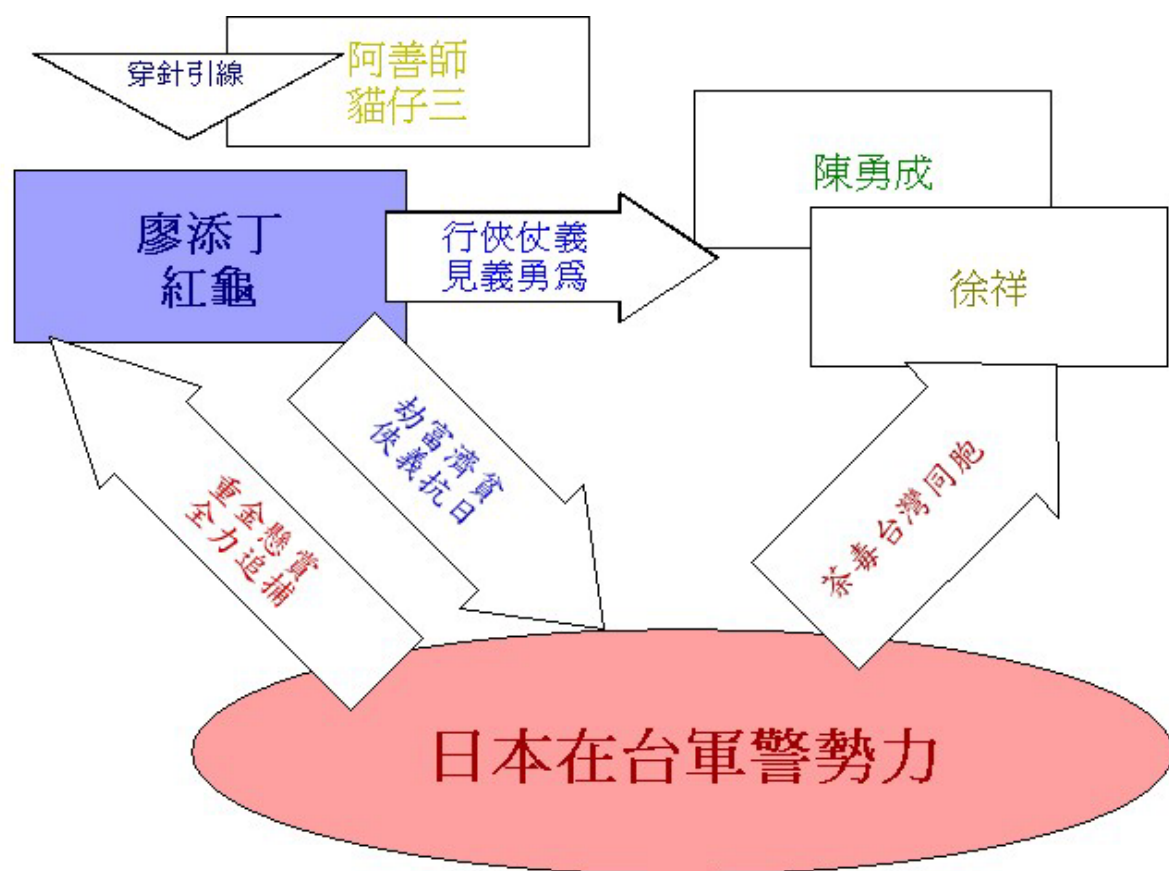
### 3. 故事大綱

在日據時代，台灣的老百姓時常受到日本人的欺侮，及許多不平等的對待，當時，有些行俠仗義的抗日份子，挺身而出為台灣人出氣，其中最為人傳頌者則是廖添丁的事蹟。廖添丁是生長在台灣中部的一個小村莊，父母很早就過世，所以他以幫人家打雜過日子，空閒時候則跟著廟裡的老伯學習武藝，故練就一身好功夫。有一天，廖添丁正準備幹活時，從遠處傳來吵雜聲，好奇的他於是爬上了一顆視線不錯的大樹，一探究竟，只看到日本警察押了三名到警察部長公館行竊的犯人，到了廣場前，排成一列，並語帶恐嚇的說：「誰要是想做抗日份子，就會遭受和他們一樣的下場。」，說完並下令砍頭，在四周圍觀的群眾只能敢怒不敢言地不停的嘆息、哭泣。

看到此番光景，憤怒的他從口袋掏出一塊石頭，朝著一名日本警察的頭部丟了過去，頓時血流滿身。隨即廖添丁也被警察下令，全力逮捕。闖了大禍的廖添丁，來到台北避難，看到城內滿眼都是各式各樣的店舖、小吃攤位，肚子老早就餓得咕嚕咕嚕叫，然而匆忙離家，身無分銀，要怎麼辦才好呢？這時，看到不遠處有棟日式洋房，於是趁四下無人之際，翻牆進去偷了一個錢包。當他準備大吃一頓時，看見街角有對瘦骨嶙峋的母子正向路人乞食，不忍心的只好將偷來的錢包給了他們。

此時廖添丁心想：「日本人只會欺壓我們台灣的老百姓，從今我要偷取日本人的錢來救濟需要幫助的台灣人。」從此廖添丁的義行，慢慢傳開來了，相對的，日本警察也對他膽大包天的行徑感到不耐，開始對他展開全面的圍捕…。

#### 4. 角色關係表



## 5. 參賽作品摘要

### 5.01 遊戲類型

#### 概觀

俠盜正傳-廖添丁(以下簡稱俠盜正傳)是一款結合格鬥、射擊與競速類型之動作遊戲，故事背景設定在清朝末年，台灣被日本統治時期，玩家將扮演民間英雄廖添丁與其伙伴紅龜，打擊作惡多端的日本人。

### 5.02 遊戲特性(設計重點)

#### 玩家

「俠盜正傳」將支援單人遊戲與雙人合作模式，單人遊戲時，玩家扮演廖添丁，雙人遊戲時第一位玩家扮演廖添丁，第二位玩家扮演紅龜。

#### 遊戲視覺感受

遊戲以全 3D 表現，關卡將大於一個畫面所能容納之範圍，攝影機視的移動由遊戲類型而不同:動作關卡攝影機將鎖定玩家，隨著玩家在場景移動而跟著變化;射擊關卡攝影機將依照事先設定好的路徑在場景中游中。競速關卡攝影將固定在玩家的前面或後面。

#### 介面

主選單時以滑鼠來操作。遊戲進行時支援鍵盤或搖桿控制，鍵盤又可分為左方與右方兩種操控方式，第一位玩家操作左邊鍵盤或第一支搖桿，第二位玩家操作右邊鍵盤或第二支搖桿。分別以上下左右四個方向，加上兩個控制按鈕即可操作。遊戲主要視窗位於螢幕上半部，下方為狀態欄。

#### 遊戲性

以「操作簡單、畫面可愛逗趣、可多人同樂」為設計目標。我們將玩家族群定為從小朋友到成人都能快速上手，並藉由遊戲故事的進行，闡述台灣民間傳奇英雄的故事，達到寓教於樂的效果。

#### 特色

市面上與「俠盜正傳」類似的遊戲有 GameCube 的「超級猴子球」。「俠盜正傳」有別於「超級猴子球」的地方在於其故事內容的本土化，能讓玩家有認同感，且遊戲類型為常見的動作類遊戲的集錦，能快速上手。並且加入劇情(「超級猴子球」並無任何劇情設定)，能讓玩家更能融入其中。

#### 關卡設計

格鬥類型關卡，為橫向捲軸動作遊戲，遊戲的目的即在於打倒前來的敵人，走向目的地，並擊敗守關的魔王。類似市面上的遊戲「大盜伍佑衛門」，玩家需要靠快速

的反應來擊敗敵人。

射擊類型關卡，玩法為依照事先安排好的行走路徑，玩家需控制準星，發射子彈來將敵人打倒。玩法就類似大型電玩「死亡之屋」，玩家需靠精確的瞄準與反應來過關。

競速類型關卡，玩家一方需操控牛車，閃避障礙物，一方面需向後迎擊追上來的日軍，玩家需要相當熟練的操控技巧和快速的反應才能過關。

### 5.03 美術設計風格

以 "俠盜正傳廖添丁" 為題材，口古月小組嘗試以不同的方式來製作本遊戲的畫面設計為了配合我們想表現的輕鬆愉快，但是又不失精緻的需求之下，我們決定採用 Q 版的五頭身造型和誇張可愛的動作，並且加上逗趣的，表現手法和鮮明的色彩，讓以簡易操作，容易上手的本遊戲可以得到，更平易近人，愛不釋手的目標，從選單的安排，介面的設計，到人物和場景的模型建置風味，動作表現等等，我們都試著表現出這個遊戲的內容帶給人不同的驚喜。

