

游戏

虚拟现实 (VR)

Galgame

数字媒体技术

✎ 修改

关注者

54

被浏览

11,236

# Galgame能否实现3D?

✎ 修改

近几年3D技术普遍应用于网游，甚至手游，画面真实感大大增强，假若引用到文字游戏中是否能增强游戏性？有实现的可能或例子吗？如果可能又该怎样实现？

✎ 修改

关注问题

✎ 写回答

+ 邀请回答

💬 2 条评论

🔗 分享

★ 邀请回答

🚩 举报

⋮

查看全部 12 个回答



**Felis sapiens** 🌟  
函数式编程、编程语言、编程 话题的优秀回答者

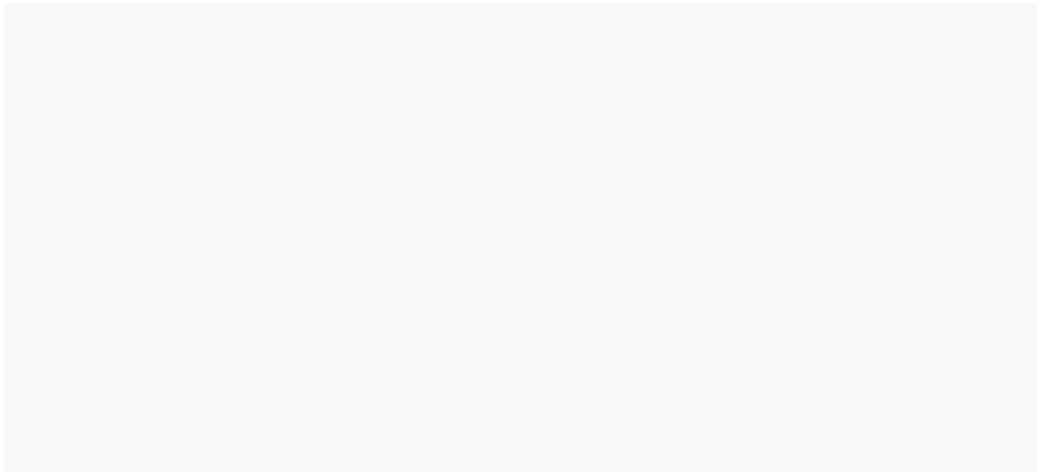
圆角骑士魔理沙、草莓大福等 36 人赞同了该回答

当然早就有实现的例子了。不过首先还是有必要区分3D和伪3D，比如《3D定制女仆》属于前者：



上面是一代的截图。女仆的服装、姿势、身体形态等可以自由调节，注意窗口下方的红绿蓝标架，那个是拖动光标时显示的坐标系，摄像机可以360度无死角旋转。二代的游戏引擎是Unity，角色建模的质量比一代更高，不过手边没有游戏本体所以不上图了。

