



《共振 Resonance》

畢業展成果報告

111018008

張若希

目 錄

- 一、理念與目標
- 二、計畫內容
- 三、展場設計
- 四、行銷推廣與成效
- 五、經費運用
- 六、心得檢討與團隊成員

一、理念與目標

計畫理念與命名

《共振 Resonance》是一款設定於1990年代、融入臺灣災害與民俗傳說的像素風恐怖解謎CRPG。玩家將探索一棟詭異的山區渡假酒店，蒐集線索、找尋逃脫之路。劇情與角色的靈感來自臺灣傳說與文學作品，被恐怖外衣包裹著的是一個講述「原諒」、「釋懷」與「離別」的故事。

以「共振」為遊戲命名的意義，一方面是反映遊戲角色之間的命運與執念相互呼應、牽連，另一方面取「振」與「震」的諧音，暗示遊戲的地震災害故事背景。

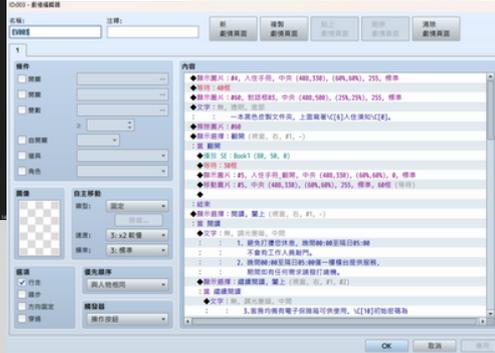
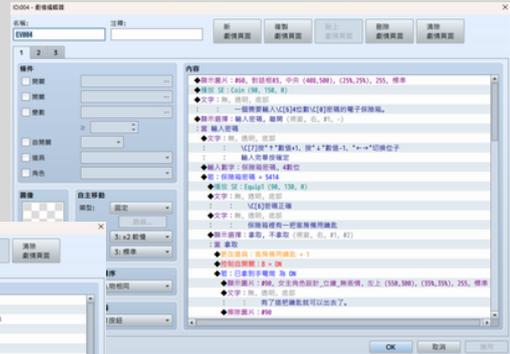
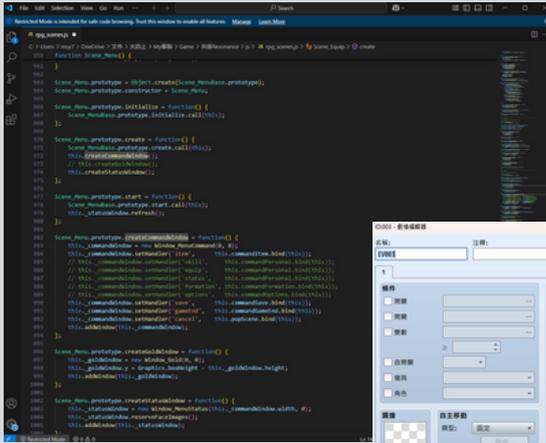
遊戲作為一種現代文化載體，涵蓋了影像、聲音、文字、互動趣味以及劇情編排等多元的成分。「恐怖」對應了自然災害予人的感受，「解謎」體現人們如何脫逃困境以及災難後的心理重建。而作品中注入的本土文化元素——以臺灣傳說中的妖魔鬼怪作為原型，具像化人心的各種脆弱與陰暗，成為遊戲裡的層層關卡——期望透過這個遊戲，讓玩家體會災後的人們如何面對、治療傷痛，回到現實後帶著疤繼續走下去，更希望這個小小遊戲成為專屬於斯土斯民的療癒作品。

策展理念與目的

我將本次展覽定義為獨立遊戲《共振 Resonance》的概念展。目標是希望能在這個4m*2m的空間中，打造出一個沉浸式氛圍、互動性強的展覽，讓觀眾透過此展覽知曉、理解並欣賞這個遊戲開發計畫。

展場設計理念為「當現實開始產生裂縫——遊戲與空間的交錯體驗」。以色彩、光線、家具、影像、音效、香氣等感官元素，欲打破遊戲與現實間的次元壁壘，營造結合劇情與展場空間的沉浸式展覽，邀請觀眾走入其中了解遊戲概念，同時體驗主角的心理與遊戲世界氛圍。

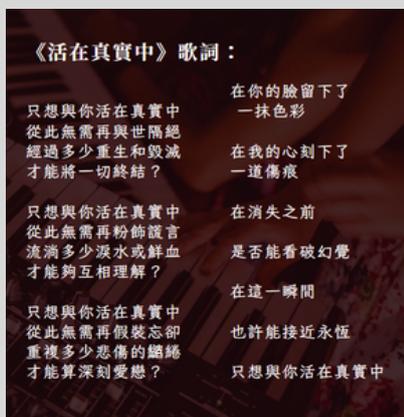
二、計劃內容



• 遊戲程式設計



• 遊戲主視覺設計



• 遊戲主題曲(MV點此)

