

110學年度桃三區自主學習聯合成果發表

自製RPG遊戲

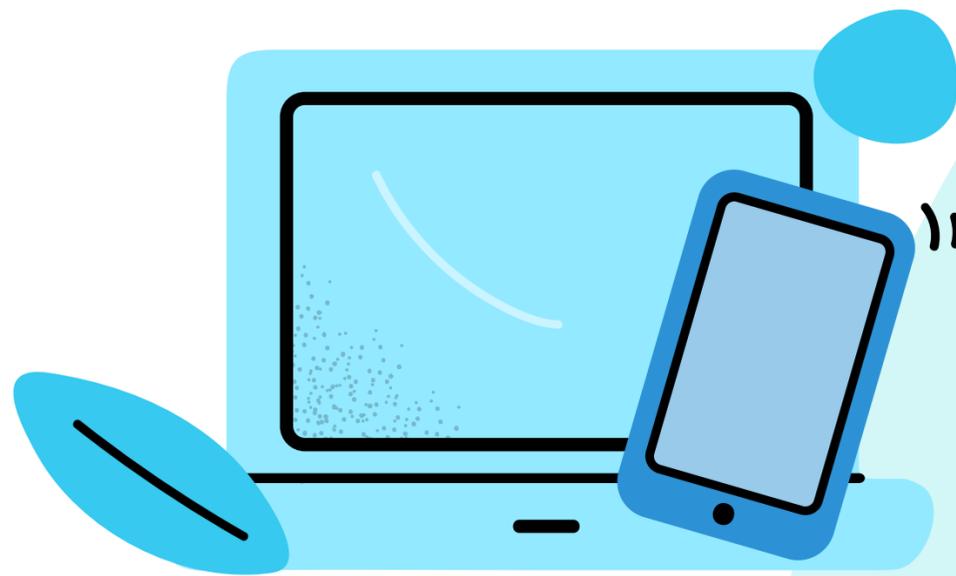
利用RPG Maker製作一款校園生活RPG

208 28 秦于樺

215 22 簡苡晴



動機



預期成果

以桃高校園為背景的小品RPG遊戲。

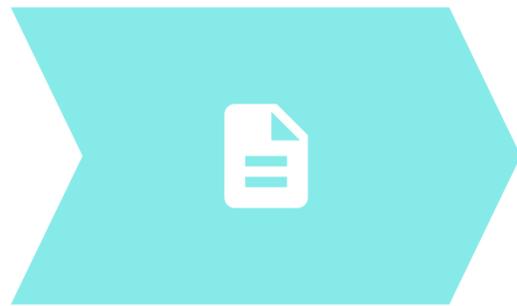
主要目標：

- 手繪的道具及人物圖
- 事件觸發機制能夠完善
- 程式的執行足夠流暢
- 加入背景音樂、角色數值系統



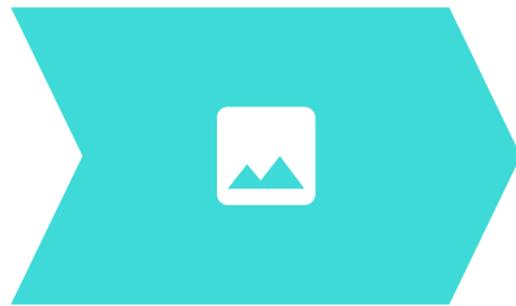
規劃與執行

step.1
(第1~2周)



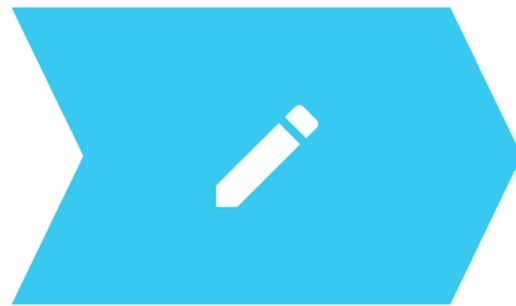
劇本討論、角色
、故事背景及地
圖設定

step.2
(第3~4周)



