

RPG Maker MZ：Family 遊戲製作 成果報告書



指導老師： 劉建興教授

專題學生： 資工四 B 林煌旻 410817380

資工四 B 廖晉暉 410817291

資工四 B 陳玉凱 410817330

目錄

● 遊戲介紹	3
1. 遊戲名稱	3
2. 遊戲類型	3
3. 遊戲劇情	4
4. 遊戲角色	5
5. 地圖設計	7
6. 遊戲設定	9
● 製作流程	10
● 開發工具	11
● 系統畫面	11
● 成本分析	13

遊戲名稱：Family（家園）

遊戲類型：逃脫 + 解謎 + 恐怖

逃脫範例：玩家在探索時可能會遭受怪物襲擊，玩家須在不被怪物碰觸的情況下逃脫，如果被怪物觸碰即判定玩家死亡。

解謎範例：甲房間上鎖，乙房間可以開啟，則玩家須在乙房間內尋找解鎖甲房間的關鍵物品獲線索。

恐怖範例：玩家在探索過程中觸發的物品，可能會有恐怖的音效或是嚇人的場景。

遊戲劇情：

遊戲之前的故事設定：

主角“伊莉絲”從小生活在幸福的家庭。爸爸“伊澤”是一名雕刻家，在當時被譽為最偉大的雕刻家。媽媽“瑞兒”更是當代最美麗的模特兒。本該一直幸福下去的一家人，卻在某天突遭變故。伊澤的雕刻作品越來越不受大眾喜愛，每一個新作品都飽受眾人唾棄，原本性格開朗的他也變得越來越陰鬱，開始會酗酒，家暴小孩。因為家庭的變故，原本溫柔的媽媽個性也變得扭曲，冷眼看待自己的女兒被家暴，更是時常對她口出惡言。對生活無比絕望的伊莉絲選擇在家人熟睡時放火燒掉整棟房子，想與家人同歸於盡，沒想到最後卻只有她一人倖存，並且遺失了當時所有的記憶。

遊戲的故事設定：

成年後的伊莉絲在某天發生一場意外，頭部遭受重擊而陷入昏迷。醒來就發現自己處在一間破舊的房子裡，而這間房子竟是伊莉絲小時候居住的房子，但伊莉絲對此卻渾然不知，並不斷對房子內進行探索，設法離開這間詭異的房子。房子內處處可見的紙條，上面的對話彷彿一直在暗示伊莉絲過去發生的事，不斷的刺激伊莉絲的內心。直到伊莉絲終於發現離開房子的方法，就是燒掉整間房子，在最後點燃火種之前，伊莉絲的記憶終於

恢復，過往的種種瞬間如潮水般湧入腦袋，她才意識到這間屋子是她一直埋藏在心裡的陰影。而如何做最後的決定不只影響她能否離開這間屋子，也決定著她能否在未來面對自己的內心

遊戲角色：

1. 女主角（**玩家**）



2. 房子裡的小孩（**NPC**）



3. 主角回憶中的父親（**NPC**）



4. 主角回憶中的母親（**NPC**）

5. 鬼媽媽 (NPC)



6. 鬼爸爸 (NPC)



7. 喜歡吃人肉的熊 (NPC)



8. 有智慧的熊 (NPC)



9. 歌德鬼娃 (NPC)



10. 鬼婆婆 (NPC)



11. 廚師的幽魂 (NPC)



