**「重生學校」遊戲企劃書**

**一、摘要**

\*一頁清單，列出關於本遊戲最重要的事項。

**二、遊戲概要**

1. 基本概念
   1. 沒有手動存檔功能，每次主角死亡時都會自動存檔並從設定的重生點繼續遊戲。（只有一個存檔欄位或是多個？）
   2. 主角具有理智值，此值即使死亡後重新開始時數值依舊保留（甚至會因此而有所降低），降低至零時遊戲Game Over，需要從頭開始。理智值影響與人交談時對話的選項，進而由於資訊量的不同而發展出不同的故事走向和結局。
   3. 遊戲模式如同正常大地圖式RPG般自由行動，並且可以和地圖上的物件互動（比如推動桌椅、拾取鐵棍等）。除此之外可加入如追逐、小型戰鬥或限時等要素。
   4. 由於可能會Game-Over且著重劇情，因此應設有Skip選項。
   5. 遊戲中期可藉由降低理智值去習得法術，法術可以應用在對付某些神祕難解的內容（比如解析複雜恐怖的圖像、開啟相界傳送門、對怪物施加傷害等等。）
2. 遊戲類型
   1. **恐怖**：出現足以降SAN的怪物追逐玩家。
   2. **懸疑**：玩家必須透過與NPC互動找出意圖殺害自己的對象並解開謎團。
   3. **校園**：故事將圍繞在整座學校之中。
3. 特色

\*著重說明：玩家為何願意買這款遊戲？

融合了人生讀檔和神智值設定（來自克蘇魯TRPG）的校園懸疑劇，著重在玩家的舉動、選擇和演進的劇情上。

維持自己的理智和盡量避免死亡，同時一步步解開故事的真相。由於設有多個結局，玩家需重複嘗試以不同的理智值進行各事件。

1. 授權
   1. Unity

(是否有需要取得別人授權的東西，像是商標、音樂、圖像等等)

1. 遊戲內容特色

理智值：

* 1. 理智值相當於生命值，玩家可以在左上角看到該數值以心電圖的方式呈現。理智值總共有五種狀態：綠色（安全）、黃色（不安）、橘色（顫慄）、紅色（恐慌）、紫色（瘋狂）。
  2. 當降到最低值後遊戲強制結束；在遊戲中會不斷出現恐怖、甚至直接殺死玩家的事件，此時便會降低理智值。
  3. 與NPC交談並擁有良好互動可以回復理智值。
  4. 根據對於事件的事前準備來決定對理智值的影響。比如說，「事先看到了怪物的圖像」和「之後實際看到了怪物」分別造成了五點（總共十點）的理智值損失，但「在不知情的狀況下直接驚見到怪物」則可能造成十五點以上的理智值損失。
  5. 當理智值降低至黃色時，圖上會出現生物「不定型物體」，對文賢展開追逐；當理智值降至紅色時地圖上會出現生物「異界肉塊」，以更加快速且恐怖的姿態進行追擊。
  6. 網路特色
  7. 技術特色