由於遊戲的調性以歡樂搞笑為主，主角的服裝設定在一開始便偏離史實而作較大膽的嘗試。

由於考量到廖添丁乃一家喻戶曉的歷史人物，在設定上必須遵循當時的時代背景做出合理的設計。然筆者參考中國古代傳統服飾，以及日據時期的相關史料後，發現中國近代以後的服裝(以唐裝為例)與各國傳統服裝相比，形式趨於簡單素雅，即便是富貴人家，亦僅在織錦的光澤度和織紋來做變化。尤其清末民初的平民男子，多半身著棉布所製的唐裝，顏色上也趨向暗色系。若一五一十地套用在遊戲中，將顯得過於樸素而不易突出主角的人物特性。



雖然遊戲以幽默風趣、闔家賞玩為基調，然為了市場考量，廖添丁的外型還是得往帥的方向發展，於是，搞笑的重責大任就落在紅龜身上了。削瘦的紅龜，我第一個想到的人物原型是布袋戲中的二齒，不過，我希望他在樸野的趣味上，有著不輸主角的討喜外型，於是，決定把他定位在迷糊可愛的小跟班上。

就這樣，蓋著額頭的過長瀏海和眯眯眼很能表現那種永遠摸不著頭緒的迷糊個性。因為迷糊，所以導致他做事常常丟三落四、慌慌張張，所以給了他一張永遠合不上的嘴巴和掛在眼角的小淚珠。



