



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系

實務專題計畫書

A HOPE 憂鬱散去

指導教授：黃國華 教授

組員名單：陳志成 A98B009

中 華 民 國 1 1 3 年 4 月



嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系

實務專題計畫書

A HOPE 憂鬱散去

指導教授：黃國華 教授

組員名單：陳志成 A98B009

指導教授簽名

中 華 民 國 1 1 3 年 4 月

謝 誌

這次專題能順利完成真的很辛苦，從最初開始主題以及設計內容再到最後順利完成，在 Unity 遇到的瓶頸真的比想像中的還要多出許多，由於組別成員的變更導致許多內容無法順利實現，但還是要感謝本次專題的黃國華老師對我指點迷津以及前組員的努力。我在開會討論時黃國華老師總是能給予更好的建議及鼓勵，讓我能去修改方案不足沒有設想到的地方，引導我專題能夠更加順利的發展！

我也要感謝本次的口試委員邱敏棋老師和林孟源老師，能夠細心的閱讀我的企劃書，並指出我企劃當中許多不足的部分，讓我的企劃書能更完善。

最後，謝謝系上的每一位教授們從大一到大四細心的教導我，讓我可以學到這麼多寶貴的知識，並帶領我前往更好的未來！

陳志成 謹誌

中華民國 113 年 4 月於嶺東

摘要

近年來全球憂鬱症人數的持續增加，如何抗憂鬱已經成為現代人經常討論的一個議題，憂鬱及自殺現象遍佈所有年齡層，憂鬱本身是一種失落及無望感，當人面臨各種發展與成長的苦痛，難免會有不斷的挫折。當無法解開其中時，心中失落的情緒便開始累積，直到壓力過大，變而醞釀出憂鬱情緒及自殺念頭。

與此同時遊戲產業也快速發展起來，遊戲的種類與玩法也越來越多，不會只有單機遊戲，遊戲類型也多出了例如：動作冒險（AAVG）、射擊遊戲（FPS）、賽車遊戲（RCG）、多人線上戰鬥競技場遊戲（MOBA）等等。

本遊戲是以了解憂鬱症為目的，玩家除了能體驗被鬼追逐時的刺激，還可以了解有關於憂鬱症的知識與破解迷思。

關鍵字:憂鬱症、單機遊戲、破解迷思

目 錄

摘要	I
目錄	II
表目錄	III
圖目錄	IV
1.1 研究動機	1
1.2 研究問題	1
第二章 文獻回顧與探討	2
2.1 Left4 Dead2 《惡靈勢力 2》	2
2.2 原神（Genshin Impact）	4
2.3 Valheim(瓦爾海姆)	6
2.4 Bad2Bad:Apocalypse	8
第三章 研究方法	10
3.1 研究步驟	10
3.2 甘特圖	11
3.3 憂鬱症介紹	12
3.4 角色草圖	12
第四章 遊戲實作	14
第五章 預期結果	21
參考文獻	22

表目錄

表 2-2 遊戲比較表.....	9
表 4-1 使用軟體.....	14

圖目錄

圖 2-1 Left4 Dead2.....	2
圖 2-2 裝備道具.....	2
圖 2-3 遊戲開始畫面.....	3
圖 2-4 Genshin Impact	4
圖 2-5 打鬥畫面.....	5
圖 2-6 與 NPC 聊天	5
圖 2-7 Valheim(瓦爾海姆)	6
圖 2-8 遊戲畫面.....	7
圖 2-9 打鬥畫面.....	7
圖 2-10 Bad2Bad:Apocalypse	8
圖 2-11 遊戲畫面.....	8
圖 2-12 遊戲畫面.....	9
圖 3-1 研究流程圖.....	10
圖 3-2 甘特圖	11
圖 3-3 主角草圖.....	12
圖 3-4 鬼草圖	13
圖 3-5 場景草圖.....	13
圖 4-1 主角(來源 unity asset store)	14
圖 4-2 鬼(來源 unity asset store)	15
圖 4-3 通關道具(來源 unity asset store)	15
圖 4-4 遊戲關卡三之一.....	15
圖 4-5 鬼的 AI 移動範圍.....	16
圖 4-6 遊戲開頭遊戲最一開始的畫面.....	16
圖 4-7 遊戲操作及如何通關介紹畫面.....	17
圖 4-8 遊戲開始時介紹有關憂鬱症的內容.....	17
圖 4-9 第三關重生點畫面.....	18
圖 4-10 第一關結束畫面及憂鬱症處理介紹.....	18
圖 4-11 最後一關結束以及憂鬱症介紹.....	19
圖 4-12 死亡畫面.....	19
圖 4-13 遊戲中撞見鬼.....	20
圖 4-14 遊戲中找到通關道具.....	20

第一章 緒論

1.1 研究動機

在這個科技變遷的時代，遊戲的種類與玩法也越來越多，不會只有單機遊戲，遊戲類型也多出了許多。而我們想要做出融合遊戲與一些疾病（憂鬱症）或是生活中常見的危險行為（酒駕）知識的遊戲，達到從玩樂中學習的效果。

