



東南科技大學

數位遊戲設計系

專題製作

彎中選一

Choose one BL partner

學生 ： 潘甫荃 40625001

 陳芊卉 40625010

 邱詒霖 40725061

指導老師 ： 呂幸娟 老師

中華民國 110 年 06 月

東南科技大學數位遊戲設計系

專題製作審定書

東南科技大學數位遊戲設計系

潘甫荃、陳芊卉君所提之專題製作

彎中選一

_____ (題目)

認為符合專題製作標準。

指導老師 _____ (簽名)

中華民國 _____ 110 年 _____ 6 月 _____ 5 _____ 日

專題製作電子檔案上網授權書

本授權書所授權之專題製作為授權人在東南科技大學數位遊戲設計系

_____109_____學年第2學期取得之專題製作報告。

專題題目：彎中選一

指導老師：呂幸娟

茲同意將授權人擁有著作權之上列報告全文(含摘要)，非專屬、無償授權東南科技大學**數位遊戲設計系**，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列報告重製，並得將數位化之上列報告電子檔以上載網路方式，提供讀者基於非營利性質之線上檢索、閱覽，或並下載、列印。

讀者基於非營利性質之線上檢索、閱覽或下載、列印上開報告，應依著作權法相關規定辦理。

指導老師：

授 權 人

學生姓名：

中 華 民 國 年 月 日

目錄

專題製作審定書	2
專題製作電子檔案上網授權書	1
目錄	2
第壹章 遊戲概述	4
第一節 遊戲背景介紹	4
第二節 遊戲文化	5
第三節 遊戲操作	5
第四節 遊戲特點	5
第貳章 遊戲機制	6
第一節 遊戲類型	6
第二節 玩家在遊戲中要操作什麼	6
第三節 遊戲如何進行的	6
第參章 人工智能 AI	7
第一節 一般 AI 屬性設定	7
第二節 NPC 行為	7
第三節 NPC 遊走 AI 設定	7
第四節 夥伴 AI 設定	7
第肆章 故事簡介	8
第一節 遊戲故事綱要	8
第伍章 遊戲角色	9

第一節 主角	9
第二節 夥伴	10
第三節 其他 NPC	12
第陸章 遊戲道具	18
第一章 武器	18
第二節 防具	19
第三節 藥品	20
第四節 其他	22
第柒章 遊戲進程	25
第一節 關卡描述	25
第二節 故事流程描述	26
第捌章 功能操作	32
第一節 操作介面	32
第二節 系統面板	33
第三節 角色狀態面板	34
第四節 技能面板	35
第五節 道具面板	35
第玖章 結論	36
第拾章 參考資料	37

第壹章 遊戲概述

第一節 遊戲背景介紹

在某個奇幻的烏托邦世界裡，男主角「失」上學之後跟橘子校長約好，要找到靈魂契合的對象，否則只有「退學」一途！在學校生活中的各種威脅下，主角開始在校園裡尋找適合的那條紅線！



圖 1-1：遊戲內截圖



圖 1-2：遊戲內角色對話截圖

第二節 遊戲文化

次文化，由 ACG 創作衍伸出的「RPG 2D 平面遊戲」，最早在 2012 年，「IB」、「魔女之家」、「青鬼」等……各種 RPG 遊戲引起，以「RPG」形式製作遊戲的文化，現在還有的「被虐的諾艾爾」[17]、「殺戮的天使」[18]、「勇者物語：世界樹之心」[18]……等 RPG 遊戲作品。

除了介紹上述所說的，也會在遊戲內介紹神祕學[3, 4, 5, 6]、塔羅占卜[6]、心理疾病相關[8, 9, 10, 11, 12]的各種知識及台灣魔神仔[13]的事情。

第三節 遊戲操作

Z 鍵	確認
X 鍵	菜單/取消
上下左右方向鍵	角色移動方向
Shift	跑步

第四節 遊戲特點

豐富的角色、多變的劇情內容讓玩家挑戰且過程逗趣，每一個選擇都可能導致不同的未來，讓玩家一邊沉浸在擔心會被退學的心情裡，一邊去努力尋找命運對象，前往充滿未知的未來！

遊戲內的書籍也會分享跟心理學、神祕學相關的知識，玩家在遊玩之餘也能知道一些小知識，雖然看似不重要，有時卻能幫助到身邊的親朋好友。

在過程中也有許多有趣的 NPC 對話等著玩家去挖掘，體會每個小人物它存在的亮光點，這些支線並不會影響主線的推動，所以每次的遊玩或許都能夠找到不一樣的小支線來進行遊戲

第貳章 遊戲機制

第一節 遊戲類型

此遊戲類型為 AVG RPG 戀愛遊戲，內含小部分戰鬥系統。

第二節 玩家在遊戲中要操作什麼

操作角色對每個選項的決定，隨時注意是否會死亡、條件是否觸發攻略的對象、必要時進行戰鬥提升等級來進行遊戲。



圖 2-1, 2-2：遊戲對話操

第三節 遊戲如何進行的

玩家會在遊戲以主角的身份，進行遊戲劇情以及關卡，以體驗遊戲裡的劇情與角色還有各種花式死亡等等過程，來進行遊戲。

遊玩需要使用鍵盤的方向鍵進行移動、選擇選項，探索地圖與 NPC 進行對話取得特殊道具……以此推動劇情，前往不同的結局。

第參章 人工智能 AI

第一節 一般 AI 屬性設定

依照每個角色的個性等等設置不同的特點，例如主角比較擅長格鬥，所以基礎數值會高一些；元素使用能力方面則是青梅竹馬的比較高。

第二節 NPC 行為

地圖 NPC 通常分成定點及遊走兩種，並不會攻擊玩家，可以和他們對話獲得物品或者是情報等等。

有些則是會有屬於他們的獨立支線，並不會影響主線。

第三節 NPC 遊走 AI 設定

定點型 NPC 例如看板介紹人員，會固定出現，對話通常以他們自身工作或者日常為主；遊走型 NPC 會依照遊戲劇情進度改變內容對話，路線隨機分配但會在同一地圖中移動，並不會向玩家一樣過圖。

第四節 夥伴 AI 設定

劇情遇到特定選項事件可以暫時讓他入隊，在過程中給玩家一些線索，有些特殊事件觸發需要特定人物存在隊伍，當然在事件結束後也會有離隊的情況發生，並不會一直跟隨主角。

在各種選擇以及事件中有機率提升各個攻略人物的好感度。

第肆章 故事簡介

第一節 遊戲故事綱要

開場的夢中，失遇見了橘子校長，並和他訂下了要在畢業前找到另一半才畢業的約定，醒來後的失並不以為意，拿著課本跟學校制服踏上了前往學校的道路。

上學路上遇到了艾維斯（失的青梅竹馬）以及鄰居的小孩——啟澄得知了學校的靈異謠言，抵達了學校開始了一整天的冒險，和同學的邀請下放學時跟噴泉管理員阿鯨被對方單方面的爆打，靠著意志力挺過後獲得了他的認可。

