



靜宜大學資訊傳播工程學系 畢業專題報告書

作品名稱：幻病

指導教師：莊潤洲

專題學生：

資工三A 邱治翔 410715651

資工三A 袁維辰 410727810

資傳三A 王聖閔 410715300

資傳三A 周雯瑤 410715473

中 華 民 國 一 一 〇 年 十 一 月 八 日

目錄

第一章	摘要.....	3
第二章	前言.....	4
壹、	背景.....	4
貳、	動機.....	4
參、	目的.....	4
第三章	作品功能與特色.....	5
壹、	遊戲方式.....	5
(一)	遊戲概觀.....	5
(二)	遊玩方式.....	5
貳、	劇情內容.....	5
(一)	人物表.....	5
(二)	劇情概要.....	6
(三)	情節設定.....	7
(四)	場景設定.....	7
參、	作品特色.....	12
第四章	進行方法與步驟.....	13
壹、	遊戲方向與內容.....	13
貳、	角色與場景設計.....	13
參、	遊戲開發.....	13
第五章	設備需求.....	14
壹、	開發需求.....	14
(一)	硬體需求.....	14
(二)	軟體需求.....	14
貳、	遊玩需求.....	14
(一)	硬體需求.....	14
(二)	軟體需求.....	14

第六章	經費預算表.....	15
第七章	工作分配.....	16
第八章	預期完成之工作項目及具體成果.....	17
第九章	附錄.....	18
壹、	參考資料.....	18
貳、	專題研討記錄表.....	18

第一章 摘要

本遊戲是故事導向的 2D 遊戲，以類似偵探調查的遊戲互動方式，以及以人物立繪搭配對話框的對話形式，讓玩家透過調查畫面中物件與審訊案件的過程中尋找線索，來找出遊戲中某件刑事案件的真兇。在過程中，依照玩家提交給警局的證據，造成不同嫌疑人被逮捕，而導致不同故事結局。同時，在過程中，會有幻覺時常在一旁跟主角對話，希望影響主角的決定。

第二章 前言

壹、背景

在現在的社會中，精神疾病已經是一個十分常見的疾病。據衛生福利部（2020）統計，108 年因精神疾病就診人數有 282 萬人。而在一般生活中，不論是因為症狀輕微、不願承認、家人反對，或是擔心他人眼光等等各種因素而未就診的人，可能也在你我身邊。而在某些案例中，因為家人或朋友的不理解、不諒解或是誤解，而造成生活或交際上的不便，或是在治療過程遭遇困難的人也存在。

貳、動機

以思覺失調症會出現的幻覺為例，「幻覺就是外界沒有刺激，五官卻清楚知覺到，通常因為病人是真實從五官感覺到，他們會堅持這些幻覺是完全真實的」（國立台灣大學醫學院附設醫院精神醫學部，2017）。但在沒有被此類疾病困擾的人，也許是難以想像的。

而健康人產生幻覺的現象其實也並不少見。雖然思覺失調症在一般人群中的發病率只有 0.4%，但幻覺和妄想普通人中的發生率其實高達 7.5%。也就是說，大約每十四個人中就有一個人曾經看見不存在的東西、聽見不存在的聲音，或者有完全不符合現實的妄想，而這些人其實都是人群中的「正常人」。【文／摘自麥田《大腦修復術》，作者姚乃琳】

參、目的

我們希望以遊戲的方式，讓遊玩者透過操作一位警察在遊戲中調查案件，而過程中偶爾出現幻聽、幻覺等等症狀，嘗試描繪出患有這樣疾病的人眼中的世界，試圖讓玩家能理解他們眼中的世界，讓大眾了解思覺失調症可能的症狀及其影響，以及了解精神疾病在很多狀況下是無法預期就出現的等等。期待讓更多社會大眾了解並理解相關疾病，讓心理疾病不再是因為各種迷思，而不敢說出來、不敢就診或遭受異樣眼光的疾病。

第三章 作品功能與特色

壹、遊戲方式

(一) 遊戲概觀

此遊戲是故事導向的 2D 遊戲，在日復一日的上班中，以類似偵探調查的遊戲互動方式，以及以人物立繪搭配對話框的對話形式，透過與畫面中物件或對話框互動來切換場景或遊玩遊戲。

