

Final Project Proposal

Function:

World map (with four places to go) with zoom in function.

Interactive function with several NPCs so that you can get tools to solve the puzzle and beat the monster and the game.

MC have to solve the Maze at the last scene to get to the leave the island (go see the outline for information), NOTE: you have to get certain tools or have a certain amount of time interact with certain NPC, or you will get the bad ending and restart the game.

Souls like save function.

Backpack function.

Detail guide function.

MC move around (WASD) function.

Outline:

大綱:

遊戲名稱

The 7th Day(第七日)

遊戲類型

故事驅動冒險遊戲 / 生存解謎 / 多結局角色互動

遊戲背景

1940 年 8 月 24 日中午,托里多尼島的火山突然爆發,這座偏遠小島瞬間化為焦土,1027 名村民無一倖免。整座島被視為「死亡之地」,逐漸被世人遺忘。

1950 年,政治家 Alexander 買下這座廢墟,將其改造成一個隱秘實驗基地,用以測試最具爭議的生化技術——裂片重構(Cell Reassembly Technology,

CRT)。這項技術的目標是)建細胞碎片,讓死亡生物得以「)生」,但始終

存在關鍵問題:)造體無法穩定存活超過七天。

Alexander 的女兒 Althea 是著名的生化學家,同時也是這項技術的主要研究員,她帶著自己的丈夫 Liam 一同來到島上,展開了一場延續生命的科學實

驗。然而,隨著 Liam 意外離世和)造技術的不穩定,這座島嶼變成了一個永

無止境的輪迴陷阱。

遊戲主軸

玩家将扮演主角 Liam,一個人造人,他的生命每七天便會崩解並重置記憶。

然而,當他因意外對島上的催眠噴霧產生抗性時,他開始在記憶的片段中尋找失落的真相。隨著玩家一步步調查島上的謎團,他將與不同角色互動,選擇信任或對抗,並最終決定自己的命運——逃離這座島嶼,揭露真相,還是接受命運的循環。

遊戲階段劃分

遊戲故事分為三大階段,逐步展開主線劇情和角色關係:

第一階段:疑問的萌芽

- 玩家目標:熟悉島上的日常生活,並感知異常。
- 關鍵劇情:
- 一次誤食神秘菇類後,Liam 開始對催眠噴霧產生抗性,並在半夢半醒中

聽到實驗室廣播:「B 區劑量不足,完成編號 1027。」

- 向朋友 Adrian 詢問星期日的行蹤,卻只得到模糊的回答:「很普通的散步和休息。」
- Liam 的採菇場出現了莫名其妙的「開拓痕跡」,讓他意識到過去的記憶不可靠。
- 玩家開始控制 Liam 搜尋島上的蛛絲馬跡,並找到第一份線索:不屬於島嶼的產品(例如實驗室設備、外界日用品)。

第二階段:逐漸覺醒

- 玩家目標:探索三位核心角色(Althea、Moirra、Adrian)並挖掘真相。
- 關鍵劇情:
- Althea:Liam 發現她對自己的態度複雜,既有隱藏的深情,也有不願揭開真相的冷漠。通過與她的對話,玩家會得知她與 Liam 的過去,以及她對「解藥」的執念。
- Moirra:玩家需要頻繁造訪 Moirra 的秘境,並嘗試接受她的藥草治療,最終贏得她的信任。Moirra 會透露關於催眠噴霧的運作原理,並給出「解藥」的初步配方。
- Adrian:Liam 通過調查 Adrian 的行為,逐漸揭開他身為第 1027 號

製造人的真相。玩家還可能發現他與其他村民一樣,記憶受到實驗室的全面建構。

- 核心機制:
- 玩家需要通過選擇與角色的對話內容來建立關係,每個選擇都會影響最終的結局走向。

- 在調查過程中,玩家將發現更多線索,包括實驗室的秘密文件和 Alexander 的真實計畫。

第三階段:第七日的抉擇

- 玩家目標:在第七日的崩解前做出關鍵選擇,逃離或揭露真相。
- 關鍵劇情:
- Liam 的身體開始崩解,玩家需要在有限的時間內完成任務。
- 海底迷宮:Althea 提供了一份地圖,玩家使用這份地圖就可以順利的找到迷宮的出口。
- 解藥的抉擇:如果玩家與 Moira 建立了足夠的信任,Liam 將獲得解藥並能延長生命,不受第七日控制,但这也意味著其他村民可能無法獲救。(若沒有解藥,則逃出後依然會崩解)
- 揭露真相:如果玩家選擇對抗實驗室,Liam 會給村民吃解催眠蘑菇,喚醒村民,村民將在星期一起義,但這會導致 Althea 啟動托里多尼計畫自毀裝置—火山的再次爆發和島嶼的毀滅(避免這個不道德的技術被世人知道或再做使用)。