## 5.04 程式技術

### kg1 3D 遊戲引擎

遊戲核心程式架構在自行開發之 kg1 3D 遊戲引擎上，以下是 kg1 引擎支援的功能：

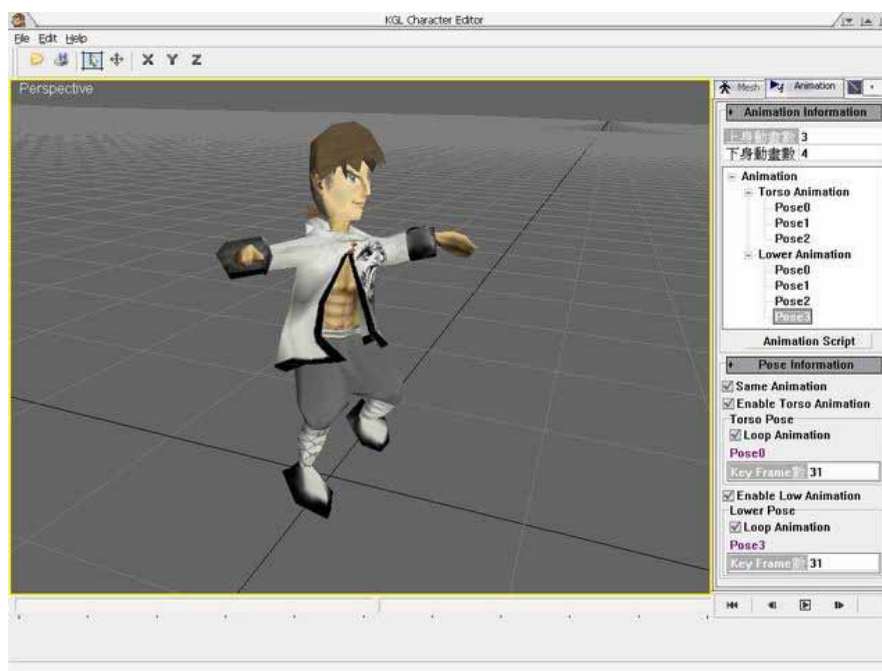


## 工具程式

本小組爲了方便遊戲開發，自行設計各類工具、編輯器。

## 遊戲人物編輯器

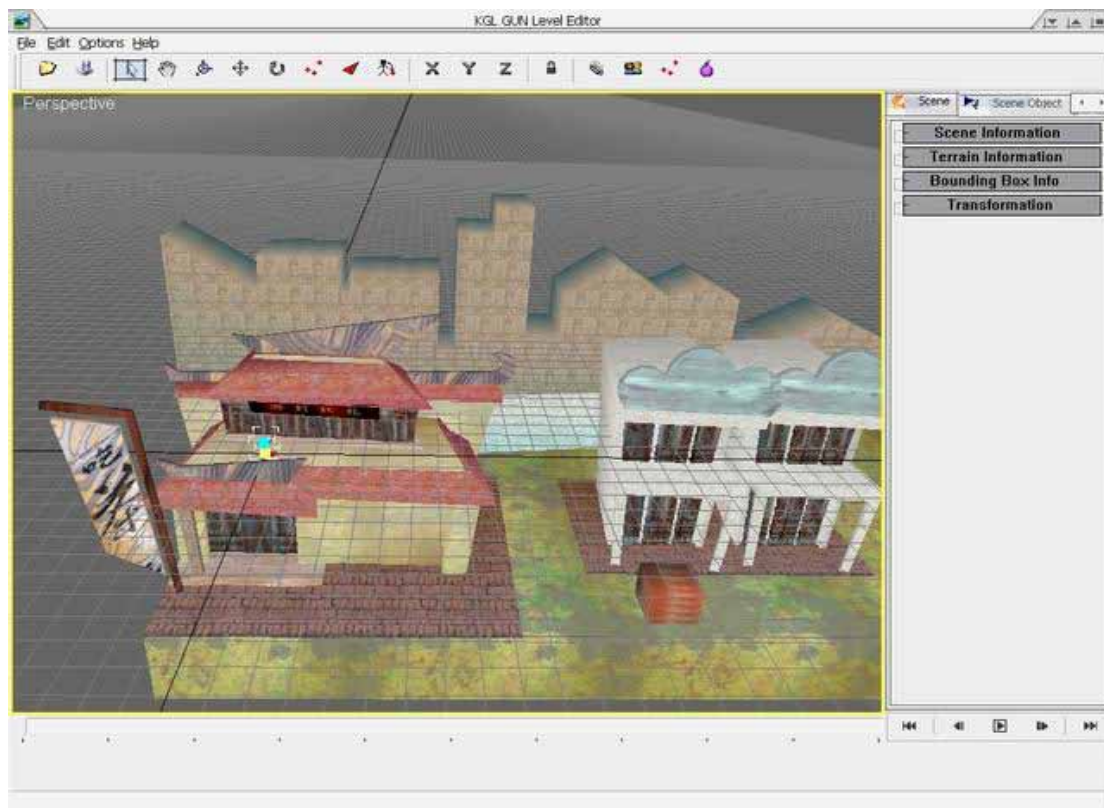
編輯遊戲人物動畫，提供自由度高的組合式動畫。





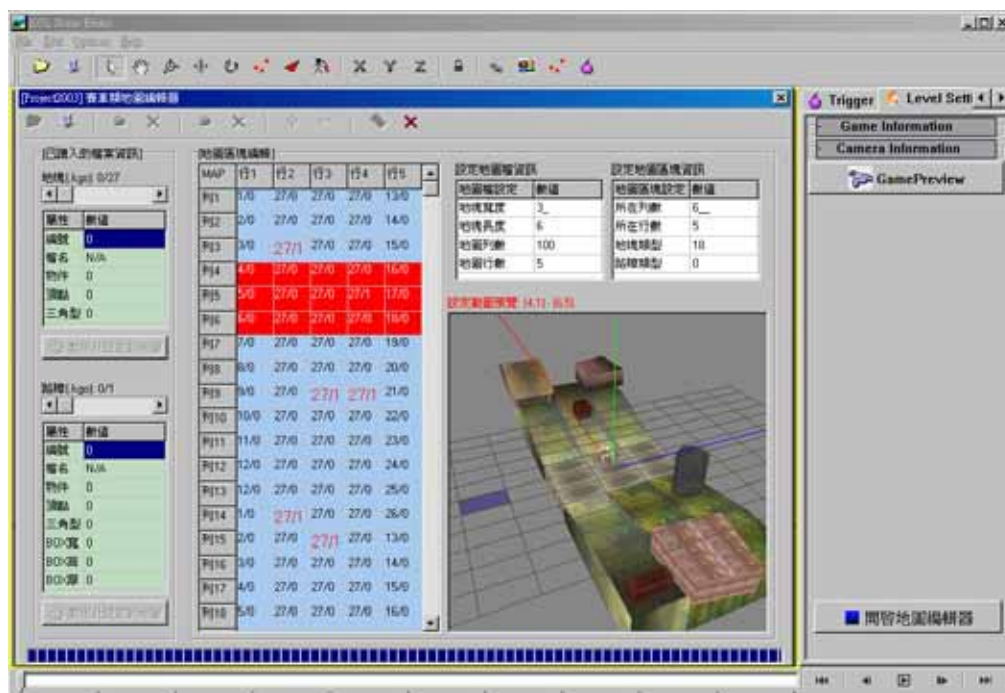
## 遊戲關卡編輯器

讀入遊戲關卡所需資源如關卡場景,玩家人物,觸發事件控制器等.對於所有資源提供完整的方向設定及參數調整,大幅提升遊戲開發設計的速度。



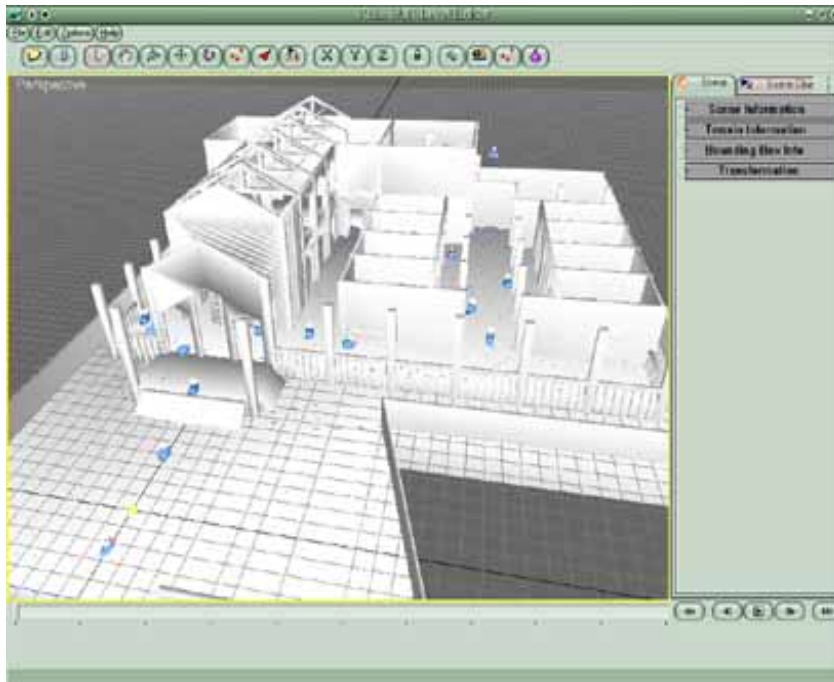
## 地圖編輯器

安排地塊排列順序、出現位置、障礙物出現位置與障礙物類型等等並快速預覽，輸出成地圖檔由程式讀取，增加遊戲擴充性與關卡開發速度。



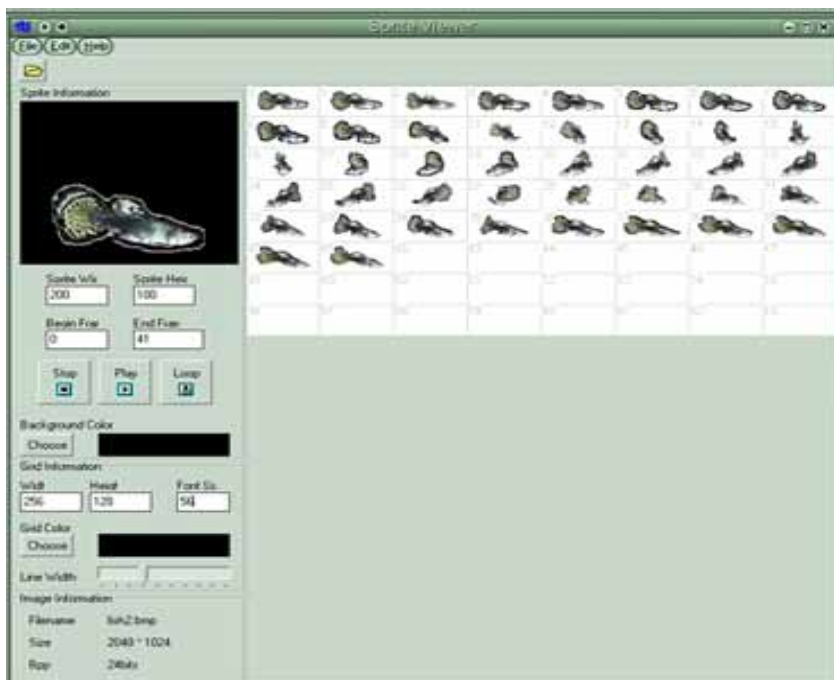
## 攝影機運鏡編輯器

可隨意安排攝影機運鏡路徑，設定攝影機視角，運鏡速度，再輸入至 Script 程式以快速預覽其結果。



## Sprite 預覽程式

提供 2D 美工人員快速預見其 2D 動畫圖檔播放出來結果的預覽程式。





### 開發平台：

Microsoft Windows XP Professional , Windows 2000 Professional

Microsoft Visual C++ .NET 2003

Borland C++ Builder 6.0

### 使用語言：

C++

Python 2.3

SGI OpenGL 1.2 SDK

Microsoft DirectX 9.0 SDK

Discreet 3D Studio Max 5.0 SDK

OpenAL 1.0 SDK

### 使用軟體：

Discreet 3D Studio Max 5.0

Adobe Photoshop 7.0

Adobe ImageReady 7.0

Adobe Premiere 6.5

Adobe After Effects

### 程式碼總行數：

Core Engine Code : 39000 行

Game Code : 17000 行

## 5.05 腳本劇情

### 設定構想

這個台灣義賊的故事，主角自是廖添丁和他的搭檔紅龜仔，內容是他們劫富濟貧，戲弄日本政府的故事。我們收集了一些相關的故事閱讀，發現民間流傳的故事和一些世人神話過的章回，相差甚遠，儘管終於史實的真實性和說服力較高，但是相對的卻較為沉悶且不容易發揮成爲一個遊戲的要素。所以我們決定採用民間小說的版本，取其中的一段故事，採用較為輕鬆愉快的手法，把整段故事拆成幾種類型的玩法加以敘述發揮，以期可以達到契合主題又不失遊戲性的效果。

### 劇情及關卡

共可分成三種類型的遊戲玩法，包含橫捲動作，槍卡射擊，路障競速。依照劇情可以分出五關，整體環境，難度都有所改變，並取其一段可以配合的小說劇情，敘述廖添丁北上的故事中，分配如下

#### 第一話 橫捲動作：台中市區內

廖添丁和紅龜兩人組，南下前往台南的途中  
經過台中市，兩人在酒館吃喝時  
被迫和日軍展開戰鬥

#### 第二話 槍卡射擊：台南市議會廳

受人之託，廖紅兩人決定護送人前往台北，  
但是日軍已經收到情報加強防守  
兩人決定冒險一搏 並製造風聲

#### 第三話 路障競速：荒郊野外

順利離開台南之後，爲了隱匿行蹤  
他們決定避開市區行走郊外  
但是在荒野中行蹤依然不幸敗漏  
於是和尾追而來日軍展開追逐

#### 第四話 橫捲動作：台北市區

來到了目的地台北市，  
爲了護送要人至大使館，  
廖紅兩人在熱鬧的台北市區內大亂鬥

#### 第五話 槍卡射擊：總督府

爲了對日軍展開報復  
廖紅兩人決定冒險進入總都府強奪官印  
本段傳奇的最高潮，未知的凶險和嚴峻的考驗，  
廖紅兩人將爲大家留下最值得回味的台灣民間傳說

## 5.06 音樂、音效

由於「俠盜正傳」遊戲風格是走歡樂風，因此在企劃之初，聯想到的音樂類型就是像流行歌手伍佰演唱過的歌曲「墓仔埔也敢去」那種帶有 Blues、Light Jazz 和 Rock 的音樂風格，輕快中帶有嬉皮和搖滾的味道。

遊戲中所用到的人物語音，為聲優為主角及其他配角配音，廖添丁的對話風格略帶些許滄桑卻又有俠義風格的氣魄；廖添丁的小跟班紅龜則是輕挑、不正經的小迷糊。

遊戲中的音效為根據劇情、過場需求，去找尋相關音效素材，比如說開槍聲，就要去搜集各類手槍聲，加以加工混音，直到適合本遊戲的需求為止。

## 5.07 創意

本遊戲之創意，在於結合台灣本土歷史傳說與外來文化所產生之詼諧有趣之風格，利用漫畫式的手法與突破制式化的遊戲劇情，令玩家在刺激卻不血腥的氣氛下，渡過半個小時的愉快下午茶時光。本遊戲支援雙人同樂，讓玩家扮演廖添丁與紅龜劫富濟貧與搞怪日本人周旋。遊戲之餘也提醒這段已經快被七年級生忘記的歷史片段。

