1 標題頁

\*加上一張大大的彩色圖片，讓讀者對於本遊戲有個第一印象

2 摘要

\*一頁清單，列出關於本遊戲最重要的事項。

3 遊戲概要

基本概念

\*遊戲的主軸、娛樂的價值

遊戲類型

特色

\*著重說明：玩家為何願意買這款遊戲？

授權

\*是否有需要取得別人授權的東西，像是商標、音樂、圖像等等

遊戲內容特色

\*深入介紹遊戲的重要元素，從機制面介紹

網路特色

技術特色

使用Unity 2D

\*不要深入程式細節，而應該介紹提到的軟體能夠怎樣改善遊戲。 \*技術也並非專指程式。在此列入任何用到或者需要先進技術的事項。 \*學校練習中，請說明欲採用的工具，以及該工具在整款遊戲開發流程中的效用。

美術與音效特色

硬體

4 製作細節

現況

\*已完成的原型現況。

開發團隊

\*製作人比較想知道哪些人曾經製作過哪些成功的計畫。

預算

\*提出大略的估計，別忘了估計外包的部份。

\*在學校練習中，請依實際欲完成的遊戲規模進行估算，可訓練自己對資源運用的掌握能力。

時間表

\*可參閱這篇文章。

**六、遊戲世界**

1. **背景故事**

**介紹／**自認正義感稍強的高中生蘇文賢在期中考後的下午與朋友們大吵一架，正在氣頭上的他為了散心而來到了屋頂上。沒想到當文賢正靠在欄杆上思考怎麼跟他們和好時，卻意外的被人從後方推了下去……

**設定／**千百年來，善神與惡神總是不計任何後果的透過人類所進行比試。

時至今日，平凡的校園內，又有一場比試即將展開：

善神代表「見習女神審判官」潔絲透過賦予高中生蘇文賢有限的輪迴之力讓他不斷重生，尋找殺害自己的兇手；惡神代表「狂徒」囚恩則授予兇手「使人發狂的能力」，並且可以跟文賢一樣保有輪迴前的記憶。於是乎，在世界的角落，一場殘忍的鬪智劇悄悄地展開……

1. **玩家目標**

操作蘇文賢，透過解謎並迴避自身的危機、最終找出意圖殺害自己的兇手。

1. **角色設計**

|  |
| --- |
| **主角：**蘇文賢  **外觀／**銳利的雙眼、戴著眼鏡，體型瘦弱。（參考《僕だけがいない街》藤沼悟）  **介紹／**富有正義感的普通人，班上的班長。秉公無私的作事原則備受同學所推崇，但偶爾也有過火的時候。  **設定／**玩家所操縱的角色。在遊戲進行時會以角色自身的想法為由限制玩家行動（比如在還沒找出兇手前不能接受逃回家裡這件事）。 |
| **善神代表：**「見習女神」潔絲  **外觀／**髮長及背，穿著帶有神聖感的類修女服。臉上總是掛著微笑。（參考《この素晴らしい世界に祝福を！》的厄里斯）  **介紹／**見習女神審判官，協助蘇文賢的重要存在。個性開朗善於鼓勵，不過也許是因為不熟悉人界的緣故行為有些冒失？  **設定／**遊戲中的導覽解說兼提示的角色。不希望有黑幕，作為支撐主角的一方存在。看到恐怖的東西也會害怕，但是仍然會強振精神去鼓勵同樣受到驚嚇的文賢。  所使用的「有限的輪迴之力」只能讓文賢重新復活五次，而且每一次復活的時間點都會較上一次晚。 |