遊戲的第二天，班上決定舉行夜遊活動，得知也晚噴泉會有靈異現象的失決定趁此機會一探究竟，遇上了謠言中的主角——人魚薩彌亞，並從他口中得知了有關異世界的消息以及阿鯨、精靈等等的事情。

遊戲的第三天，決定乖乖參加考試的失在體術考試跟元素考試中選擇了其中一個，考試結束後去了各種地方經歷了各種冒險，森林、商店街、公園等等地方，不管考試成果如何都得到了很多經驗。

遊戲的第四天，學校舉行了校慶，沒有決定的失在此刻選擇了在班上幫忙、到處逛等等其中一項，度過了豐富的一天，在校慶結束後終於也來到面臨期末考的前夕。

遊戲的第五天，期末考的到來失再次選擇體樹根元素兩個考試的其中一個，當然翹課也是選擇之一，考試結束後的自由活動也遇上很很多有趣的事情、認識很多特別的人。

遊戲的第六天，學校舉辦了畢業旅行，失決定要不要去參加，不論要不要參加都是很好的選擇，畢竟也有人沒有參加。在這天的最後，橘子再次來到夢裡詢問失要不要重新來過、有沒有對你過去的選擇感到後悔？如果選擇後悔就會重投來過；不後悔則會迎來最後的第七天。

遊戲的第七天，迎來了最後的結局，失最後會因為成績優秀而被橘子校長網開一面？和青梅竹馬艾維斯在一起完成約定？意外地和怕生的薩彌亞交往？跨越重重困難抵達異世界打敗魔王繼承王位？抑或是陰錯陽差和橘子校長告白？又或者是沒有完成約定畢業失敗呢？最後的結局到底為何，全看玩家的選擇！

第五章 遊戲角色

第一節 主角

表 5-1：主角角色

圖片	基本資料	描述
	姓名： <u>失</u> 種族：獸人族（狼） 性別：男性 年級：高中一年級新生 專長：格鬥	玩家操控的主人翁，夢中看見橘子並與其訂下了某個約定，影響他要過上璀璨的高中生活。

第二節 夥伴

表 5-2：主角夥伴角色

圖片	基本資料	描述
	姓名：艾維斯 種族：精靈族 性別：男性 年級：高中一年級新生 專長：木元素	玩家第一個遇見的可攻略對象。 是失從小到大的青梅竹馬，時常開玩笑，讓人分不清到底說真說假。

表 5-3：隱藏路線角色

圖片	基本資料	描述
	姓名：颯彌亞 種族：人魚族 性別：男性 年級：無 專長：水元素	玩家隱藏攻略對象。 晚上出現在學校噴泉裡的神秘人魚，和管理員阿鯨有著不尋常關係，似乎有很多秘密。

表 5-4：主角夥伴的角色

圖片	基本資料	描述
	<p>姓名：阿鯨</p> <p>種族：海族（鯨魚）</p> <p>性別：男性</p> <p>年級：噴泉管理員</p> <p>專長：戰鬥專家</p>	<p>森林男高校的噴泉管理員，十分會打架，傳聞對手都會瞬間被秒殺。</p> <p>但如果能撐過前面的測試可以受到他的青睞。</p>

第三節 其他 NPC

表 5-5：其他 NPC 的角色

圖片	基本資料	描述
	姓名：啟澄 種族：人族 性別：男性 年級：小學五年級 專長：天才小學生	非常聰明的小學生，是失的鄰居家小孩。 雖然是小學生，卻知道很多事情。

表 5-6：其他 NPC 的角色

圖片	基本資料	描述
	姓名：孟老師 種族：人族 性別：男性 年級：1-C 班導師 專長：維持學校紀律	被學生喚作「老孟」，身為學校最嚴格保持紀律的老師。 講話十分毒舌，在某方面來說和學生關係挺融洽？

表 5-7：其他 NPC 的角色

圖片	基本資料	描述
	<p>姓名：神秘的學生</p> <p>種族：？</p> <p>性別：男性</p> <p>年級：高中一年級新生</p> <p>專長：占卜預知未來</p>	<p>同班同學中最奇特的存在，似乎所有老師都看不見他違反校規沒穿制服。</p> <p>身分來歷都是問號的學生。</p>

表 5-7：其他 NPC 的角色

圖片	基本資料	描述
	<p>姓名：天界主</p> <p>種族：鳳凰族</p> <p>性別：女性</p> <p>年級：3-A 班導師</p> <p>專長：用各種方式馴服學生</p>	<p>對學生很好，是學校中少數的女性存在，同時也是全校學生眼中的女神。</p>

表 5-8：其他 NPC 的角色

圖片	基本資料	描述
	<p>姓名：人界主</p> <p>種族：人族</p> <p>性別：男性</p> <p>年級：2-B 班導師</p> <p>專長：偷懶放學生自習</p>	<p>相當喜歡安靜過自己私人空間的老師，帶班原則就是放養教學。</p> <p>基本上除了重要集會，不然都給學生自習時間。</p>

表 5-9：其他 NPC 的角色

圖片	基本資料	描述
	<p>姓名：地界主</p> <p>種族：幽靈族（魔族）</p> <p>性別：男性</p> <p>年級：無敵延畢生</p> <p>專長：腹語術</p>	<p>不知道在學校待多久的超級學長們，本題其實是手上的兩隻小幽靈族手偶，魔族的持偶人只是障眼法，並不是活物。</p>

表 5-10：其他 NPC 的角色

圖片	基本資料	描述
	姓名：橘子校長 種族：水果 性別：？ 年級：森林男高校校長 專長：整人	讓玩家陷入各種退學的罪魁禍首，同時也是這所學校的校長。 似乎可以攻略……？

表 5-11：其他 NPC 的角色

圖片	基本資料	描述
	姓名：學生眾 種族：？ 性別：男性 年級：高中生 專長：？	跟失同校的學生們，有時候可以從他們那裏打聽到不少八卦。

表 5-12：其他 NPC 的角色

圖片	基本資料	描述
	<p>姓名：湖中女神</p> <p>種族：神族</p> <p>性別：女性</p> <p>年級：女神</p> <p>專長：盧恩魔法</p>	<p>森林湖裡的女神，擅長各種盧恩魔法。</p> <p>對把東西丟到湖裡的人感到厭惡，負責掌管異世界的通道。</p>