世界衛生組織(WHO)預測憂鬱症將成為二十一世紀影響人類生活最重要的疾病之一，憂鬱症的成因有非常多種，其中大部分人不願與他人表達自己內心中的憂鬱的情感為憂鬱症自殺的常見原因，因此我認為了解憂鬱症以及預防憂鬱症是21世紀人們必須要學會的一件事情，線上遊戲是現代人常見的一種娛樂方式，所以我認為利用遊戲去推廣憂鬱症及其迷思有助於憂鬱症患者的接納以及理解。

1.2 研究目的

遊戲裡運用到了 Unity 讓玩家被 AI 的追逐中找到逃離的方法，並在遊戲道具中放入有關憂鬱症的知識，讓玩家可以更加認識憂鬱症，並且學會理解與預防憂鬱症，讓憂鬱症更容易被大家認識。希望玩家們能夠在這個遊戲裡得到的除了享受追逐之外，也可以學到有關遊戲裡出現的各種生活上被大家小看的社會問題與精神疾病。

第二章 文獻回顧與探討

2.1 Left4 Dead2 《惡靈勢力 2》



圖 2-1 Left4 Dead2

Left4 Dead2 《惡靈勢力 2》LOGO 如圖 2-1 這是一款 4 人合作的 PC 遊戲,畫面是利用 3D 模式呈現

遊戲背景是在一個被殭屍病毒感染的世界，某座城鎮上的一些倖存者們要逃離這個被殭屍感染的城鎮所引發的一連串故事。

遊戲的遊玩方法，是以玩家合作的方式，一同打怪，搜刮物資逃出這個被殭屍淹沒的世界。

遊戲的內容以多元化的武器系統、技能以及角色之間的互動。為吸引人的地方如圖 2-2 以及圖 2-3[1]。



圖 2-2 裝備道具



圖 2-3 遊戲開始畫面

2.2 原神 (Genshin Impact)



圖 2-4 Genshin Impact

原神 (Genshin Impact) LOGO 如圖 2-4 是一款由中國遊戲公司 miHoYo 開發的開放世界動作角色扮演遊戲 (MMORPG)，玩家需要通過探索和戰鬥來解開世界的秘密。

遊戲中的故事情節發生在一個名為提瓦特的神秘世界中。玩家需要探索這個世界，了解每種元素的特點和應用，並通過與各種生物和敵人的戰鬥來獲取經驗和獎勵如圖 2-5 2-6。

遊戲中的主要角色為旅行者，玩家可以選擇男女角色進行遊戲。旅行者的目標是探索提瓦特世界，了解其歷史和神秘力量，並尋找失蹤的親人。在這個過程中，玩家需要通過完成任務和探索地圖來獲取經驗和物資，提升旅行者的能力和技能。

遊戲中還有其他角色可以招募，每個角色都有自己獨特的能力和技能，可以在戰鬥中發揮不同的作用。玩家需要通過抽卡和獎勵來獲取這些角色，並根據自己的需求和策略來選擇使用哪些角色。

遊戲的戰鬥系統非常精彩和刺激，玩家可以隨時切換角色，使用不同的武器和技能進行攻擊和防禦。每個角色都有自己的技能和元素能力，玩家可以運用這些能力來打破敵人的防禦和攻擊弱點，不同的元素能力相互交映會有不同的反應可以來做搭配，遊戲要玩的好，要充分利用元素反應，在大世界會有不同的體驗。此外，遊戲還有多種不同的敵人和關卡，玩家需要通過不斷練習和升級來應對不同的挑戰。此遊戲最大的特點與其他 RPG 遊戲有著不同的方向，這遊戲中沒有 PVP (玩家對戰)，一切都是由玩家們自由發揮，不會讓玩家覺得版本跟新就要趕進度、抽新角色跟其他玩家做對比[2]。



圖 2-5 打鬥畫面



圖 2-6 與 NPC 聊天

2.3 Valheim(瓦爾海姆)



圖 2-7 Valheim(瓦爾海姆)

遊戲介紹：Valheim 是一款開放式世界多人遊戲、支援 PVP 跟 PVE（玩家對戰及玩家合作）LOGO 如圖 2-7。

遊戲背景是取自北歐神話故事，主角是一名在戰場上身亡的戰士被奧丁選中帶到名為瓦爾海姆這個尚未開發的蠻荒世界，戰士們必在這世界上生存並且擊敗失落的古神向奧丁證明自己能夠進入英靈殿的資格。

遊戲內容主要為探索世界、打怪、生存以及建築，玩家剛進遊戲是一無所有的狀態必須在四周撿樹枝石頭砍樹等，一系列獲取掠奪來提升自身能力並最終擊敗所有的古神，Valheim 目前是還在公開測試中沒有所謂的通關結束，遊戲的進度是取決於玩家所擊殺過的 BOSS 來決定如圖 2-9，每隻 BOSS 死亡都會掉落固定素材，這些素材可讓玩家能製作出通往下個階段的必要道具，例如擊敗第一隻 BOSS 後會掉落初始稿子，初始稿子可以用來挖銅礦精煉後變成銅錠進入第一個金屬器時代，讓玩家可以更好對付下一隻王。

