



東南科技大學  
數位遊戲設計系  
專題製作

**Dream Lands**

團隊成員：  
姜俐 40725001  
蔣孟燁 40725008  
簡麗娟 40725014

指導老師： 蔡佳麟 老師

中華民國 110 年 6 月

## 摘要

遊戲中玩家操縱主角並轉化為貓時，能藉由牠的雙眼看看這世界，不只是動物和人的情感描繪，在場景上配合著故事進行而有所變化，希望大家能設身處地的為其他(她)動物著想。遊戲整體以虛實兩個風格作為轉換，玩家以操控主角以貓的視角探索世界，真實與夢境互相聯繫著，藉著玩家的帶領，會發現更多關於主角的過去。

## **Abstract**

When the player manipulates the main character and transforms it into a cat, he can see the world through his eyes, not just the emotional depiction of animals and people, but also change the scene with the story, hoping that everyone can be in place for the attention of other animals. The game as a whole to virtual two styles as a conversion, the player to manipulate the protagonist to explore the world from the perspective of the cat, real and dream linked to each other, through the player's leadership, will find more about the protagonist's past.

## 目錄

|                       |              |
|-----------------------|--------------|
| 目錄.....               | i-ii         |
| 表目錄.....              | iii          |
| 圖目錄.....              | iv-v         |
| <b>一、企劃目標.....</b>    | <b>1-2</b>   |
| 1-1 研究目的與動機 .....     | 1            |
| 1-2 遊戲基本概述 .....      | 1            |
| 1-3 專題實施進度表 .....     | 2            |
| 1-4 工作分配 .....        | 2            |
| <b>二、參考文獻與分析.....</b> | <b>3-6</b>   |
| 2-1 相關遊戲分析 .....      | 3-4          |
| 2-2 目標市場分析 .....      | 5            |
| 2-3 SWOT 分析 .....     | 5            |
| 2-4 開發軟體.....         | 6            |
| <b>三、遊戲概述.....</b>    | <b>7-8</b>   |
| 3-1 遊戲世界觀與故事.....     | 7            |
| 3-2 遊戲對話 .....        | 7            |
| 3-3 遊戲特點 .....        | 8            |
| 3-4 系統規格 .....        | 8            |
| <b>四、遊戲機制.....</b>    | <b>9-11</b>  |
| 4-1 遊戲類型.....         | 9            |
| 4-2 遊戲操作.....         | 9            |
| 4-3 遊戲方式.....         | 9            |
| 4-4 遊戲流程圖.....        | 9            |
| 4-5 關卡設定與流程圖.....     | 10           |
| 4-6 聲音與音效.....        | 11           |
| <b>五、遊戲美術.....</b>    | <b>12-20</b> |
| 5-1 主角 .....          | 12-13        |
| 5-2 場景 .....          | 14-18        |
| 5-3 道具 .....          | 19-20        |

|                        |              |
|------------------------|--------------|
| <b>六、操作及介面規劃</b> ..... | <b>21-29</b> |
| 6-1 主選單與功能選單.....      | 21           |
| 6-2 操作教學.....          | 22           |
| 6-3 遊戲介面.....          | 22-24        |
| 6-4 UI/UX 及物件.....     | 24-28        |
| 6-5 對話系統.....          | 29           |
| <b>七、結論與展望</b> .....   | <b>30</b>    |
| <b>八、參考文獻</b> .....    | <b>31</b>    |
| <b>附件一、遊戲劇本</b> .....  | <b>32-35</b> |

## 表目錄

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| 表 1-1. 專題進度表 .....       | 2     |
| 表 1-2. 工作分配 .....        | 2     |
| 表 2-1. S. T. P 分析表 ..... | 5     |
| 表 2-2. SWOT 分析 .....     | 5     |
| 表 2-3. 開發軟體 .....        | 6     |
| 表 3-1 遊戲對白 .....         | 7     |
| 表 5-1. 道具表 .....         | 19-20 |
| 表 6-1. UI .....          | 24-28 |

## 圖目錄

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 圖 2-1. 無名的貓封面 .....            | 3  |
| 圖 2-2. 無名的貓遊戲畫面 .....          | 3  |
| 圖 2-3. Journey 風之旅人封面 .....    | 4  |
| 圖 2-4. 風之旅人遊戲畫面 .....          | 4  |
| 圖 2-5. Gris .....              | 5  |
| 圖 2-6. Photoshop .....         | 6  |
| 圖 2-7. PaintTool SAI .....     | 6  |
| 圖 2-8. Illustrator .....       | 6  |
| 圖 2-9. CLIP STUDIO PAINT ..... | 6  |
| 圖 2-10. Unity .....            | 6  |
| 圖 2-11. Visual Studio .....    | 6  |
| 圖 2-12. After Effects .....    | 6  |
| 圖 2-13. Premiere Pro .....     | 6  |
| 圖 4-1. 遊戲流程圖 .....             | 9  |
| 圖 4-2. 關卡流程圖 .....             | 10 |
| 圖 5-1. 角色設定圖-人 .....           | 12 |
| 圖 5-2. 角色設定圖-色彩分布 .....        | 13 |
| 圖 5-3. 角色設定圖-貓 .....           | 13 |
| 圖 5-4. 現實場景概念圖 .....           | 14 |
| 圖 5-5. 夢境場景概念圖 .....           | 14 |
| 圖 5-6. 夢境場景概念圖 .....           | 14 |
| 圖 5-7. 夢境場景概念圖 .....           | 14 |
| 圖 5-8. 夢境-前景 .....             | 15 |
| 圖 5-9. 夢境-中景 .....             | 15 |
| 圖 5-10. 夢境-遠景 .....            | 16 |
| 圖 5-11. 夢境場景 .....             | 16 |
| 圖 5-12. 美術概念圖 .....            | 17 |
| 圖 5-13. 現實場景 .....             | 17 |
| 圖 5-14. LOGO 草圖 .....          | 18 |
| 圖 5-15. LOGO 完成圖 .....         | 18 |
| 圖 5-16. 碎片道具 .....             | 19 |
| 圖 5-17. 魚玩偶 .....              | 19 |
| 圖 5-18. 空罐頭 .....              | 20 |
| 圖 5-19. 愛心小手 .....             | 20 |
| 圖 5-20. 緞帶 .....               | 20 |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 圖 6-1. 主選單 .....         | 21 |
| 圖 6-2. 設定選單 .....        | 21 |
| 圖 6-3. 現實畫面 .....        | 22 |
| 圖 6-4. 關卡選擇 .....        | 22 |
| 圖 6-5. 關卡動畫 .....        | 23 |
| 圖 6-6. 夢境場景 .....        | 23 |
| 圖 6-7. 破關畫面 .....        | 24 |
| 圖 6-8. 設定 .....          | 24 |
| 圖 6-9. 門 .....           | 25 |
| 圖 6-10. 切換按鈕 .....       | 25 |
| 圖 6-11. 夢境及現實場景切換 .....  | 26 |
| 圖 6-12. 過關 .....         | 26 |
| 圖 6-13. 過關 UI .....      | 27 |
| 圖 6-14. 過關 UI-返回按鈕 ..... | 27 |
| 圖 6-15. 主角頭像 .....       | 28 |
| 圖 6-16. 頭像框 .....        | 28 |
| 圖 6-17. 人物頭像表情 .....     | 28 |
| 圖 6-18. 對話框 .....        | 29 |
| 圖 6-19. 提示 .....         | 29 |
| 圖 6-20. 提示對話框 .....      | 29 |
| 圖 6-21. 對話框 UI .....     | 29 |