|  |
| --- |
| **惡神代表：**「狂徒」囚恩  **外觀／**白色流線型髮，穿著露胸黑夾克，整體給人狂野的風格。（參考《Fate》系列的迦爾納）  **介紹／**瘋狂的使徒，能透過特定方式讓人類發狂。本人意外的理智聰穎，但還是難以溝通。  **設定／**黑幕一方的始作俑者，也是兇手的最大協助者。  「使人發狂的能力」對理智值越低的目標影響越大。初期囚恩僅能在「當玩家或目標凝視由兇手所繪出的恐怖畫作」時加諸瘋狂（降低理智）；當理智值越低下，囚恩便越能直接其造成影響。發瘋者不會被囚恩所控制，僅會無意識的作出傷害行為（包含自己）。 |
| **女1（同學）：**楊芷蓉  **外觀／**髮長及腰帶點捲，加上精緻頭帶的大小姐。大胸，前凸後翹的身材非常受班上的男同學歡迎。  **介紹／**班上受到大家愛載的高人氣少女。不擅長與人交談、有些畏畏縮縮的個性更是激起許多男粉絲的保護欲，不過本人對自身受歡迎的狀況毫無自覺。  **設定／**綿羊個性。亮眼的柔弱個性雖然備受男子派擁護，但在女性之間自然就是遭到忌妒、懷恨在心的份。理智值脆弱。  不教美術畫作的原因是被其他女生所撕毀，因為害怕男同學去報復女同學而沒有告訴其他人。 |
| **男1（同學）：**王益隆（隆哥）  **外觀／**李小龍般的精實身材，曬黑過的皮膚，頂著現正流行的髮型（參考《地球防衛少年》和久隆）  **介紹／**綽號隆哥，班上的體育健將，外表與內在一致的單純熱血。  **設定／**對看不慣的事情常挺身而出也常發表意見、是班上的風雲人物之一，但是並沒有領袖的氣質和頭腦。幾乎全班都知道他喜歡楊芷蓉（只有芷蓉自己不知道）。  在最初的吵架事件中站在支持芷蓉的一方，認為她不是故意這麼做的；甚至自顧自地畫了一份要求文賢交上去，但是被文賢所拒絕。 |
| **老師：**趙剛麟（阿剛老師）  **外觀／**孔武有力、充滿肌肉的體育系身材，皮膚黝黑。  **介紹／**文賢班上的導師，長相和個性剛烈但很常為學生著想。雖然長的一副體育系樣但其實教的是美術，偶像是大衛像。  **設定／**初期登場人物，雖然以前混過黑道但現在已經改過向善，無論在老師或學生間都很受歡迎。  第一個（除了主角之外）被殺掉的目標。原因不外乎是「最容易殺害的目標」：只有他較有可能長時間觀看畫作。透過他的死亡首次削減玩家的理智值，也代表著灰暗面劇情的展開。 |

|  |
| --- |
| **男2（同學）：**鄭豐凱  **外觀／**肥胖，臉型也很圓潤，看起來像是慈祥的彌勒佛（參考《現世研》久我山光紀）  **介紹／**文賢的朋友之一，體型豐滿待人和善，在班上被嘲笑生氣也不太生氣。  **設定／**在與文賢相處時時常說「覺得芷蓉都是在裝，想要吸引男性的目光」；實際上私底下是芷蓉的有些扭曲的狂熱粉絲，因為暗中調查過芷蓉所以對她的生活瞭若指掌。 |
| **女2（同學）：**傅舞蕙  **外觀／**綁馬尾的運動系女子，身材緊實  **介紹／**文賢的朋友之二，運動系女孩，喜歡喝無糖飲料。  **設定／**因為文賢公正的個性而在以前舞蕙被其他同學質疑體育成績作假時挺身而出，舞蕙因此喜歡上他。有些病嬌傾向，會運用優秀的身體能力在暗處偷窺他。私底下討厭鄭豐凱，但是兩人的個性意外相近（對喜歡的對象執著這點）。  在美術作業事件中屬於支持文賢但沒有明說的一方，在事後出面安慰他。 |
| **男?女?（??）：**  **外觀／**  **介紹／**  **設定／** |

1. **故事流程及任務**

**故事流程：**

**段落A／**一切的開頭是從一份需由班長文賢收齊交給和阿剛老師的繪圖作業開始。期限已經過了三天，但是還有一位同學尚未把作業交上──那就是芷蓉。

當文賢正打算繼續催促芷蓉時同學隆哥挺身而出，想要幫芷蓉上交畫圖作業。義正嚴辭說著「自己的作業自己作」的文賢與隆哥在交談過程中逐漸火爆起來，雙方大吵一架。自知打不過對方的文賢甩門離開。

文賢最後選擇在屋頂散心，消除內心的悶氣；就在他僅靠欄杆、看著遠方的風景時，背後忽然傳來腳步聲。本來不以為意的他發現聲音越來越接近而打算回頭，卻在回頭之前被人推落下去。

**段落B／**從黑暗之中醒來的文賢發現女神潔絲正站在自己的面前。她告訴自己關於重生的事情：包括只能復活五次、要抓到殺害自己的兇手、精神狀況和記憶無法如同肉體般復原等等的事情。

**段落C／**再度睜開眼睛的文賢正站在走廊上教室的門口，到這裡為止遊戲正式開始。一開始的最終地點是：屋頂。文賢認為兇手會再度到屋頂將他推落，因此在透過心聲告訴玩家「在到屋頂前是不是該準備什麼？」「只要準備好後到屋頂上」，接著就可以讓玩家操作。

**段落D（觸發事件一）／**在去屋頂前會發生。舞蕙前來關心文賢，並為文賢加油打氣。

**段落E（必發事件一）／**來到屋頂後可選擇「待在欄杆前」／「待在出入口旁的死角」。在決定好後芷蓉會登場，並且無論玩家如何決定最後都會和芷蓉聊天。芷蓉向文賢解釋並不是他的錯而是自己的錯、自己也已經跟班上同學道歉，希望他不要在怪罪其他人。