## 6. 團隊分工執行進度分配表

### 團隊分工：

戴明仁：

射擊類關卡程式撰寫，賽車類關卡程式撰寫，音效程式設計，音效處理，語音錄製。

鄧志仁：

動作類關卡程式撰寫，遊戲主程式撰寫，產品品質維護，工作排程規劃。

朱宏國：

角色編輯器、動作類與射擊類關卡編輯器程式撰寫，賽車類關卡程式撰寫。

陳洄甫：

賽車類關卡編輯器程式撰寫，美術指導與資源整合，遊戲企劃，腳本劇情。

楊基辰：

角色 3D 模型建模，角色動畫製作，場景設計。

賈維謙

使用者介面設計，平面美術設計，遊戲手冊製作，3D 模型貼圖製作。

遊戲劇情為參考相關書籍及網站，由陳洄甫加以改編出適合本遊戲的故事流程。

程式部份完全由戴明仁、朱宏國、鄧志仁、陳洄甫共同發開遊戲引擎與撰寫程式碼。

美術由賈維謙和楊基晨等負責，包括美術美術與 3D 建模。

音樂部份由前 69 樂團鍵盤手魏百謙編曲、演奏，部份由戴明仁負責將音樂及音效資源加以修改混音，加入至遊戲中。

遊戲配音由戴明仁及陳洄甫擔任。

進度分配：

月份	日期	企劃組	程式組	美術組
2	28			美術組組成
3	21	企劃草案		美術設定
4	17		程式組技術評估	
5	30		程式組原型期製作	原型資源檔案製作
6	6	各類型遊戲流程完成		
7	5	專案遊戲遊程完成		遊戲資源製作
	10		程式組原型期結束 編輯器製作開始	
	19		程式組整合專案	
8	14		動作類編輯器完成 90%	
	18		射擊類編輯器完成 90%	
	26	劇情台詞串場文件		
9	1		程式組編輯器完成 95% 並對 應製作關卡檔測試展示	
	2	初選繳交文件製作		
	15	初選繳交截止		

## 7. 系統環境需求

### 作業系統：

Microsoft Windows 98,98 SE,2000,XP  
系統需安裝 DirectX 8.1 以上版本

### CPU：

800 Mhz 以上之 CPU

### RAM：

128 Mb 以上

### 顯示卡：

nVidia Geforce2 同等級或以上支援 OpenGL 之顯示卡

### 音效卡：

使用 Windows 作業系統支援之音效卡

## 8、 角色設定集

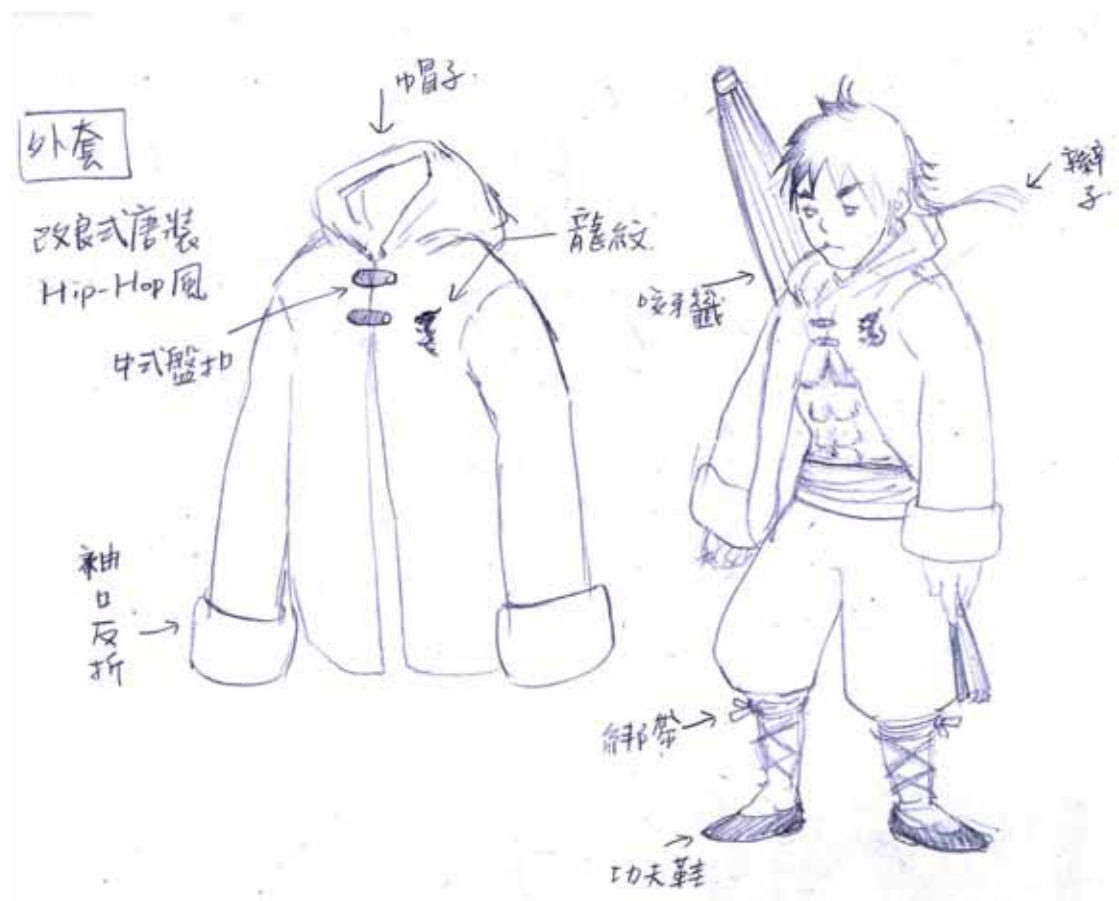
### 廖添丁

在當初的構想之中，廖添丁位居社會階層的下流，草莽英雄的味道濃厚，於是乎，在筆者的想像中，廖添丁劫富濟貧的行徑，可以看作是不滿於社會階層的不平等而對威權體制的反動。如同一些放牛班的學生般，學校規定穿白鞋，他們必定是一雙黑鞋來報到，學校規定上衣得紮進褲檔中，他們的衣襬必定是在外頭亂晃。有著這樣反骨性格的人物，在日常的穿著上，似乎也一定有著桀驁不馴的表現。

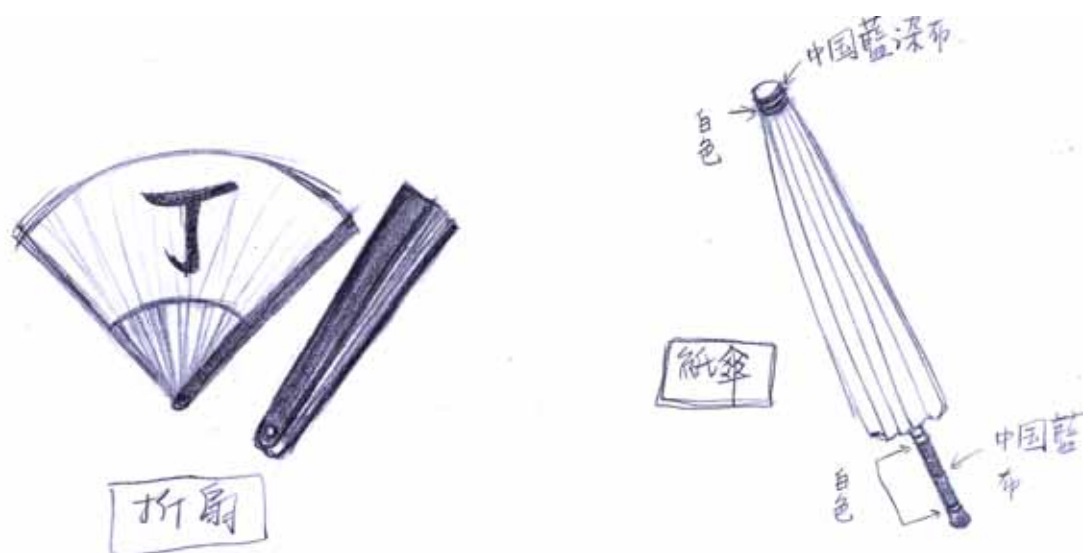
於是，我決定在這樣酷熱的 8 月天中的廖添丁，唐裝的釦子應該是不扣的吧，而仿自連帽上衣的外觀，是來自 hip hop 風格的靈感。源自紐約布魯克林區的 hip hop 文化本身便帶著貧民區青少年對社會的不滿和怒吼，幫派、鬥毆與非法的街頭塗鴉，我將這樣反社會的元素放在廖添丁的身上，兩個時空下的叛逆少年彷彿也能彼此對話了起來。

盤扣與龍紋與唐裝的反折袖口是辨識度高的中國味，而功夫鞋和綁腿是一種洗心革面的禪味，它與唐裝的灰白象徵著廖添丁不只是雞鳴狗盜、宵小之徒，而是行俠仗義、當仁不讓的隱士，只是…還帶著點狂放不羈的野味罷了。

