

選擇你的棒球路：多結局互動漫畫的創作

研究者：駱柏瑀、陳叡恩

指導老師：曾義祥老師 第一章 緒論

一、研究動機

一開始在選主題的時候，在想兩個有什麼共同的興趣，剛好我們兩個都喜歡棒球，每次看比賽都會很投入，但我們發現有些同學和朋友覺得棒球規則很複雜且覺得無聊，所以我們要設計一個紙上互動遊戲，讓大家邊玩邊看漫畫，不知不覺中就學會了棒球怎麼玩，了解專業術語。

二、研究目的

設計一本特別的紙上漫畫，可以讓玩家自己決定故事的發展。

第二章 文獻探討一、棒球球員生涯

棒球選手，平均大約 10-11 歲左右開始投入正規球隊訓練，而在中華職棒開放高中生畢業就可以挑戰職棒的制度下，選手透過訓練和賽事洗禮，最快大約 8 年左右就有機會挑戰職棒舞台。在校園中，升學生雖然寒暑假仍有寒暑期輔導，但相對還是比較有真正的假期可言；投身棒球的小選手，在學生時代基本上是沒有所謂的寒暑假可以休的，在較沒有課業壓力的寒暑假中，這段期間正是選手們透過密集集訓來加強技術、提升經驗的黃金時期。

二、大聯盟之路

籃球員過去常是高中畢業就直接進入 NBA，美式足球員則透過大學系統進入 NFL，但是棒球員就沒那麼簡單，因為他們必須透過球探的發掘。幾乎所有棒球員的職業生涯都從小聯盟開始，因為他們的棒球天分很難被預測準確，而且也需要一段時間的培養及成長。

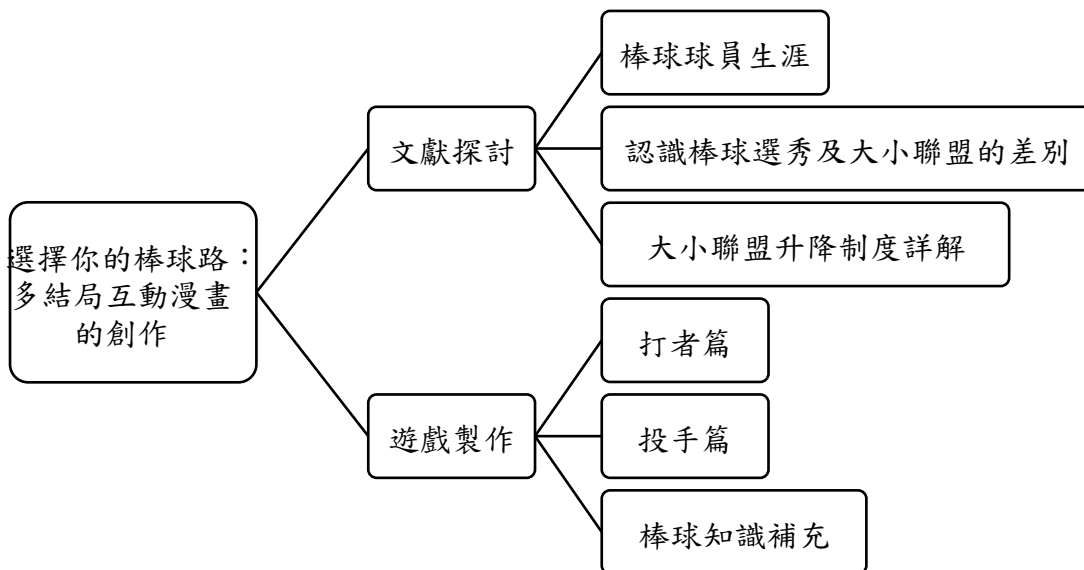
大聯盟各球隊透過每年 6 月舉辦的 50 輪選秀會尋找有天分的球員。每個大聯盟球團都會雇用許多球探去觀察北美洲的球員，這些球員必須是高中或大學的畢業生，這是參加選秀的必要條件。如今棒球運動已經拓展到世界各地，球探們也開始將尋找好球員的觸角伸到美國之外的其他國家，非美國籍的球員只要年滿 16 歲，大聯盟球團就能夠以自由球員的身分與球員簽約，而不用經過選秀。不過透過官方舉辦的選秀會所選進的球員，得以躋身大聯盟的人數還是高於透過其他管道的球員。

