

東南科技大學

數位遊戲設計系

專題製作

幻界と視界

Imagine and Vision

學生	:	陳園瑄	40725043
		黃俊豪	40725072
		彭俊瑋	40725033
		張瑋麟	40725045
		鄭凱文	40725066

指導老師 : 許加文 老師

中華民國 110 年 5 月

# 目 錄

目 錄.....	I
表 目 錄 .....	II
圖 目 錄 .....	II
1. 遊戲概述 .....	1
1.1. 遊戲介紹： .....	1
1.2. 遊戲類型： .....	1
1.3. 遊戲特色： .....	1
1.4. 遊戲玩法： .....	1
2. 市場分析 .....	2
2.1. 目標市場分析 .....	2
(1)市場定位 .....	2
(2)市場趨勢 .....	2
2.2. 團隊 SWOT 分析： .....	2
2.3. 相同遊戲類型比較、分析 .....	3
3. 遊戲世界架構 .....	4
3.1. 世界觀 .....	4
3.2. 遊戲劇情發展 .....	4
4. 遊戲設定 .....	7
4.1. 角色美術 .....	7
4.2. 場景設定 .....	9
5. 遊戲系統 .....	13
5.1. 存檔系統 .....	13
5.2. 故事系統 .....	13
6. 操作和介面 .....	14
6.1 操作方式 .....	14
6.2 遊戲介面 .....	14
7. 遊戲開發規劃 .....	17
7.1. 開發工具 .....	17
(1) Live2d cubism： .....	17
(2) SAI： .....	17
(3) Photoshop： .....	17
(4) Unity .....	18
7.3. 實施進度甘特圖 .....	20
8. 結論.....	21
9. 參考資料 .....	22

## 表 目 錄

表 1：SWOT.....	2
表 2：遊戲比較表.....	3
表 3 角色資訊.....	7
表 4：分工表.....	19
表 5：甘特圖.....	20

## 圖 目 錄

圖 1：主角夏凜安.....	7
圖 2：廣播部部长楊旻丞.....	8
圖 3：副班代米歆語.....	8
圖 4：新生助教高京祐.....	9
圖 5：主畫面背景.....	9
圖 6：導師辦公室場景.....	10
圖 7：學校場景.....	10
圖 8：學校場景 2.....	11
圖 9：圖書館場景.....	12
圖 10：圖書館場景 2.....	12
圖 11：遊戲流程圖.....	13
圖 12：劇情流程.....	13
圖 13：主畫面.....	14
圖 14：場景一.....	14
圖 15：場景二.....	15
圖 16：場景三.....	15
圖 17：場景四.....	16
圖 18：選項場景.....	16

# 1. 遊戲概述

## 1.1. 遊戲介紹：

幻界と視界 Imagine and Vision 是一款視覺小說類型的遊戲，透過這種方式呈現故事的劇情，來轉述生活中所遇到的事物。將「幻想と視界」為遊戲名稱的目的在於遊戲內所呈現的內容，有幻想世界的元素加上視覺小說的傳達方式，玩家能夠在遊玩中觀看劇情

## 1.2. 遊戲類型：

2D、動畫視覺文字遊戲

## 1.3. 遊戲特色：

(1)有趣的劇情內容，自由的遊戲路線。

(2)從劇情中的對話，感受角色們的喜怒哀樂。

## 1.4. 遊戲玩法：

(1)隨著劇情的推移，體會到角色的際遇，獲得啟發。

(2)推測角色的內心想法、劇情中玩家的選擇不同，劇情就會有不一樣的走向。

## 2. 市場分析

### 2.1. 目標市場分析

#### (1) 市場定位

現今大多數人喜歡看小說，有分為看得懂和看了不是很懂，部分人可能無法透過文字更深入的來了解劇情，如果能夠加上**圖片動畫及遊戲**的輔佐，變成單人的**劇情小說遊戲**，更能吸收劇情同時獲得趣味性。