使用Unity 2D

深入介紹遊戲的重要元素，從機制面介紹

\*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。

c. 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」可以讓文賢無限復活，但是每一次復活的時間點都會較上一次晚；並且無法回復文賢的精神狀況。 |
| **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）：**芷蓉（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  不交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。  事件的兇手，畏縮的性格在與惡魔接觸後受到汙染。在囚恩的耳語下行動變得聰穎，但是精神狀況也逐漸變得不穩定；在被他唆使下透過推落來殺害文賢開啟召喚惡魔的儀式（第一名受害者產生），獲得了瘋狂的力量的心智。  行動時不時參雜謊言、假哭等技巧，也懂得利用隆哥協助犯案；這些複雜的謀略多少也是因為受到了囚恩的影響。  （暫定）想要召喚惡魔的原因是來自小學時的霸凌所引發的中二病，卻在成真之後引發了悲劇。 |
| **男1（同學）：**隆哥（本名王益隆）  **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：**阿剛老師（本名趙剛麟）  **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）：**肥凱（本名鄭豐凱）  **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）：**小蕙（本名傅舞蕙）  **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。 |
| **女3（同學）：**伊潔（本名游伊潔）  **外觀／**燙玉米鬚並染褐色的長髮，膚色在不良少女中偏白  **介紹／**班上的女同學之一，不良少女組一號。似乎對誰都是一副蠻不在乎的態度，最近的目標是把自己的皮膚曬黑。  **設定／**班上比較不問班務、只想過著自己生活的不良少女組合之一。討厭感覺上假惺惺的芷蓉、也不喜歡一板一眼的文賢。因為對誰都蠻不在乎所以說話很直，不過意外的看重自己的朋友。  摯友婉玲在故事中將會死在伊潔的面前，接近精神崩潰的她迫使自己轉而向剛好在場的文賢求助。本來如同平行線的兩人意外的有了交集，從而衍生出分支、保衛、拯救等劇情。隱藏女主角。 |
| **女4（同學）：**婉玲（本名周婉玲）  **外觀／**短直髮，皮膚稍黑，不良少女的打扮  **介紹／**班上的女同學之一，不良少女組二號。生性聒噪且喜愛談論男生的外表，常對文賢品頭論足後嘲笑一番。  **設定／**與伊潔相反，是會主動注意男生長相的花癡性格，常在伊潔身旁大肆發表自己對班上男同學的長相排名（儘管伊潔沒什麼興趣）。性格惡劣，對芷蓉更是抱有敵視心態，私底下極盡所能的欺侮（但總是能隱瞞住），也因此被芷蓉選為老師之後第二個遭到殺害的人選。 |
| **女5（別班同學）：**詩蘭（本名張詩蘭）  **外觀／**波浪短髮，乖乖女打扮  **介紹／**個性膽小、興趣是跳芭蕾舞的乖巧少女，是別班的班花。  **設定／**在舞蹈教室登場，個性如同小松鼠般內向、容易受到驚嚇，因此非常容易陷入不安或瘋狂。  在中期必定會陷入瘋狂，意圖殺害周遭的同伴。 |
| **男3（同學）：**阿耀（本名錢家耀）  **外觀／**刻意染成亮棕色的潮頭（參考《CLANNAD》春原陽平）  **介紹／**隆哥的跟班，常與隆哥一起行動，嗆聲是他一貫的態度。  **設定／**地痞角色，屬於跟隆哥一起行動時很威風、單獨一人時就顯得很孬的討人厭性格。屬於主動引發壞事的地雷類型，在隆哥死後更是變本加厲。 |
| **男4（同學）：**暉倫（本名柯暉倫）  **外觀／**黑灰夾雜的長瀏海，外觀充滿神秘感（參考《》）  **介紹／**班上沉默寡言的同學，在班上鮮少彰顯存在感。  **設定／**刻意裝酷的角色，維持神秘感的態度引起玩家的興趣。事實上是個個性偏頗的黑魔術狂熱分子，表現出對黑魔術的興趣的話可以跟他混熟以了解學校中發生的事的原因。屬於同時會帶來好事跟壞事的類型。 |

1. **故事流程及任務**

**故事流程：**

**開頭／**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。

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。

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。

備忘：

**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。

**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。

**（後續發展）**

**結局：**

**（結局A：在仍保有理智的情況下拯救芷蓉）追尋犯人的腳步回到屋頂上，在那裡遇見了正在等待的囚恩。與囚恩展開最後決戰，將之擊倒後讓世界回復正常。**

**（結局B：在仍保有理智的情況下不拯救芷蓉，且小蕙或伊潔其中一人達成攻略條件）在屋頂上與芷蓉交戰，擊倒後進入選擇對象之結局。**

**（結局C：在仍保有理智的情況下與芷蓉交戰，但未符合B結局）普通結局。**

**（結局D：在仍保有理智的情況下與芷蓉交戰，但死亡人數過多）事件結束後被當作殺人犯逮捕。**

**（結局E：理智值維持在綠色、或是通關線索不足，無法與芷蓉交戰的情況下達到結局）看似和平的結局。**

**（結局F：理智值變為紅色時通關）萬物皆瘋狂的結局。**

**學校地圖分為五個區塊：教學大樓、教務大樓、科學大樓、文藝大樓以及體育館。**