(二) 遊玩方式

遊戲中，玩家可以透過滑鼠點擊來和場景中的物品和人物進行互動，得知相關有用的線索以及資訊，也能透過這些互動，得知遊戲相關的劇情。

玩家可以在各個場景間切換尋找物證，在點開物證的時候會有一些基礎推斷，告知玩家這個物證可能是關於誰的，以及這個物證是什麼故事。而玩家透過蒐集這些物證後，回到警局提交出去，就會影響到劇情推進。尋找證據的過程中，有時會出現一個人來告知主角應該要怎麼做，但玩家可以自行決定要怎麼做。而其實這個人是自己的幻覺，因此可以讓玩家在這樣的過程感受「幻覺」是怎麼樣的一回事。

貳、劇情內容

(一) 人物表

角色	性別	姓名	背景
P 1 警察 後來升遷局長	男	郭仁忠	<ul style="list-style-type: none">與黑道有所交集聰明的樣子平常畢恭畢敬的樣子，私底下個性極差
P 2 警察 主角	男	許震伊	<ul style="list-style-type: none">掌握郭仁忠與黑道交易的證據
P 3 警察 主角同事	男	陳百霆	<ul style="list-style-type: none">主角最信任的助手長相普通，大約界在 25~30 歲聽話的下屬的形象

P 4 警察 A與D的父親	男	林振	<ul style="list-style-type: none"> 參與圍捕黑道行動，但行動計畫遭到洩漏，因而遭到埋伏，於行動中死亡。 濫好人的形象
P 5 警察 A與D的母親	女	陳薇潔	<ul style="list-style-type: none"> 參與圍捕黑道行動，但行動計畫遭到洩漏，因而遭到埋伏，於行動中死亡。 短髮 陽光賢慧
S 0 學生 被害人 P 1 的兒子	男	郭志豪	<ul style="list-style-type: none"> 仗著父親是警察，因而在學校中當地痞流氓的小混混 雖然長得不差但個性極差
S 1 學生 嫌疑犯 S 4 的哥哥	男	林文豪	<ul style="list-style-type: none"> 加入郭志豪的混混組織，與郭志豪是好哥們 和其他嫌疑犯是普通朋友 父母親在小學時意外去世 表面個性溫和
S 4 學生 嫌疑犯 林文豪的妹妹	女	林惠芳	<ul style="list-style-type: none"> 郭志豪的女友 害羞內向，百依百順
S 5 學生 嫌疑犯	男	蘇建信	<ul style="list-style-type: none"> 此次事件最大嫌疑人 與郭志豪曾有糾紛 非常膽小 帶著眼鏡 不善於社交
記者 A	女	江彥翔	<ul style="list-style-type: none"> 戴著鴨舌帽 揹著相機
記者 B	女	陳瑞祥	<ul style="list-style-type: none"> 戴著鴨舌帽 揹著相機

(二) 劇情概要

曾經有一名富有正義感的法官，面對任何案件都絕對公平公正，但在某一次因為判決不當遭到輿論攻擊之後，這名法官便消失的無影無蹤了。

故事從一名警察開始，在兩年前的掃毒事件中，因為隊伍裡有人洩漏情報而導致小隊遭到敵人埋伏，在主角到達時，他最好的兩位朋友都遭到敵人的攻擊而重傷不治，因此主角在

拿到朋友的線索之後，這兩年來一直在尋找這個洩漏情報的人。

在這個時候，一宗殺人案件發生了，死的人是局長的兒子，而且看起來是計畫許久的一起案件，主角透過各種調查，和各種人交流互動之後，漸漸發現了案件背後的真相，究竟為什麼要殺掉局長的兒子，和這事件相關的人是誰，又為了什麼要做這樣的事情，主角透過調查之後，將漸漸釐清案件，也許能順便找到兩年前事件的犯人也說不定。

(三) 情節設定

(1) 開始

玩家以警察的身分開始遊戲，剛開始在案件發生之後，在與林文豪對話之後，在窗邊回憶起了之前與林振、陳薇潔等角色相處的時間，並經歷了兩年前造成兩人死亡的掃毒事件，接著喪禮上與林文豪、林蕙芳兩人的相遇。