表 5-13：其他 NPC 的角色

圖片	基本資料	描述
	<p>姓名：魔王</p> <p>種族：惡魔族</p> <p>性別：男性</p> <p>年級：魔王</p> <p>專長：各種元素魔法</p>	<p>異世界中的魔王大人，傳聞中十惡不赦，但實際上是個賢明的君主。</p> <p>似乎在等待能夠殺死、打敗他的人接替王位。</p>

表 5-14：其他 NPC 的角色

圖片	基本資料	描述
	姓名：兔妖 種族：妖族 性別：女性 年級：？ 專長：？	雙腳無法行動靠著輪椅移動的兔妖，似乎並不只有表面上這個人格。

表 5-15：其他 NPC 的角色

圖片	基本資料	描述
	姓名：龍娘 種族：龍族 性別：女性 年級：？ 專長：火元素	寶藏洞窟的主人，擁有特別矛盾的喜好，例如明明是火龍卻喜歡穿著藍色史庫水泳裝。 臉上的面具好像拿不下來。

第陸章 遊戲道具

第一章 武器

表 6-1：武器列表

	屬性	敘述
拳頭	物理	雙手萬能打天下
手套	物理	要愛護自己的雙手喔！
木刀	物理	木製一把刀，天下隨我行
水槍	物理	夏天最適合消暑了
掃把	物理	咳咳！灰、灰塵！
弓箭	物理	張弓拉弦一直線
木杖	元素	初學者最佳夥伴
豎琴	元素	想當吟遊詩人嗎？
咒書	元素	被詛咒的書？噱頭啦幹！
法典	元素	法律書真的爆幹厚
橘的力量	物理	夜遊完成目標，橘子校長贈送的獎品武器。
魚鯨潮聲	物理	阿鯨的專用配劍。
賽壬的祝禱琴	元素	颯彌亞拿在手上的豎琴，看起來十分精緻。
幽靈的呢喃	元素	地界主的咒書，上頭寫著的文字從未見過。
聖書	元素	從教堂書櫃取得的聖書複本。

第二節 防具

表 6-2：防具列表

	分類	敘述
制服	制服	每個好學生都應該有的制服
運動服	制服	學生必備運動衫！
帽 T	制服	休閒套裝，走在時尚尖端！
布製法袍	制服	最基礎的布袍
輕甲	制服	最簡單的防護
精緻長袍	制服	優良質感的長袍
鴨舌帽	頭盔	正戴反戴都時尚！
安全帽	頭盔	給你滿滿的安全感！
防彈頭盔	頭盔	什麼都能反彈啦！
頭帶	頭盔	一條小帶子，綁你頭上
跑步鞋	飾品	健步如飛、一飛衝天
登山鞋	飾品	步步高升、登上顛峰
高跟鞋	飾品	別用鞋跟踩人聽到沒！
皮鞋	飾品	適合出席高級場所
增幅戒指	飾品	看上去很簡樸的戒指，爺爺不知道這是增幅用的嗎？
天界手環	飾品	精緻的手環，是很適合運動跟日常戴著的裝飾品。
鯨的加護	飾品	海的贈禮。

海的庇佑	鎧甲	海的贈禮。
水的守護	頭盔	海的贈禮。
靈的遺物	飾品	兩品巫遺留下來的物品，仔細的收了起來。
長的安全	鎧甲	夜遊完成目標，橘子校長贈送的獎品防具。
子的守護	盾牌	夜遊完成目標，橘子校長贈送的獎品盾牌。
校的名聲	頭盔	夜遊完成目標，橘子校長贈送的獎品帽子……？ 為什麼要把橘子戴頭上？
讚的好嗎？	飾品	夜遊完成目標，橘子校長贈送的獎品戒指。

第三節 藥品

表 6-3：藥品列表

	類型	敘述
體力藥劑	HP 恢復	福氣啦！
礦泉水	HP 回復	生命之泉，人體 70%
心靈雞湯	HP 回復	給你滿滿的勇氣
維生素 C 群	MP 回復	身體好、魔力足！
維生素 B 群	MP 回復	跟 C 差不多……？
下午茶套餐	HP 回復	從學生餐廳外帶的套餐，要小心拿才不會撞爛。 生命恢復 50 點，似乎有其他作用？
甦醒藥	HP 回復	喝下去直接活跳跳！ 解除倒地狀態、恢復 HP30%。

葡萄乾麵包	HP 回復	從家裡櫃子拿出來的，懶人 早餐解決法！ 可恢復 HP50 點。
-------	-------	---------------------------------------

第四節 其他

	類型	敘述
課本	貴重物品	這學期的課本。
G8 幣	通用貨幣	太 G8 了吧！
元素碎片	貴重物品	是誰的元素碎片呢？
戰書	貴重物品	放學後有種別跑
地上的垃圾	普通物品	是誰亂丟……還有為什麼垃圾也有說明？
武器兌換卷	貴重物品	可以跟阿鯨換武器的兌換卷。
制服	貴重物品	森林男高校的制服。
說話紀錄	貴重物品	記錄著與他人的對話記憶……
打架成功	貴重物品	打架勝利的證明！
鰻魚	普通物品	又稱烏魚、青頭仔（幼魚）、奇目仔（成魚），屬於高經濟價值的食用魚。
秋刀魚	普通物品	體型修長如刀在部分東亞地區的料理是種很常見的魚種，是日本料理中最具代表性的秋季食材。
鰯魚	普通物品	是金槍魚也稱吞拿魚，是釣魚活動當中的一種受歡迎魚類。
橘色髮夾	普通物品	看起來很眼熟的髮夾……
靈的遺物	普通物品	兩品巫遺留下來的物品，仔細的收了起來。 使用後可回顧劇情。
被冰凍的方塊	普通物品	裡頭似乎有什麼東西……？ 但冰塊用一般方式融不了。
奇異的鑰匙	普通物品	看起來十分高級，不像平常能見到的款式。