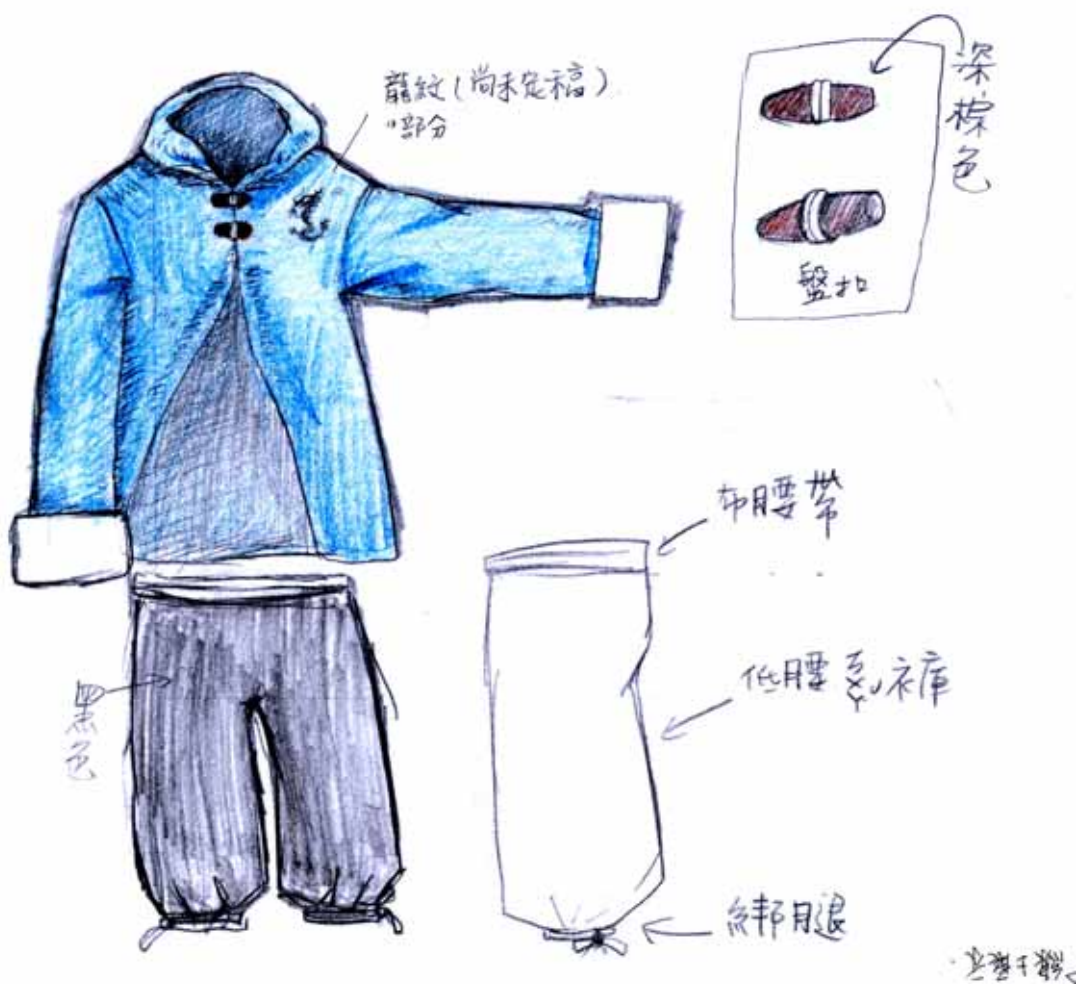
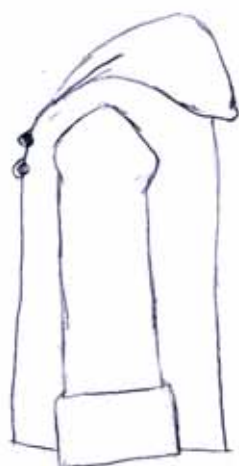




廖添丁配件







根據傳說，廖添丁的拿手絕活是耍腰帶，所以在遊戲中我們把這個設定為特殊攻擊的花招。



廖添丁其他設定稿：

因應廖添丁的草莽英雄的味道，共設計了 4、5 款，最後還是選擇了比較少年的版本  
1 大哥型



2 北港六尺四型



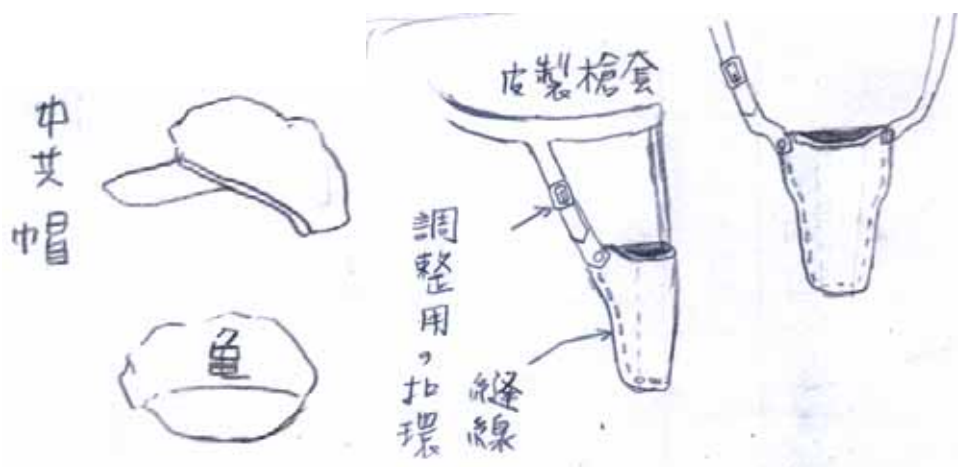
## 紅龜

作為廖添丁的配角，紅龜註定是要帶點諧趣的。若把人物分成生、旦、淨、末、丑五類，廖添丁是生，那麼紅龜便是丑了。

在服裝方面，肚兜並不具任何情色的指涉，而是，來自廟裡的乩童和三太子。就中國人而言，廟除了宗教上的作用外，還是社區集會、休閒的所在，而像廖添丁、紅龜這種無所事事的男子，俗稱羅漢腳，通常會聚集在廟前廣場泡茶聊天，於是，紅龜的服裝也受到地緣關係的影響。而配件方面，我選了中共常戴的那種帽子，那是來自於紅衛兵給我的靈感，我希望讓他在過長的瀏海之餘添加一點俏皮的感覺，並能與肚兜組合出一種新舊衝突的後現代氛圍。