(2) 中途

在回憶完兩年前的事件之後，玩家開始針對這次的案件進行調查，先從案發現場蒐集各個證據，接著在持續調查的過程中，和其他角色陸續相遇，從其他角色那得到提示幫助破案，接著在種種的調查和相遇之下，玩家獲得破案的關鍵也漸漸釐清事情真相。

(3) 結尾

在經過許多的調查，和其他角色的幫助下，玩家漸漸能拼湊出案件的破案關鍵，在最後與林文豪的對話中，將得知這次事件的一切真相還有兩年前的事件和此次事件的關聯性，並依照玩家抉擇而導向不同結局。目前規劃中有四種結局，分別為以下四種：

分歧一：主角成全林文豪決定讓其他人擔罪。

分歧二：主角成全林惠芳決定一人扛下這起案子。

分歧三：主角將林文豪為兇手的事實送交審判。

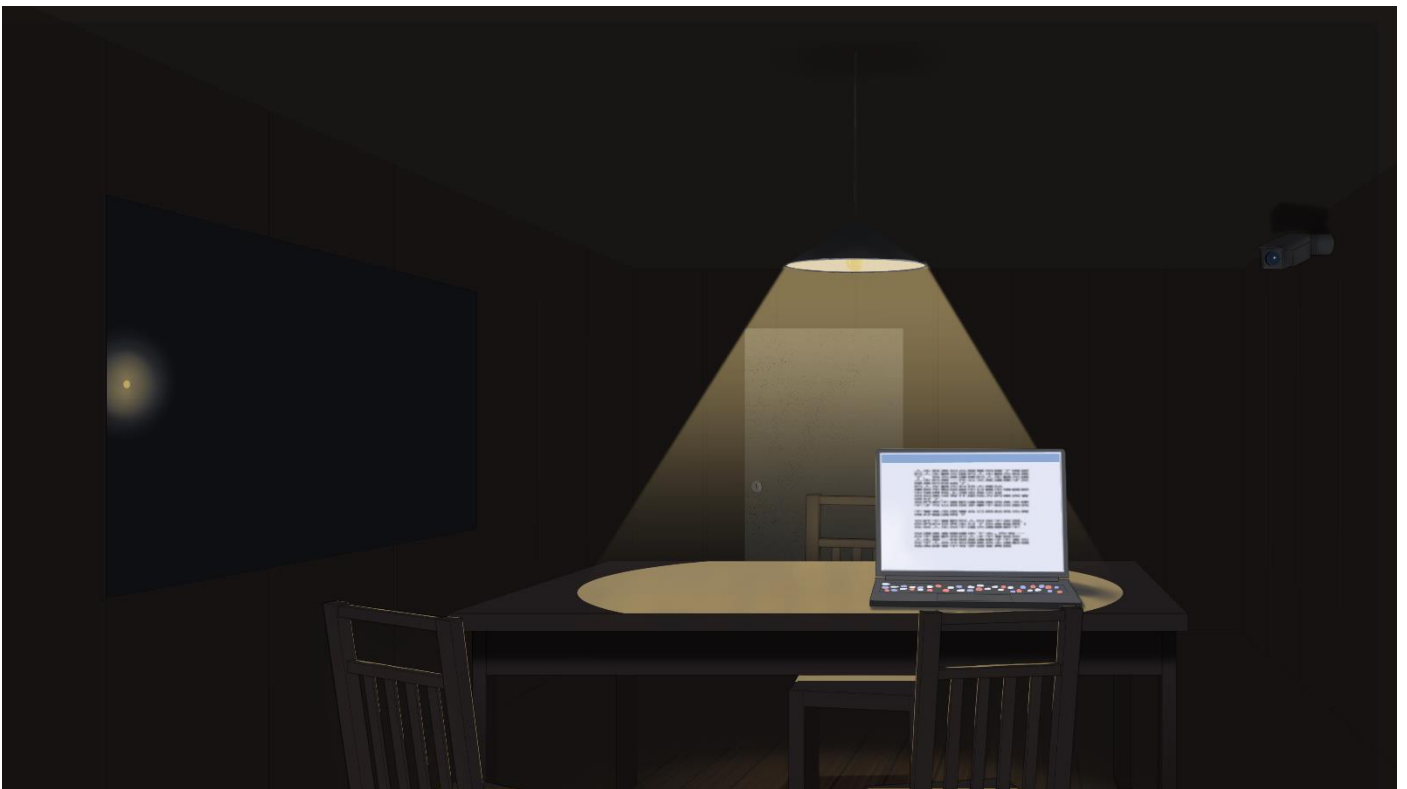
分歧四：主角決定為掩蓋證據，讓所有人都無罪。

(四) 場景設定

(1) 主角家中：主角的家，也是作為起始的地點。



(2) 偵訊室：在警局中為了詢問犯人而設的特別房間。



(3) 偵訊室走廊：偵訊室外的走廊，供行走和休息的場所。



(4) 案發現場：殺生案件的場所，在一座不高的山中，周邊有很多樹木和灌木叢。



(5) 學校：林文豪和林惠芳所就讀的學校，可供玩家尋找線索的場所。



(6) 屋頂：警局的屋頂，主角常和林振待在這聊天休息，從上面往外看的風景挺好的。



(7) 林文豪和林蕙芳的家：兩兄妹的家，是他們父母殉職後留下來的房子。



參、作品特色

本作品期待以簡短但多種結局與劇情的遊戲內容，讓玩家在遊玩時不只是在看故事，而是真的在影響故事。並且，透過遊玩的過程中，了解思覺失調症所會帶來的影響。

第四章 進行方法與步驟

我們在製作步驟上，採取先發想遊戲方向，再詳細規劃遊戲劇情，然後再規劃角色形象，最終將遊戲實作出來的步驟。

壹、遊戲方向與內容

在遊戲內容上，由大家多次開會共同討論遊戲方向，並由有想法的組員提出多份構想，最終與教授開會決議方向。接續由邱治翔擔任主筆，使用 Google Docs 線上撰寫劇情內容，並與所有組員共同檢視與提出建議。

我們預計在讓大家都提出建議的情況下，可能會因為需要多次開會與達成共識而花費大量時間。因此我們採取在大方向上提出多種構想，共同討論抉擇後，細節則由單一組員主筆，其他組員提出建議的方式，避免各種意見過於發散或無法匯集成一份劇情。

