

恐怖 RPG-知己

1. 遊戲簡介
2. 遊戲劇情
3. 章節介紹
4. 遊戲特色
5. 開發工具
6. 繪圖部分
7. 組員分工

1.遊戲簡介

遊戲時間:9 個小時~12 個小時(新手)
7 個小時~9 個小時(有玩過類似)

製作版本:RPG MAKER MV

遊戲類型:恐怖懸疑

系統要求:Window XP/7/8/10

故事簡介: 平淡無奇的日子，本應迎來平淡無奇的生活，在家中卻遇到了自己樣貌的自己追殺著自己。到底是幻覺還是什麼？面臨真實的恐懼，面臨現實的壓力，少女該怎麼面對呢？

2.遊戲劇情

主要要探索台灣的三大問題點

三大問題會互相去影響其他問題

夢想問題：

敘述一個因家裡因素無法實現夢想的女孩，又要面臨成績問題以及霸凌問題(影響家庭問題和教育問題)。現在某些人都沒有想做的事情，得過且過的態度，就算有夢想也會因為許多現實問題無法實現。

家庭問題：

父親因過往的事情加上失去女兒的悲痛讓父親變成以填壓式教育教導主角(教育問題)。許多家庭因為現實因素或是其他原因，只要求孩子的

成績，沒有去培養孩子的興趣，也不管孩子到底喜歡什麼。

教育問題:

除了家庭上教育的問題外，學校是學生學習的主要地點。但是許多不擅教育的老師，不是教導來龍去脈，還是要學生強制用背的去考試，讓學生變成只會考試的讀書機器(影響夢想和家庭問題)。

主要角色:

主角:凜蝶，小名為凜兒。生長在一般小家庭，因小時候目睹姐姐因拯救自己而過世進而失去了大部分的記憶，家庭也因為這個事情變了樣。

配角：

小希:本名為摘希，認識失憶以前的凜兒，個性懦弱但是總是會在關鍵時候幫助主角一把。

娜娜:本名為娜蚵，國中時候認識凜兒，雖個性沉默寡言但個性衝動。在有人欺負凜兒的時候，會出手幫忙。

學姊:本名祐里香，歸國子女，從小認識凜兒，凜兒姐姐過世後，代替凜兒姐姐照顧凜兒。

姐姐:本名為凜姬，凜兒的姐姐，是凜兒回憶記憶的關鍵。

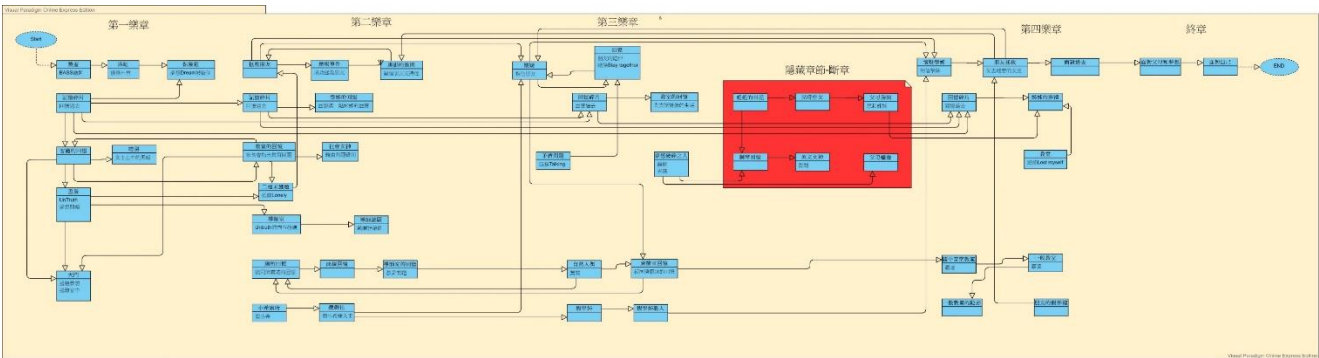
鬼魂:從家裡一路追殺凜兒，其實為

凜蝶，早夭的雙胞胎妹妹，家中為不忘記其存在，因而幫凜蝶取小名為凜兒。

各角色的關聯

	摘希 (小希)	娜珂 (娜娜)	祐里香 (學姊)	姐姐
出現章節	第二樂章- 孤獨	第三樂章- 陪伴	第四樂章- 知己	無
與主角的事件	廁所的霸凌事件(教育)	廣播室事件(夢想)	輿論事件	記憶的關鍵(家庭)
給主角的影響	讓主角以為自己是孤獨的，最後發現自己還是有人陪伴的。	讓主角以為大家都離她而去了，最後發現朋友還是支持他的。	讓主角崩潰，覺得自己是否真的不應該存在世界上。	因拯救凜兒而過世，死後依舊徘徊在凜兒身邊保護他。

遊戲架構圖



3.章節介紹

三大問題在各章節的比例

	第一樂章	第二樂章	第三樂章	斷章	第四樂章	終章
夢想問題	50%	10%	34%	50%	60%	100%
家庭問題	50%	20%	33%	50%	20%	0%
教育問題	0%	70%	33%	0%	20%	0%
章節主軸	虛假	孤單	陪伴	隱藏 章節	追夢	結局
主要場景	家裡	學校	學校	家裡	學校	家裡
故事呼應性	起始	家庭 同濟 教育	家庭 同濟	家庭 夢想	家庭 教育 夢想	END