#### (2) 市場趨勢

獨立遊戲(Indie Game)規模不斷擴大，台北國際電玩展主辦單位台北市電腦公會觀察，近3年參展的全球**獨立遊戲**團隊平均**年增17%**，而本土獨立遊戲參展家數都有**13%以上的成長**，顯示愈來愈多開發者投入。

### 2.2. 團隊 SWOT 分析：

表 1：SWOT

	優勢 S	劣勢 W
內部	1. 所有人員都對產業市場熟悉，有較低的溝通成本 2. 美術人員有製作經驗 3. 模型製作週期相對較短	1. 沒有程式腳本背景的製作人員 2. 沒有開發資金 3. 沒有人脈宣傳 4. 人員建置不完善
	機會 O	威脅 T
外部	1. 國內市場較無人競爭 2. 新興技術有在企業間有高討論度 3. 業內社群緊密交流	1. 國內市場萎靡 2. 產業相關技術鮮為人知 3. 獨立開發技術成本高

## 2.3. 相同遊戲類型比較、分析

表 2：遊戲比較表

	方根書簡	蒼之彼方的四重奏	幻想と視界
劇情	✓	✓	✓
自行選擇分支	✓	✓	✓
R18 劇情		✓	
2DLIVE 動畫			△
真實結局/隱藏劇情	✓	✓	✓
女性視角			✓
多角色支線劇情		✓	△
使用道具	✓		
異性對象	✓	✓	
語言選擇	✓	✓	△
在地化劇情	✓		✓

PS：✓表示有相同功能；△表示預定規劃(技術克服中)

## 3. 遊戲世界架構

### 3.1. 世界觀

「幻想と視界」是已發行的架空直播軟體。

直接抓取現實世界軸，構思是架空人物，直接對齊世界觀，發想出女主人公透過使用「幻想と視界」在周遭發生的故事、自身的成長，來映射出現實環境的校園生活。

### 3.2. 遊戲劇情發展

#### 序

網路可說是現代人生活不可缺少的一環，也可以說是代表現代人的象徵；網路的到來也為人增添了許多便利性：可隨時隨地的聯絡他人、及時的接收新聞時事、在家中不必外出也可以享用美食、遊玩遊戲等，除了這些生活上的方便之外，也有一項潮流正藉由著網路發光發熱，那便是「直播」；直播有別於以往電視節目不同，直播更在乎的是臨場反應、跟觀眾的即時互動等，而隨著直播的崛起也有不少人為其開發軟體，想為這些直播的人們打造一個專屬的平台供其發揮，如廣為人知的「Yaotube」、「Taitch」等，「幻想と視界」也是一款廣受大眾喜愛的直播軟體，他與其他知名直播軟體的差異點在於，它可透過掃描技術將人們的樣貌塑造成二次元的角色，而這樣的目的是在於有的人不想曝光在鏡頭前面，因此開直播的時候會缺少直播主本人的鏡頭畫面，這款直播軟體所帶來如此方便的內建設定，可說是解決了不少這類型實況主的煩惱。

提到了直播，直播的成功也並全是網路的功勞，在直播的另一方有著一群可說是跟它互相生存的人們，沒有這些人的存在也不會有今天直播成功的地步，那些人便是「直播主」；世上有各式各樣的直播主在進行直播，這些直播主透過自己塑造的個人特色，吸引著來自世界各地不同的觀眾們收看，直播聊天、唱歌、跳舞、美食試吃、新品開箱、玩遊戲等，有一名女性從小便在這樣的環境下成長，成為了這個全民娛樂的無數配角之一。

始

開學日

進入了讀書之秋的九月份，學生們開始陸續開學了，在逐漸收起玩心，回到校園適應環境的時刻，卻有一位不怎麼收心的女孩，她的名字叫做安安，今天高中畢業，正準備上大學，不，應該說今天是開學日才對。