而我們期望這個遊戲不只是一個看故事的遊戲，而是能讓玩家透過各種小決定而影響故事結局，而到最後才發現各種決定造成的影響，因此我們在故事設計上採用多結局的遊戲劇情。

但這樣的方式，需要在遊戲劇情規劃上有詳細的規劃，各種物品、線索，或是決定會造成哪種影響，都會需要事先規劃清楚，因此我們讓故事設計的時間較長。

貳、角色與場景設計

遊戲方向出來後，在詳細規劃劇情的時間中，一邊規劃劇情，也將遊戲中需要的角色與背景寫成表格並標明需求後交由美術人員，由美術人員進行角色形象設計、遊戲場景設計等等。

參、遊戲開發

在遊戲開發上，因為我們之中部分成員有學習過 Unity，因此我們使用 Unity 作為本次的遊戲引擎。而考量到遊戲內容與製作困難度，我們認為此次遊戲可以製作成各個單一畫面進行互動，因此我們會製作為 2D 遊戲。

但我們預計因為大家對於遊戲開發的熟悉程度不足，而會需要大量時間進行學習與熟悉。

第五章 設備需求

壹、開發需求

(一) 硬體需求

1. 可順暢執行 Unity 之筆記型/桌上型電腦 兩 台。
2. 可執行繪圖軟體與外接繪圖板之筆記型電腦 乙 台。
3. 繪圖板 乙 台。
4. 支援 Apple Pencil 之 iPad 兩 台。
5. Apple Pencil 兩 支。

(二) 軟體需求

1. Unity 2020.3.6f1
2. Clip Studio Paint
3. Krita
4. Adobe Photoshop
5. Microsoft PowerPoint
6. Microsoft Word

貳、遊玩需求

(一) 硬體需求

1. 2GHz 以上之 CPU
2. 4GB 以上之記憶體
3. 1GB 以上之儲存空間

(二) 軟體需求

1. Windows 作業系統

第六章 經費預算表

項目	單價	個數	小計
光碟片	10 元	2 片	20 元
光碟保護套	15 元	2 個	30 元
紙張與黑白列印費	1 元	40 張	40 元
紙張與彩色列印費	2 元	30 張	60 元
膠裝裝訂費用	50 元	1 本	50 元
總計			200 元