三、大小聯盟升降制度詳解

我們常看到媒體報導，某球員升上大聯盟，某球員降到小聯盟，事實上，大聯盟與小聯盟之間的球員異動並非只有升降這麼簡單。每支大聯盟球隊都有一份 40 人名單，又叫做大聯盟名單，顧名思義，這份名單上的球員都有大聯盟合約，每支球隊最多同時可與 40 名球員簽大聯盟合約(不含 60 天傷兵名單中的球員)。規則上，只要簽有大聯盟合約，就是大聯盟球員，即使他實際上並未在大聯盟出賽。

第三章 研究方法與設計

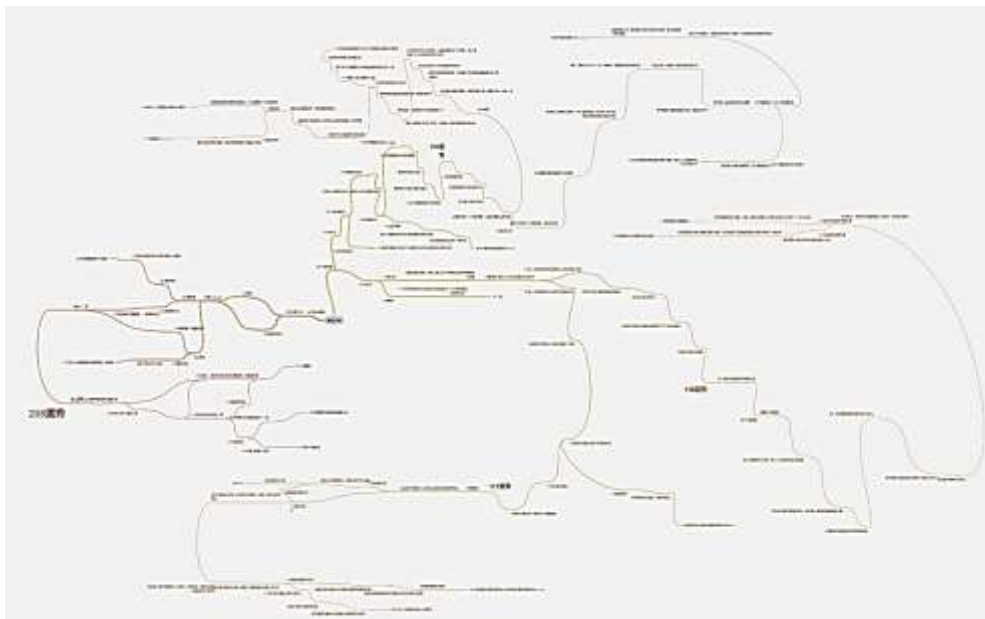
一、 研究架構



二、 研究流程

1. 擬定研究題目
2. 蒐集棒球知識與情節素材
3. 設計互動架構與多重結局
4. 創作漫畫草稿
5. 完成漫畫實體製作與編輯
6. 正式發布遊戲與研究報告

三、 研究工具使用 coogle 心智圖軟體製作劇情分支，使用 Dreamina AI 創作漫畫。



第四章 研究結果

一、漫畫創作呈現基礎版

- 投手篇

01  你加入了少年棒球隊 是一名投手 →2	02 你迎來了第1次的先發，你要選擇...   聽捕手的建議配球 3 相信自己配球 3
03 你獲勝了需要進入球團訓練   訓練控球 6 訓練球速 4	04 你的第2場比賽開始 作為投手你的配球策略要選擇哪個？   高技巧且變化多端的變化球 7 最基本可增加球速的直球 5
05 半場一出手就被對手掌握你的球路，你被對手打爆 被踢出了棒球隊，結束了棒球生涯 	06 雖然控球很好但是球速太慢被打爆 
07 你的表現非常好 變化球非常犀利吸引了中職球隊的關注 →8 	08 你被統一獅隊選走 你馬上迎來加入職業的第一場比賽，你選擇..  先發登板 10 中繼登板 9