關鍵遊戲元素

1. 角色互動系統

- 三位核心角色(Althea、Moira、Adrian)的態度和故事會因玩家的選擇而變化,影響故事走向和最終結局。

2. 記憶系統

- Liam 在探索中會恢復記憶片段,拼湊過去的愛情故事和製造計畫的真相。玩家需要通過收集記憶片段來解鎖完整故事。

3. 倒計時機制

- 每局遊戲僅有七天,玩家的選擇將決定 Liam 是否能在崩解前完成任務。

4. 多結局選擇

- 逃脫結局:Liam 帶著解藥成功逃離島嶼,但代價是留下其他村民。
- 輪迴結局:Liam 逃離島嶼,但無法逃脫崩解,記憶被抹除,新開始。
- 揭露真相結局:Liam 喚醒村民,島嶼毀滅。

遊戲核心賣點

1. 深度角色互動與多線敘事:每個角色都有自己的故事和秘密,與他們的互動將影響故事發展。
2. 高壓限時挑戰:七天倒計時帶來緊張感,迫使玩家權衡行動與選擇。
3. 情感與倫理的抉擇:是揭露真相還是選擇自由?是拯救自己還是拯救所有人?
4. 科幻與懸疑的結合:探索「生化改造」的倫理邊界和人性的掙扎。

人物介紹

Liam

- 身份:托里多尼島的改造人,第 1028 號試驗體
- 年齡:外表約 20 歲,實際「重生」次數未知
- 背景:Althea 的丈夫,原為人類,因基因缺陷感染島上的病毒 DX-383 而死亡,被改造後多次崩解並重生。
- 性格:溫和、善良,內心充滿疑問,渴望找回失落的記憶和自由。隨著對真相的接近,他的意志越發堅定,也開始懷疑自己是否應該繼續「活下去」。
- 特殊能力:因誤食神秘菇類而對催眠噴霧產生抗性,能逐漸恢復記憶,並感知到改造過的身體的異常。
- 關鍵點:Liam 是故事的核心角色,他的選擇將決定島嶼的未來以及自身

的命運。

Althea

- 身份:島上實驗計畫的首席研究員
- 年齡:外表約 20 歲,實際年齡?
- 背景:Alexander 的女兒,原是著名的生化專家。因父親的命令來到托里多尼進行實驗,也因丈夫 Liam 的死亡陷入痛苦。她用 CRT 改造了 Liam,但多年來始終無法解決改造體崩解的問題。
- 性格:冷靜理智,卻深藏矛盾與痛苦。她對 Liam 有著深厚的感情,但害怕讓他知道真相,使他感到痛苦,也害怕自己最終失去他。
- 特殊能力:掌握 CRT 技術,能控制島上的實驗流程和記憶重建,對催眠噴霧的配方也有深入研究。
- 關鍵點:Althea 是 Liam 的最大助力也是最大阻力,她的選擇與情感糾葛直接影響故事的結局。

Moira

- 身份:住在秘境的藥草專家
- 年齡:50 歲
- 背景:島上的原住民,火山爆發後奇蹟生還。她是少數未被完全控制的人,靠著島上的天然資源生存,對島上的秘密了如指掌,但選擇隱居避世。她製作的藥草湯能部分對抗病毒和崩解,卻因難以批發製造而未被實驗室採用。
- 性格:神秘又有點古怪,語調時而輕鬆,時而充滿暗示。她對 Liam 抱有關懷,但不會主動幫助他,只有在 Liam 頻繁拜訪她後才會信任他。
- 特殊能力:精通藥草療法,能製作「解藥」樣本,幫助 Liam 延緩崩解。
- 關鍵點:Moira 是關鍵角色,她的幫助與否將直接影響 Liam 的存活與結局。

Adrian

- 身份:Liam 的朋友,第 1027 號)造人
- 年齡:外表約 20 歲
- 背景:實驗室生成的)造人,過去的身份無從得知,現在是島上的港口

管理員。他的記憶經過多次)建,已經完全被催眠噴霧控制,對島上的異常毫無察覺。

- 性格:樂觀開朗,表面上看似普通,內心則被強制植入一種「安於現狀」的心理機制。
- 特殊能力:擁有島上日常活動的知識,能給 Liam 提供一些表面資訊,但無法對深層問題作出回答。
- 關鍵點:Adrian 是對比角色,他的存在讓 Liam 更加認清)造人生活的虛假,並提供了一些真相的線索。

Alexander

- 身份:Althea 的父親,托里多尼計畫的創始人
- 年齡:已故
- 背景:一名E心勃勃的政治家,他將托里多尼島視為「實驗烏托邦」,

以驗證 CRT 技術的可能性。他的死亡在故事開始前已發生,但他的計畫和理念依然影響著 Althea 和整個島嶼。

- 性格:強勢、專制,為達目的不擇手段。他是導致島上悲劇的根源,卻自認為是「科學的推進者」。
- 特殊能力:透過對 Althea 的控制,間接掌控整個實驗的進展。
- 關鍵點:Alexander 是幕後推動一切的力5,儘管不再在世,但他的陰影無處不在。