而楼上诸位提到的用Live2D实现的，应该属于伪3D的范畴，比如《NEKOPARA》：



## 关于作者



**Felis sapiens**

🌟 函数式编程、编程语言、编程 话题的优秀回答者

👤 电影旅行敲代码、Antokha Yuuki、暮无井见铃也关注了她

回答

624

文章

40

关注者

14,871

已关注

发私信

## 被收藏 17 次

ACG

573 人关注

王納米 创建

编程

2 人关注

godzza 创建

我喜欢的答案

1 人关注

xiaoyuan kuang 创建

室内设计 装修

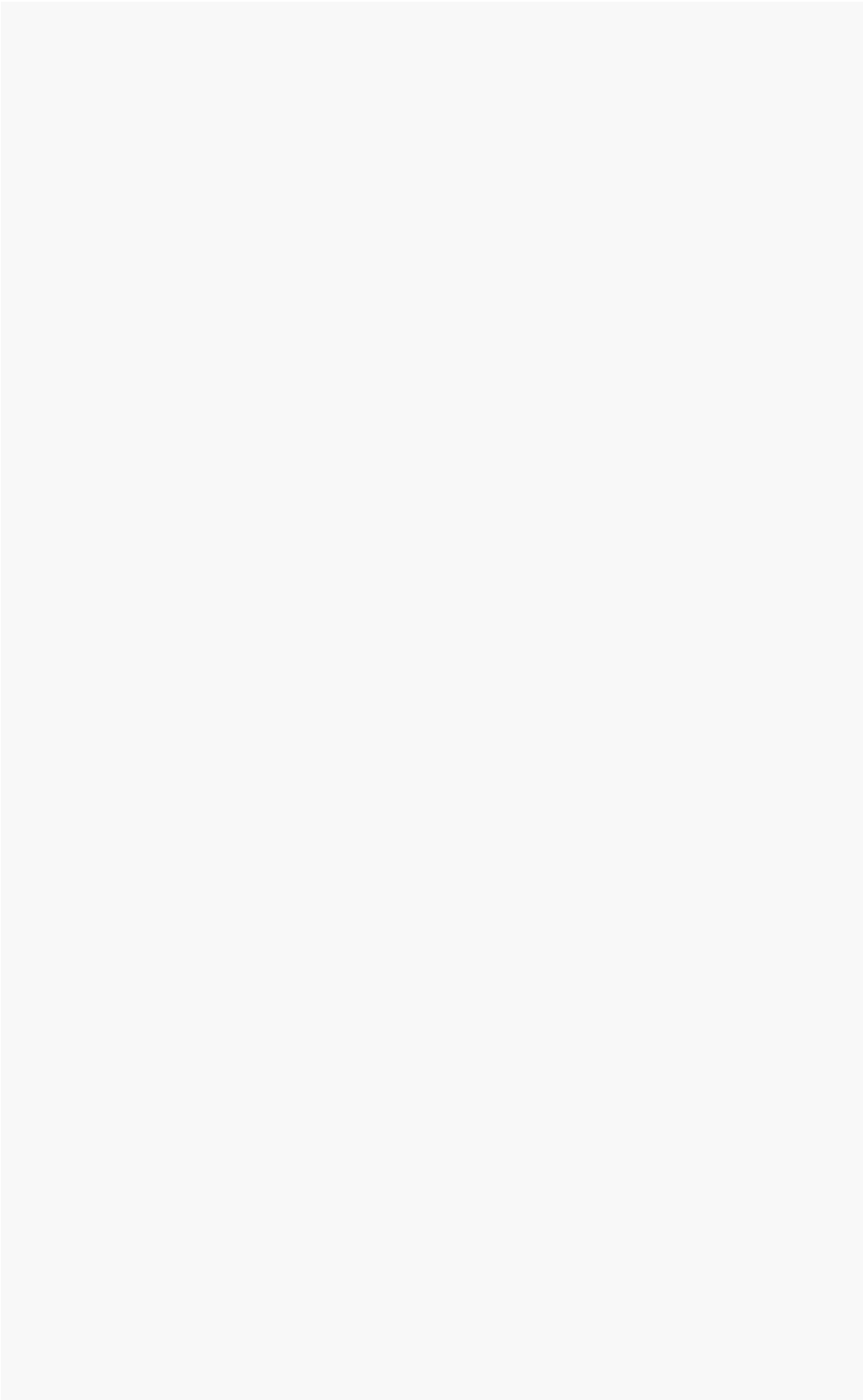
1 人关注

王晨星 创建



上面是NEKOPARA vol.0的截图。这里的立绘是动态的，有呼吸、眨眼等动作，有3D质感（看右上角的按钮！可以摸头和袭胸）但是与《3D定制女仆》不同的核心之处在于视角完全固定，所以只是作为传统2D立绘的补充。

就实现方法而言，楼上诸位提到了Live2D，另外还有一个类似的SDK叫emote可用，这里是emote官网（[ワークフロー | キャラクターアニメーションツールE-mote](#)）截图：



相关问题

Galgame 的圈子有多小? 116 个回答

galgame12魔器全通是一种什么样的体验? 7 个回答

如何评价 a 社的游戏《夏娃年代记》? 27 个回答

有没有适合女生玩的非女性向galgame? 26 个回答

求推荐个手机GALGAME? 11 个回答

相关推荐



森懂物理学：理解世界的极简指南

共 31 节课

▶ 试听



100 个 iOS 11 实用技巧

少数派

228,415 人读过

阅读

知乎

超级会员

戳此进入>>

3000+ 场好课随意听

1000+ 本好书任意读

广告





Google翻译看下来，大致意思是需要画师提供角色的PSD源文件，这里源文件包含了足够多的图层分隔开角色的主要部件，剩下的就是调参，由SDK自动生成立绘的动态效果。