盧恩符文	普通物品	女神贈與的傳音道具，使用時喊「女神我想妳」就能召喚女神。
森林地圖	普通物品	記錄迷蹤森林路徑的地圖，從圖書館獲得。
髒髒的玻璃珠	普通物品	是誰掉在公園馬桶裡的呢？稍微洗一下吧！
乾淨的玻璃珠	普通物品	洗乾淨了，找找看是誰遺落的吧！
老師的照片	普通物品	從歷屆畢業冊掉落的照片，是老師出去玩拍的？
鯨之笛	貴重物品	跟阿鯨兌換的道具，可在戰鬥中使用。 使用後可召喚阿鯨參與戰鬥。
失蹤的小孩委託單	普通物品	找尋在迷蹤森林失蹤的露營一家人弟弟，完成任務後將人帶給他的爸爸。
遺失的玻璃珠委託單	普通物品	住宅區教堂裡的人在廁所弄丟了重要的珠子，請尋回後交還給他。
送信郵差委託單	普通物品	公會二樓的委託人想將信件交給森林男高校的天界主小姐，請幫忙轉交。
旅館房間鑰匙	普通物品	看起來已經使用很久了，可以打開旅館二樓房間。 離開時記得交還給櫃檯。
夜遊參與卡	普通物品	參加夜遊的證明，放學時拿著這個去約好的地點吧！
阿婆的私房食譜	普通物品	阿婆用心的食譜，裡面有很多食物配方，持有後可以使用家裡的瓦斯爐做菜。
委託信件	普通物品	受人之託要轉交的信件，將這份情傳出去吧！
噬毒牙蟒的毒牙	普通物品	從噬毒牙蟒身上拔下來的毒牙，賣的價格還不錯。
清醒粉	普通物品	能讓人從睡眠中清醒的奇妙粉末。
完成之證	貴重物品	順利完成委託的證明！

舊校舍通道鑰匙	普通物品	舊校舍 1F 的鑰匙，應該可以打開被鎖住的門。
鐵鎬	普通物品	應該可以用來破壞堵路的大石頭。

第二節 故事流程描述

第一天起床去上學，可以選擇走捷徑(人魚線)，或是選擇走經常走的路(竹馬線)。

選擇走捷徑(人魚線) 會遇見給予攻略角色提示的 NPC，可以選擇自己放學回家，或是和同學一起回家(竹馬線--會增加青梅竹馬的好感度)，可以選擇正常回家或繞路。

選擇走經常走的路 可以選擇自己放學回家，或是和同學一起回家(竹馬線--會增加青梅竹馬的好感度)，可以選擇正常回家或繞路。

選擇正常回家 接 Day2

選擇繞路 可以回家、去商店街、去公園(前面一起放學就可以觸發青梅竹馬事件)、去森林(可以遇到湖中女神，前面一起放學就可以送青梅竹馬回家) 接 Day2

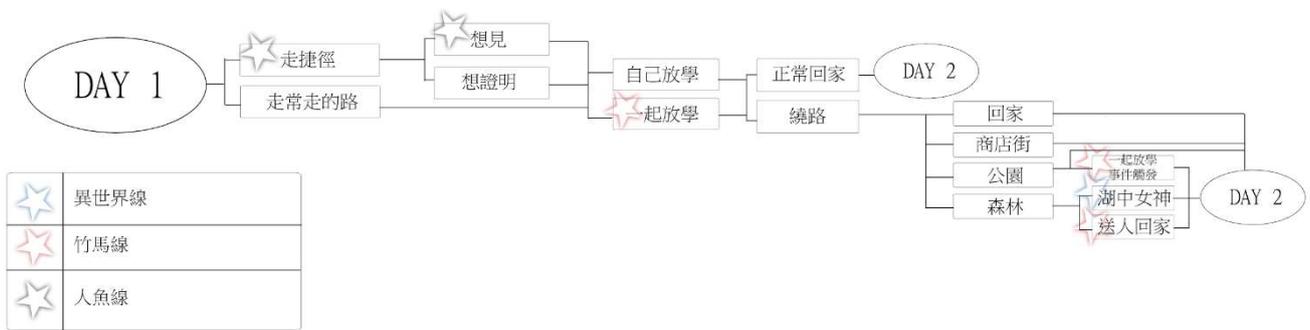


圖 7-2：劇情第一天流程

接著第二天起床 可以去學校徬徨(增加走到竹馬線故事的機率)、留在學校夜遊(增加走到人魚線故事的機率)、直接回家

選擇留在學校夜遊(增加走到人魚線故事的機率) 可以選擇跟竹馬一組、跟學長一組、跟同學 A 一組 這裡接下來可以選擇，不要跳進去、去管理員室、跳進噴泉李

選擇，不要跳進去、去管理員室 接 Day3

選擇跳進噴泉李(增加走到人魚線故事的機率) 可以選擇往森林深處(增加走到異世界線、人魚線故事的機率)、跳回水里 接 Day3

選擇去學校徬徨(增加走到竹馬線故事的機率) 可以選擇跟竹馬一組、跟學長一組

選擇直接回家 接 Day3

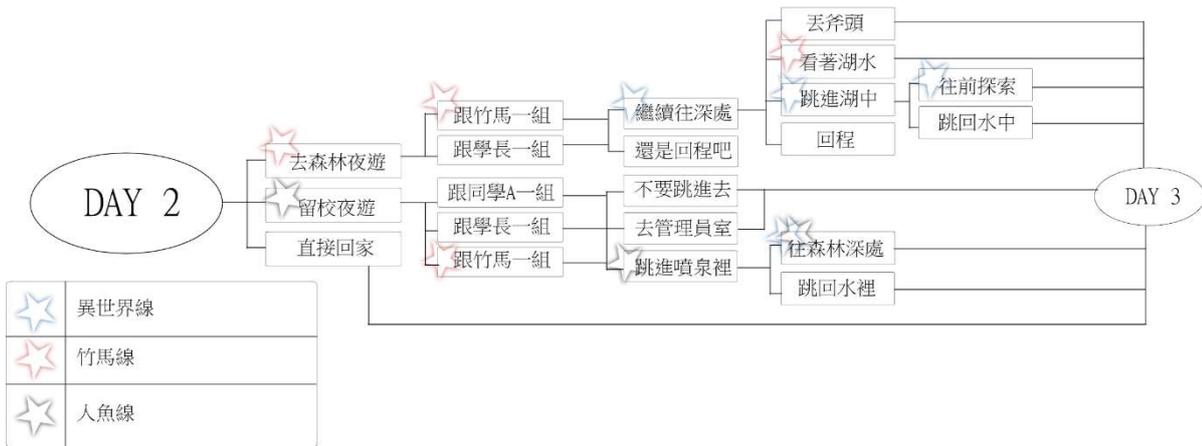


圖 7-3：劇情第二天流程

接著第三天起床 考試開始，可以選擇考元素(增加走到人魚線故事的機率)、可以選擇考體術(增加走到竹馬線故事的機率)、翹課
 ※考試分數會影響之後故事路線。

考試結束可以待在學校(增加人魚好感)或者離開學校前往商店街、公園、森林、回家，待在學校並待到晚上可以觸發事件詢問人魚問題——和管理員的關係、關於異世界(異世界條件)、關於精靈(增加竹馬好感)、關於人魚(增加人魚好感)，結束後回家進入下一天。