最近這名少女的興趣又多了一項，那就是看直播，像新婚夫妻的蜜月期般，從早上搭車上學視線就沒有離開過手機螢幕，連開學典禮班上選幹部都沒注意到，沉迷度日可見一斑。

班務的發展就像是你我的人生莫非定律一樣，安安因班會過於認真在其他事務上，被新生助教作票沒發現，被選為班級的班代，本人被三讀無異議當選後，受到班導交代在助教的陪伴下到學校的各個處室洽公，隨著身上任務一件一件完成，災難性的一天才正式結束。

### 社團的惡鬼交替日

經過了災難般的開學適應期，安安在上課之餘無聊的時間還是看直播打發，不過今天學校上課的時間特別短，正當大家都覺得沒課可以閃人的時候，學校的廣播響起了不祥的通知，廣播告知著接下來的時間都是配給學校社團推廣與招生的時間，整整一個下午。

當安安與同學束手無策腦筋踏入死胡同之時，就像每個故事一樣，一定要有的帥哥出現了，幾經交談之後，了解了她們的困難，打算伸出援手，頓時像陽光般耀眼的他，居然是剛剛在廣播裡面聽到的那個聲音，在他的仔細說明之後，安安才知道學校的廣播是學生會底下的一個部門負責——又名廣播部。

#### 分歧線 A

又過了一番交談之後，學長成功說服她們把名字寫在執行委員的名單上。

#### 分歧線 B

被同學說服的安安拒絕了學長的邀請，並且前往社團招生廣場所在地，打算來場硬仗。

#### 分歧線 B

社團的惡鬼交替日。續

來到陳列廣場的安安正與同學討論著要加入什麼樣的社團，在一邊參觀的同時，也逐漸的認知到對自己的認識是相當不足的，打量著身旁的同學，發現自己對於大學生活還是一個隨便的態度。

#### 分歧線 C

最後在同學的邀約加入了一個不太會被活動綁住時間的——————影片賞析社。



#### 分歧線 D

在痛定思痛的同時，安安決定不再人云亦云的走安全路線，她婉拒了同學的邀請，決定尋找自己的出入，在這過程中遇見了擔任新生助教的學長。社團的惡鬼交替日。再續

歷史總是驚人的相似，再次碰撞的兩個人，有一搭沒一搭的瞎聊了起來，安安本來是這樣想的，沒想到學長此時卻語出驚人，原來他們兩人有相似的興趣，個性強勢的學長，提出邀約找安安一起進行社團活動。

#### 分歧線 E

面對邀約的安安，在注意到了這個社團可能滿足了她的需求條件，因此接受了邀請加入，並期許能在當中找到自己的出入。

## 4. 遊戲設定

### 4.1. 角色美術

表 3 角色資訊


 <p>圖 1：主角夏凜安</p>	<p>從小大家都叫她安安，個性開朗隨和，不太喜歡表達意見，深怕麻煩，有著一旦出現關鍵時刻，事情就會出包的專長。</p> <p>只要出現有興趣的事情就會進入認真狀態仔細研究，常常因此忽略周遭環境發生的大小事件，常常因此被朋友捉弄。</p>
---	--



圖 2：廣播部部长楊旻丞

督道大學的大三學生，擔任廣播部的部長，是一位個性爽朗、熱情，非常有責任感，凡事都會拚盡全力的去完成，能透過口語敘述讓聽眾對事物產生共鳴，也因為這樣使人容易被說服。



圖 3：副班代米歆語

督道大學的大一學生，與安安是同班同學擔任班上的副班代，是個具有企圖心富有行動力，想要掌控自己擁有的與想要的事物，所以凡事都會計畫好後再執行，朋友與老師都非常愛戴她，但只要事情出現變卦或自己的計畫無法掌控時，會非常慌亂，變得無法處理任何事。