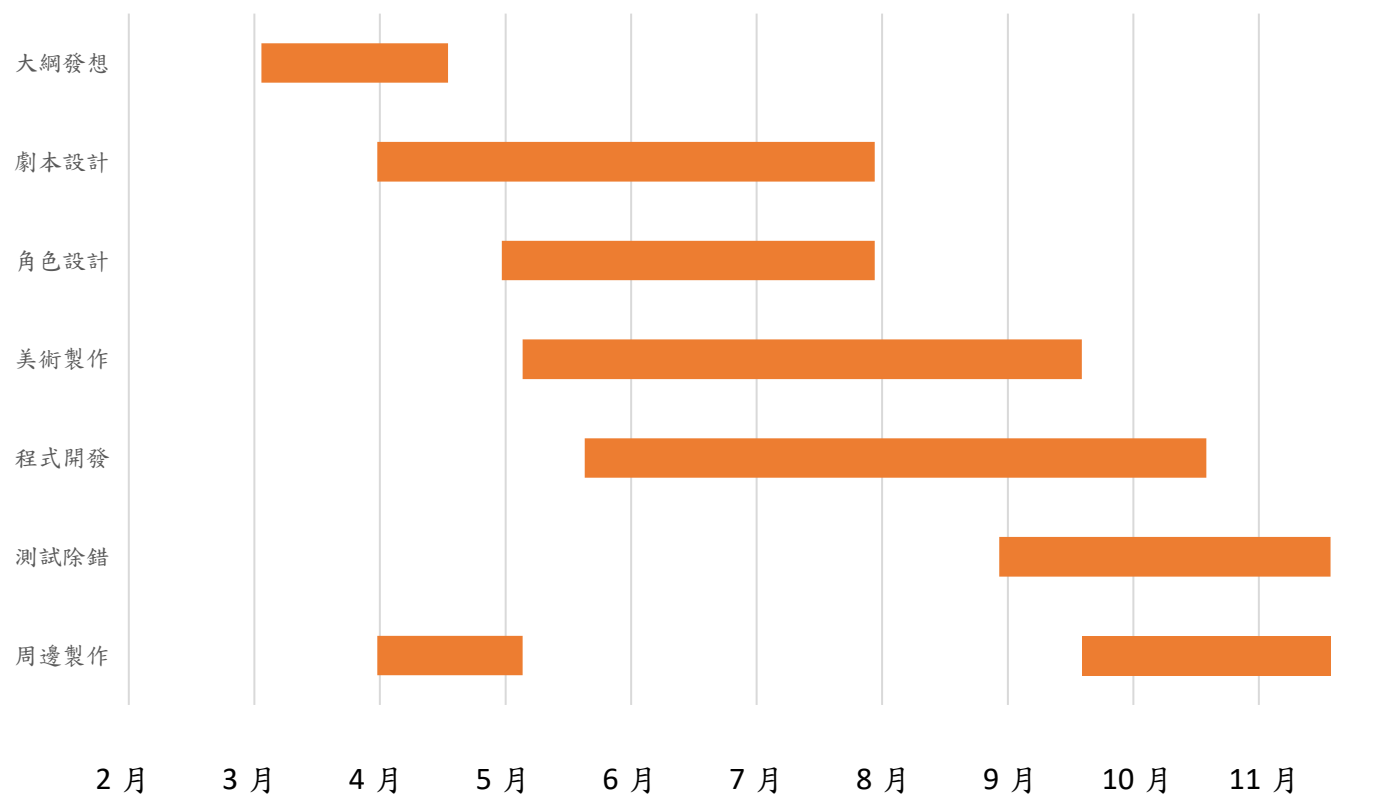
第七章 工作分配

	邱治翔	袁維辰	王聖閔	周雯瑤
大綱發想	✓	✓	✓	✓
劇本設計	✓			
角色設計				✓
美術製作		✓		✓
程式開發	✓		✓	
測試除錯	✓	✓	✓	✓
周邊製作	✓	✓	✓	✓