選擇前往森林可以往更深處或者走到森林湖，往更深處可以到精靈樹(增加竹馬好感)、森林懸崖、祕密花園。

到森林湖則可以跳進湖中前往異世界——精靈樹、森林瀑布、異世界主城

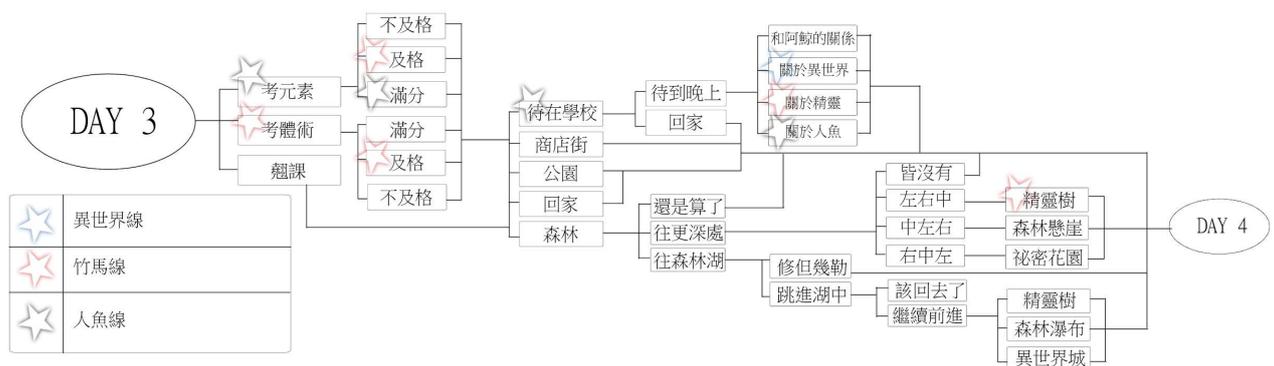


圖 7-4：劇情第三天流程

第四天起床 抵達學校可以選擇在班上幫忙(增加竹馬好感)、在校內繞繞、溜出學校

在班上幫忙的話可以選要處理食物或者接待(接待增加竹馬好感、觸發 CG 圖)，結束後可以選擇回家、去公園、去森林或者去商店街，去森林郊外(異世界條件)可以選擇到達異世界——寶藏洞窟、海邊(增加人魚好感)、異世界主城或者走到深處前往精靈樹(異世界條件)、森林懸崖、祕密花園(增加竹馬好感)，結束後回家進入第五天。

在校內繞繞則可以到天台呼吸空氣、到廣場噴泉(增加人魚好感)、看操場表演，結束後可以選擇回家、去公園、去森林或者去商店街，去森林郊外(異世界條件)可以選擇到達異世界——寶藏洞窟、海邊(增加人魚好感)、異世界主城或者走到深處前往精靈樹(異世界條件)、森林懸崖、祕密花園(增加竹馬好感)，結束後回家進入第五天。

溜出學校則可以直接選則要去商店街、公園、回家或者森林郊外(異世界條件)，去森林可以選擇到達異世界——寶藏洞窟、海邊(增加人魚好感)、異世界主城或者走到森林深處前往精靈樹(異世界條件)、森林懸崖、祕密花園(增加竹馬好感)，結束後回家進入第五天。

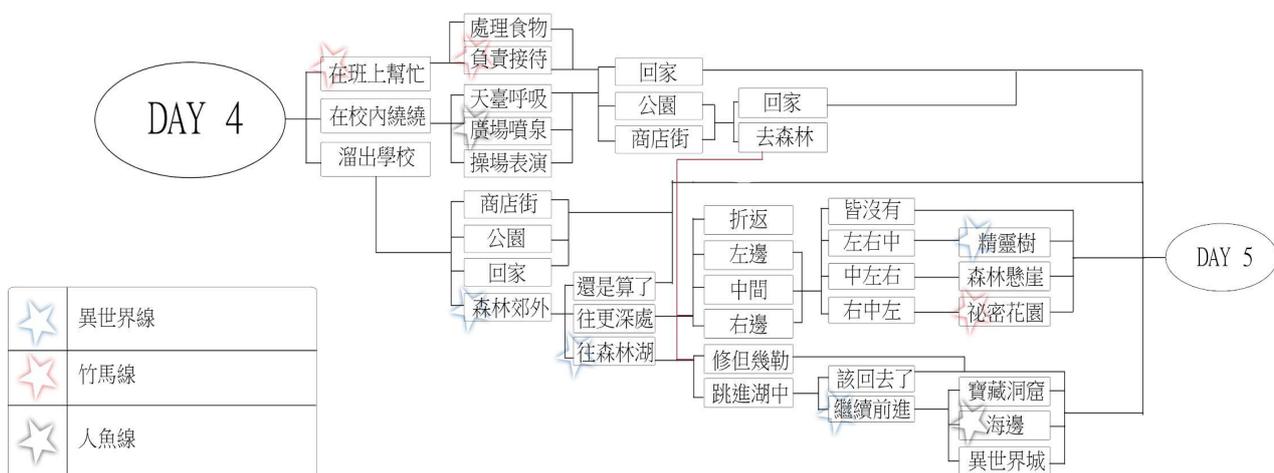


圖 7-5：劇情第四天流程

第五天起床 抵達學校期末考試開始，可以選擇考元素(增加走到人魚線故事的機率)、可以選擇考體術(增加走到竹馬線故事的機率)、翹課
 ※考試分數會影響之後故事路線。

考試結束可以待在學校(增加人魚好感)或者離開學校前往商店街、公園、森林、回家，待在學校並待到晚上可以觸發事件詢問人魚問題——對於朋友(增加人魚好感)、關於口罩(增加人魚好感)、關於湖中女神、關於學校，結束後回家進入下一天。