圖 4：新生助教高京祐

## 4.2. 場景設定



圖 5：主畫面背景



圖 6：導師辦公室場景



圖 7：學校場景



圖 8：學校場景 2

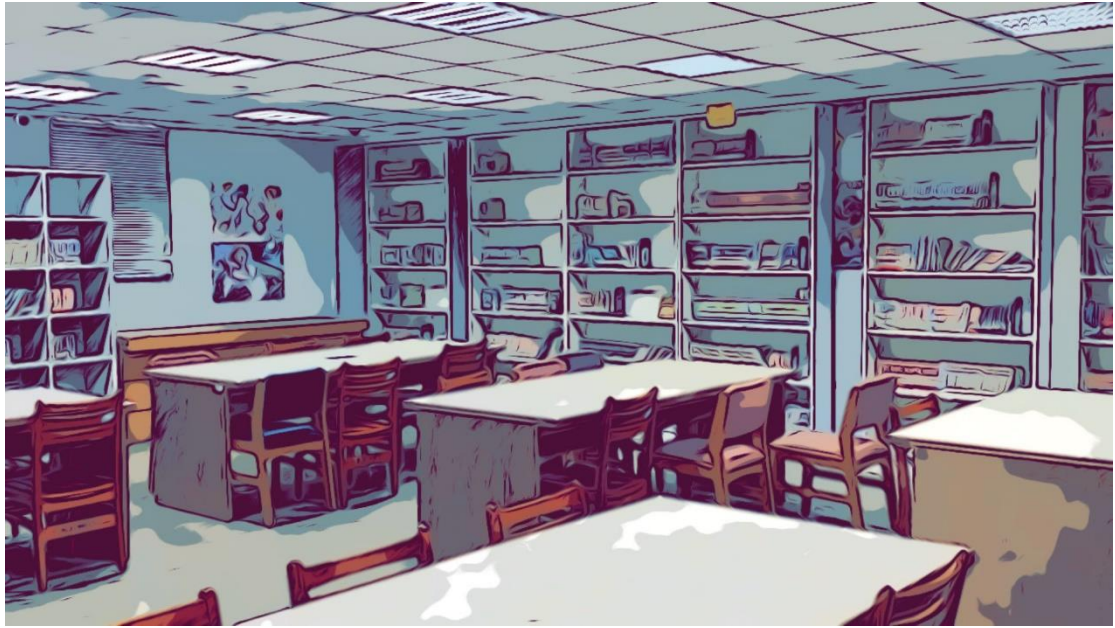


圖 9：圖書館場景



圖 10：圖書館場景 2

## 5. 遊戲系統

### 5.1. 存檔系統

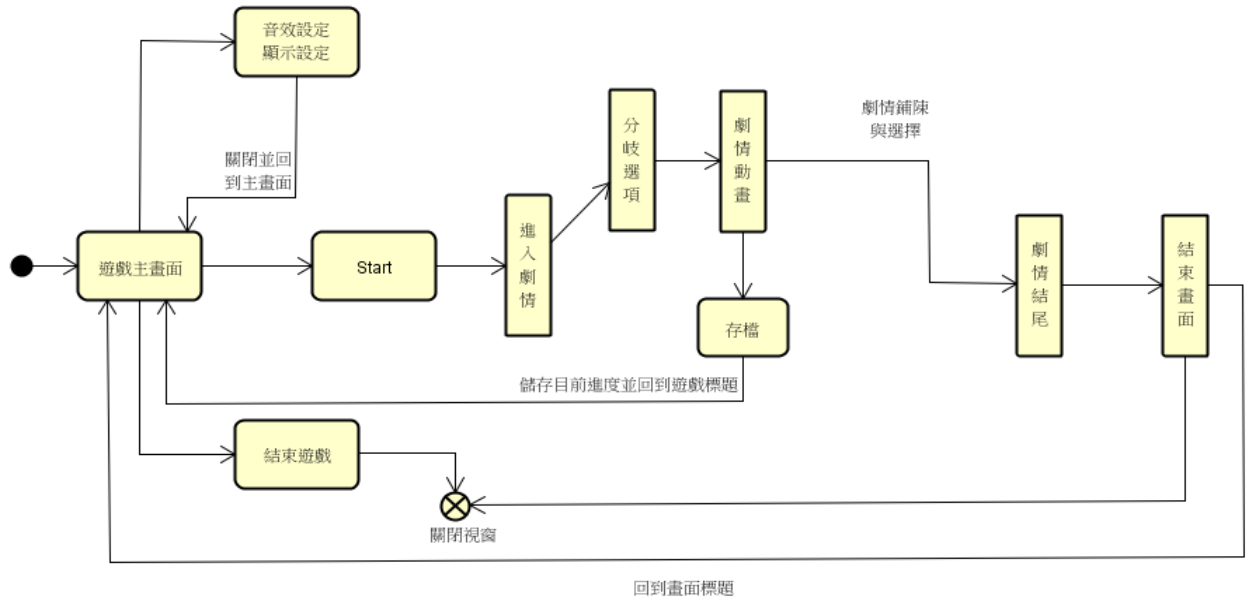


圖 11：遊戲流程圖

### 5.2. 故事系統

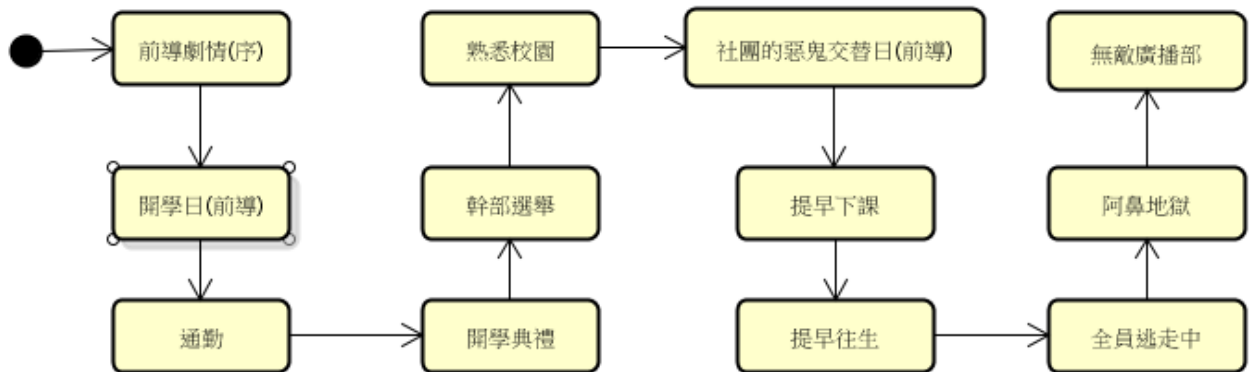


圖 12：劇情流程



## 6. 操作和介面

### 6.1 操作方式

- ESC：加速對話
- 滑鼠左鍵：點擊對話框進行下一步
- 方向鍵：選擇選項與答覆

### 6.2 遊戲介面



圖 13：主畫面



圖 14：場景一



圖 15：場景二



圖 16：場景三



圖 17：場景四



圖 18：選項場景

## 7. 遊戲開發規劃

### 7.1. 開發工具

#### (1) Live2d cubism :

Live2D 是一種應用於電子遊戲的繪圖渲染技術，由日本 Cybernoids 公司開發。Live2D Cubism 的工作原理是通過將一系列的 2D 圖像進行平移、旋轉和變形等操作，生成一個具有自然動畫效果的可動人物模型。由於 Live2D 只需一系列 2D 原圖即可生成具有類似於 3D 動畫效果的模型，比 3D 建模耗費的時間和成本更少，因此受到很多遊戲製作者，特別是低成本 AVG 和手遊作者的喜愛。另外，Live2D 生成的模型相對於真正的 3D 模型，可以更好地還原手繪風格。

#### (2) SAI :

SAI 是由日本 SYSTEMAX 公司銷售的一款繪圖軟體，畫板可以 360 度旋轉、翻轉畫布，可以以任意角度旋轉畫布，在一邊作畫時可隨時旋轉畫布。縮放時反鋸齒，以及墨線功能。包含噴槍、水彩筆、馬克筆等柵格化繪圖工具，以及向量繪圖工具。此外，可設定在繪圖時不讀取滑鼠坐標，直接使用數位繪圖板坐標進行定位。