地圖設計：

主房子	後院
閣樓 二樓 一樓 地下室	後院倉庫

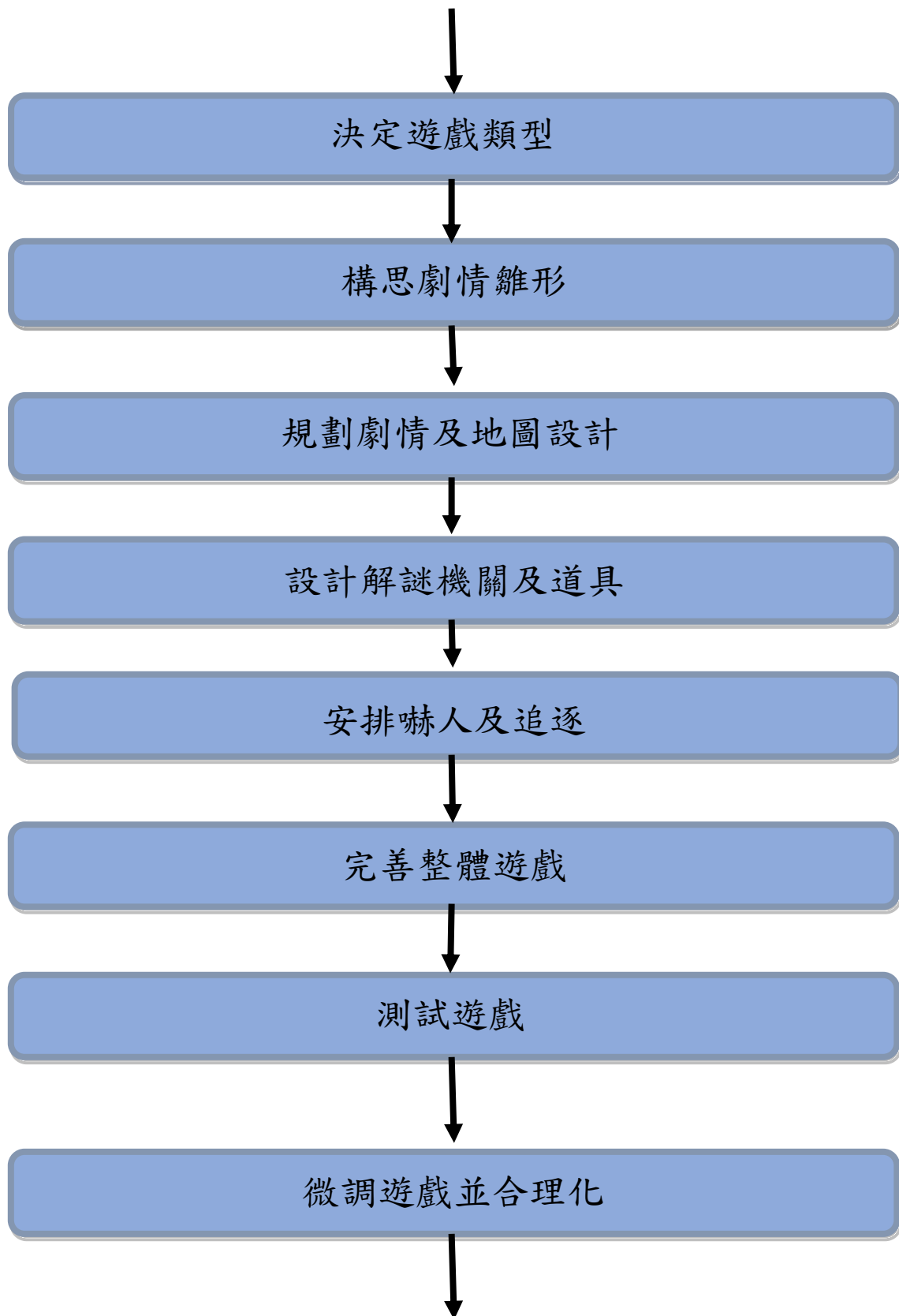




遊戲設定：

1. **玩家控制**：上下左右鍵移動。空白鍵拿取物品，觸發劇情。
2. **物品欄**：按 ESC 鍵可以開啟物品欄，玩家可以在物品欄內查看拿到的物品。
3. **存檔點**：遊戲中設置紀錄點，讓玩家不會因為一次失敗就全部重來。
4. **鑰匙**：屋內設計的房門大多都是鎖住的，須尋找對應鑰匙開啟。
5. **死亡 (Gamer over)**：遊戲內沒有血量，被怪物碰觸即為死亡。玩家死後，會回到上一個存檔的位置。
6. **劇情**：到特定地點或拿到特定物品會解鎖特定事件並推動劇情。
7. **單一角色**：只有一個固定角色，玩家不能選擇其他角色。
8. **雙結局**：遊戲內有兩個結局，玩家所做的選擇可能會影響遊戲走向。