選擇前往森林可以往更深處或者走到森林湖，往更深處可以到精靈樹、森林懸崖、祕密花園(增加竹馬好感)。

到森林湖則可以跳進湖中前往異世界——精靈樹(異世界條件)、火山谷、異世界主城

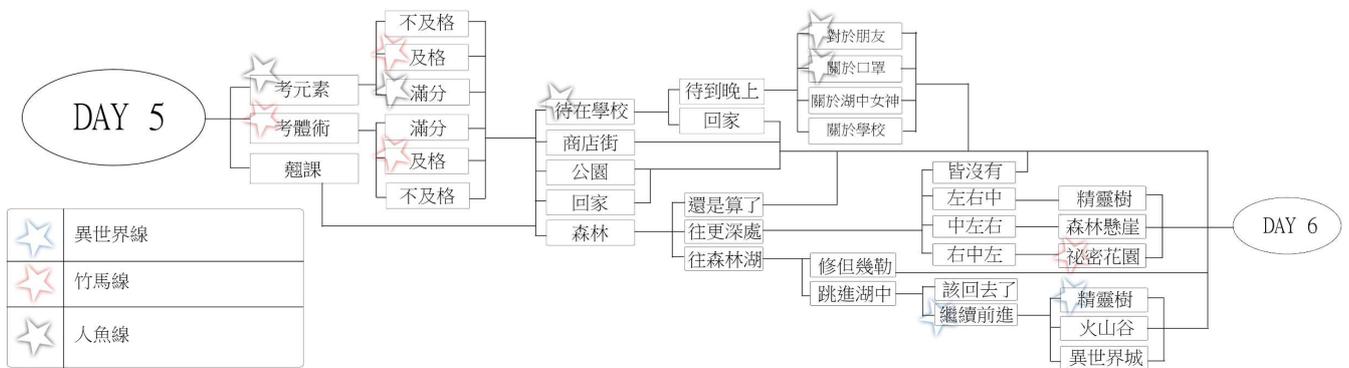


圖 7-6：劇情第五天流程

第六天起床 可以選擇要不要參加畢業旅行，參加的話可以選擇要跟竹馬一組(增加竹馬好感)、跟老師一組、跟學長一組，跟竹馬一組的話除了蒐集木柴和蒐集食物還可以到海岸看海(增加竹馬好感)，如果條件都有達成會觸發竹馬告白事件，可以選擇接受(竹馬結局條件之一)或不接受，畢旅結束後會再讓玩家選則要重新開始或者進入第七天迎接畢業。

不參加並留校可以到辦公室、教室、廣場噴泉或者回家，到辦公室及教室可以找 NPC 詢問期中考及期末考成績跟占卜感情(確認感情結局要素)，到廣場噴泉找人魚，如果條件足夠即可向人魚告白，有完成人魚結局需求全部要素即可告白成功，結束後讓玩家選則要重新開始或者進入第七天迎接畢業。

不參加但不留校可以到商店街、森林郊外或者直接回家，往森林郊外可以進入森林，森林深處可以到精靈樹、森林懸崖、祕密花園，到森林湖跳入湖中前往異世界，如果成功打倒魔王(如果被打敗則遊戲結束)，魔王會詢問異世界好(異世界條件)還是原本的世界好，結束後則讓玩家選則要重新開始或者進入第七天迎接畢業。

