

## 卡米爾之島

遊戲名稱	Food Choices for a Healthy Planet	TOP CROP	卡米爾之島
目的	透過遊戲中的選擇，讓玩家知道自己選擇的食物對環境、健康、氣候和文化的影響。	向學生介紹由於不斷增長的人口造成的食物種植問題，在確保作物產量的同時，也必須顧及地球的永續。	透過 rpg 遊戲，讓玩家在玩的過程中也能學習到有關永續飲食的知識。  優勢:以永續飲食為題材的遊戲還很少，在教育類型遊戲中更能凸顯其特色和吸引力。
劇情	無	無	有  優勢:增添遊玩的趣味性
遊戲類型	人生模擬	經營模擬	RPG  優勢:以永續類型為題材的遊戲中，還沒有出現 RPG 類型遊戲。
美術風格	歐美插畫風 	歐美插畫風 	日韓畫風+像素畫風   優勢:在永續類型遊戲中，較少出現日韓畫風和像素畫風，但在我們的問卷調查中顯示，大多數的人喜歡日韓畫風，也有特定族群的人喜歡像素畫風，所以我們將兩者一起放入本遊戲中。

# SWOT 分析

遊戲名稱:卡米爾之島

<b>S 優勢</b>	免費網頁遊戲，遊玩門檻低，遊戲操作容易，音效搭配。
<b>W 弱勢</b>	需長時間閱讀文字，操作不須技巧。
<b>O 機會</b>	永續議題受到關注，以永續飲食為題材的遊戲極少。
<b>T 威脅</b>	玩家遊戲追求更多刺激性，大眾對教育類型遊戲容易感到無趣的刻板印象。

SO:

1. 多閱讀永續飲食相關資訊，並將知識融入到遊戲劇情中。
2. 另外找永續為題材的遊戲做分析。

ST:

1. 在遊戲中增加劇情的轉折，讓遊戲不僅容易上手也能感受到刺激。
2. 適當調整教育佔整個遊戲的比例，並減少專有名詞出現的次數，使玩家在遊玩時更能帶入到遊戲中。

WO:

1. 將遊戲中永續議題更集中在永續飲食上，凸顯遊戲的特色。
2. 關注永續議題的年齡層擴大，遊戲操作容易能吸引更多不同年齡的玩家。

WT:

1. 在遊戲中設計對話和移動做搭配，避免長時間閱讀文字。
2. 以日韓風格和像素風格為遊戲的美術設計，跳脫普遍教育類型遊戲為插畫風格的設計。

## 摘要

現在的民眾很少有機會接觸到永續飲食(sustainable diet)這個觀念，然而我們還能夠在網路上搜尋到一些永續相關遊戲，這些遊戲存在卻不被大多數人知道，原因在於遊戲玩法單一、缺乏劇情以及畫風與大多數人的期待不相符，所以我們將設計一款以日韓畫風搭配像素畫風的 RPG(Role-Playing Game)類型遊戲，讓玩家能在破任務和解謎當中，隨著劇情推進了解到永續飲食的知識。在遊戲設計前，我們設計問卷並發放，且回收了 51 份問卷，從問卷中分析現在民眾對本遊戲的期望和對永續飲食這個議題的了解程度，並另外找了兩個以永續為題材的遊戲做分析，最後再透過 SWOT 分析(SWOT Analysis)，提出遊戲改善策略。


People today are rarely exposed to the concept of sustainable diet. However, we can still find some sustainability-related games on the internet, but these games are not known by most people because of the single gameplay, lack of plot, and the style of graphics that do not match most people's expectations. Therefore, we will design a Japanese and Korean style RPG (Role-Playing Game) with pixel graphics, so that players can learn about sustainable diet as the plot progresses while solving tasks and puzzles. Before the game was designed, we designed and distributed a questionnaire and collected 51 questionnaires to analyze people's expectations of the game and their understanding of the issue of sustainable diet. We also found two other games with sustainability as a theme to analyze. Finally, through SWOT analysis, we propose game improvement strategies.