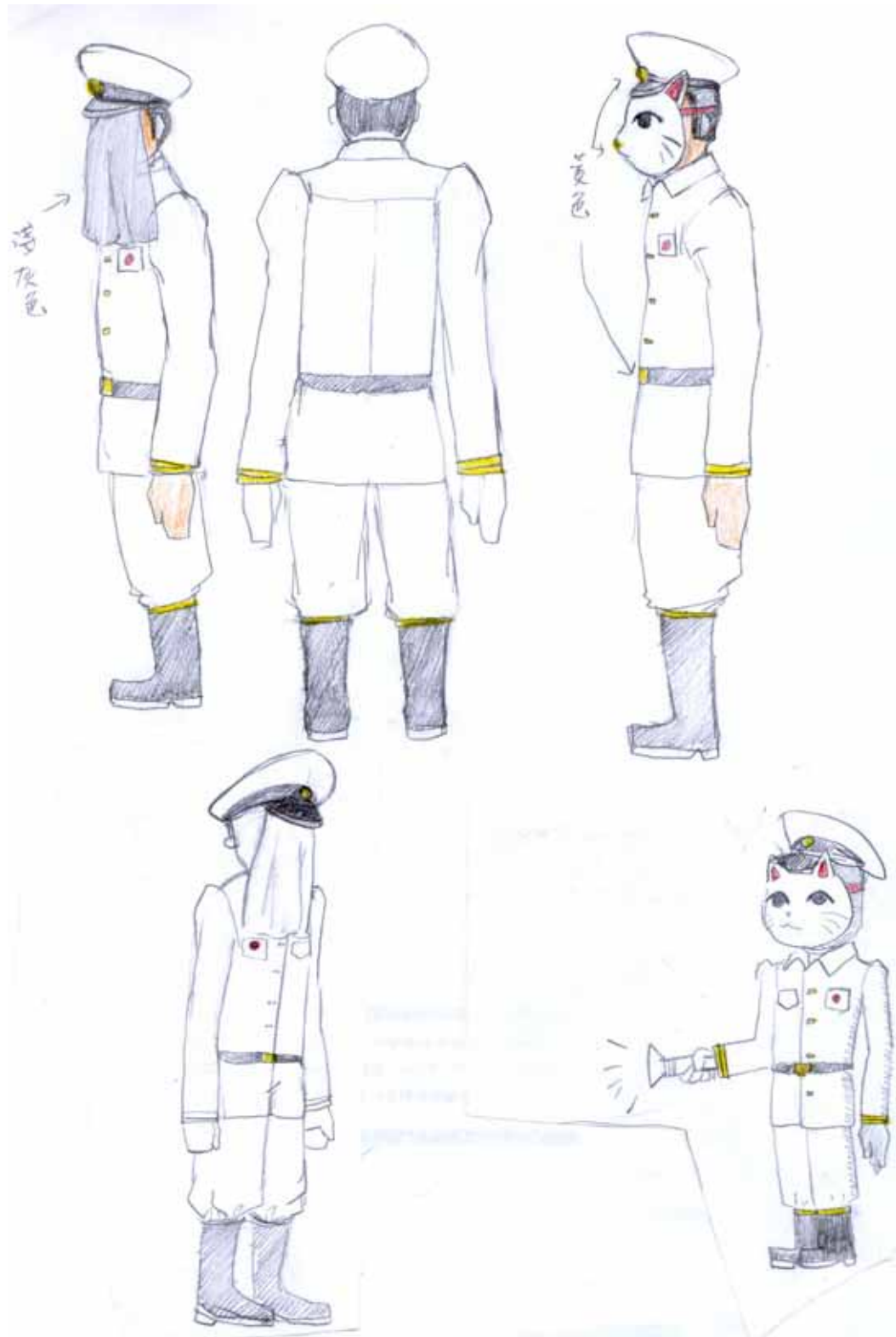
## 配件





## 小兵

小兵的設計上是以日據時代的軍裝為主要參考的依據，因為是大量出現的小兵，造型以簡單為主，比較特別的地方是筆者設計了具有日本風味的招財貓面具和黑子的遮面布兩種。





## 第一關魔王

日本武士頭與能劇的臉部化妝是爲了強化殖民政權與被殖民者間二元對立的景況，衣著上我搭配了軍裝、日本傳統長褲、牛仔靴，象徵日本明治維新後自傳統社會成爲現代化的軍事強國。軍裝與唐裝，同樣地代表了一種現代工業社會與傳統文化的一種對立。



## 第三關魔王

曾經聽說，長年征戰在外的士兵難得有什麼娛樂消遣的時間。大抵，是逢年過節時由軍隊上的弟兄自個兒演些戲應應景，也曾在電影中看過巡迴戰區演出的軍中劇團。我想，日本軍隊應該也有好此道的軍官吧。懷念著祖國的歌舞昇平，駐紮外地的軍官平時關在房門裡扮歌舞伎以解思鄉之苦。另外，軍中同性間的情慾關係時有所聞，以好龍陽道的變裝癖爲魔王，似乎頗更能加強魔王腳色的負面形象，另外，其豐富的道具可爲攻擊武器更能增加遊戲的趣味性。