繪製角色、道具
、地圖

step.3
(第5~10周)



植入劇本、寫程式

step.4
(第11~12周)



植入音效、特效
、BGM、試玩

step.5
(第13周)



簡報製作、線上報
告排練



請到本內



服

套

角色設定圖



17y
→ 不用強調

★重點是普通、代入感



step.3

step.4

ID:025 - 劇情編輯器

名稱: EV025 注釋:

新劇情頁面 複製劇情頁面

1 2 3 4 5 6 7

條件

- 開關 0013 吃早餐
- 開關
- 變數 0002 手機
- 自開關 ≥ 1 A
- 道具
- 角色

內容

- ◆文字：無，視窗，底部
- : : 有點無聊，該做什麼好呢
- ◆顯示選擇：睡覺，抄筆記，玩遊戲（視窗）
- : 當 睡覺
- ◆文字：無，視窗，頂部
- : : 老師：
- : : 「那邊的！睡什麼睡！」
- ◆文字：無，視窗，底部
- : : 被罵了.....
- ◆文字：無，視窗，底部
- : : (心情-10)
- ◆更改 MP：你，- 10
- ◆控制變數：#0005 心情 += 10
- ◆
- : 當 抄筆記
- ◆文字：無，視窗，底部
- : : (作為好學生，還是抄筆記好了)
- ◆文字：無，視窗，底部
- : :
- ◆文字：無，視窗，底部
- : :
- ◆文字：無，視窗，底部
- : : 好困.....
- ◆文字：無，視窗，底部
- : : (逐漸睡去)
- ◆文字：無，視窗，頂部

圖像

自主移動

類型: 固定

速度: 3: x2 較慢

頻率: 3: 標準

選項

- 行走
- 踏步
- 方向固定
- 穿過

優先順序

與人物相同

觸發器

自動運行

OK 取消 應用

ID:041 - 劇情編輯器

名稱: EV041 注釋:

新劇情頁面 複製劇情頁面 貼上劇情頁面 刪除劇情頁面 清除劇情頁面

1 2 3

條件

- 開關
- 開關
- 變數
- 自開關 ≥ A
- 道具
- 角色

內容

- ◆文字：無，視窗，底部
- : : 要闖紅燈過馬路嗎？
- ◆顯示選擇：衝!!!，做個守法的好公民（視窗，右，#1，#2）
- : 當 衝!!!
- ◆設置移動路線：玩家（等待）
- : : ◇行走動畫 ON
- : : ◇上移
- : : ◇上移
- : : ◇上移
- : : ◇上移
- ◆控制開關：#0007 闖紅燈 = ON
- ◆搖動畫面：9, 9, 60框（等待）
- ◆著色畫面：(-255,-255,-255,0)，60框
- ◆文字：無，調光變暗，中間
- : : 心急地你衝向了馬路、此時一輛轎車駛來，你出了車禍
- ◆文字：無，調光變暗，中間
- : : 你被馬上送到了榮總，保住了命
- : : 但傷勢嚴重、下輩子都將在輪椅上度過
- ◆文字：無，調光變暗，中間
- : : GAME OVER
- ◆控制自開關：B = ON
- ◆控制開關：#0006 死亡 = ON
- ◆