製作流程：

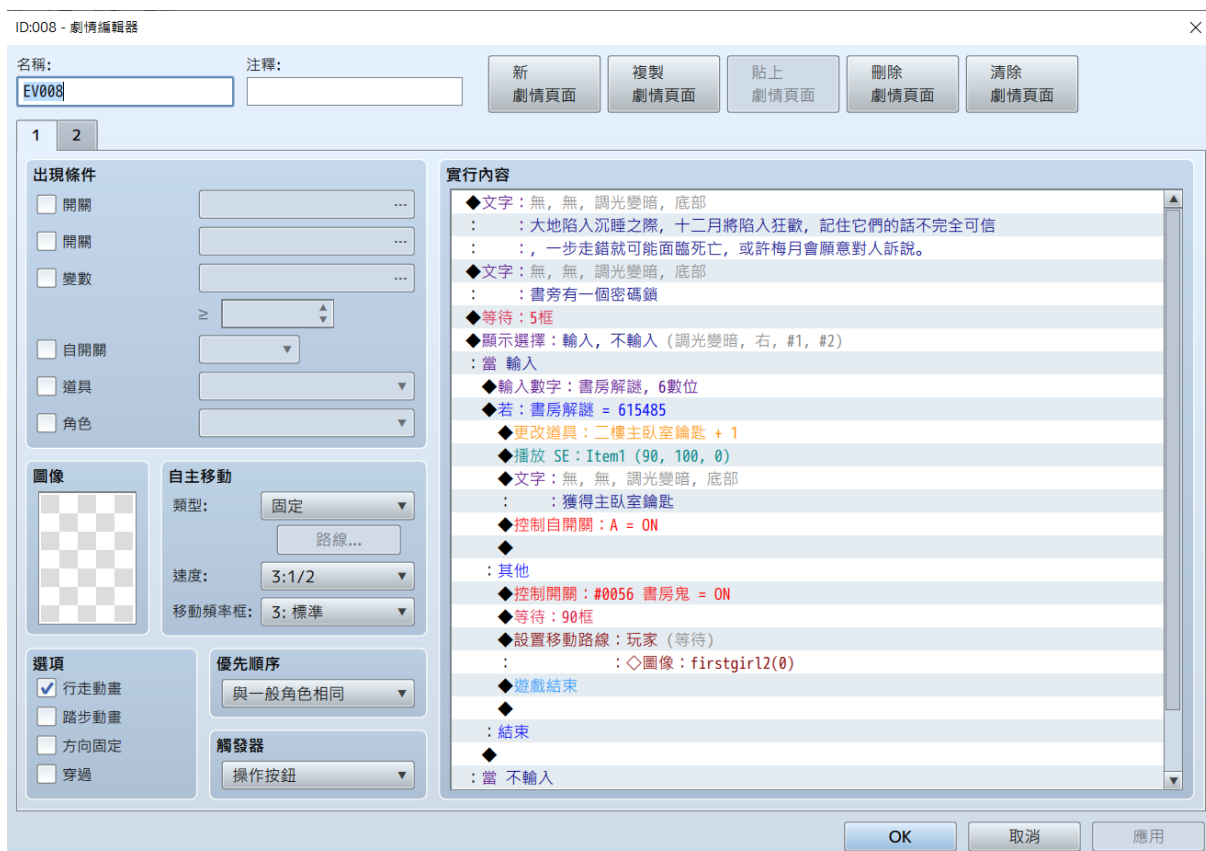
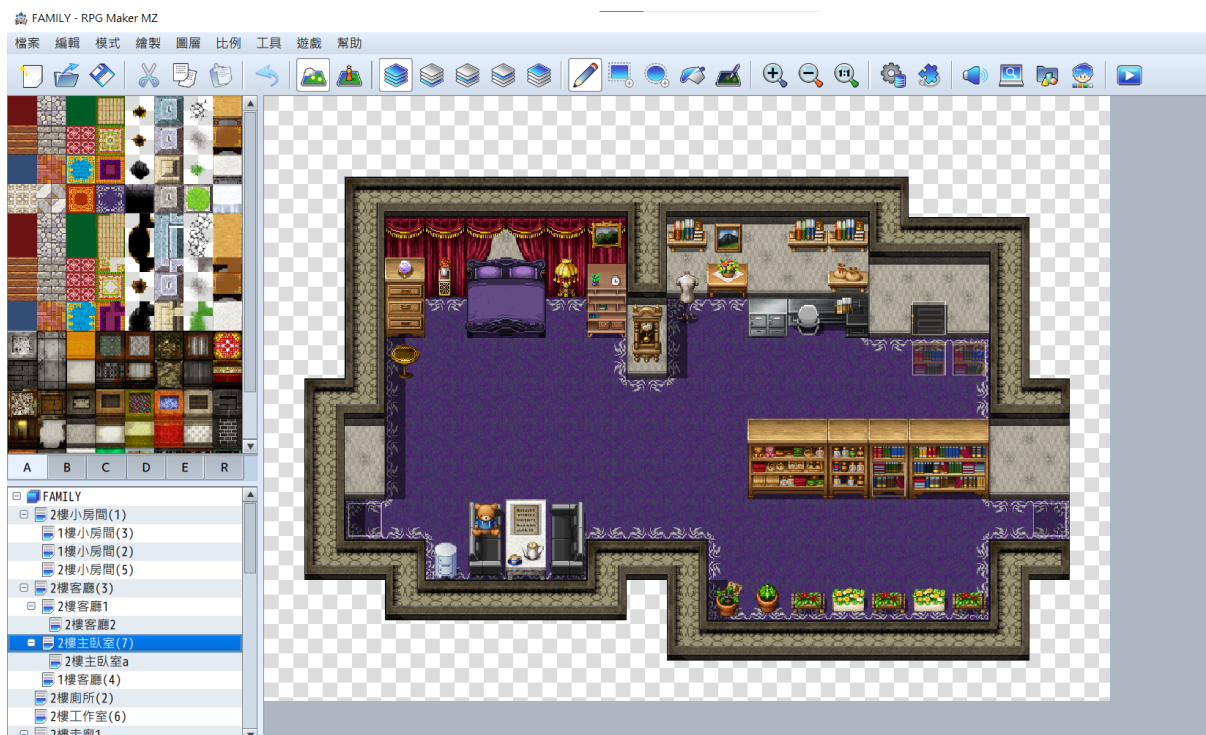


開發工具： RPG Maker MZ

Krita （繪圖工具）

系統畫面：





成本分析：

物品	價格	付費方式
RPG Maker MZ	1200	自費
Krita	0	