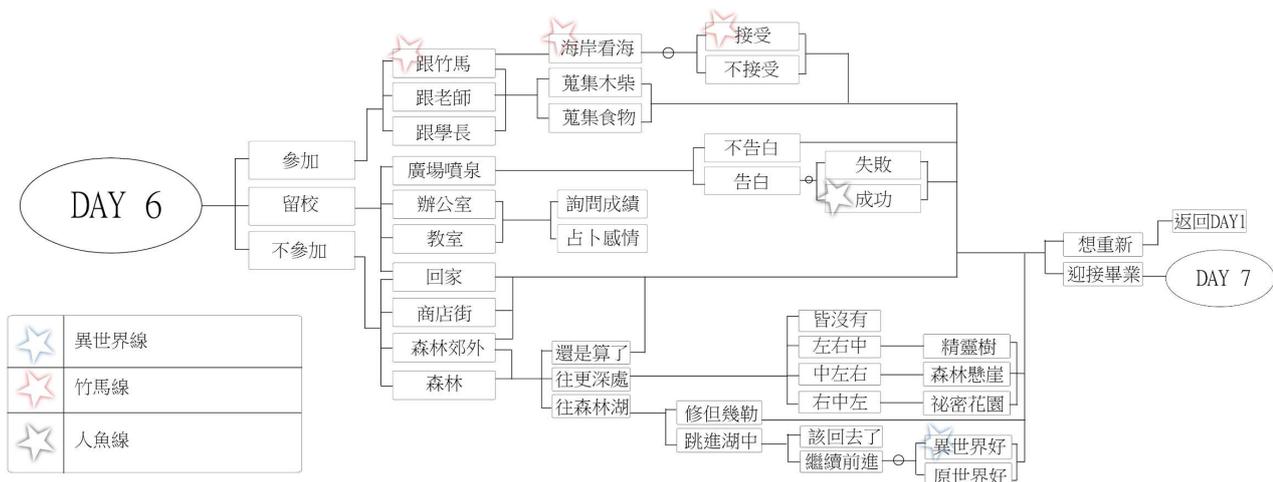


圖 7-7：劇情第六天流程

第七天起床 即可觸發各個結局的劇情——

學霸結局：無感情線但期中考跟期末考都滿分(不限科目)。

竹馬結局：期中考期末考及格以上(不限科目)、竹馬好感度最高、有觸發竹馬告白。

人魚結局：期中考期末考滿分(限定元素科目)、人魚好感度最高、和人魚告白成功。

橘子結局：期中考期末考零分(限定元素科目)、無感情線、無觸發異世界線。

退學結局：期中考期末考不及格、無感情線、無觸發異世界線。

異世界結局：有透過兩棵精靈樹取得貴重道具、屢次前往異世界探索、打倒魔王獲得信物，該結局為所有結局中優先度最高。

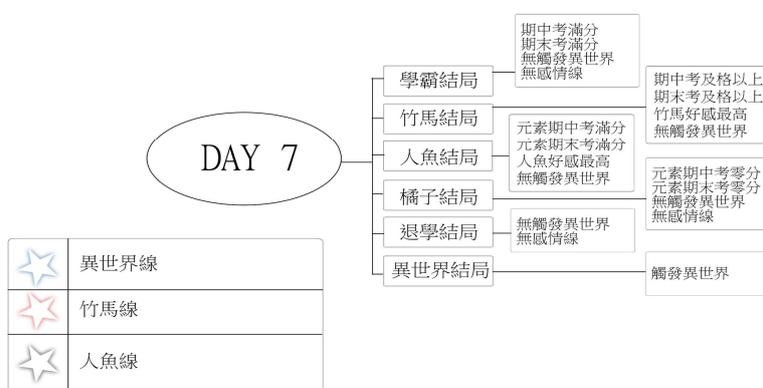


圖 7-8：劇情第七天流程

第捌章 功能操作

第一節 操作介面

玩家可以使用←↑↓→方向鍵進行移動角色。

Z 鍵：確認、和面對目標進行互動對話

X 鍵：開啟選單、取消

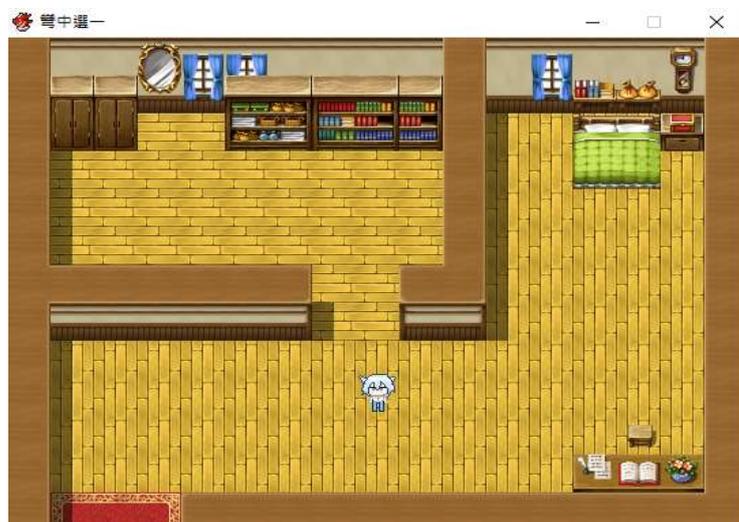


圖 8-1：玩家移動的主角及遊戲畫面

第二節 系統面板

打開 X 選單即可確認目前角色狀態、持有道具、身上裝備、隊伍配置、遊戲存檔、結束遊戲、返回選單等功能。

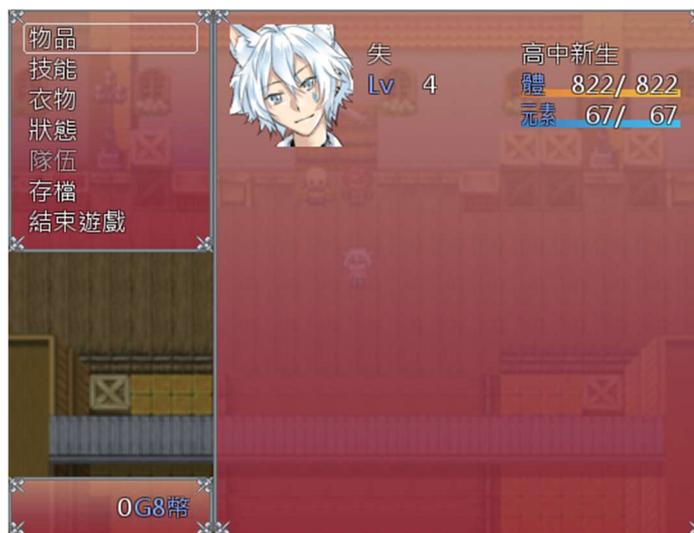


圖 8-2：選單系統介面截圖



圖 8-3：遊戲內讀取面板

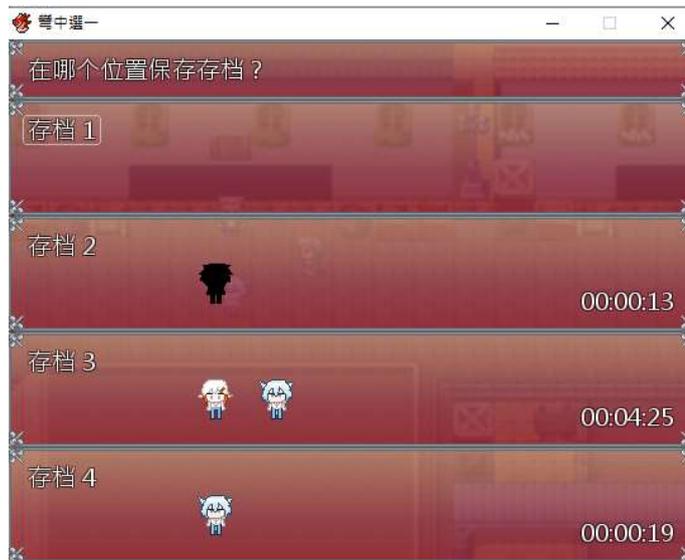


圖 8-4：遊戲內存檔面板

第三節 角色狀態面板

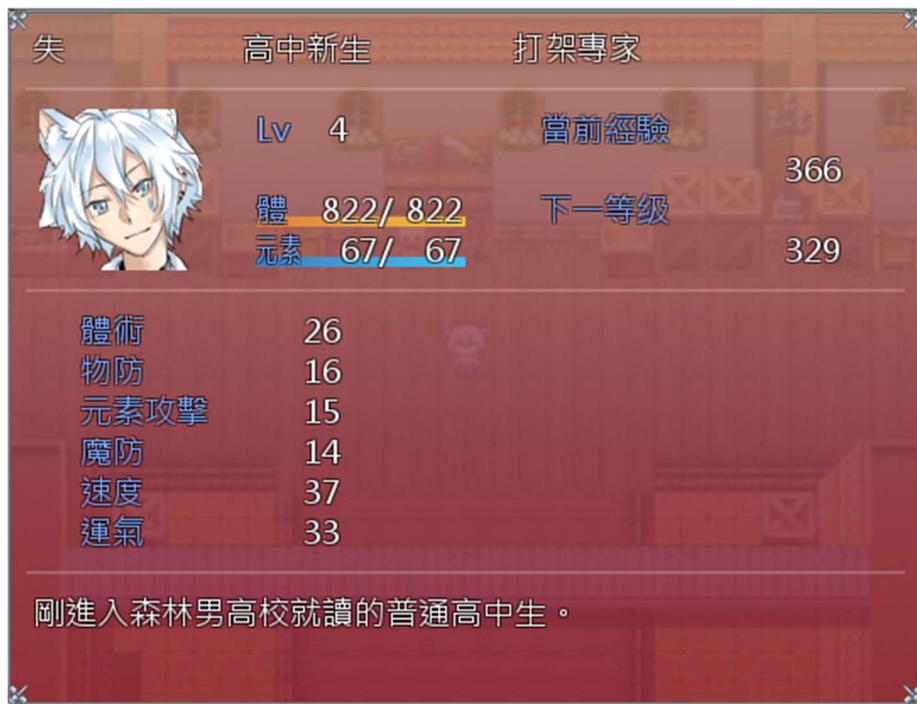


圖 8-5：遊戲內角色狀態面板截圖

第四節 技能面板



圖 8-6：遊戲內技能面板截圖

第五節 道具面板

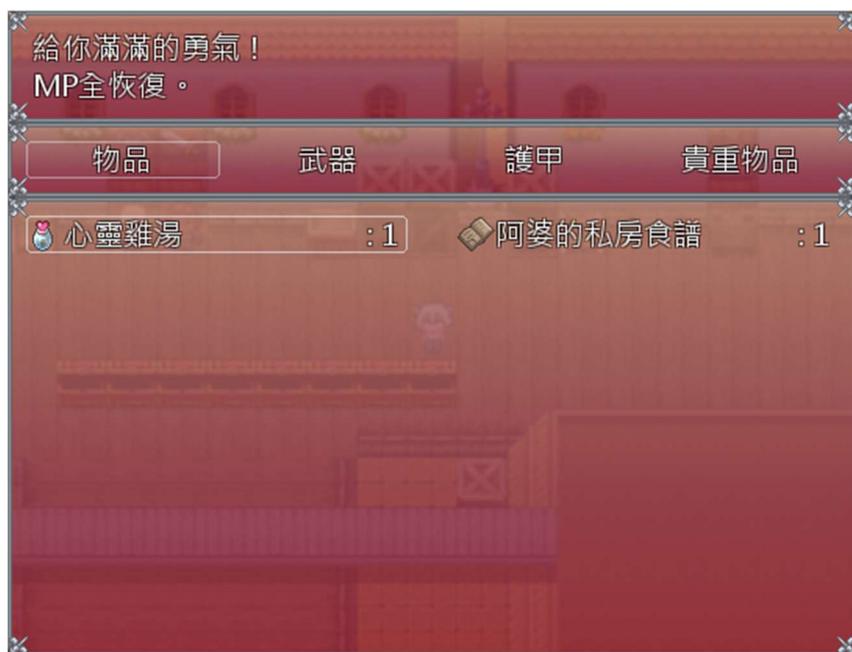


圖 8-7：遊戲內道具面板截圖

第玖章 結論

製作的過程中遇到了許多困難，例如組員間的磨合等等，但因為對於這款遊戲的熱情還是堅持努力想辦法完成，另一方面也因為遊戲內的有趣對話，情緒上也因此受到了很大的鼓勵！

因此在這款遊戲中主要想帶給玩家在過程裡能夠享受故事及體驗劇情以及和我們在製作時依樣獲得的快樂，遊戲內的難度並沒有設置太高門檻，希望大家都能夠愉快遊玩，並且在 RPG 這類遊戲中得到跟以往不太一樣的體驗經歷。

另外在 NPC 對話方面也放置各種細節彩蛋，讓路人並不只是路人，他們也有屬於他們的故事，能夠在路過和他們對話時多一點樂趣，而不單單只是普通聊天獲得情報如此平凡，因為對我們來說每個人都是 NPC、也都是主人翁，是很得特且不可被取代的存在，想把這樣的想法跟情感傳達給遊玩的人。

劇情中會有高中生可能多多少少遇過的事情，像考試、上下課時間、夜遊活動、畢業旅行、校慶，在這些特殊活動中和同學老師互相認識結下緣分，最後不回頭的迎向畢業那天，雖然短短濃縮到幾天的感覺，但也想以此作為時間流動快速，轉瞬間結束的樣貌，如果能讓玩家遊玩時回憶起過去在學校時經歷過的種種，那就再好不過了！

對於能夠製作這款遊戲，除了慶幸之外更多感受到的還是緣分這個東西，因為很多很多因素讓我們聚集在一起、想法交織在一起，最後變成了這款遊戲完整的面貌，不論評價是好是壞，對我們來說都是一種成長跟人生的累積。

對於這款遊戲看著他從零到完成，有種見證小孩成長的感觸，但更多的還是感謝。感謝指導老師、感謝組員、感謝願意遊玩的人、感謝所有支持的朋友，當然還有感謝自己。所有的一切都不是因為某個單一對象才能完成的，因為有各種方面的協助配合才能成功。

彎中選一並不只是彎中選一，他還是萬中選一，在萬個以上的遊戲中被選上、在萬個想法中被選中、在萬個人海中相遇的組員，於我而言這款遊戲有著更多重要的意義。

第拾章 參考資料