## 一、企劃目標

### 1-1 研究目的與動機

#### 創作動機

當今社會對於動物保護的議題很是關心，每當發生虐待動物的案件時總能看見許多人伸出援手，人與動物之間的聯繫不單單僅次於主人和寵物，也是重要的家人，有些人只把動物和人分為階級關係，流浪動物因此受到傷害，我們希望在遊戲中玩家能用動物的角度去看待牠們面臨的隱性問題，不單純只是看到表面上我們認為的那副情境。

#### 研究目的

不管身處人生的何種階段，遇到的人事物都可能成為自己生命中很重要的部分，遊戲劇情以貓和人作為主角，從中代入現今社會遇到的問題，以及人與人之間相處的矛盾，希望藉由此遊戲能讓人省思、重視身邊的一切。

#### 其主要有三個目的：

1. 現代人壓力大，希望藉由此遊戲放鬆身心。
2. 做夢時總能夢到不可思議的人、事、物，藉由夢境作為遊戲的背景。
3. 遊戲風格以可愛、活潑的方式呈現，更吸引人遊玩。

### 1-2 遊戲基本概述

遊戲中以現實和夢境兩個場景為主軸，玩家在現實場景(圖 5-13)中以人的型態遊玩，在夢境(圖 5-11)時則是以貓的姿態，遊戲中玩家可透過收集物品來完成關卡，收集到關鍵物品還可以解鎖成就。

## 1-3 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       |       |     |      |      |      |       |     |     |     |     |     |
| 遊戲流程安排/關卡流程  |       |     |      |      |      |       |     |     |     |     |     |
| 角色設計/劇情撰寫    |       |     |      |      |      |       |     |     |     |     |     |
| 介面配置         |       |     |      |      |      |       |     |     |     |     |     |
| 道具設計         |       |     |      |      |      |       |     |     |     |     |     |
| LOGO/人物及場景繪製 |       |     |      |      |      |       |     |     |     |     |     |
| 遊戲腳本設計       |       |     |      |      |      |       |     |     |     |     |     |
| 劇情動畫         |       |     |      |      |      |       |     |     |     |     |     |
| 遊戲測試         |       |     |      |      |      |       |     |     |     |     |     |
| 企畫書撰寫        |       |     |      |      |      |       |     |     |     |     |     |
| 專題介紹短片製作     |       |     |      |      |      |       |     |     |     |     |     |
| 製作報告及投影片製作   |       |     |      |      |      |       |     |     |     |     |     |

(表 1-1 專題進度表)

## 1-4 工作分配

| 組員      | 工作內容                                 |
|---------|--------------------------------------|
| 簡麗娟(組長) | 企畫書/投影片撰寫、LOGO 設計、物件繪製、場景繪製、資料蒐集     |
| 蔣孟燁     | 遊戲流程、介面設計、劇情動畫、遊戲腳本設計、音樂音效設定、美術概念圖設計 |
| 姜俐      | 角色設定、劇情發想、角色動畫、對白設計、分鏡腳本、道具設計        |

(表 1-2 工作分配)

## 二、參考文獻與分析

### 2-1 相關遊戲分析

#### 相關主題

《無名的貓》由香港 Kotoba Games 推出的獨立遊戲，於 2020 年 4 月 11 日在 Google Play 平台上發佈，是款 2D 橫向平台捲軸動作遊戲，曾獲得 2018 年巴哈姆特 ACG 創作大賽中的佳作賞。[1]



(左圖 2-1 無名的貓封面，右圖 2-2. 無名的貓遊戲畫面，節至[2])

為歐美敘事風格的療癒系手遊，玩家控制貓在遊戲中找回如何重返主人身邊的方法。

遊戲畫面簡單乾淨，搭配原創的音樂，有達到視聽的饗宴，操作也不會太複雜，遊戲為免費遊戲，會穿插廣告，不會太頻繁，遊戲平衡也有做到，整體遊戲很精緻。

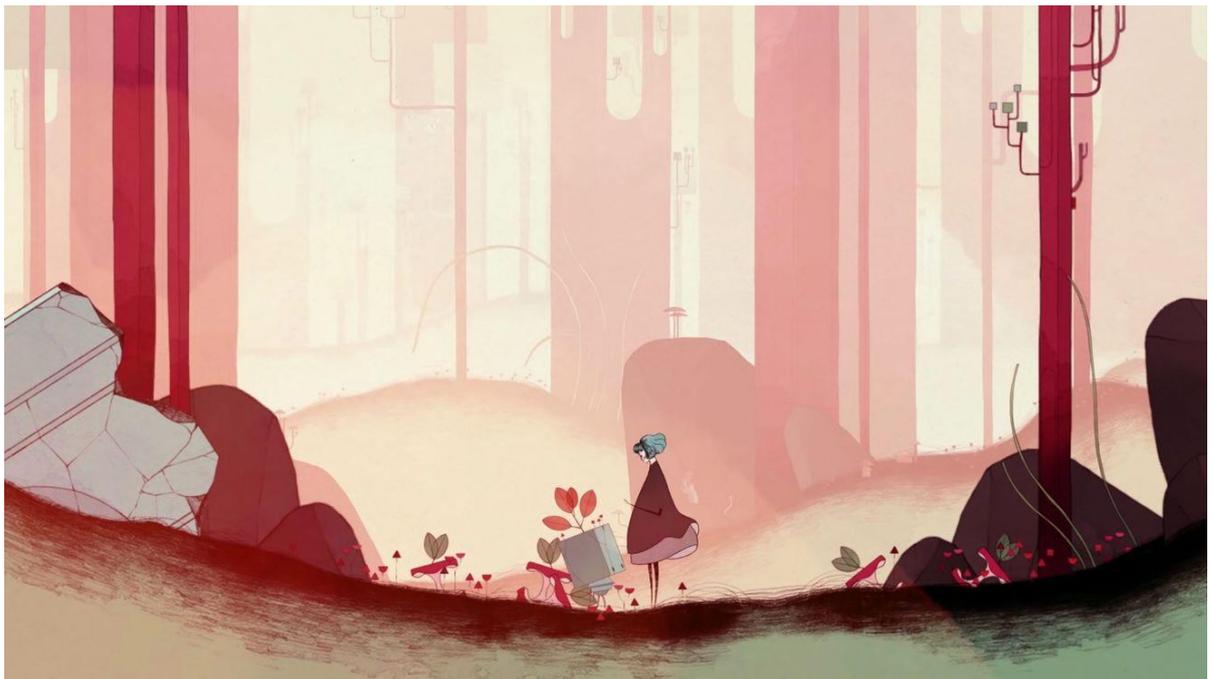
#### 遊戲風格參考

根據我們遊戲劇情，為讓我們的風格及整體色彩較為顯眼，我們找了風格比較獨特的遊戲作為參考。



(左圖 2-3 Journey 風之旅人封面，右圖 2-4. 風之旅人遊戲畫面，截至[3])

《Journey 風之旅人》是一款療癒心靈的冒險遊戲。遊戲中玩家將扮演一名旅人踏上一段波瀾壯闊的心靈之旅。[4]遊戲中沒有任何提示或對白，讓玩家專注於自由探索，場景壯麗讓玩家彷彿身處於孤獨中。



(圖 2-5. Gris，截至[4])

《Gris》遊戲色彩風格強烈，隱晦的劇情中藏著許多深意，當主角受了傷時，色彩轉為黯淡，事物也變得分崩離析，遊戲場景反應出主角的情感，具象化的心態轉換，遊戲的敘事手法及風格偏向藝術形式。

## 2-2 目標市場分析

S. T. P 分析：

|      |  |
|------|--|
| 市場區隔 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 鎖定喜歡動物的玩家。</li> <li>2. 鎖定喜歡手繪風劇情向的玩家。</li> </ol> |
| 目標市場 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 年輕族群為主。</li> <li>2. 以手機用戶為市場目標。</li> </ol>       |
| 市場定位 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 手繪風格作為遊戲的特色。</li> <li>2. 劇情內容發人省思。</li> </ol>    |

