

資訊科技及通訊業 《 能力標準說明 》 能力單元

「營運管理」職能範疇

名稱	設計角色
編號	107925L4
應用範圍	這個能力單元適用於所有參與遊戲角色設計的數碼媒體科技從業員。遊戲角色是遊戲的一大挑戰，而遊戲需要角色作為進入其虛擬世界的通道。角色同時提供一眾多姿多彩的人物，各具個性及動機。這個能力單元關注遊戲藝術家創造這些遊戲角色所需的能力，以及需要作出的考慮及所進行的活動。
級別	4
學分	3
能力	<p>表現要求</p> <p>1. 有關遊戲角色的知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 了解由遊戲開發團隊準備的遊戲規格及遊戲的詳細要求</li> <li>● 了解目前的行業趨勢及玩家對遊戲角色的喜惡</li> <li>● 了解公司就有關事項作出的預算及資源安排</li> <li>● 熟悉設計及創作遊戲角色所用的技術，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 擁有廣而深的動畫知識</li> <li>○ 能處理電腦圖形及立體模型</li> <li>○ 具備插畫師、概念藝術家、動畫師及遊戲藝術家的知識及技能</li> <li>○ 能匯聚不同領域的技能，創造出活潑動人、面面俱全的角色</li> </ul> </li> <li>● 具備勝任遊戲角色設計師的個人特質，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 富想像力及創造力</li> <li>○ 注重細節</li> <li>○ 可靠</li> <li>○ 喜歡應對艱鉅工作帶來的挑戰</li> </ul> </li> </ul> <p>2. 設計遊戲角色</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 基於如以下的考慮及行動，對遊戲角色進行背景規劃： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 角色參與故事其中</li> <li>○ 遊戲人物扮演的角色是遊戲人物的基礎</li> <li>○ 確保扮演主角投入遊戲世界之中會玩得開心</li> <li>○ 設計含動態的角色的外觀及感覺</li> <li>○ 通過書寫角色的過去及未來來描述角色的故事</li> <li>○ 把角色放進敘述的背景及環境中，為他們注入生命及深度</li> <li>○ 想像並繪畫出角色的草圖</li> </ul> </li> <li>● 進行以下的步驟，以設計遊戲的角色： <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 確定人物在遊戲中扮演的角色及他們在遊戲中的意義</li> <li>○ 決定角色的性別以解放他一半的個性</li> <li>○ 決定角色的性格類型，例如： <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 積極進取、善良，或兩者兼備</li> <li>■ 勤奮或慢吞吞</li> <li>■ 性格開朗，容易接受事物與否</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

## 資訊科技及通訊業 《能力標準說明》 能力單元

### 「營運管理」職能範疇

	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 決定角色的強項及弱項，例如：<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 強壯或瘦弱</li><li>▪ 是否有智慧</li><li>▪ 喜歡與人交往或孤傲不群</li></ul></li><li>○ 探索這個角色與遊戲中其他角色之間的關係</li><li>○ 確定利用這個角色玩遊戲的風格</li><li>○ 探索根據這種性格特徵創造更多角色的可能</li><li>● 根據遊戲方面的考慮，如主題、時段及種類，進一步定義遊戲角色的特徵，例如：<ul style="list-style-type: none"><li>○ 角色應該會穿甚麼</li><li>○ 他可能擁有哪些裝備/武器</li><li>○ 角色可能如何行事</li><li>○ 遊戲中的一般人群及敵人等</li></ul></li><li>● 確定角色的優先次序，例如：<ul style="list-style-type: none"><li>○ 主角</li><li>○ 配角</li><li>○ 閒角，如此類推</li></ul></li><li>● 確定角色的動畫的實際表現方式，以確立角色的性格特徵，例如：<ul style="list-style-type: none"><li>○ 角色走路的方式</li><li>○ 角色的個人動作</li><li>○ 角色的手勢及面部表情</li></ul></li><li>● 整合上述考慮因素及決定，記錄在遊戲角色設計建議書中。向遊戲開發團隊或管理層展示建議，以便他們進行檢視及審批</li></ul> <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 經常全力以赴，進行所有與遊戲角色設計有關的工作</li><li>● 經常根據遊戲規格的要求進行遊戲角色設計，並把潛在玩家的利益放在各種考慮因素中的首位</li></ul>
評核指引	此能力單元的綜合成效要求為： <ul style="list-style-type: none"><li>● 能夠在限定的時間及預算內，以合符規格要求的情況下，完成遊戲角色設計的任務</li><li>● 能夠為有關的遊戲設計出合適的角色，並滿足遊戲規格中所有既定的要求</li></ul>
備註	