1. 盧思符文, <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%9B%A7%E6%81%A9%E5%AD%97%E6%AF%8D>
2. 守護靈, <https://kristalkeys.pixnet.net/blog/post/197796509>
3. 塔羅牌 WIKI, <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A1%94%E7%BE%85%E7%89%8C>
4. 78 張塔羅牌牌義, <https://tal9.site/2019/04/16/tarot-card-meaning/>
5. 多重人格——解離性身分疾患
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%A7%A3%E9%9B%A2%E6%80%A7%E8%BA%AB%E5%88%86%E7%96%BE%E6%82%A3>
6. 人格障礙 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%BA%E6%A0%BC%E9%9A%9C%E7%A4%99>
7. 憂鬱症 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%8A%91%E9%83%81%E7%97%87>
8. 躁鬱症 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%BA%81%E9%AC%B1%E7%97%87>
9. 焦慮症 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%84%A6%E8%99%91%E7%97%87>
10. 過度換氣症候群
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%81%8E%E5%BA%A6%E6%8F%9B%E6%B0%A3%E7%97%87%E5%80%99%E7%BE%A4>
11. 魔神仔 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%AD%94%E7%A5%9E%E4%BB%94>
12. IB 恐怖美術館 [https://zh.wikipedia.org/wiki/Ib_\(%E9%81%8A%E6%88%B2\)](https://zh.wikipedia.org/wiki/Ib_(%E9%81%8A%E6%88%B2))
13. 勇者物語：世界樹之心 <https://sites.google.com/site/rpgdesigners/yong-zhe-wu-yu-shi-jie-shu-zhi-xin>
14. 青鬼 <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9D%92%E9%AC%BC>
15. 被虐的諾艾爾
<https://www.newton.com.tw/wiki/%E8%A2%AB%E8%99%90%E7%9A%84%E8%AB%BE%E8%89%BE%E7%88%BE>
16. 殺戮的天使
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%AE%BA%E6%88%AE%E7%9A%84%E5%A4%A9%E4%BD%BF>
17. 次文化 ACG <https://zh.wikipedia.org/wiki/ACG>

18. AVG <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%86%92%E9%99%A9%E6%B8%B8%E6%88%8F>
19. RPG <https://zh.wikipedia.org/wiki/RPG>