(表 2-1. S. T. P 分析表)

## 2-3 SWOT 分析

|   |  |
|---|--|
| S 優勢  | W 劣勢   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 美術較為充足。</li> <li>2. 參考遊戲範圍廣闊。</li> <li>3. 劇情和生活周遭貼近。</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全部人員偏向美術。</li> <li>2. 程式碼部分較不足。</li> <li>3. 劇情掌握較找不到定位。</li> </ol> |
| O 機會  | T 威脅   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲客群眾多。</li> <li>2. 手機遊戲下載方便。</li> <li>3. 風格吸引年輕族群。</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 同類型遊戲競爭多。</li> <li>2. 相關議題較為大眾，無獨特性。</li> </ol>                    |

(表 2-2. SWOT 分析)

## 2-4 開發軟體

| 開發工具   |  |
|--------|--|
| 人物及背景  |  <p>(圖 2-6. Photoshop)</p>  <p>(圖 2-7. PaintTool SAI)</p>           |
| 介面設計   |  <p>(圖 2-8. Illustrator)</p>  <p>(圖 2-9. CLIP STUDIO PAINT)</p>     |
| 遊戲內容製作 |  <p>(圖 2-10. Unity)</p>   |
| 程式碼    |  <p>(圖 2-11. Visual Studio)</p>  |
| 動畫製作   |  <p>(圖 2-12. After Effects)</p>  <p>(圖 2-13. Premiere Pro)</p> |

(表 2-3. 開發軟體)

### 三、遊戲概述

#### 3-1 遊戲世界觀與故事

主要是分為夢境和現實兩個世界，真實的世界以冷色調呈現，畢卡索藍色時期的氛圍是我們的靈感來源，虛幻的世界-夢境，則是以偏向彩度高及暖色調為主，風格以可愛和童話風作為整個夢境的核心。

有一個小孩子，他原本擁有一隻貓，小小的、黑色的、可愛的貓咪，最初在熱鬧街頭的一個角落，遇見了彼此。(附件一)

某天貓失蹤了，主角把自己關在房間許久，最後他選擇進入夢鄉，當他踏入夢境之中，他幻化成那隻貓，試圖從夢境中找尋牠的蹤跡。

#### 3-2 遊戲對話

| 第一章《Meet》                      |                                   |   |
|--------------------------------|-----------------------------------|---|
| 劇情                             | 畫面描述                              | 對白  |
| 當主角進入夢中，睜開眼發現身處陌生的環境           | 城鎮樣貌的場景，<br>主角起身，看了一眼周遭。          | 主角:我...我在...?<br>主角:這裡是哪裡...?<br>主角:我剛剛...明明...<br>主角:(沉默)                |
|                                | 主角動了動身，看向前方。                      | 主角:前進吧...<br>主角:要找到離開這裡的方法才行。   |
| 第二章《Again》                     |                                   |   |
| 劇情                             | 畫面描述                              | 對白  |
| 主角在經歷一段時間的探索，隨著撿到的物品，記憶也不斷地湧上來 | 主角遇見不明生物，開始逃跑。<br>逃跑過程摔倒，發現前方的物品。 | 神祕生物:不..要走..陪我們玩啊<br>..這裡很..棒吧..留下來<br>主角:快一點阿...東西在哪<br>主角:被那些生物抓到絕對會出事! |

(表 3-1. 遊戲對白)

### 3-3 遊戲特點

由對話及關卡組成的敘事模式，體驗以貓咪為視角的故事。

2D 橫向遊戲，透過獲得物品，收集到相關回憶，找回貓的蹤影。

### 3-4 系統規格

解析度 1920\*1080

操作系統:Windows 7 (含以上)