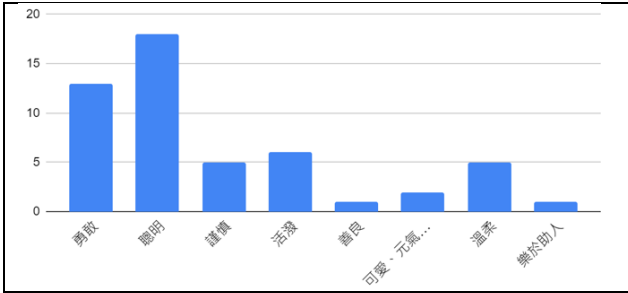
現在的民眾很少有機會接觸到永續飲食(sustainable diet)這個觀念，然而我們還能夠在網路上搜尋到一些永續相關遊戲，這些遊戲存在卻不被大多數人知道，原因在於遊戲玩法單一、缺乏劇情以及畫風與大多數人的期待不相符，所以我們將設計一款以日韓畫風搭配像素畫風的 RPG(Role-Playing Game)類型遊戲，讓玩家能在破任務和解謎當中，隨著劇情推進了解到永續飲食的知識。為了提升本遊戲對民眾的吸引力，首先我們設計了問卷並發放，且成功回收了 51 份有效問卷，問題包含了大家對於永續飲食的了解程度，和對本遊戲的期待，在調查結果中發現，聽過永續飲食但不知道內容和對這個觀念只有一點了解的人佔了受試者的 66%，而沒聽過的甚至到達 25%，顯示受試者普遍對於永續飲食知識的不足，這個結果凸顯出了本遊戲的教育意義，另外在遊戲方面，有 49%的受試者認為在 RPG 遊戲中最吸引人的地方是劇情，顯示好的劇情編排可以增加民眾的遊玩意願，因此在遊戲玩法上，我們會著重在遊戲劇情的設計。接著找了兩個一樣以永續為題材的線上遊戲做分析，透過分析遊戲目的、劇情、遊戲類型和美術風格，和我們設計的遊戲做比較，發現另外兩個遊戲的題

材雖然同為永續，但是講述的內容範圍較廣，而我們的遊戲題材則是集中在永續飲食上，這樣的遊戲題材設計在教育類型遊戲中更能凸顯其特色和吸引力。最後再透過 SWOT 分析(SWOT Analysis)，提出遊戲改善策略，上述三種分析的結論會放入製作遊戲的著重要素中，而我們的遊戲便會依照每一項著重要素去做設計和改善。

著重要素	我的設計
<p>問題:你認為把永續概念融入遊戲，遊戲可怎樣設計?</p> <p>問卷調查結果</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 從對話慢慢帶入永續概念(1 人/51 人)</li> <li>2. 遊戲內容可隨季節更動(2 人/51 人)</li> <li>3. 藉由遊戲介紹當季食材(2 人/51 人)</li> <li>4. 機智問答(1 人/51 人)</li> <li>5. 闖關解決問題(4 人/51 人)</li> <li>6. 多元選擇的開放式結局(1 人/51 人)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 從對話慢慢帶入永續概念設計: 遊戲中不要太常出現專有名詞，劇情中要有可以呼應永續飲食這個概念的設定，例如在遊戲世界中設定一段傳說，而傳說就是永續飲食的觀念，但在遊戲世界中人們不會這麼叫它，並透過遊戲角色和玩家的對話，讓玩家也能自然接收到這個觀念。</li> <li>2. 遊戲內容可隨季節更動設計: 在遊戲世界中設計了春夏秋冬四個島嶼，藉由玩家在島嶼之間移動表達季節的變換。</li> <li>3. 藉由遊戲介紹當季食材設計: 例如在表達要吃當季食材這個觀念時，不要直接告訴玩家，應該要設計一段劇情和任務，從中讓玩家知道，對的觀念會使任務成功，而錯的則會失敗。</li> <li>4. 機智問答設計: 在島跟島之間移動加上選擇題作為出島和上島的要求。</li> <li>5. 闖關解決問題設計: 在玩家移動的過程中，設計一些解謎的元素和關卡，讓移動途中不會無趣。</li> <li>6. 多元選擇的開放式結局</li> </ol>