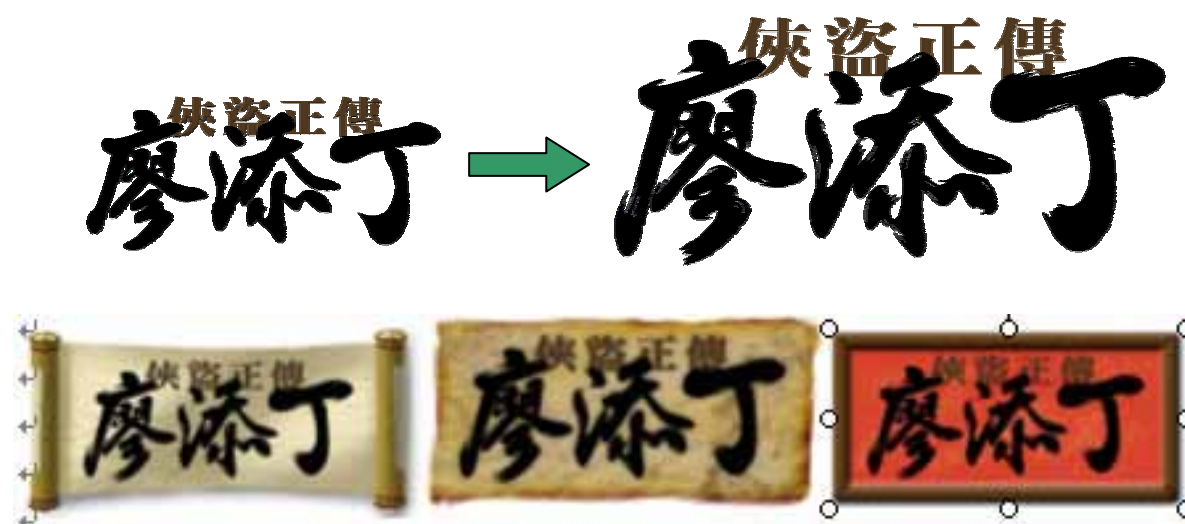




## 9、平面美術製作

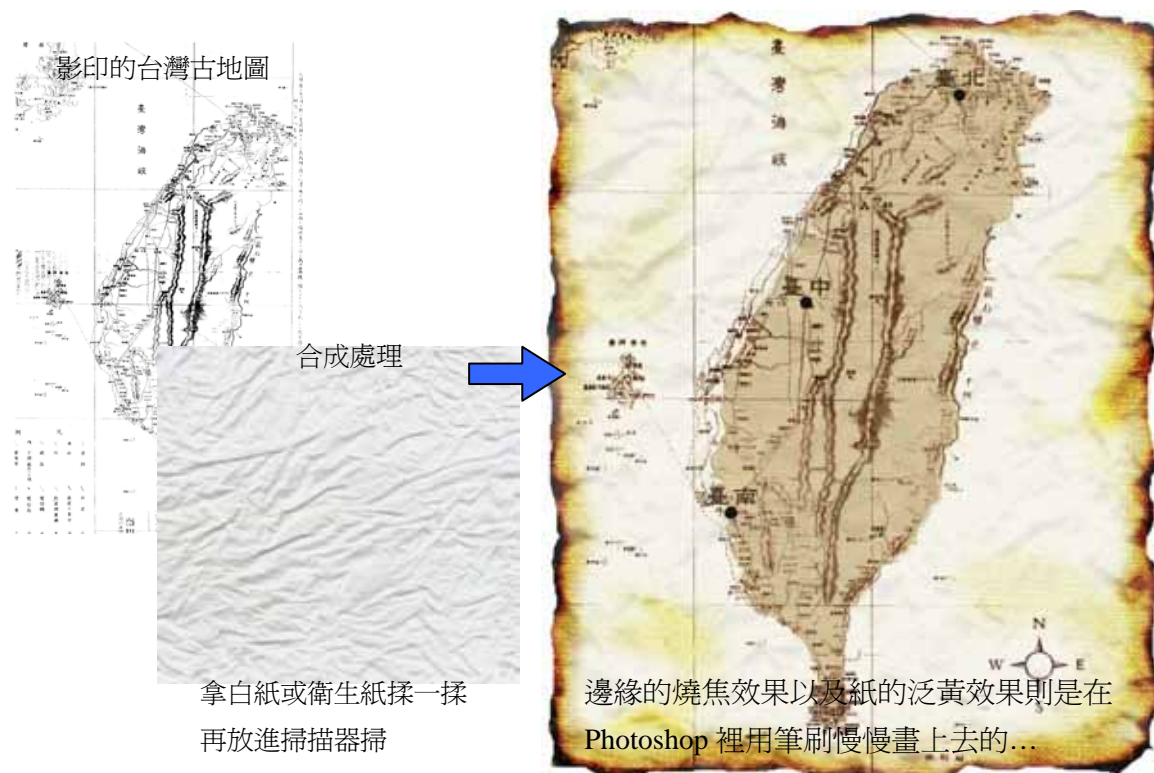
遊戲 LOGO 製作：

在 Photoshop 中將原本電腦的書法字型利用手指及筆刷工具慢慢修整成有如毛筆寫出的樣子。



台灣地圖製作：

至學校圖書館尋找日據時代的台灣地圖，影印之後掃進 Photoshop 加以影像處理而成。



### 主選單用圖：

自行參考角色設定圖畫的，爲了不要跟原人物設定的風格差太多，花了不少時間去修改草稿。上色還是用 Photoshop。



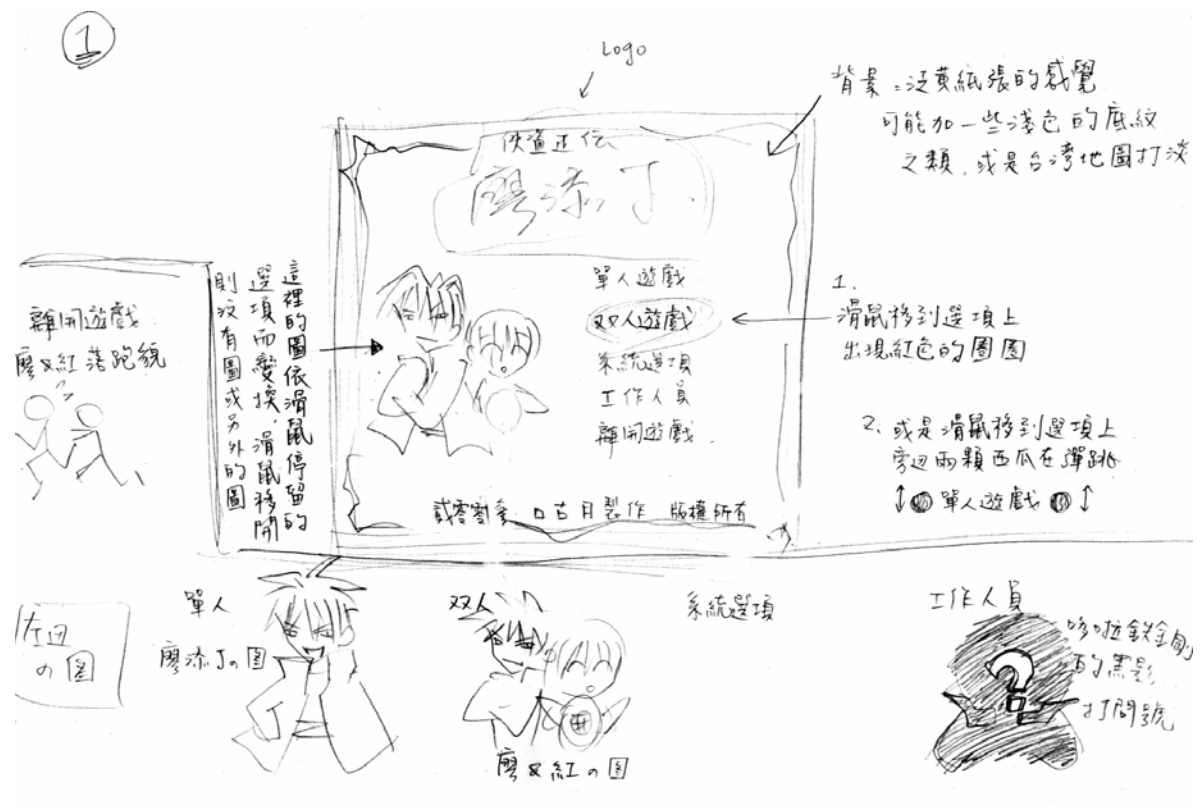
### 單、雙人遊戲游標：

把原本角色畫成可愛版的大頭，然後修改圖層，利用 ImageReady 檢視動畫效果，再一張張輸出存成 TGA 檔，最後在 Photoshop 中將其排列成程式所需要的格式。





## 主介面設計草稿



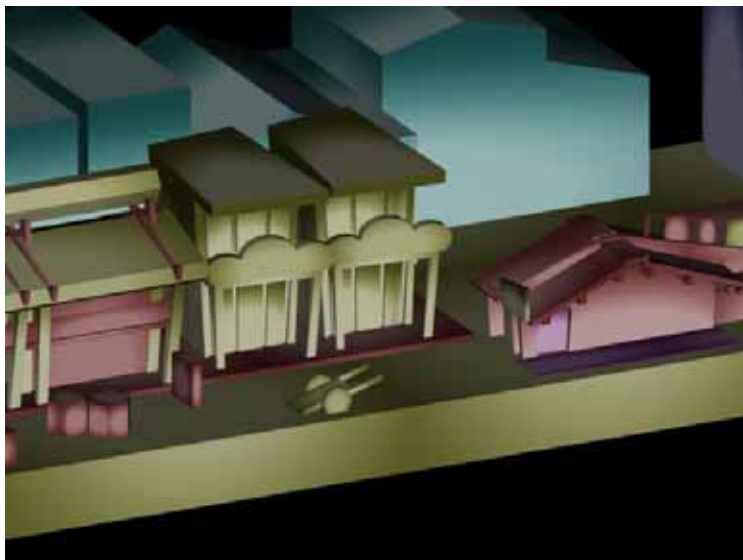
## 主介面完成稿



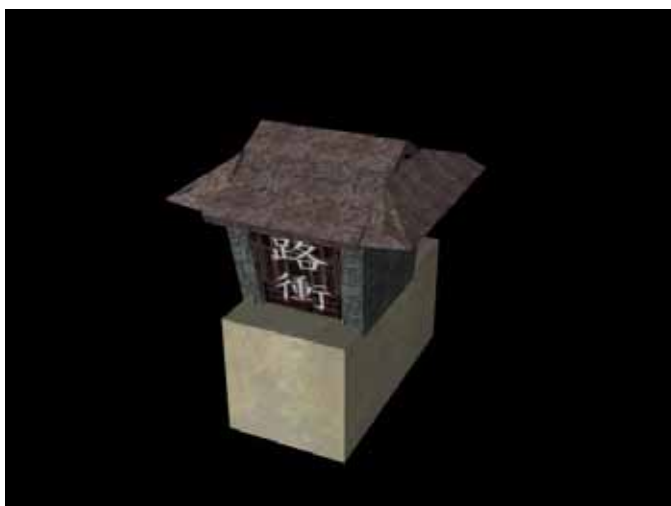
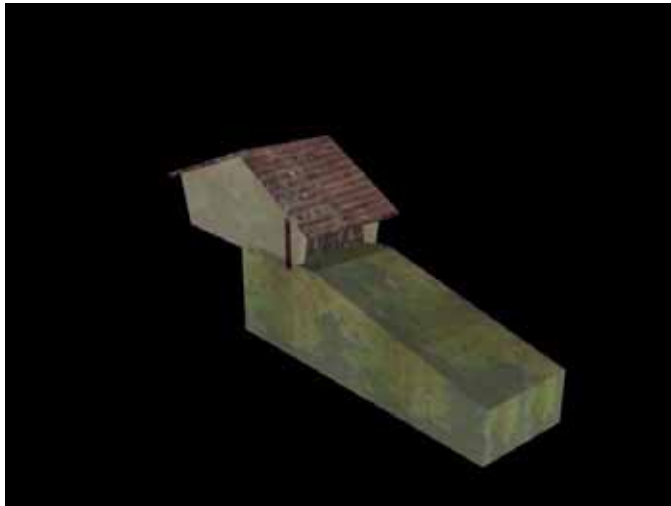
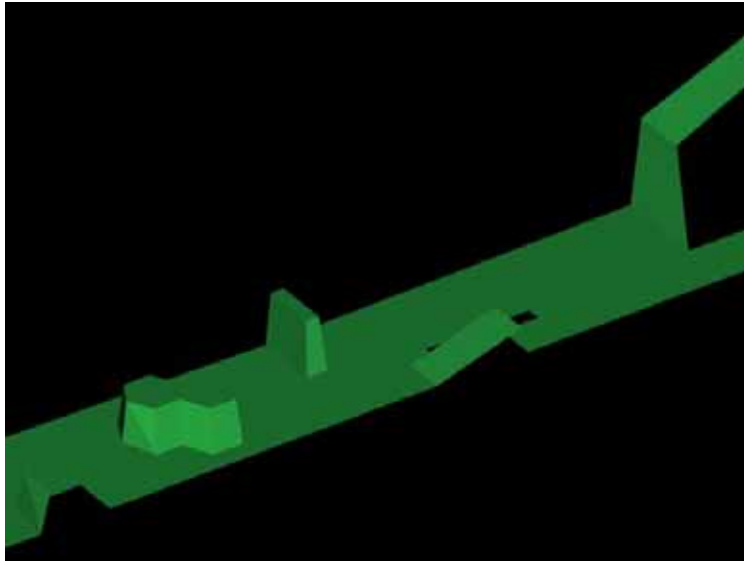
## 10、 3D 模型製作