遊戲引擎:Unity

## 四、遊戲機制

### 4-1. 遊戲類型

治癒/橫向卷軸。

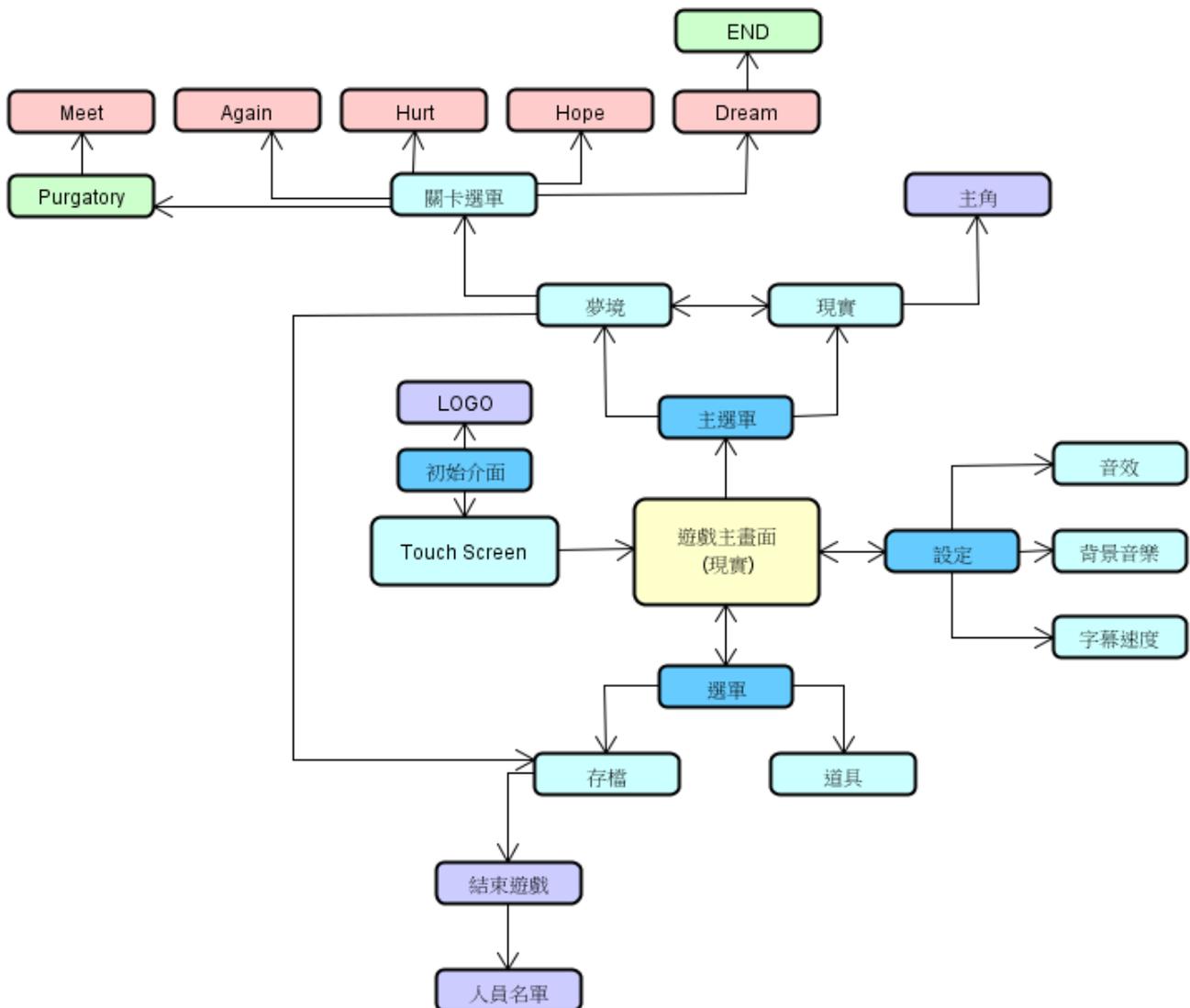
### 4-2. 遊戲操作

鍵盤SD左右移動/空白鍵跳躍。

### 4-3. 遊戲方式

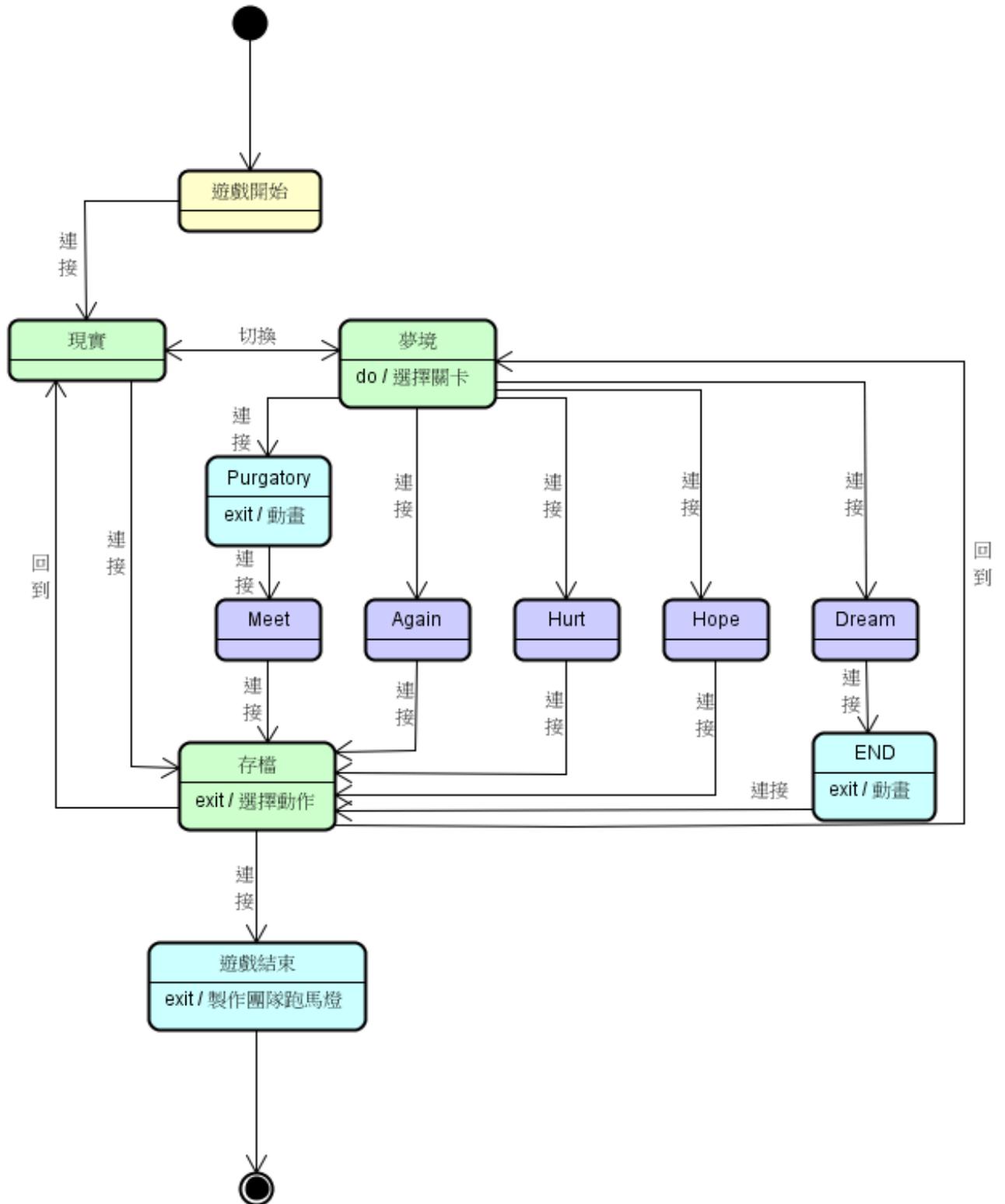
透過收集相關物品，得到回憶。

### 4-4. 遊戲流程圖



(圖 4-1 遊戲流程圖)

### 4-5. 關卡設定與流程圖





(圖 4-2. 關卡流程圖)

## 4-6. 聲音與音效

### BGM

Twin Musicom Catalog-Spooky Ride[6]

Twin Musicom Catalog-Stopping By the Inn[7]

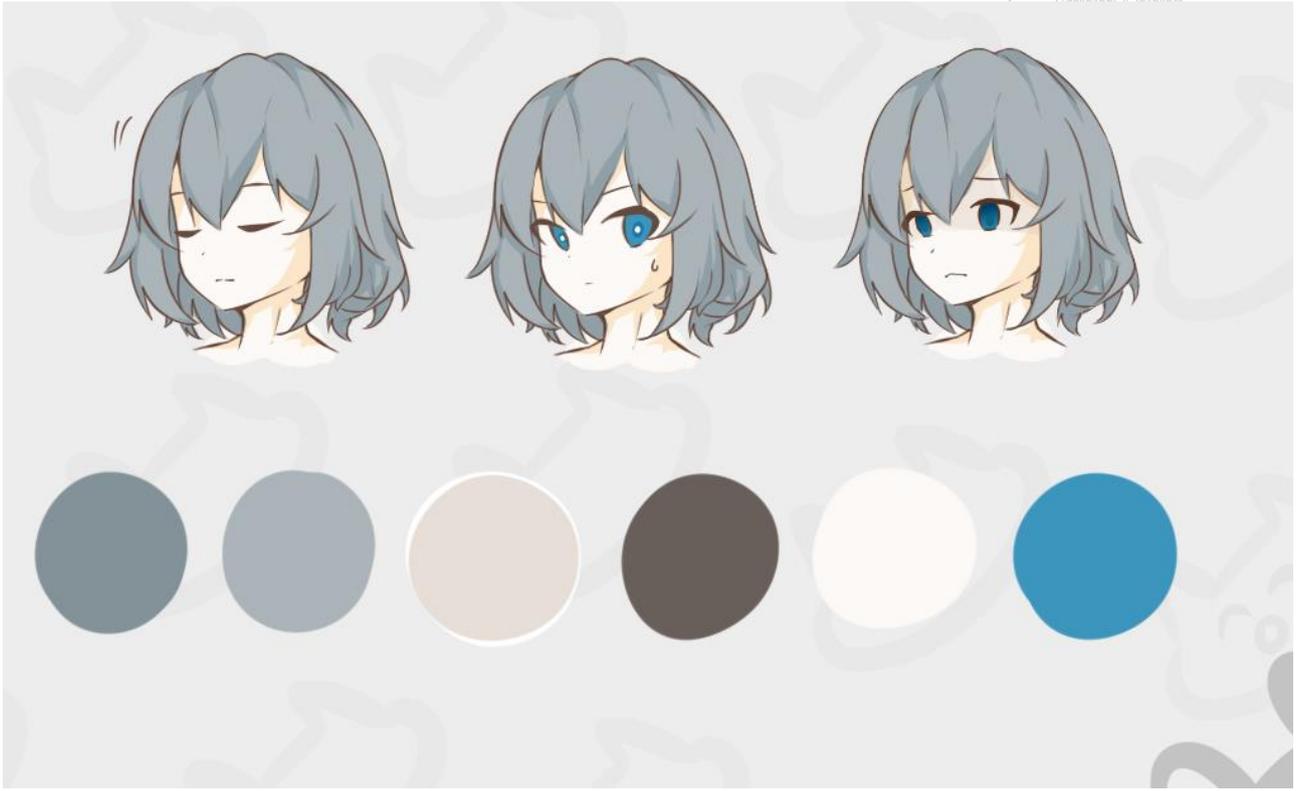
魔王魂(作曲：森田交一)-game\_maoudamashii\_3\_theme13[8]