周邊製作：包括專題文件、相關宣傳影片等等。

第八章 預期完成之工作項目及具體成果

以下是我們預計的工作時程：



第九章 附錄


壹、參考資料

1. 衛生福利部統計處（2020）。〈精神疾病患者門、住診人數統計〉。衛生福利部統計處網頁，取自 <https://dep.mohw.gov.tw/DOS/cp-1720-7337-113.html>
2. 國立台灣大學醫學院附設醫院精神醫學部（2014）。〈如何有效的幫助精神病人-現代行動篇〉。衛生福利部，1(1)，4-6。
3. Toby Fox (2015). “Undertale”遊戲。
4. Lucas Pope (2013). “Papers, Please”遊戲。

貳、專題研討記錄表


靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表

96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)

日期	2021-02-23	時間	12 時 ~ 13 時	頁數	1
指導老師	莊潤洲	指導老師簽名			
專題名稱					
組員	邱治翔、王聖閔、周雯瑤				
開會主題	初步討論內容與方向				
討論內容	<p>1. 舉出了心中目標的遊戲：《螢幕判官》、《There is no game》、《Undertale》、《Papers, please》、《Caleste》等。</p> <p>2. 提出「一個夢境世界，一個現實世界，兩個世界做的事情會互相影響」的概念。</p> <p>3. 進行遊戲初步發想：故事上是一個工作的人，每天有一些工作要做，這些工作可能會有一些等待時間或是作業時間，但其實那些工作不會影響任何結果，而是旁邊的人或場景才會影響。舉例來說，戴上耳機可能就聽不到有誰跌倒或是失火了，然後導致同事身亡或是失火來不及逃走之類的。</p> <p>4. 暫名為《有沒有搞錯》。</p> <p>5. 繪出可能之遊戲畫面如下：</p> <div data-bbox="569 1301 1177 1758" data-label="Image"> </div> <p>6. 詢問莊潤洲教授是否能擔任我們的指導教授。</p>				
決議項目	寄信向教授詢問意願及約時間進行會談，未來再繼續討論遊戲方向。				


靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表

96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)

日 期	2021-02-25	時 間	12 時 ~ 13 時	頁 數	1
指 導 老 師	莊潤洲	指 導 老 師 簽 名			
專 題 名 稱					
組 員	邱治翔、王聖閔、周雯瑤				
開 會 主 題	確認指導專題與遊戲方向討論				
討 論 內 容	1. 確認教授指導本組。 2. 與教授討論上次開會之遊戲初步構想。				
決 議 項 目	1. 原名稱《有沒有搞錯》經討論認為不適合，需要重新決議。				


靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表

96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)

日 期	2021-03-11	時 間	15 時 ~ 17 時	頁 數	1
指 導 老 師	莊潤洲	指 導 老 師 簽 名			
專 題 名 稱					
組 員	邱治翔、王聖閔、周雯瑤				
開 會 主 題	討論主題與新增組員討論				
討 論 內 容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 提出各種名稱可能：《Do not care》、《Do your work》、《Ridiculous》、《Helpness》、《Wrong》、《選擇》、《卡爾》、《哈索爾》等等。 2. 在現有規劃下，嘗試加入打破一般遊戲概念的遊戲內容，如：「透過實體打電話/傳簡訊打破牆（嘗試讓遊戲跟現實互動）」、「遊戲內座標轉換後對應到實體座標」等。 3. 希望在遊戲的背後是發人省思的。 4. 希望不同的選擇會造成不同的結局。 				
決 議 項 目	<ol style="list-style-type: none"> 1. 新增一位組員，並盡速遞交異動申請表。 2. 希望在遊戲的背後是發人省思的。 3. 希望不同的選擇會造成不同的結局。 				


靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表

96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)

日期	2021-03-25	時間	15 時 ~ 17 時	頁數	1
指導老師	莊潤洲	指導老師簽名			
專題名稱					
組員	邱治翔、袁維辰、王聖閔、周雯瑤				
開會主題	與新組員同步進度與討論遊戲方向				
討論內容	<p>1. 因為有兩位美術人員，因此可能可以製作會有兩種風格的遊戲，參考 Meet the Pyro [1]，從現實生活漸漸進入幻想，而在現實中做了與幻想中相同的動作，進而在現實世界中造成影響。</p> <p>2. 因為與幻想有關，考慮製作與精神問題有關之遊戲。</p> <p>[1] Meet the Pyro: https://youtu.be/WUhOnX8qt3I</p>				
決議項目	1. 製作可以有兩種風格的遊戲。				


靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表

96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)

日 期	2021-04-01	時 間	21 時 ~ 24 時	頁 數	1
指 導 老 師	莊潤洲	指 導 老 師 簽 名			
專 題 名 稱					
組 員	邱治翔、袁維辰、王聖閔、周雯瑤				
開 會 主 題	討論與確認遊戲方向				
討 論 內 容	<p>1. 發想劇情可能性，如：「加入反派在故事中」、「幻覺引導主角抉擇」、「看起來正當的行為只是利己的藉口」、「最後發現壞人是自己」、「主角本身的職業是某種正義的化身的角色，無法接受邪惡，所以對自己做出的壞事判斷成幻覺」、「因某件事產生類精神疾病」等等。</p> <p>2. 參考《夜に駆ける》歌曲背景故事。</p>				
決 議 項 目	<p>1. 創建共用雲端硬碟，將今日討論的細節放入。</p> <p>2. 各自回去依照本周討論內容發想劇情大綱，自行取捨上述建議。</p>				


靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表

96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)

日 期	2021-04-08	時 間	15 時 ~ 17 時	頁 數	1
指導老師	莊潤洲	指導老師簽名			
專題名稱					
組 員	邱治翔、袁維辰、王聖閔、周雯瑤				
開會主題	完善與討論劇情大綱，明確分工				
討論內容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 討論劇情大綱內容 2. 提供劇情大綱修改方向與其他建議 3. 確認遊戲大致遊玩方向 4. 確認未來分工 				
決議項目	<ol style="list-style-type: none"> 1. 確認將有兩版劇情大綱，大綱出來後再與教授討論選擇哪一版劇情大綱。 2. 確認由邱治翔、王聖閔提出劇情大綱與程式撰寫，袁維辰、周雯瑤進行人物形象設計與相關美術設計，並在有任何想法時提出一同討論。 3. 確認遊戲大致遊玩方向為單一劇情導向的遊戲。 				


靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表

96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)

日 期	2021-04-16	時 間	12 時 ~ 13 時	頁 數	1
指 導 老 師	莊潤洲	指 導 老 師 簽 名			
專 題 名 稱					
組 員	邱治翔、袁維辰、王聖閔、周雯瑤				
開 會 主 題	與教授抉擇劇情大綱、送交組員異動申請表				
討 論 內 容	1. 為新增組員一事填寫申請表，請大家簽名後送至系辦繳交。 2. 與教授確認劇情是否可行，與討論要選擇兩版劇情中的哪一版。				
決 議 項 目	1. 選擇由王聖閔提出之劇情大綱。				


靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表

96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)

日期	2021-04-29	時間	15 時 ~ 17 時	頁數	1
指導老師	莊潤洲	指導老師簽名			
專題名稱					
組員	邱治翔、袁維辰、王聖閔、周雯瑤				
開會主題	討論劇情主軸與詳細劇情				
討論內容	<p>1. 將詳細遊戲方式與大綱確定。將採用 2D 遊戲，以類似偵探調查的遊戲互動方式，讓玩家透過調查與審訊案件的過程中找到線索，並找出真兇。在過程中，依照主角是否要拿取或丟棄相關證據、是否有阻止暴力審訊等等決定，造成不同故事結局，最後發現會暴力審訊的是自己的另一人格。</p> <p>2. 討論在此架構下，主角需要調查的案件內容。</p>				
決議項目	1. 由邱治翔主筆，將主角要調查的案件與相關細節撰寫出來。				

靜宜大學資訊傳播工程學系 專題研討記錄表

96 學年度第 2 學期系務會議修正(97.02.15)

日期	2021-05-06	時間	15 時 ~ 17 時	頁數	1
指導老師	莊潤洲	指導老師簽名			
專題名稱					
組員	邱治翔、袁維辰、王聖閔、周雯瑤				
開會主題	討論及撰寫企畫書、名稱發想				
討論內容	1. 討論與撰寫企畫書內容。 2. 發想遊戲名稱，於下次與教授討論。				
決議項目	1. 與教授預約時間進行討論相關文件、內容並簽名。				

一百一十學年

靜宜大學資訊傳播工程學系

畢業專題報告書

幻病