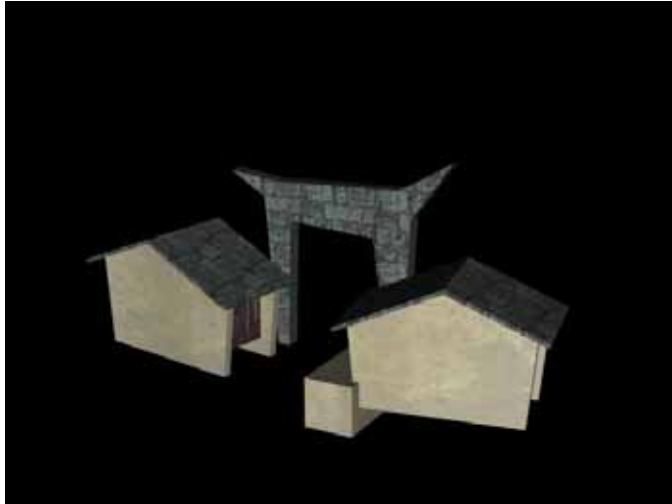


第一關：材質

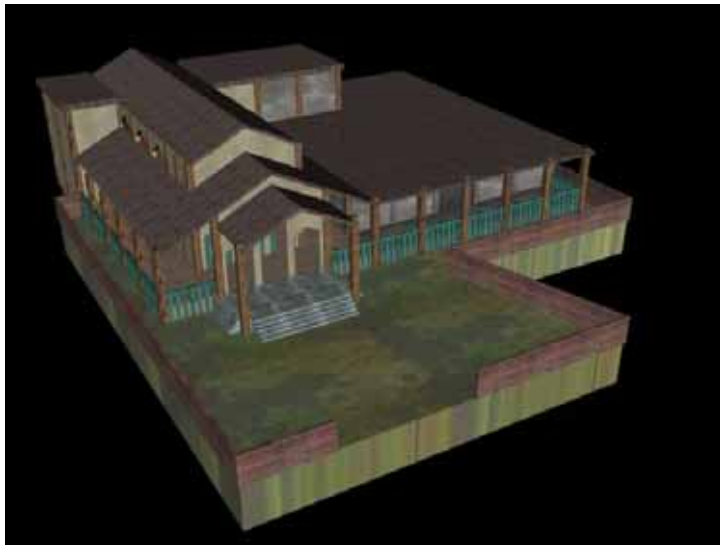


第一關：光影

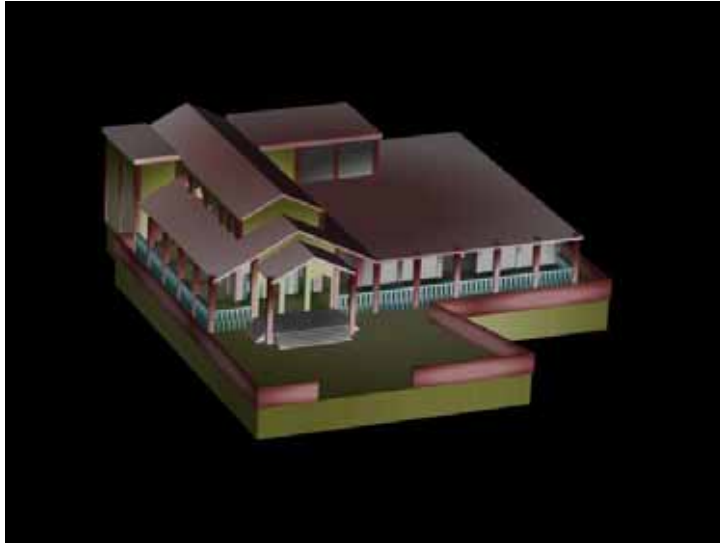




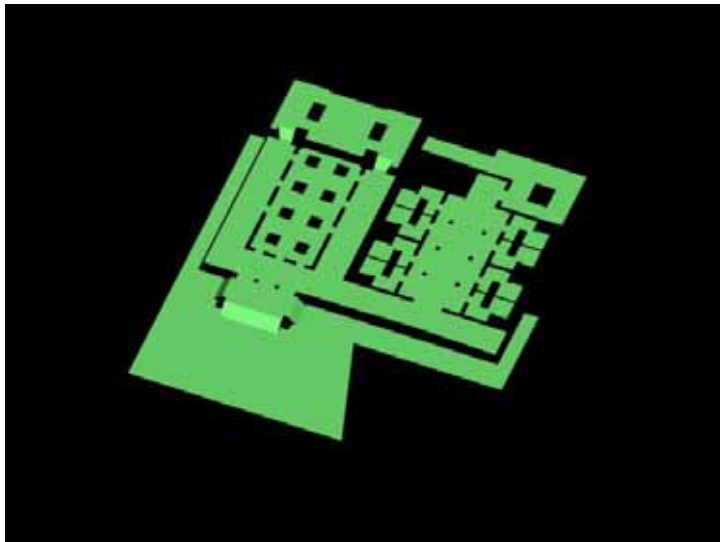
第二關的幾種組合物件



第三關：材質



第三關：光影





## 11、 遊戲動畫設計

### 遊戲動畫設計

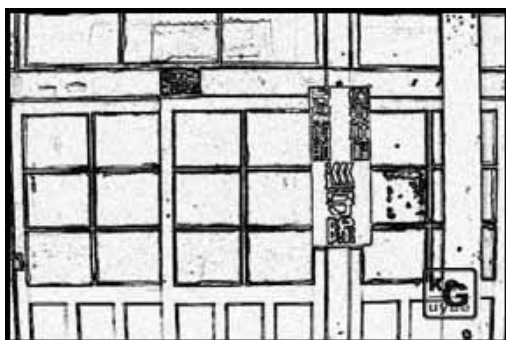
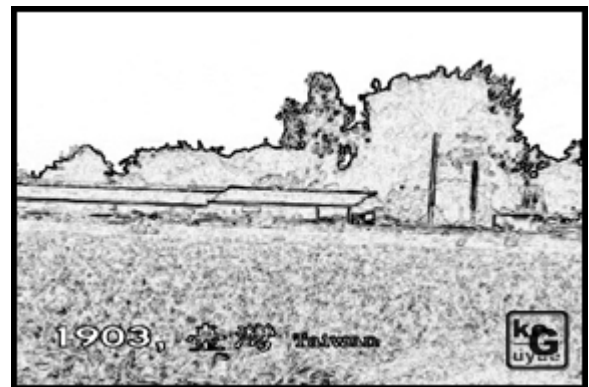
#### 1. 分鏡製作：

分鏡的製作是非常的重西，這樣才知道在做什麼東西。是剪製非常的重要。



這分鏡是充滿有一點台灣民初的感覺  
(讓主角在這裡做一個剪影的 final)

開頭的場景，在台南的長榮大學  
附近可以找到畫中的場景...  
(表現台灣民初鄉村的風味)



(位於保安車站附近早期巡守處)

左邊為未公關的畫面，

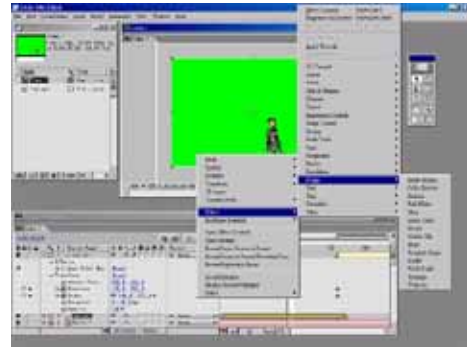


## 2. 合成經過

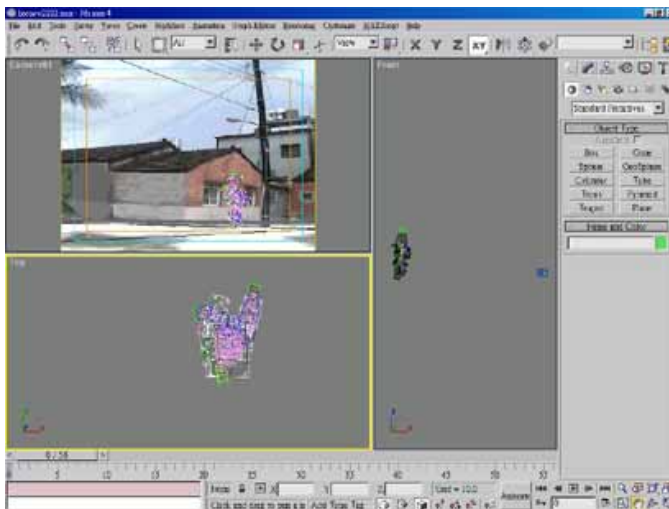
目前比較熟的剪輯軟體是 Adobe Premiere 非常方便的軟體



( Premiere 製作過程 )



( After Effects 去背過程  
在業界大家常用到的軟體  
，去背的好工具。)



(3ds max 的製作畫面)

遊戲的所有的物件都是由它製作出來的。它可以作遊戲和視訊，功能十分非常強大。

裡面的動作設定都是用它所創作出來。

## 3. 剪輯和配樂

音樂也是非常的重要可以跟畫面顯示出要表達的 feeling，使用軟體 CoolEdit，減少不少的配樂的時間。