## 五、遊戲美術

### 5-1. 主角



(圖 5-1. 角色設定圖-人)



(圖 5-2. 角色設定圖-色彩分布)



(圖 5-3. 角色設定圖-貓)

## 5-2. 場景

### 初期場景概念圖

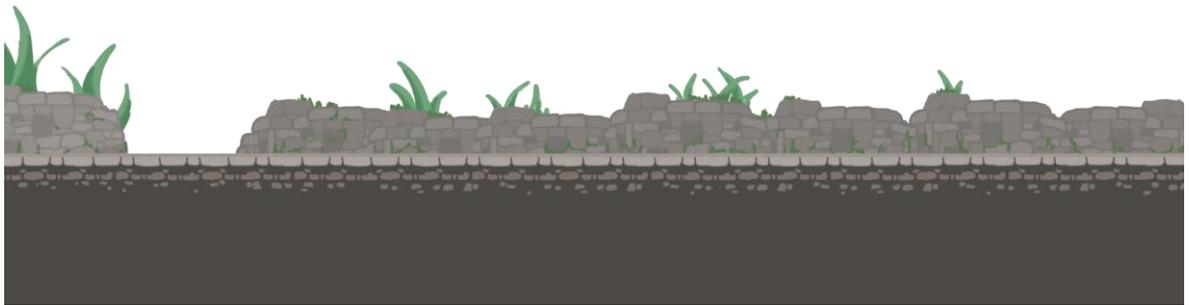


(圖 5-4. 現實場景概念圖)



(上圖 5-5、中間圖 5-6、下圖 5-7. 夢境場景概念圖)

前景



(圖 5-8. 夢境-前景)

中景

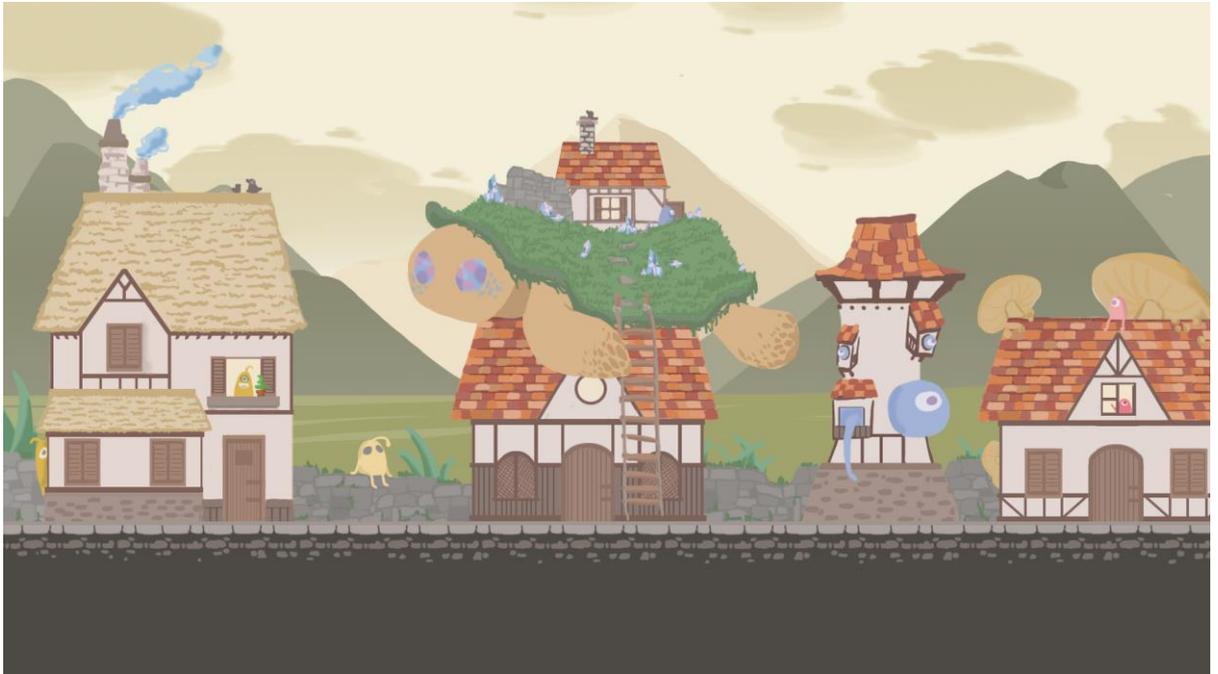


(圖 5-9. 夢境-中景)

遠景



(圖 5-10. 夢境-遠景)



(圖 5-11. 夢境場景)



(圖 5-12. 美術概念圖)

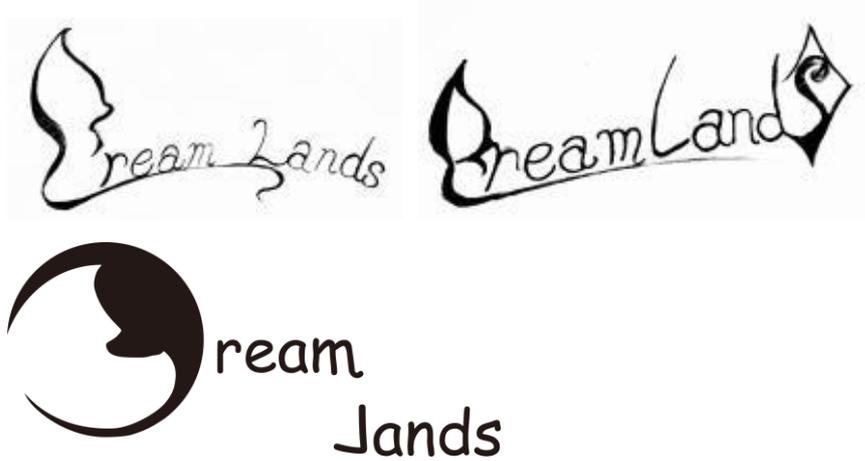


(圖 5-13. 現實場景)



LOGO

LOGO 草圖

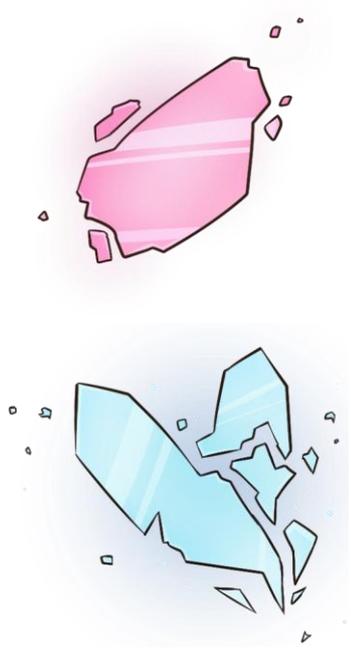
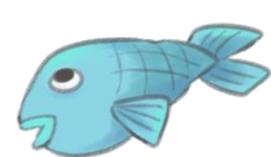


(圖 5-14. LOGO 草圖)



(圖 5-15. LOGO 完成圖)