遊戲的另一個核心是建築如圖 2-8，玩家可以利用遊戲給的建築基料來蓋出屬於自己的家又或者是城鎮，家可以給予正面效果如回血或減低體力消耗，家越大效果給越久但一旦蓋出一定規模後便會有怪物攻擊，能夠遮風避雨的家也是需要用心守護。遊戲整體非常自由內容也非常多樣，但在如此多樣的環境下遊戲大小不超 2GB，在整個開放生存遊戲界是出名的小，遊戲原價台幣 318 元以價格來說物超所值[3]。



圖 2-8 遊戲畫面



圖 2-9 打鬥畫面

2.4 Bad2Bad:Apocalypse



圖 2-10 Bad2Bad:Apocalypse

Bad2Bad:Apocalypse 是一款以近代軍事為主題的射擊遊戲 LOGO 如圖 2-10。該遊戲由韓國遊戲開發公司 Dawinstone 開發，並在 2019 年 6 月在 AppStore 和 Google Play Store 上發布。遊戲故事發生在末日後的世界中。當大部分人類都變成了被感染的生物後，你將領導一支由存活者組成的特種部隊。玩家可以通過選擇不同的戰士和裝備來打造自己的部隊。

遊戲中有許多主線任務和支線任務，當完成這些任務時，將獲得新的戰士和裝備。您可以升級您的戰士和裝備如圖 2-11 2-12。同時，還可以收集和研究科技。遊戲中有單人模式和多人模式，可以在多人模式中與其他玩家一起組成隊伍。此外，遊戲還提供了不同的難度選項，讓您挑戰更高的難度關卡或擊敗更難的敵人[4]。



圖 2-11 遊戲畫面



圖 2-12 遊戲畫面

綜上所述，本專題與其他遊戲功能比較表如表 2-1。

	Bad2Bad:Apocalypse	<u>Valheim</u>	LEFT4 DEAD 2	原神	a hope
與其他玩家互動	✓	✓	✓	✗	✗
與場景互動	✓	✓	✓	✓	✗
是否有故事情節	✓	✓	✓	✓	✓

表 2-1 遊戲比較表

第三章 研究方法

3.1 研究步驟

研究流程：本研究流程包括以下幾個步驟，首先確定專題題目、討論研究方向，說明研究動機與目的，整理相關之文獻，並開始規劃系統架構，開發及整體設計，包括伺服器架設、LOGO 設計 遊戲開發、UI 設計、功能設計...等，並進行系統測試及整合，接著遊戲發佈後進行試玩，上架後接收玩家反饋進行維護，最後展示成果並完成研究。研究流程圖如圖 3-1。

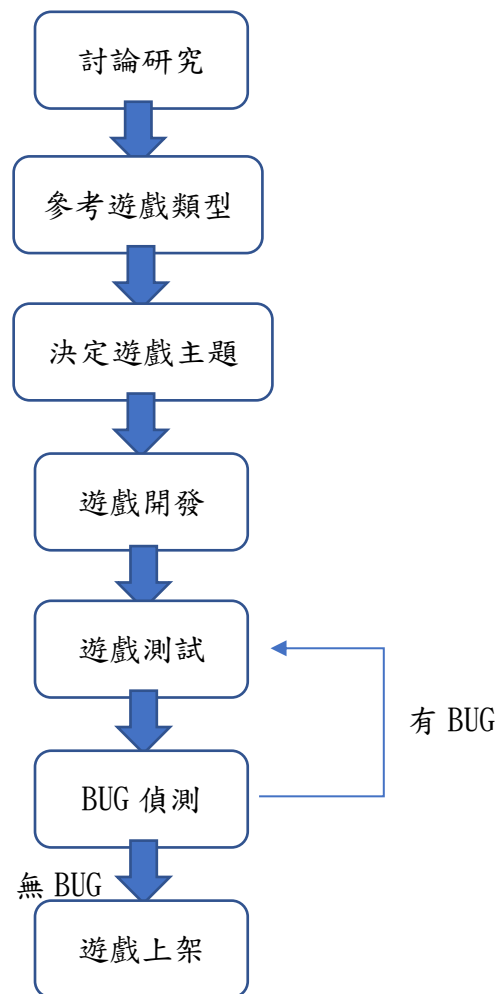


圖 3-1 研究流程圖

3.2 甘特圖



圖 3-2 甘特圖

3.3 憂鬱症介紹

憂鬱症，也被稱為抑鬱症或抑鬱性障礙，是一種情緒障礙，主要特徵是感到沮喪、失去興趣或快樂感、能力下降，以及對生活失去興趣的持續症狀。憂鬱症是一種常見的心理健康疾病，可以影響個人的思維、情感、行為和生理功能。

當一個人想要結束自己的生命時，那是一種絕望？一種衝動？一種對生命不公平的抗議？失去愛或與人連結的機會？有千萬種理由來解釋[5]。

這些自殺者當中，據研究資料顯示，在生前 95%患有精神疾病，70%患有憂鬱症。雖然每位自殺者各有其獨特的起因、發展過程，但在走到自殺那一刻之前，精神疾病似乎是自殺者的一種共通路徑。因此清楚認識、發現、診斷和治療精神疾病，特別是憂鬱症，似乎是在鬼門關前搶救生命最重要的方法之一。