第一樂章：

章節的起始開始，從這章節開始帶出主角面臨的家庭問題以及夢想問題，帶出本章節的主軸-虛假。不敢去追夢、逃避的的自己，就是在欺騙自己，不甘心看著逃避自己的主角，已經過世的雙胞胎妹妹便引起了這個事件。

第二樂章:從床上醒來後，本以為只是場夢境，但是到了學校後，發現一切只是惡夢的開始。這章的配角小希會帶出這章節談論的問題-教育問題，以回憶帶出霸凌以及老師的問題。

第三樂章:

這章的配角會更加深三大問題點。霸凌問題、教育問題、夢想問題、以及家庭問題。回憶起更多記憶，記憶的混亂也讓劇情更撲朔迷離。

斷章-失落的樂章:

這章節只有達成正確路線(True end)才會開啟，帶玩家了解到過去全部事情的完整面目。

第四樂章:因為種種的回憶以及回憶起最重要的姊姊過去，讓主角近乎失去理智。朋友在主角失去理智的時候，成功用主角最喜愛的音樂喚回理智，主角也回憶起全部的記憶。

終章:

Nornal End: 沒有與父母溝通便一個人幫出去找哥哥相住，也抹殺了曾經犧牲自己拯救主角的雙胞胎妹妹的存在。

True End:成功與父母溝通，也改變了父母的想法，更拯救了即將變成冤鬼的雙胞胎妹妹。

4.遊戲特色

理智值：

理智值會影響到結局以及事件的發生。為了讓玩家更有帶入感，體會極度壓力下的理智程度。

飽食度：

飽食度會影響到行走速度，過低還可以造成理智的下降。為了讓玩家更有帶入感，所以設定了飽食度系統，玩家需要邊解開謎題，邊尋找食物。

恐怖要素：

除了 **Jump scared** 外，用氣氛讓玩家覺得更加的恐怖。也讓玩家反思自己的未來該如何，擔心的恐懼也是

我們要帶給玩家的。

第一人稱&收集系統:

以第一人稱帶玩家進入姊姊的房間，除了更有帶入感外，也是玩家的成就房間。完成的成就都可以在此觀看。

5.開發工具

RPG MAKER MV:

最為原始的遊戲製作系統，雖然設置簡單，但是還是要有程式編寫以及邏輯思考能力。

Clip Studio Paint Ex:

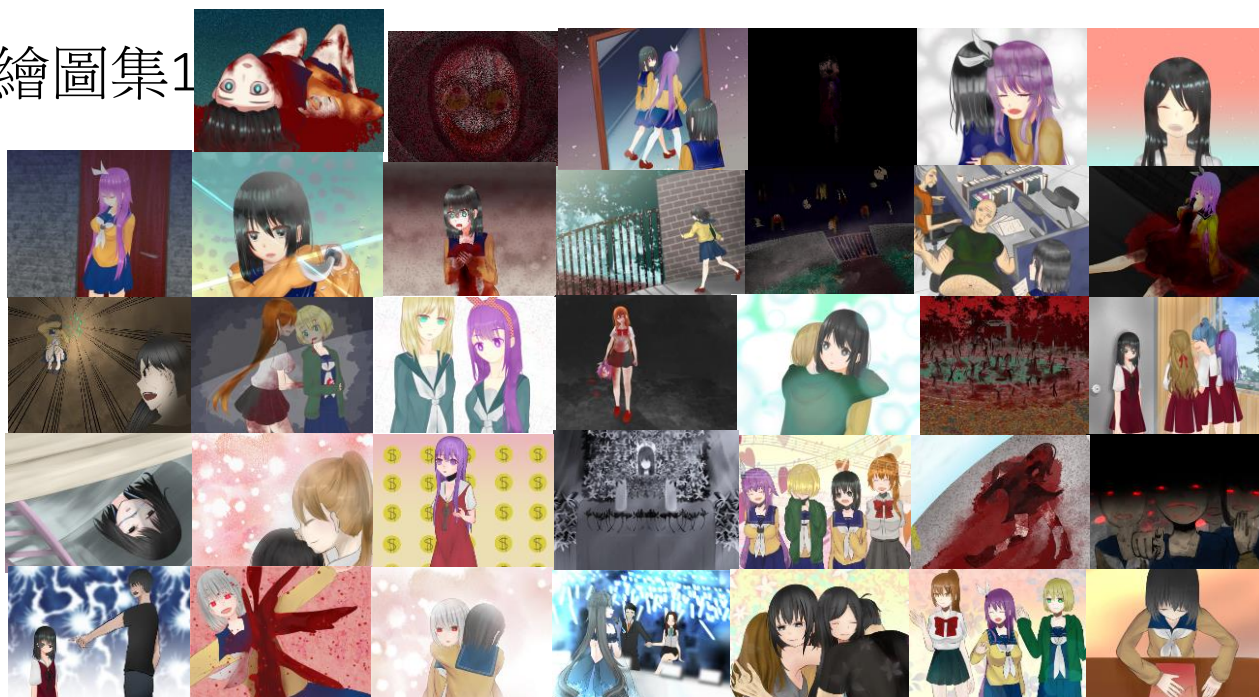
6.繪圖部分

遊戲內的 CG 圖和角色圖都是由我們自己的繪師親手繪製而成的。

人物



繪圖集1



人物行走圖



7.組員分工

組長：

資工四 A 410503915 戴梓玉
(總編劇、音效、謎題、遊戲製作)

組員：

資工四 A 410554974 黃玠蓁
(美工、繪圖)

資傳四 B 410516641 戴彬彧
(遊戲製作)

資工四 A 410516332 連茂守
(遊戲製作)

資工四 A 410516374 卓冠呈
(遊戲製作)