### 5-3. 道具

|              |     | 圖示   | 敘述                   |
|--------------|-----|--|----------------------|
| 一般道具<br>(碎片) |     |  <p>(圖 5-16. 碎片道具)</p> | 每關可蒐集。要蒐集到一定的數量才可通關。 |
| 關鍵道具         | 第一章 |  <p>(圖 5-17. 魚玩偶)</p> | 蒐集到此道具便可通關。          |

|      |     |  |             |
|------|-----|--|-------------|
| 關鍵道具 | 第二章 | <br><br>(圖 5-18. 空罐頭)   | 蒐集到此道具便可通關。 |
| 關鍵道具 | 第三章 | <br><br>(圖 5-19. 愛心小手) | 蒐集到此道具便可通關。 |
| 關鍵道具 | 第四章 | <br><br>(圖 5-20. 緞帶)  | 蒐集到此道具便可通關。 |

(表 5-1. 道具表)

## 六、操作及介面規劃

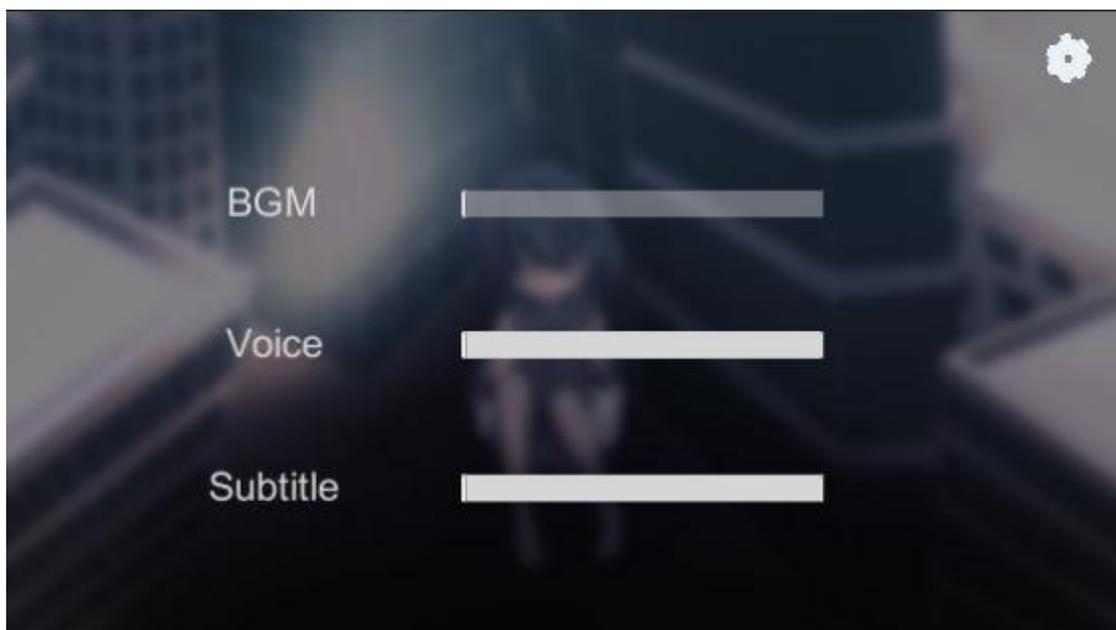
### 6-1. 主選單與功能選單

主選單點選畫面即可進入遊戲。



(圖 6-1. 主選單)

右上角進入設定，可調整音效及字幕速度。



(圖 6-2. 設定選單)

## 6-2. 操作教學

使用 AD 鍵左右移動，空白鍵跳躍。

每關必須收集碎片及關鍵道具，拿到關鍵道具時會有相關回憶。

## 6-3. 遊戲介面



(圖 6-3. 現實畫面)

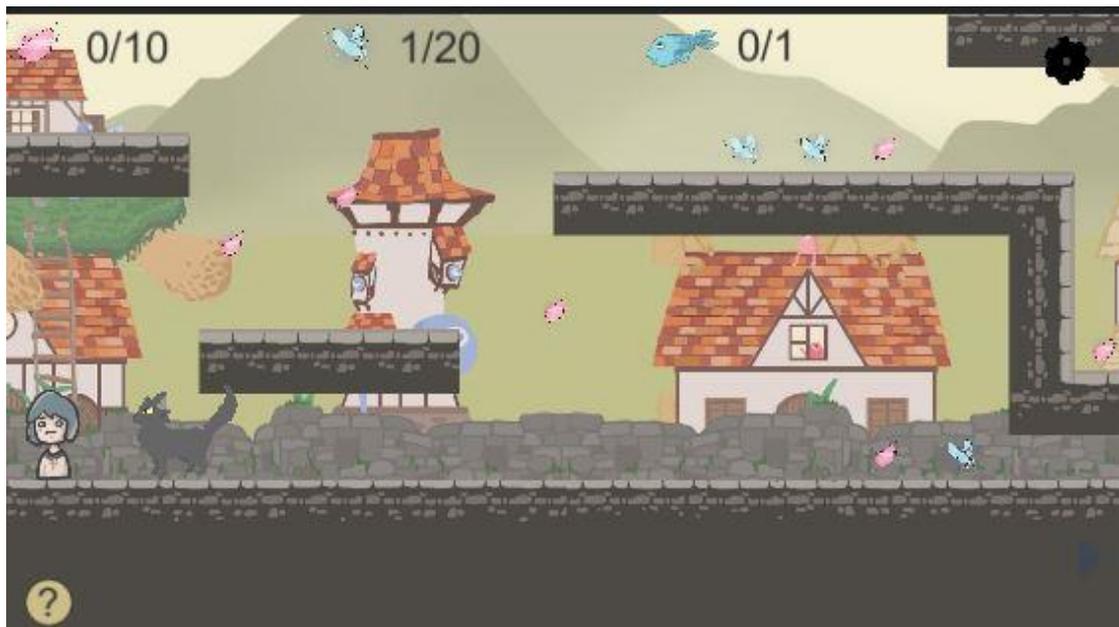


(圖 6-4. 關卡選擇)

進入關卡時先進動畫



(圖 6-5. 關卡動畫)



(圖 6-6. 夢境場景)

破關後的介面

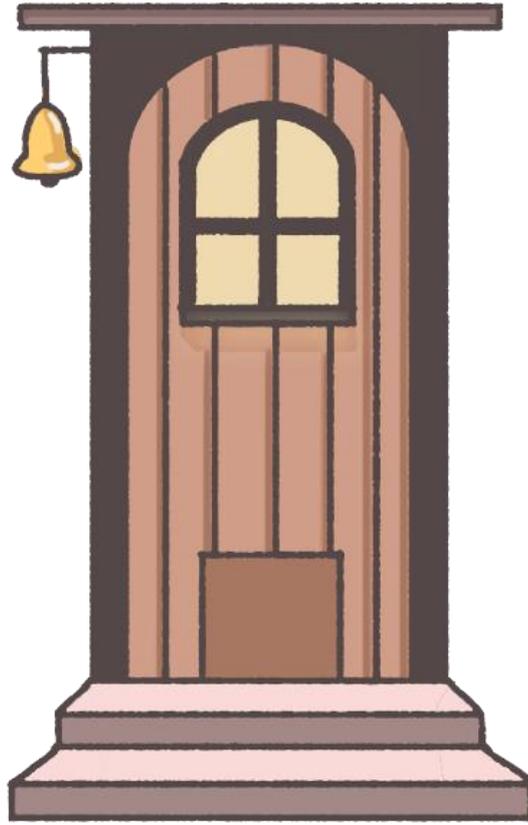


(圖 6-7. 破關畫面)

#### 6-4. UI/UX 及物件

| UI          |  |
|-------------|--|
| 設定          |  |
| (圖 6-8. 設定) |  |
| 按鈕          |  |

關卡選擇



(圖 6-9. 門)

切換按鈕



(圖 6-10. 切換按鈕)