Live2D官网上的介绍 ([Workflow](#) | [Live2D](#)) 截图：





两个workflow所述类似。另外它们跨平台性都很好，Live2D在有OpenGL支持的环境都能用，emote可以用平台相关的API（DirectX/iOS SDK/Android NDK），或者作为已有的游戏引擎（Kirikiri2/Unity/Cocos2D-X）的插件使用。

个人拙见，3D技术在Galgame内实现肯定是锦上添花的，唯一的不利因素应该还是成本了。另外头戴式的VR设备就是这些游戏和技术发展的下一个航标了，非常期待能戴头盔把二次元妹子的日子早点到来。

发布于 2015-08-17

▲ 赞同 36



● 11 条评论

➦ 分享

★ 收藏

♥ 感谢



收起 ^

更多回答



**AlfredPeck**

我想到了一句绝妙的自我介绍，但是这里空太小写不下

6 人赞同了该回答

实现3D效果当然是可以的，但是我觉得需要问的是“有这个必要吗？”

我个人觉得对于galgame，最适合的是live 2D而不是3D。

首先，galgame作为小众中的小众，一份游戏卖出十万套就算大成功了，这决定了galgame的利润不会很高，于是研发经费也是有限的，制作组根本不会有足够的经费来开发游戏。





其次，即使是有了充足的经费，但有必要使用3D技术吗？我觉得答案是否定的。第一，galgame这种游戏体裁，剧情是重中之重，使用3D技术或许会带来游戏性和感官的提升，但最多算是锦上添花，不能带来质的提升；第二，3D化会带来游戏性上的挑战，3D后的galgame已经不再符合旧的galgame的定义了，传统galgame的游戏模式绝对是不适合的，没人想在3D的场景里只是点点鼠标左键吧？这就要求革新玩法，但是能革新什么呢？参见秋叶原之旅和夏色高校，这两个游戏的游戏性可以说是一团糟，当然全3Dgalgame早就有了，像是尾X，电X之狼，人工少女之类的....但是这只能算是施法素材，从游戏的角度来看都是极其无聊的游戏.....话说我当初玩尾X被某个BE感动哭了.....

最后，是技术问题。日厂的3D技术.....我觉得不需要再说什么了，大厂或许还有一线生机，但是小厂.....你喜欢看僵尸片和数狗牙吗？

[展开阅读全文](#) ✓

▲ 赞同 6 ▼

● 1 条评论

➦ 分享

★ 收藏

♥ 感谢

...

**明镜止水**  
今天的风儿有些喧嚣

2 人赞同了该回答

在游戏体验方面肯定会有所增强，毕竟少女就都会动了，很多摄影技巧也可以应用了。

目前的实现有两种，一种是 galge 然后做成了 3D 化，一种是 3D 游戏 galge 化。

前者的代表作有 TEATIME 社的《らぶデス》系列，和普通的 galge 在操作上区别不大，早期立绘背景和 H Scene 都用了 3d 化，后期被一撻神收购之后是做了实景渲染。

后者的作品就更多了，早期一撻神的《尾×》、《电×之狼》和《人工少女》系列都有一定的故事性，近期的部分新作也有故事性加强的迹象。

不过我要推的还是最近发售的 KISS 社的《カスタムメイド3D2》啦。虽然偏模拟经营（拉皮条），但是增加的对话内容，随着好感度提升而触发的剧情，都是比前作有了更大进步。当然夜迦能够自动化执行跳过就更好了.....

既然标签里有 VR，《カスタムメイド3D2》有支持 Oculus VR 的版本.....

在 galge 中应用 3D 技术的最大困难，个人觉得是由于制作组织都是小规模，技术实力无法驾驭较为复杂的 3D 游戏开发。

比如《らぶデス》的优化之差可以和《仙×奇侠传6》相比（每写一次五块钱，括号内容删掉），

[展开阅读全文](#) ✓

▲ 赞同 2 ▼

● 添加评论

➦ 分享

★ 收藏

♥ 感谢

...

[查看全部 12 个回答](#)