IM23 畢業專題計劃書評審提問回覆(12大小、標楷體)

**組別:第4組 指導老師:陳林志教授**

**組員:高珮瑄、陳昱萍、謝庭恩、許博涵、朱妍穎**

| **題次** | **提問教授** | **提問問題** | **問題回覆** |
| --- | --- | --- | --- |
| **1** | **陳偉銘** | 1. 遊戲是用VR，還是鍵盤滑鼠操作？  2. 在遊戲結束之後，遊戲是否會有延續性，或是就直接結束？ | **1-1.遊戲操作與呈現方式有兩種，一種為VR，一種為鍵盤滑鼠操作。VR的話會以頭盔呈現遊戲畫面，以搖桿用射線的方式讓玩家去選擇與移動。**  **1-2.遊戲結束之後，我們期待可以利用結局的劇情變化留給玩家遐想的空間，而在完成遊戲後有機會可增加之後的章節，發展其他支線的劇情。** |
| **2** | **吳怡菱** | 1. 經濟可行性中，遊戲價格$150如何定價出來的，而200人又是如何計算？  2. 遊戲內容是隨機的，但重複玩的時候會不會有重複性的問題？（會是相同的內容）你們可以存檔嗎？遊玩時間多久？ | **2-1.我們調查劇情VR遊戲在遊戲銷售平台的平均售價約為300元，電腦單機劇情遊戲約450元，我們採保守估計定價抓市面售價的一半，故定價150元，我們預計每天購買人數約5-10人，故月銷售量為200人。**  **2-2.我們的遊戲會根據不同的對話選擇，呈現不同的劇情內容。玩家重複遊玩時，可以點選不同於之前的對話選項，體驗不同的劇情，每章節遊玩時間約為30分鐘，可以隨時存檔。** |
| **3** | **侯佳利** | 1. 軟體皆不是免費的開源軟體（若為商用是要付錢），經濟可行性?  2. 這種遊戲都很吃美工的技術，我們如何展現我們的美術方面？  3. 遊戲的背景資訊很多，且玩家需與NPC互動，如何讓玩家在遊戲中可以得到那些資訊進行下去？有考慮以動畫方式呈現嗎?這樣就不須另外考慮互動介面  4.VR的沉浸式體驗如何達到，遊戲中的探索與操作是否有去了解？ | **3-1.我們使用的軟體3ds Max在學生方案結束後，會以$33180去購買永久版；Unity官方有標明，專業版若在每年營收20萬美元內仍可免費使用，故unity仍可使用免費版本；blender則為免付費軟體。從經濟可行性來看，在扣除一次性成本VR設備$20900以及3ds Max $33180後，五年的經濟總體淨現值仍為正，故仍有經濟可行性。**  **3-2.我們使用3D建模的方式呈現美術部分，對於技術不足的部分，也會向教授請教、自行在教學影片和書籍中學習。而我們也會透過將建模貼上合適的材質，使遊戲畫面更為真實且精緻，利用3D建模彌補我們2D繪畫的不足。**  **3-3.我們預計會加入動畫，使玩家遊玩體驗更完善。**  **3-4.我們希望透過建模建立仿真的遊玩世界，遊戲的探索方式採用市面常見的鍵盤滑鼠，外加VR設備。電腦鍵盤滑鼠的部分，利用滑鼠移動轉動視角，鍵盤與滑鼠的按鍵移動與操作其他功能；VR方面以頭盔轉動視角，搖桿控制移動與操作其他功能。** |
| **4** | **葉國暉** | 1.內容太像返校，脈絡太相同  2.美工的部分，是誰做的，我們打算做到何種程度（像返校、Life is strange那樣嗎？）  3.如何呈現所想表達的議題？ | **4-1.我們小組成員皆沒有遊玩過返校，或許是因為校園、輪迴以及壓抑感，才會讓人覺得雷同，隨著故事進展到後面章節，與返校的差異性也會逐漸增大。**  **4-2.我們整組成員都有參與美工部分，主要建模者為高珮瑄，UI設計為謝庭恩與陳昱萍，我們會盡自己所能做到最好，以現有上市的遊戲作為目標，期盼做到令大多數人滿意的程度。**  **4-3.我們會透過遊戲劇情引導玩家探討議題，在遊戲探索過程中，利用對話模式、環境氛圍(背景音效、文字)等方式，讓玩家更有貼近真實沉浸之感受。** |
| **5** | **劉英和** | 1**.**VR設計時，要考慮他的聲光刺激、場景的建置，考慮一些玩家無法長時間遊玩(3D暈)，一章的內容大概多久？（是否可以隨時存檔） | **5-1.我們一個章節遊玩時間約為30分鐘，遊戲內會有存檔機制，所以若玩家戴了VR裝置、或者以電腦遊玩時有暈眩或不舒服的情況，都可以隨時存檔暫停，下次遊玩可再從存檔點繼續遊戲。** |
| **6** |  |  |  |