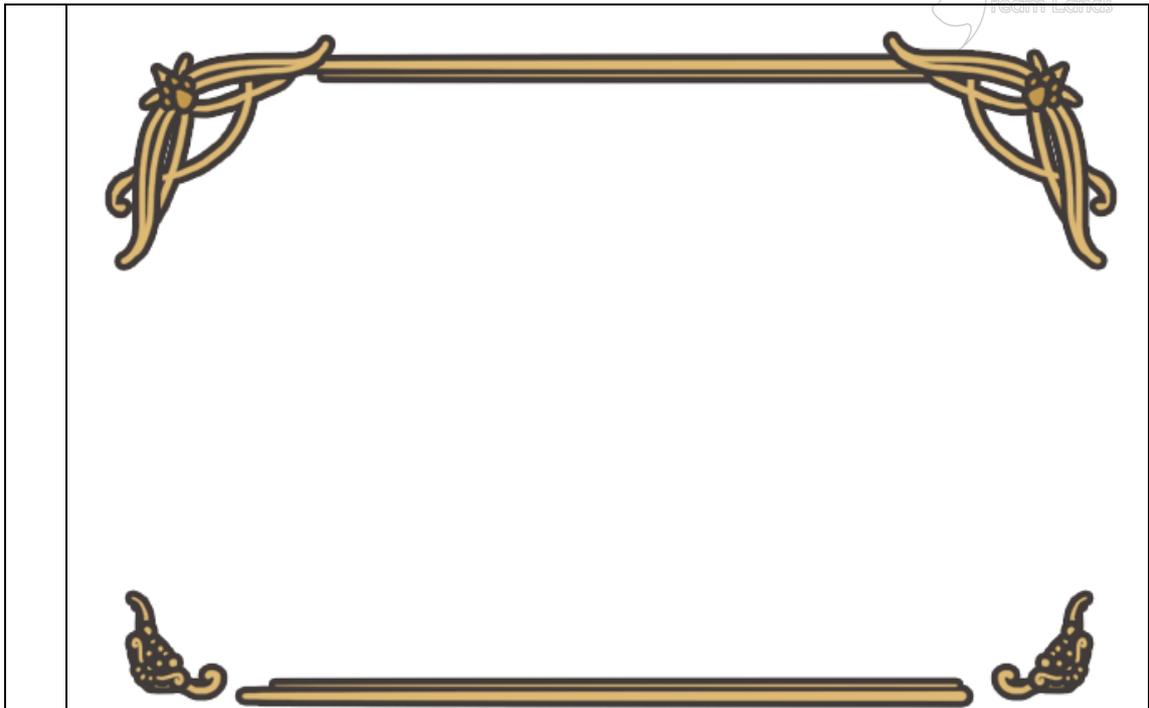


(圖 6-11. 夢境及現實場景切換)

過關  
UI  
物件



(圖 6-12. 過關)



(圖 6-13. 過關 UI)



(圖 6-14. 過關 UI-返回按鈕)

頭像



(圖 6-15. 主角頭像)



(圖 6-16. 頭像框)



(圖 6-17. 人物頭像表情)

(表 6-1. UI)

## 6-5. 對話系統

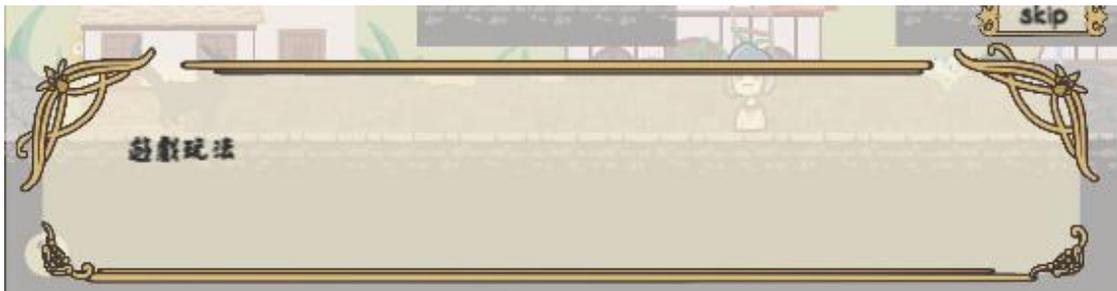
點擊對話框可繼續對話



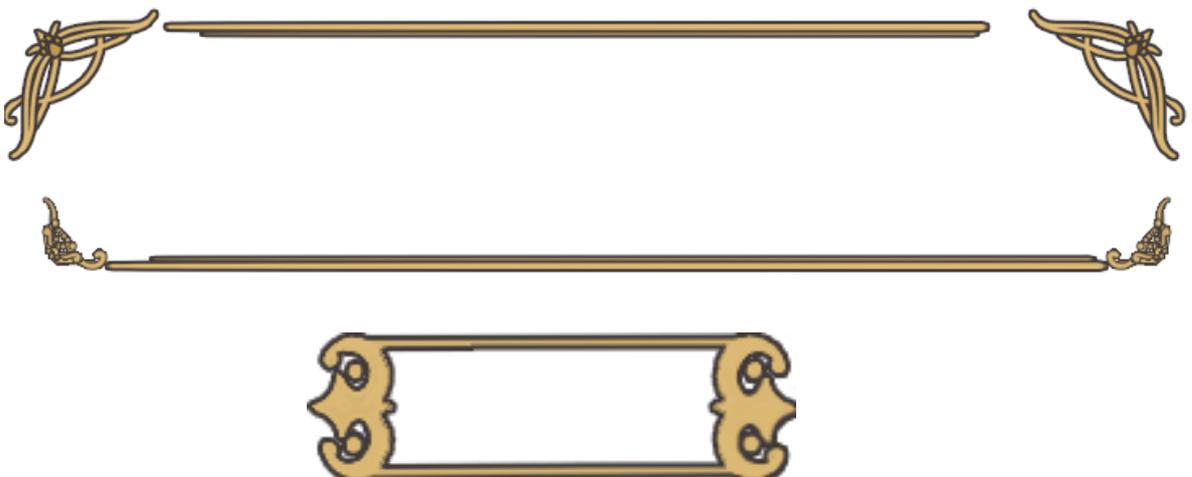
(圖 6-18. 對話框)



提示:會告訴玩家破關條件為何，以及遊戲操作方式。



(圖上 6-19. 提示，圖 6-20. 提示對話框)



+(圖 6-21. 對話框 UI)

## 七、結論與展望

### 結論

我們想帶給玩家體驗：

在我們生活周邊總是有無處可歸的動物，有些動物很幸運地得到幫助，但在我們看不到的地方又有多少動物還在受罪？

我們想藉由遊戲中玩家以主角為主，轉化為貓的那刻，能藉由牠的雙眼看看這世界，不只是動物和人的情感描繪，希望不只是人，也希望大家能設身處地的為其他動物著想。

2020 年 9 月：開始經營粉專

2020 年 9 月：參加全國創新創業競賽

2021 年 5 月：參加第四屆台灣數位媒體設計競賽

### 展望

目前製作的遊戲以 pc 為主，但我們希望遊戲在未來能在 play 商店免費下載給玩家遊玩。

## 八、參考文獻

- [1] 香港獨立遊戲《無名的貓》協助迷失的貓咪穿梭陌生世界 重回主人的懷抱  
<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=4745466>
- [2] 無名的貓  
<https://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=110924>
- [3] 風之旅人  
<https://www.mobile01.com/topicdetail.php?f=676&t=5868296>
- [4] 『Journey』風之旅人-不只是 PS3 遊戲而是一場互動式詩境體驗  
<https://agirls.aotter.net/post/9647>
- [5] **Gris**  
<https://devolverdigital.com/games/gris>
- [6] 音樂:**Twin Musicom Catalog- Spooky Ride**  
<http://www.twinmusicom.org/>
- [7] 音樂:**Twin Musicom Catalog- Stopping By the Inn**  
<http://www.twinmusicom.org/>
- [8] 音樂:魔王魂テーマ 13  
[https://maou.audio/game\\_theme13/](https://maou.audio/game_theme13/)
- [9] 遊戲字體-じゃっきーふおんと(SNsanafonkakuP)  
<https://nonty.net/font/freefont/jackey-font/>
- [10] 遊戲字體-清松手寫體 2  
網站:  
<https://www.facebook.com/groups/549661292148791/>  
下載處:  
[https://drive.google.com/file/d/1Q2c4msCQVcVft9ShzK8axrLELYa\\_fd1/view](https://drive.google.com/file/d/1Q2c4msCQVcVft9ShzK8axrLELYa_fd1/view)