憂鬱症，雖然有其共通的症狀表現，但是不同的年齡、性別、社經階層，卻常有著不同的面貌，因此常讓患病的當事人、親友、老師，甚至一般科別的醫師，都認不出其真正面貌。

3.4 角色草圖

角色及場景早期構想圖。如圖 3-3 3-4 3-5



圖 3-3 主角草圖



圖 3-4 鬼草圖

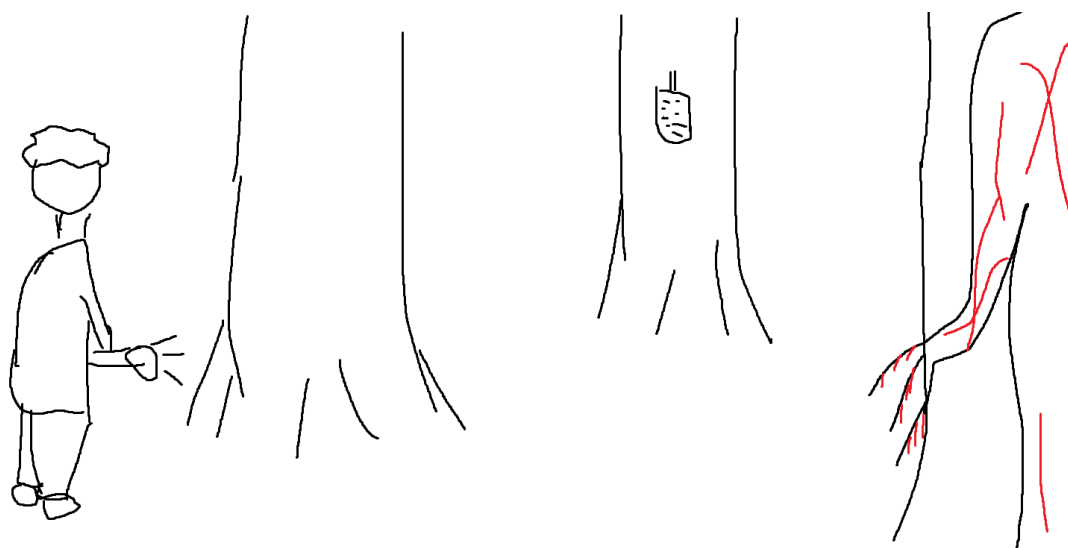


圖 3-5 場景草圖

第四章 遊戲實作

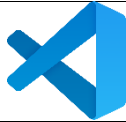
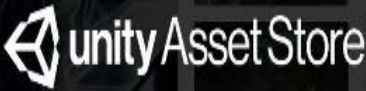
項目	使用軟體	
作業系統	Windows 11	
開發遊戲	Unity	
程式設計	Visual Studio Code	
3D 模組來源	Unity asset store	

表 4-1 使用軟體

遊戲角色實際做出畫面截圖如圖 4-1、4-2、4-3 [6]。



圖 4-1 主角(來源 unity asset store)



圖 4-2 鬼 (來源 unity asset store)



圖 4-3 通關道具 (來源 unity asset store)

