**重生學校  
提案人：好長**

**一、基本概念**

「人生如果能重來」這個點子時常被許多作品所利用，時常有許許多多不同的表現方式；本作同樣以此概念作為出發點，讓故事圍繞在「重開機」以及作出不同事情時所產生的蝴蝶效應上。

**二、功能特色**

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；而影響理智值的主因是「必定發生的各種事件」，並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。
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。

**三、玩家任務**  
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。

**四、遊戲類型**  
冒險遊戲。

**五、競爭對手**

相同性質的遊戲若以解謎為主的話，許多RM相關遊戲可以作為參考；題材相似度而言，如《命運石之門》、《RE：從零開始異世界生活》、《明日邊界》、《魔法少女小圓》、《暮蟬》系列等皆有使用類似手法。

**獨特賣點**

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。

**六、目標硬體**

以RM為基底開發的電腦遊戲為主。

**設計目標**  
恐怖：出現足以降SAN的怪物追逐玩家。

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。

校園：故事將圍繞在整座學校之中。