## 附件一、遊戲劇本

### 遊戲劇情大綱：序章 - Purgatory

有一個小孩子，他(她)原本擁有一隻貓，小小的、黑色的、可愛的貓咪，最初在熱鬧街頭的一個角落，遇見了彼此。

但某一天，貓突然消失不見了；傷心欲絕的孩子，將自己鎖在了他(她)的房間裡頭，足不出戶，希望時間能夠沖淡他(她)的悲傷。

不管將自己關在了房間裡多久，非但無法轉變心情，甚至徒留更多哀痛，最後孩子選擇進入了夢鄉之中，任憑回憶的交織將他(她)壓進深淵…。

“反正，夢裡甚麼都有嘛”。

萬萬沒有想到因這句念頭閃過腦海，他(她)真的在夢境之中，見到了他(她)思念的小黑貓，只是他(她)變成了黑貓本身。

藉由貓的身軀，小孩探索了他(她)從未涉獵過的、虛幻的夢中世界，並從中發掘到了這個世界似乎與現實世界有些相似…。

### 第一章：Meet

經過了長時間的探索、不斷地在同一地點徘徊，小孩子稍微有一點感到惱怒了，明明是與現實那麼相像的地方，為甚麼走不出去？直到他(她)在角落發現了一個魚形狀的玩偶，不知為何，總覺得這個玩偶有股在吸引人過去的感覺。禁不起誘惑的小孩，最終還是靠了過去，將玩偶撿了起來。

這個…是小黑貓最喜歡的玩偶，以前很常拿著他(她)跟貓咪玩耍；但到了夢境中才發現，孩子早就忘記了這個玩偶的存在，因為在更久之前，玩偶就在一次玩耍中被丟出了窗外，消失在車潮之中。

剎那間，意識像是要被抽出去了一樣，一瞬間小孩就回到了他(她)的房間裡。

“原來是夢醒了…”

為甚麼我會變成牠？為甚麼要讓我看見那些記憶？當小孩還在思考時，他(她)驚覺自己手中正握著那個魚玩偶。

夢裡的東西被帶回現實了。

## 第二章：Again

小孩查覺到了夢境與現實真正的連結處，決定再一次的潛入夢境裡頭，他(她)想要親自確認這件事情到底是不是真的，

“如果…是真的……”

再一次的化作黑貓，踏進夢中的世界，但是這次夢中的場景似乎有了一些不同的變化？

這回主角來到了森林，明明上一次還在城鎮之中，這次卻突然跑到了森林裡頭；面對這巨大的落差，主角依舊決定繼續探索，從中找尋出與現實世界的共通處。在森林走了許久，開始感到有些惱怒的主角正在思索是否要放棄之時，餘光瞄到了一個莫名引人注目的東西。那是一個空罐頭，某次在深山露營時，再次相遇黑貓，將唯一的罐頭食物給了小貓。

這回主角不假思索地將其撿起來，但這回並沒有意識的抽離感，取而代之的是有大量殘破的記憶片段灌進自己的腦中…。

## 第三章：Hurt

森林開始慢慢扭曲，形成了許多猶如放映機一樣的場地。

其實黑貓是偷偷養的，背著會暴力相向的家人；某一次被他(她)們發現了，主角遭到了比以往更激烈的毒打。

無法依靠家人的小孩，將自己的心給封閉了起來，他(她)找到了他(她)的救贖、但光芒背後的陰影卻依舊吞噬了他(她)，甚至多次為了讓自己好過一點，起了想要將貓丟棄的想法，但終究還是下不了手。

他(她)是主角僅存的，唯一的依靠。

當從記憶中被扯回來，再度清醒時，主角發現他(她)手上拿著空罐頭與……一把愛心小手，當初家人用來懲罰自己未經過同意偷偷養貓的工具；為甚麼會從夢境中帶回來……？

## 第四章：Hope

傷痛被挖開的主角不想去思考，再一次的沉沉睡去，來到了一片汪洋大海之中，但海底依舊浮現了許多零碎的記憶，只不過，這次是黑貓的。

這次主角終於理解了貓消失的真正原因，原本也生活於陰影之中的貓，因為一次與主角的偶然相遇，也獲得了曙光。但照顧牠的人卻因為自己而受到了傷害，牠也希望自己眼前給予牠愛的人可以好好的，不受挨打的活下去，在經過了抉擇後，最後才決定離開了小孩。

藉由汪洋之中，主角瞥見了他(她)從未知曉的事，眼淚驟然而下，在淚水幾乎遮住了視線時，主角才注意到他(她)手上已經握著一條緞帶，那是主角在帶回黑貓後給予牠的第一個禮物，希望牠能夠幸福的象徵。

這次，小孩靠著自己的力量醒了過來。

抹乾掛在臉上的淚痕，同時也堅定了自己的想法與決定，下一次，他(她)會將貓帶回來，絕對不會在眼睜睜讓牠離自己而去。

## 第五章：Dream

主角再一次的入夢，這一回來到了相當熟悉的地方，正是主角所生活的都市中，只差在給人的感覺不是這麼的那麼的冰冷。

而且主角似乎沒有注意到，現在的他(她)是用自己的身體在這個世界探索，並非是貓的。

他(她)開始認真地搜索，目的只有一個。找他(她)那一隻記憶中的貓。

## E N D

在龐大的城市中尋找著，見過了無數之相似外貌但並非熟悉的黑貓們後，小孩多少有些感到疲憊了，但他(她)知道現在放棄的話，這最後能夠掌握住的機會就會一溜煙的逃掉；再一次的撐起身體，再一次奮力拚搏追尋。那記憶中只有他(她)知道的黑貓。過了好久、好久、好久、好久……。

“為甚麼，找不到……?”

夜幕低垂，壟罩於夜色中的小孩坐在已空無一人的街頭，他(她)終究未能找到他(她)所希望能見到的事物，當夕陽最後的一抹餘暉即將消失之際，一個熟悉的身影從旁邊跑過去，那個是…!

但對方並沒有搭理自己，而是跑到了更前方，停在了一對不知道從哪時站在那的男女面前。

黑貓回過頭來，明明沒有出聲，卻好像能聽到牠的聲音一樣：

「謝謝你沒有放棄，我一直在等你。」

眼前像是有道光芒照了下來一樣，在光芒消失之後，主角醒了過來，但跟熟悉的房間不同，這裡是間病房，而黑貓就在身旁。

更久之前，在貓被發現時，主角受到了比之前更加激烈的毒打，最後昏厥並進了醫院，貓則是趁著機會逃出了家中，除了想辦法喚醒主角，也藉由另一個家庭來揭露了主角家庭的狀況。

主角的原生家庭受到了判刑，並失去了小孩的撫養權，相對的，在另一組家庭的請求下，主角與他(她)的貓成為了新的成員。

在全新的家庭裡頭，牠與他(她)擁有的全新的，充滿光明未來的生活，終於脫離了陰影，不用於黑暗中活著了。