入門版 - 打者篇：

01  你加入了少年棒球隊 是一名打者→2	02 你身為一名打者，你要選擇的防守位置  有高打擊率但缺乏長打能力的內野手，適合發動攻勢 12  雖然打擊率低，但有長打能力的外野手，能夠在隊友在壘上時將隊友送回來得分 15
03 雖然只有抓到一個出局數，但沒有掉分。你的判斷讓教練非常欣賞你。現在無人出局隊友們攻佔滿壘。打擊輪到你，請問你要.....  短打幫助隊友們回到本壘 29  全力揮棒 19	04 培養默契以後比賽開始了輪到你打擊，目前一壘有跑者請問你要..  助攻隊友推進的短打 22  全力揮棒 6
05 你在場上的判斷吸引了大聯盟球探的注意。你成功完成自己的夢想上到了大聯盟 	06 你的傷勢讓你的防守一蹶不振，結束球員生涯 
07 你想要以什麼記錄當成目標  生涯1000支安打 17  生涯100支全壘打 21	08 雖然你打擊不錯，但不太會當內野手，你選擇.....  轉當外野手 24  繼續訓練內野 33

09 這球咬中可惜被對方美技沒收，最後隊友也沒有打出安打加上被超霸結束了今年賽季，但是你的優秀防守，讓你被球隊留住。接下來秋訓開始 你選擇.....  多訓練打擊 19  將守備練到極致 27	10 結果傳給二壘手來不及丟球隊輸球，賽季結束球隊將你釋出，你只好帶著遺憾退休  THANKS ALL OF YOU Dreamina AI
11 和對方默契不佳有又常常發生失誤，你被踢出隊伍結束 	12 你當上了內野手你選擇的訓練方式  與隊友培養默契 4  自己練習守備 11
13 對手都丟到很刁鑽的地方讓你一直被三振，教練把你排在第四棒卻無法有效發揮打擊，你被踢出隊伍結束球員生涯 	14 你的打擊防守吸引大聯盟球探的關注，成功上大聯盟完成自己的夢想 
15 你選擇了外野，請問你想要練什麼  多訓練防守 7  多訓練臂力 31	16 成功結束這個半局，並且你是下個半局的首位打者，你選擇.....  看準三壘手的佔位，來個出奇不意的短打靠速度想辦法上壘 14  全力揮棒看能不能打出安打 9

17 你的精采表現吸引了統一獅隊的關注  →26	18 關鍵時刻打了一發全壘打幫助球隊獲勝，吸引大聯盟球探的關注，成功上大聯盟完成自己的夢想 
19 你的打擊能力吸引了大聯盟的注意。成功完成自己的夢想上到了大聯盟 	20 你一整季都沒什麼好表現，球季結束後球隊就把你淘汰了 
21 你的長打能力讓球隊相信你，把你放在第四棒。現在輪到你打擊，你選擇.....  細心選球 32  鎖定第一球攻擊 13	22 賽季結束後，大信兄弟看好你執行戰術的能力而選上你。並且也在第一場比賽安排你先發。→28 
23 你的打擊能力讓窮邦悍將看上你，用高價把你簽走，你選擇.....  當角落外野 24  當角落內野 8	24 你的打擊能力很強，而且臂力也很好，變成一個很強的外野手，並且隊伍實力也很強不只拿到下半季冠軍，還是年度第一，直接晉級台灣大賽，現在打擊輪到你請問你要.....  等待甜蜜點的好球 25  球來就用力揮棒 18

25

結果對手的球都非常精確你站著不動達到三振。
後面幾場球隊發揮都不理想今年沒有拿到總冠軍
你雖然打擊表現很好。

但是沒有大聯盟球隊看上你所以在中職打別退休

在中職打別退休



26

變成球隊的開路先鋒，防守穩定，獲得教練欣賞，並且球隊實力也很強，進入季後賽，和台鋼雄鷹打到2比2平手，誰贏誰就晉級台灣大賽。現在進入九局下半，對方進入中心棒次，2出局後有一顆飛球在你面前落下朝你過來
請問你要



用力傳球到本壘

30



傳給二壘手

10

27

你被球隊釋出了，終止了棒球的職業生涯



28

目前滿壘，打者擊出了滾地球請問你要...



