



暗夜飛鳶 校園偵探社

PA 260201

暗夜飛鳶工作室

校園偵探社遊戲製作特別專案劇情大綱

2026/02/01 制第 01 版

《校園偵探社》Demo 午夜幽靈案

一、故事背景

時間：高二（12 月）

地點：學生宿舍走廊、社辦、校園各角落

源頭：校園匿名討論版熱議校園傳說 — 「午夜幽靈」

目標：調查異常事件源頭

二、劇情流程

1 線索

事件：

偵探社在匿名版看到討論：「半夜有人看到幽靈」

監視器偶爾出現模糊影子

角色行動：

蒐集版上討論、截圖、留言、偷拍照片影片

討論可能的原因：夢遊、惡作劇、鬧鬼

議題：

匿名版反映學生資訊傳播與互動

學生心理焦慮

2 調查

事件：

偵探社巡查校園

發現鞋印、燈光閃爍、監視器損毀

角色行動：

發現影子 → 查詢監視器紀錄 → 記錄線索 → 目擊報告

議題：

學生面對謠言、恐懼時的心理反應

團隊合作、同儕互助

3 真相

事件：

觀察影子行為模式

線索交叉比對，發現幽靈是夢遊學生

真相：

課業壓力、家長期待、睡眠不足導致夢遊

偵探社護送學生安全回床位

角色行動：

成功幫助他人

建立團隊信任

議題：

心理健康、壓力、同儕支持

4 後續

事件：

回顧匿名版與監視器紀錄

發現多個看似無關的線索被系統性整理 → 暗示校方有干預
(偷偷調整監視器時間、刪除部分監視畫面)

角色行動：

討論是否深入追查

議題提示：

學生可能被制度隱性控制

表象與真相差距

團隊互助仍是解決問題的力量