	<p>設計: 透過玩家的選擇，會有不同的遊戲結局。</p>																
<p>玩家容易感到無聊的劇情</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 劇情中缺少驚喜感</li> <li>2. 劇情中沒有埋伏筆</li> <li>3. 劇情太常見，可以預想到下一步會發生什麼</li> </ol> <p>如何設計好遊戲劇情</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 劇情中要有足夠的轉折</li> <li>2. 讓玩家產生基於目標的行動和其結果的差異</li> <li>3. 特殊任務設置，因其沒有重複性，可讓劇情變得有趣</li> </ol>	<p>錯誤: 王子公主一起幸福地在島上生活。</p> <p>正確: 公主突然消失，居住的島嶼被反派佔據，難以置信的是反派首領居然就是王子本人。</p>																
<p>問題:RPG 遊戲最期待玩到?</p> <p>問卷調查結果</p> <p>最高票:破任務</p>  <table border="1"> <caption>問卷調查結果 (最高票:破任務)</caption> <thead> <tr> <th>類別</th> <th>最高票</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>破任務</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>解決案件</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>戰鬥</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>在地圖中自由探索</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>抽到靈角</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>密室逃脫</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>不太瞭解rpg</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	類別	最高票	破任務	24	解決案件	1	戰鬥	10	在地圖中自由探索	9	抽到靈角	1	密室逃脫	5	不太瞭解rpg	1	<p>設計: 遊戲中配合劇情的主線任務(A)和與劇情無關的特殊任務(B)以 ABA 的方式呈現(在主線中插入次要線索展開劇情，結束後再回歸主線)</p>
類別	最高票																
破任務	24																
解決案件	1																
戰鬥	10																
在地圖中自由探索	9																
抽到靈角	1																
密室逃脫	5																
不太瞭解rpg	1																
<p>遊戲可能會不好玩的原因</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲內容，教育&gt;遊戲</li> <li>2. 遊戲操作過於困難</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲內容，教育&gt;遊戲 錯誤: 永續飲食是.....(強制玩家記憶永續飲食的定義) 正確: 四個島嶼分別制定其島上規則，以規則來呈現每個季節的特色。</li> <li>2. 遊戲操作過於困難 設計: 以移動和對話為主，不會有過多困難的操作。</li> </ol>																
<p>如何改善使遊戲變得好玩</p>	<p>設計(在特定空間內放入解謎元</p>																

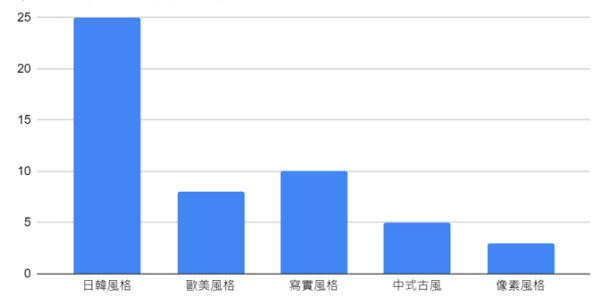
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 加入解謎元素</li> <li>2. 在一些特殊的地點加入密室逃脫</li> </ol>	<p>素):</p> 
<p>設計遊戲畫面時需要加強和注意的地方</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 一個畫面裡盡量不要有大篇文字，避免造成玩家的負擔</li> <li>2. 注意畫面裡的顏色搭配</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 文字 每個畫面的文字需控制在三句話內</li> <li>2. 配色 修改前(顏色大多相近，容易感到無趣):</li> </ol>  <p>修改後(畫面中搭配互補色，增加視覺強度):</p> 
<p>問題:你認為本遊戲主角最應該擁有的性格? 問卷調查結果 最高票:聰明</p>	<p>遊戲主角性格設計:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 聰明</li> <li>2. 勇敢</li> <li>3. 活潑</li> <li>4. 幽默</li> </ol>



問題:你最感興趣的角色設計風格?

問卷調查結果

最高票:日韓風格

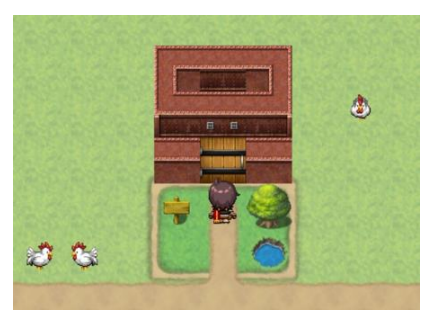


角色風格設計:

日韓風格



像素風格



	11月	12月	1月	2月	3月	4月
世界1腳本設計	■					
世界1遊戲製作		■				
世界2腳本設計		■	■			
世界2遊戲製作			■	■	■	■
GA分析研究		■	■	■	■	■