先傳二壘再傳一壘
一次殺兩個

16



為了保險先傳本壘

3

29

你幫你隊友們追平比數，隊友表現卻不理想，
結果了今年球季，在幾場比賽你一直有穩定的防
守與表現可惜一直沒有機會上到大聯盟。

在中職打別退休



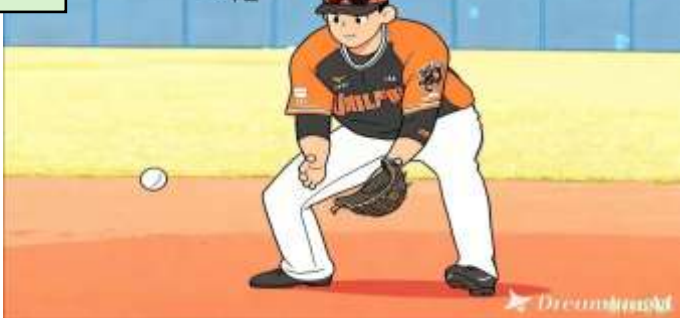
30

你的實力日職球探的關注，
成功到日職完成自己脫外的夢想



31

練完實力後，教練發現你更適合當內野手
→12



32

終於等到一顆致命好球，打出全壘打，
你的精采表現吸引了窮邦悍將的關注



Guardians



→23

33

三壘不適合你，季後球隊就把你釋出



34

雖然你被釋出，但富商球隊看中你潛力好，於是把你簽下

→36



35 雖然你防守很好，但打擊一直沒辦法表現，你的位置被球隊新秀取代了 →20 	36 你被簽回後，球隊給了你兩個目標 請問你要選擇哪一個  幫助球隊防守，成為內野工具人 35 更加強打擊成為打擊防守兼具的球員 39
37 雖然你沒達成旅外的夢想，但在中職成為傳奇人物 	38 成為兩者兼具的球員之後，成為了聯盟裡最後的內野手 你被富邦悍將開了長約合同給你，不過日職也向你發送了邀請 請問你要去哪一個  前進日本職棒挑戰更高殿堂 39 留在中職，雖然沒辦法挑戰更高殿堂但是合約有更多保障 37
39 可惜你在日本職棒沒有打出驚人的成績 但是還是有完成你的旅外夢想 	40 感謝您的遊玩 

二、棒球知識補充

名詞	解釋
打擊率	就是「成功打到球並且上壘的比例」，有些人可能會覺得打擊率三成很少，但是在棒球裡面打擊率三成其實算是很高的
短打	就是故意把球輕輕碰出去，而不是用力打遠這樣主要是為了讓壘上的跑者能前進一個壘包所以犧牲自己讓隊伍得分機率更高
球探	是負責評估球員能力並向球隊提供招募建議的人。
釋出	球隊把某個球員解約，讓他離開球隊、其他球員也可以將被釋出的納入自己隊伍中。通常是球員表現不好。
季後賽	強隊之間的淘汰賽，用來決定最後冠軍。
旅外	球員到國外的職業聯盟打球。

第五章 結論與建議

一、研究結論

1. 我們有成功創作出一個完整棒球生涯故事的互動式漫畫，製作方式是先規畫劇情，接下來我們找到球員在球場上的照片，再利用 Dreamina AI 將他們改成卡通風格，再放到漫畫的格子中。本作品漫畫總共有 40 個頁面、16 個選項，總共設計了 14 種不同的結局，可以讓玩家自己決定故事發展。
2. 透過這個互動式漫畫，玩家除了體驗到棒球的刺激和樂趣，也可以知道棒球這個運動可能會發生的各種情境，更重要的是可以學到一些棒球運動的名詞。

二、研究建議

1. 為了讓玩家方便遊玩，我們這個互動式漫畫是用書面的方式呈現，如果未來有研究者想要做類似的主題，可以試試看做成數位版，例如手機 APP 或是網頁遊戲，甚至可以搭配 AI 做成內容隨機的劇情。
2. 我們的這份互動式漫畫適合給不懂棒球的同學遊玩，未來如果有研究者想繼續創作，可以加入更多棒球知識做成進階版本，例如打擊率、防禦率、WHIP 針對這些名詞來設計劇情，讓這些深奧的名詞有機會推廣讓更多人認識。

參考資料

一、 職棒之路 與傷勢共處的心路歷程

<https://www.sportsv.net/articles/8210>

二、 讓專業的來教你！認識棒球選秀及大小聯盟的差別

<https://reurl.cc/pp5gDe>

三、 大小聯盟升降制度詳解

<https://tsna.com/article/1241>

四、 棒球打擊所需的專項性肌力訓練

<https://pse.is/8wrp87>