預計未來會出三關 每一關敵人數量不一樣如圖 4-4。

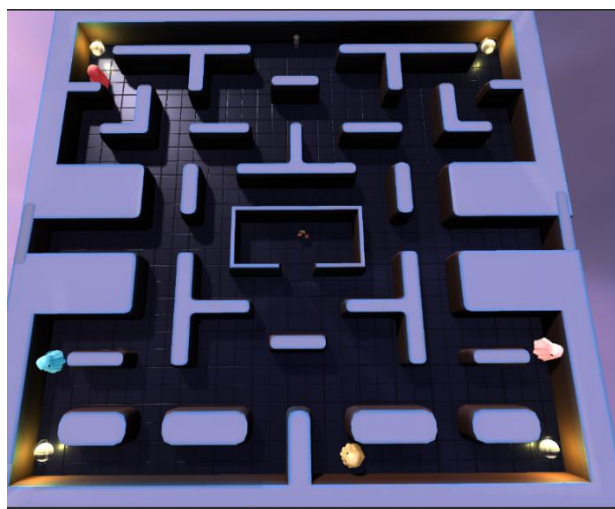


圖 4-4 遊戲關卡三之一

限制鬼的範圍(藍色區塊)如圖 4-5。

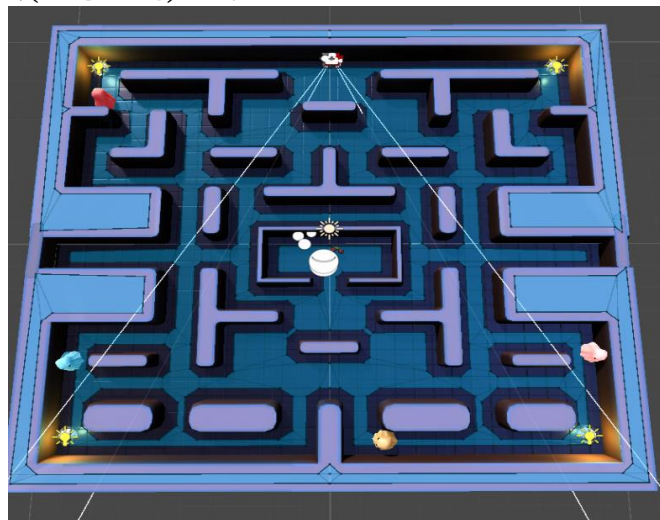


圖 4-5 鬼的 AI 移動範圍

由開頭有大標及兩個選項分別為 Play 遊玩跟 LEAVE 離開遊戲。



圖 4-6 遊戲開頭遊戲最一開始的畫面

遊戲操作 W 前進 S 後退 A 左移動 D 右移動 Shift 加速，遊戲中不能被鬼觸碰到否則遊戲失敗並且要找到櫻桃形狀的通關道具。

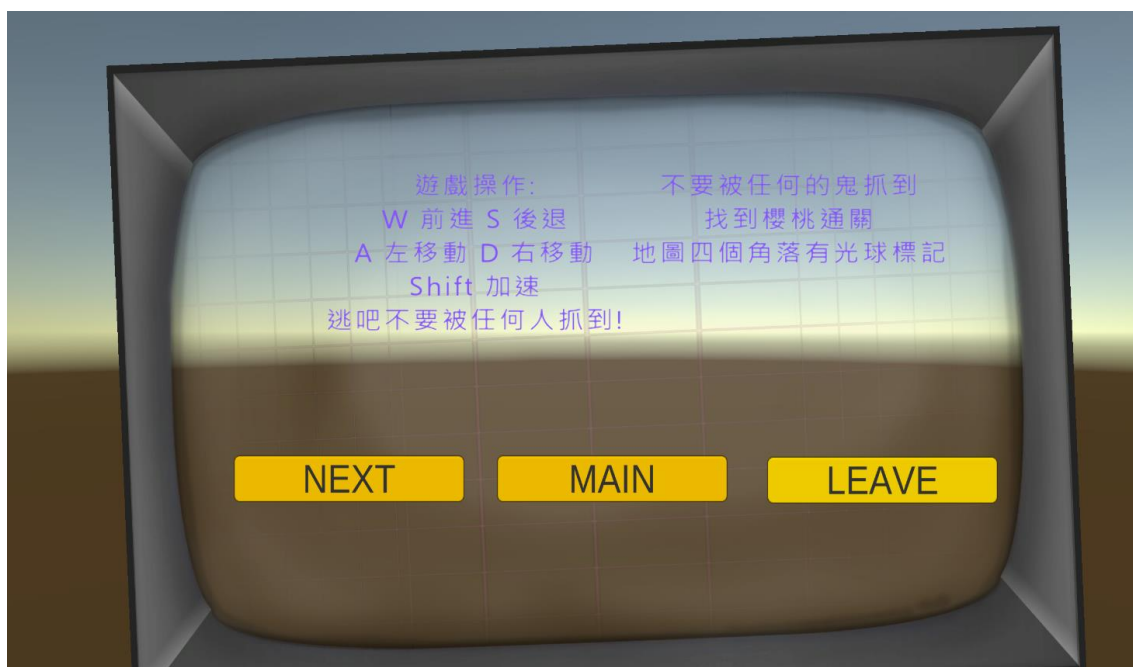


圖 4-7 遊戲操作及如何通關介紹畫面

開始遊戲時會介紹憂鬱症讓玩家更加了解。

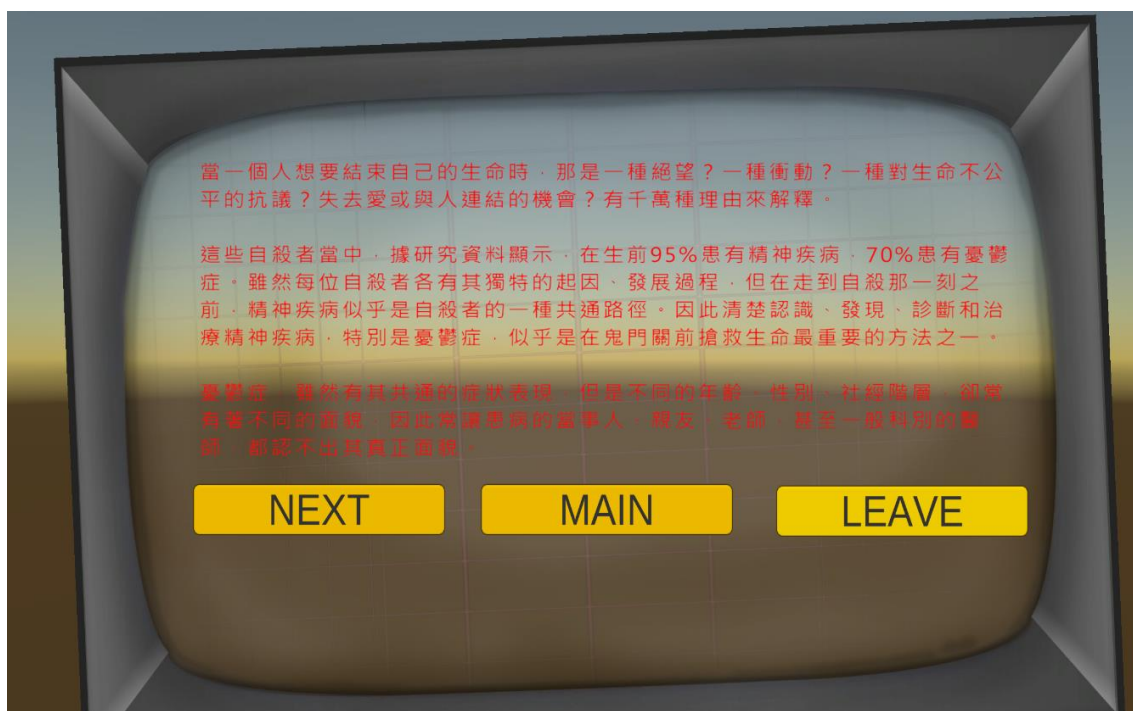


圖 4-8 遊戲開始時介紹有關憂鬱症的內容

遊戲採用第一人稱遊玩單機遊戲。