抖動修正功能改善用手繪方式在數位繪圖板上畫圖時對線條的影響。

使用向量化的向量繪圖工具，可以對筆畫、錨點、筆壓效果進行編輯。使用鋼筆圖層，可在繪製曲線後對曲線進行反覆編輯，像 Photoshop 的鋼筆工具那樣。內部以 16 進位格式處理 RGB 和 alpha 圖層資訊。

#### (3) Photoshop :

Photoshop 是一個由 Adobe 開發和發行的影像處理軟體。它可以編輯和合成多個圖層中的點陣圖，支援圖層遮罩、影像合成和包含 RGB、CMYK、CIELAB、專色通道和雙色調等多種顏色模型。PS 圖象處理軟體對許多圖形檔案格式都有支援，並且它也使用自己的 PSD 和 PSB 檔案格式來支援上述所有功能。除了點陣圖之外，它還具有編輯或彩現文字、向量圖形（特別是通過剪輯路徑）、3D 圖形和影片。

#### (4) Unity

Unity 是由 Unity Technologies 研發的跨平台 2D/3D 遊戲引擎，可用於開發 Windows、MacOS 及 Linux 平台的單機遊戲，PlayStation、Xbox、Wii、任天堂 3DS 和 Switch 等遊戲主機平台的電動遊戲，以及 iOS、Android 等行動裝置的遊戲。Unity 所支援的遊戲平台還延伸到了基於 WebGL 技術的 HTML5 網頁平台，以及 tvOS、Oculus Rift、ARKit 等新一代多媒體平台。除可以用於研發電子遊戲之外，Unity 還廣泛用作建築視覺化、即時三維動畫等類型互動內容的綜合型創作工具。

## 7.2. 團隊分工

表 4：分工表

程式	陳園瑄	黃俊豪	彭俊瑋	鄭凱文
美術	張瑋麟	陳園瑄		
企劃	彭俊瑋	黃俊豪	陳園瑄	
測試	張瑋麟	鄭凱文		
劇本	陳園瑄			

### 7.3. 實施進度甘特圖

表 5：甘特圖

專題實施進度表											
專題執行之具體項目	109 年					110 年					
	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月
確認專題題目											
相關資料蒐集											
場景設計/故事大綱/對話劇本											
角色造型設計											
道具設計											
腳本設計											
企劃書製作及投影片製作											
遊戲測試											
專題介紹短片製作											
期末報製作告及投影片製作											

## 8. 結論

這次專題，我們製作了一個 2D 遊戲，編寫企劃的過程以及編寫劇本，碰到許多的問題，但我們也都努力克服了，完成了企劃書。過程是相當有價值的，當製作完成時，心中的是相當開心的。本遊戲主要是在 PC 上遊玩，遊戲中登場人物以及遊戲遊玩的部分。將兩者放進宣傳影片中，雖然只有短短的幾分鐘，代表了我們整個專題的一個重點的所在，觀看的人也可以經由影片知道出場的人物，也可以算是一個預告片。

我們在製作的過程中，我們也查詢到許多視覺小說類型遊戲相關的資料，在查詢的過程中也漸漸了解了這種遊戲的魅力所在。我們也希望以後可以將我們的遊戲精進，讓我們製作的遊戲及描寫的劇情讓更多人看到。但是要進展到那個部份還沒有辦法，因為我們還是有很多東西需要學習的，短時間之內可能還沒有辦法去做，但是我們相信，持續精進我們的能力，總有一天我們的遊戲也會獲得注目。



## 9. 參考資料

HoloLive. (2020). HOLOMIRA. 日本: HoloLive.

kibitz. (2011 年 6 月 13 日). NOCBOL. 擷取自

<http://kibitz2550.blogspot.com/2011/06/blog-post.html>

kuroi. (2015). Live2D Cubism 2 中文說明書 . 擷取自

[http://sites.cybernoids.jp/cubism2\\_cn/user\\_tutorials](http://sites.cybernoids.jp/cubism2_cn/user_tutorials)