圖像

自主移動

類型: 固定

速度: 3: x2 較慢

頻率: 3: 標準

選項

- 行走
- 踏步
- 方向固定
- 穿過

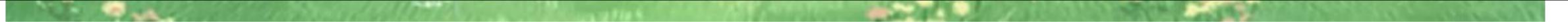
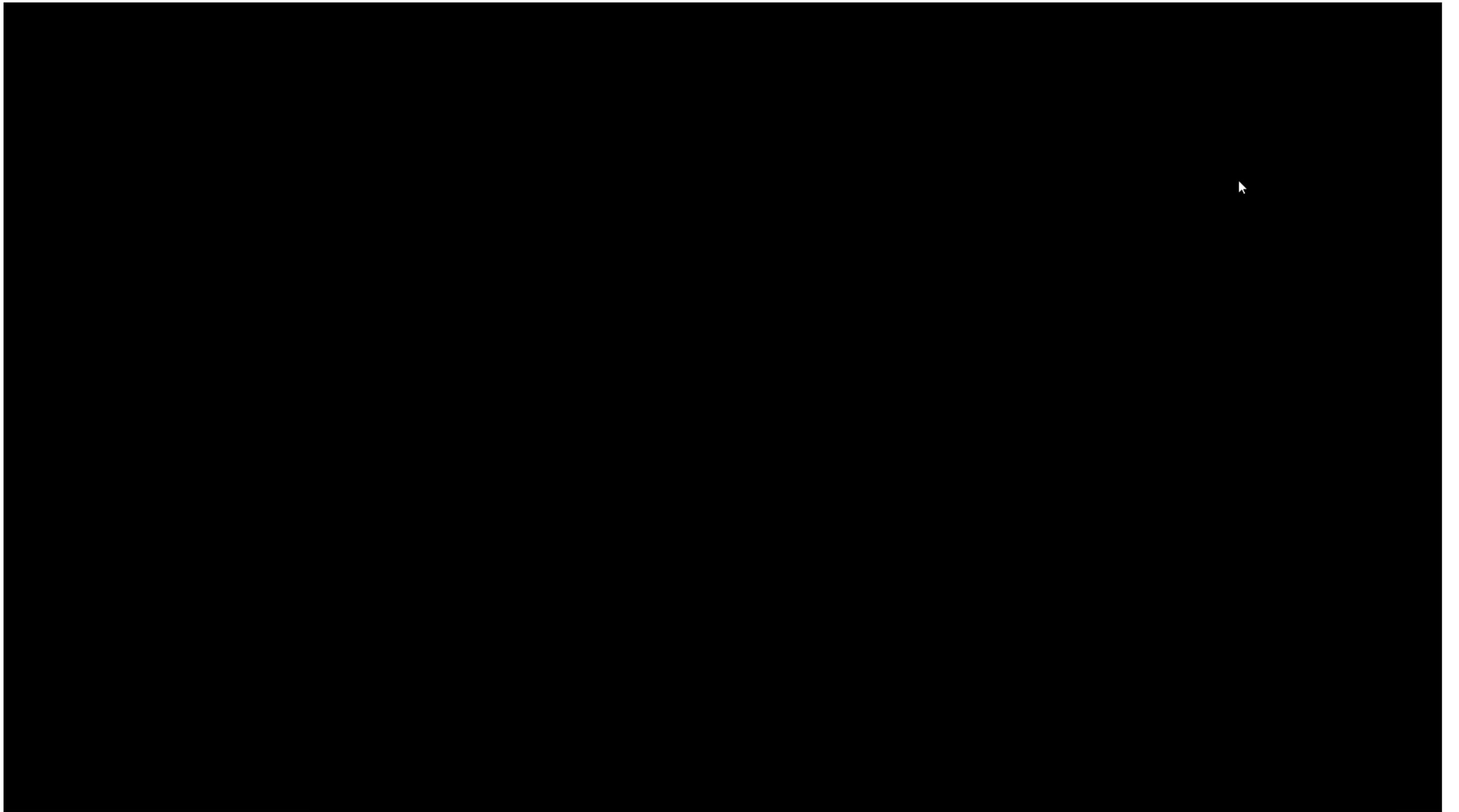
優先順序

低於人物

觸發器

自動運行

OK 取消 應用



製作中遇到的困難與解決方法

時間不夠

- 無法依照原計畫進行

1. 利用假日時間
2. 構思另外一個故事

軟體不熟

- 對新軟體不知道從何下手

看別人分享的心得、教學影片和文章

心得與反思

1. 找有興趣的主題。
2. 合理的進度規劃。
3. 在實際執行前，先試著熟悉操作的工具和內容。
4. 尋找資源、想辦法解決問題。
5. 滾動式修改計畫。