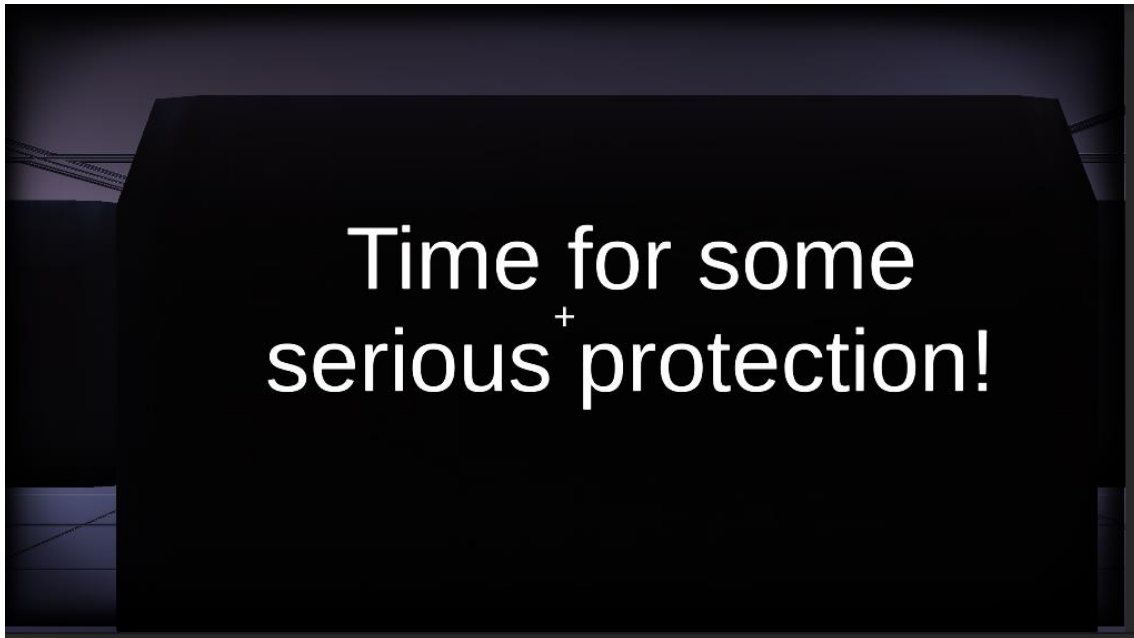


圖 4-9 第三關重生點畫面

如果遊玩成功順裡找到通關道具即可通往下一關，通關後會告述玩家憂鬱症的解決方案。

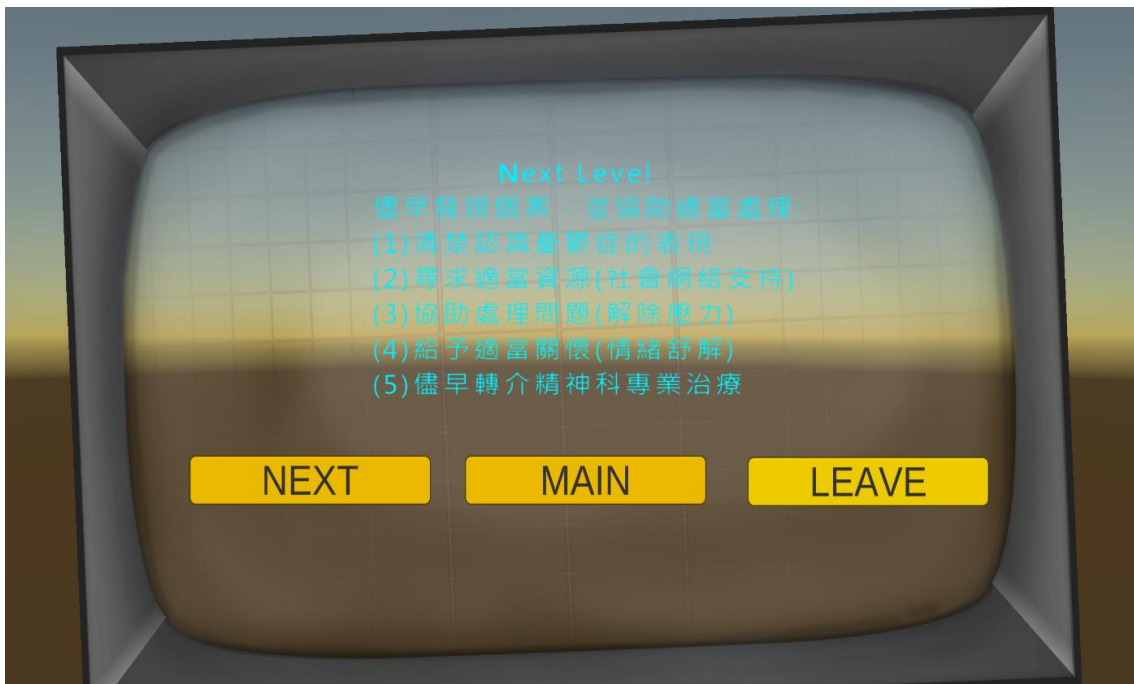


圖 4-10 第一關結束畫面及憂鬱症處理介紹

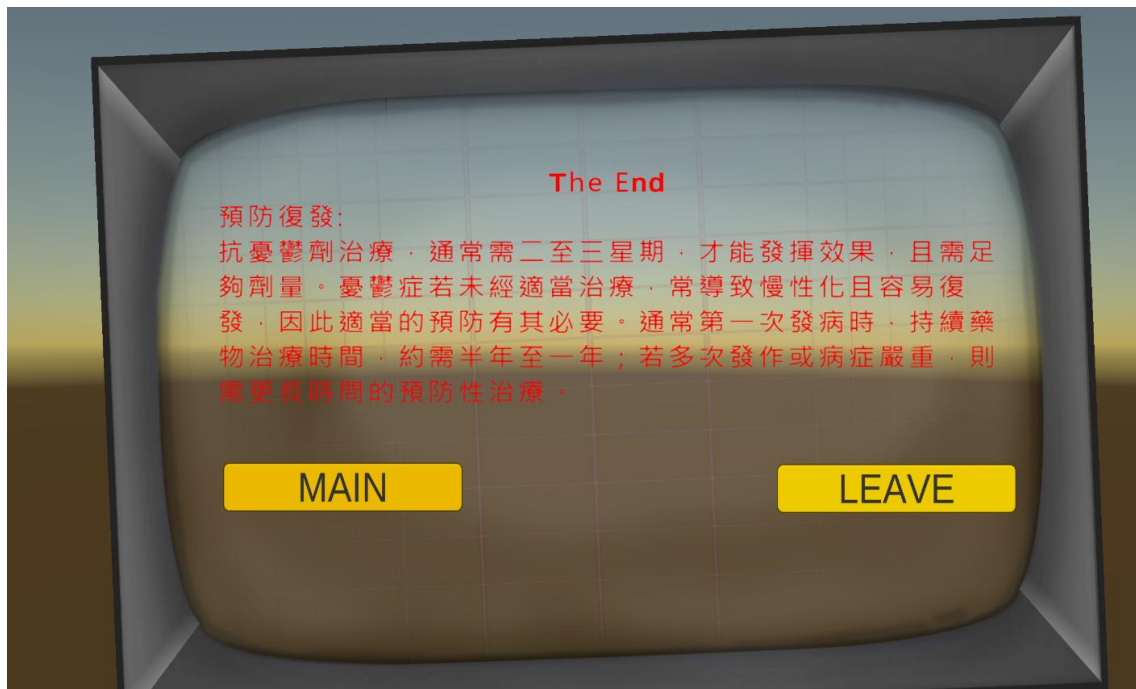


圖 4-11 最後一關結束以及憂鬱症介紹

如果遊玩中觸碰到鬼遊戲便會失敗此時會跳出失敗畫面提供玩家重新開始、回到主選單、離開遊戲。



圖 4-12 死亡畫面

遊戲中遇到鬼時必須趕緊掉頭避免被鬼觸碰觸發失敗。

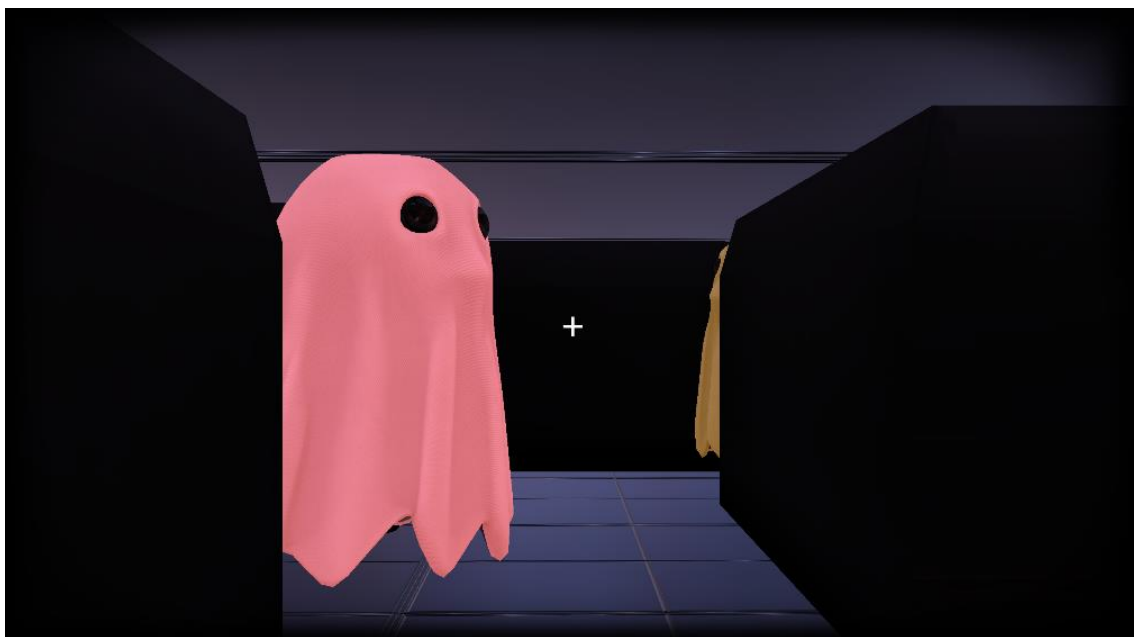


圖 4-13 遊戲中撞見鬼

遊戲中的通關道具會藏在固定角落以供玩家發現。

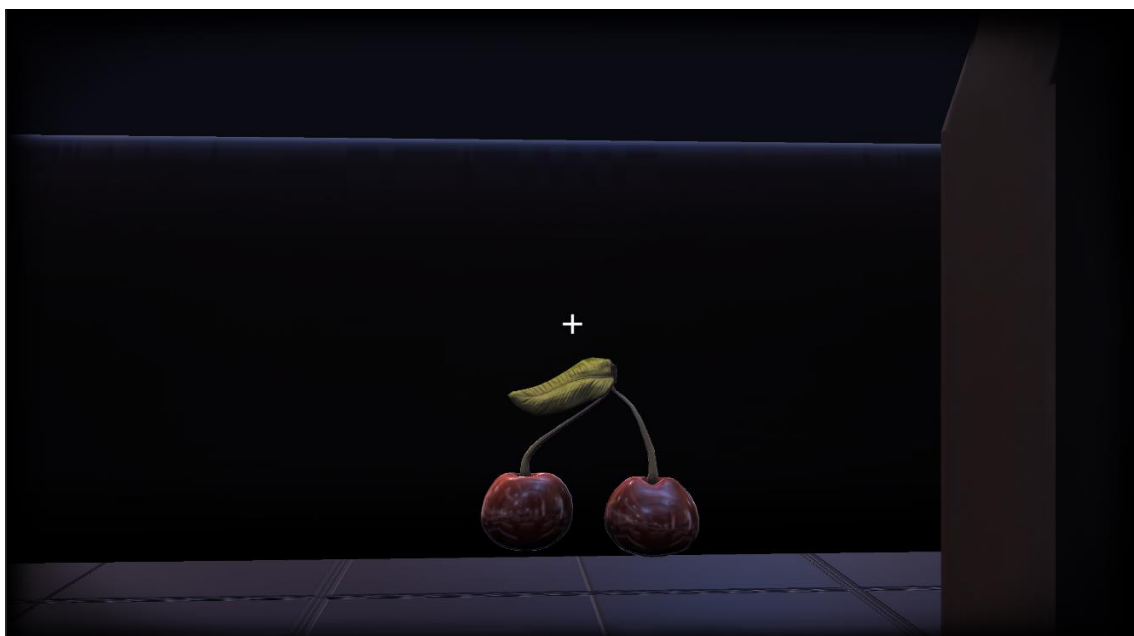


圖 4-14 遊戲中找到通關道具

第五章 結論

透過這款遊戲讓遊玩過的玩家更了解憂鬱症並不是一個恐怖的絕症，能使玩家能夠更深入地了解憂鬱症的症狀和影響。

