

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"> ● 了解由遊戲開發團隊準備的遊戲規格及遊戲的詳細要求 ● 了解目前的行業趨勢及玩家對遊戲角色的喜惡 ● 了解公司就有關事項作出的預算及資源安排 ● 熟悉設計及創作遊戲角色所用的技術，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 擁有廣而深的動畫知識 ○ 能處理電腦圖形及立體模型 ○ 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 ○ 能匯聚不同領域的技能，創造出活潑動人、面面俱全的角色 ● 具備勝任遊戲角色設計師的個人特質，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 富想像力及創造力 ○ 注重細節 ○ 可靠 ○ 喜歡應對艱鉅工作帶來的挑戰 <p>2. 設計遊戲角色</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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"> ○ 角色參與故事其中 ○ 遊戲人物扮演的角色是遊戲人物的基礎 ○ 確保扮演主角投入遊戲世界之中會玩得開心 ○ 設計含動態的角色的外觀及感覺 ○ 通過書寫角色的過去及未來來描述角色的故事 ○ 把角色放進敘述的背景及環境中，為他們注入生命及深度 ○ 想像並繪畫出角色的草圖 ● 進行以下的步驟，以設計遊戲的角色： <ul style="list-style-type: none"> ○ 確定人物在遊戲中扮演的角色及他們在遊戲中的意義 ○ 決定角色的性別以解放他一半的個性 ○ 決定角色的性格類型，例如： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 積極進取、善良，或兩者兼備 ▪ 勤奮或慢吞吞 ▪ 性格開朗，容易接受事物與否

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"> ○ 決定角色的強項及弱項，例如： <ul style="list-style-type: none"> ▪ 強壯或瘦弱 ▪ 是否有智慧 ▪ 喜歡與人交往或孤傲不群 ○ 探索這個角色與遊戲中其他角色之間的關係 ○ 確定利用這個角色玩遊戲的風格 ○ 探索根據這種性格特徵創造更多角色的可能 ● 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"> ○ 角色應該會穿甚麼 ○ 他可能擁有哪些裝備/武器 ○ 角色可能如何行事 ○ 遊戲中的一般人群及敵人等 ● 確定角色的優先次序，例如： <ul style="list-style-type: none"> ○ 主角 ○ 配角 ○ 閒角，如此類推 ● 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"> ○ 角色走路的方式 ○ 角色的個人動作 ○ 角色的手勢及面部表情 ● 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 <p>3. 展示專業精神</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 經常全力以赴，進行所有與遊戲角色設計有關的工作 ● 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
評核指引	<p>此能力單元的綜合成效要求為：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● 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
備註	