研究表明，透過遊戲來傳達心理健康問題是一種有效的方法。玩家可以通過遊戲角色的視角，模擬和體驗憂鬱症患者的情感和心理狀態。這種身臨其境的體驗可以幫助非患者更好地理解憂鬱症，增加對患者的同理心和同情心。

在製作遊戲時有遇到許多 Unity 問題在我自學下有許多問題我無法很直觀的去解決，都以迂迴式的方法解決這也讓我消耗大量的時間在解決問題，遊戲進度在後期都很難趕上期望時間但幸好有黃國華教授的幫助我在一些問題上有很大的突破，雖然遊戲內容跟理想有些的差距但我也盡全力做出能讓評審老師及學弟妹們值得一試的作品。

遊戲已完成三個關卡並有確定的機制，鬼也會確實追人觸發也都正常發生，由於只有我一人製作許多內容製作時間相當緊湊能順利完成花了我相當心力。

我希望我的遊戲最終能以 VR 的形式完成遊戲設計上會以第一人稱為主要目標，還可以有更多樣化的敵人及關卡以及更完善的內容。

參考文獻

[1]L4D2 惡靈勢力 2，取自維基百科

<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%B1%82%E7%94%9F%E4%B9%8B%E8%B7%AF2>

[2]原神，取自維基百科

<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%8E%9F%E7%A5%9E>

[3]Valheim 瓦爾海姆，取自維基百科

<https://en.wikipedia.org/wiki/Valheim>

[4]Bad 2 Bad，取自巴哈姆特

<https://forum.gamer.com.tw/A.php?bsn=77191>

[5]引用自:珍惜生命 認識憂鬱症 (smh.org.tw)

[6]角色模型來源自 unity 商店免費模組

[Chomp Man - 3D Game Kit & Tutorial | Tutorials | Unity Asset Store](#)

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/fantasy/stylized-npc-peasant-nolant-demo-252440>