三、展場設計



• 展場設計3D模型

① 理念與美學展示區

此區將展示本遊戲的**創作動機**、**劇情簡介**、**角色介紹**、**遊戲畫面**、**美術設定集**、**遊戲主題曲**《活在真實中》的**歌詞與樂團介紹**。觀眾可以利用**耳機聆聽遊戲主題曲**（連接電子設備）；掃描QR code獲取更多遊戲、樂團相關資訊。

除了以上內容外，將以遊戲元素圖紙、囍字紅燈籠、紅燭、紅絲線、紅包、復古木質香氛作為裝飾，使此區**包含視覺、聽覺與嗅覺的感官體驗**。

觀眾可藉此區了解遊戲的理念與藝術呈現。

③ 试玩體驗區

此區提供觀眾试玩遊戲Demo，我將從旁解說。觀眾將利用24吋電腦螢幕、鍵盤與耳機進行试玩（現場將提供消毒酒精）。觀眾可以藉此區體驗遊戲操作。

② 遊戲場景沉浸區

此區模擬出遊戲中的場景，90年代風格家具（木櫃、沙發椅、立燈等）、特殊顏色氛圍燈光、播放中的古董電視（機台與音響將藏於電視櫃中），讓觀眾能身歷其境般，一邊感受遊戲氛圍一邊觀賞電視中播放的*影片，進一步與主角產生共鳴。

*電視中將穿插播放遊戲預告片與90年代模擬節目，以「**夢核**

（Dreamcore）」、「**類比恐怖**（Analog Horror）」風格呈現。

三、展場設計



- 展場實際布置 調整場景區的角度，電視與沙發椅呈90度營造出獨立的空間感



- 閃著燈的囍字紅燈籠

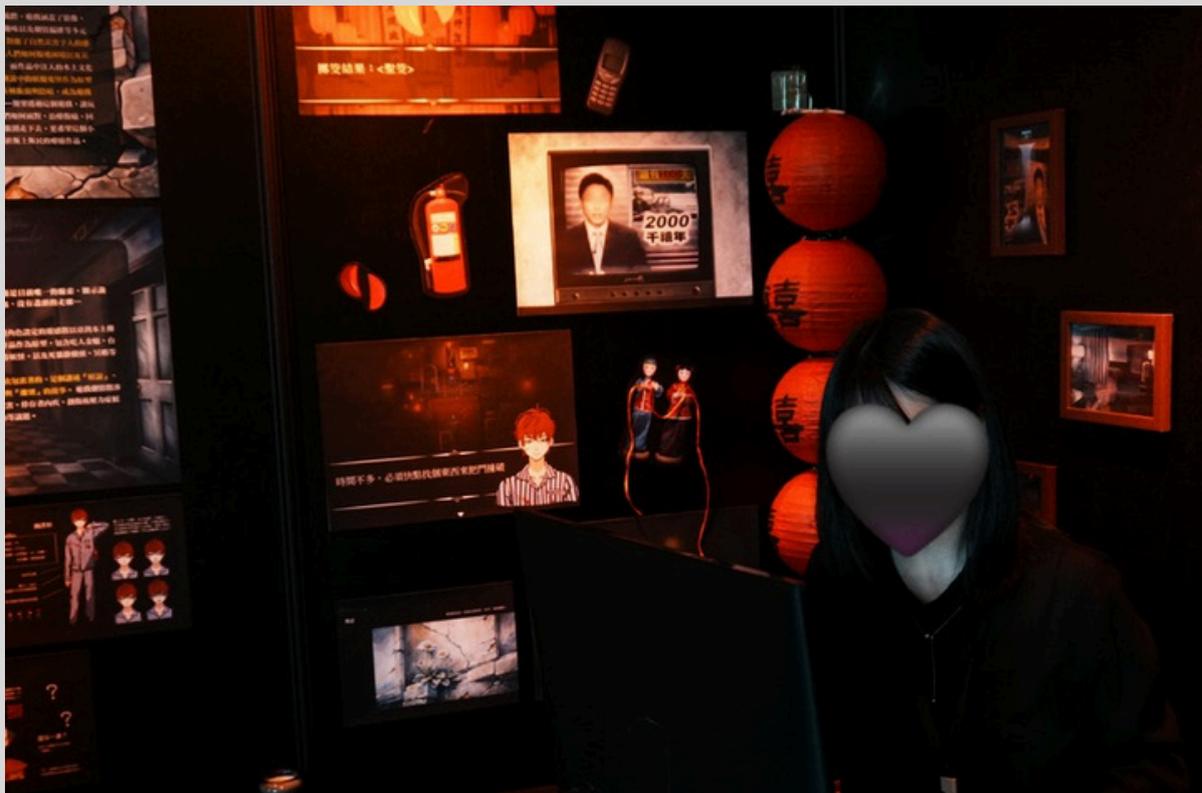


- 觀眾在檀香味中一邊聽主題曲一邊閱讀遊戲介紹

三、展場設計



90年代氛圍感的場景區吸引了許多觀眾駐足觀賞影片、拍照留念。箱型電視、地上的冥婚紅包與茶几上的入住須知也引起了人們討論。



四、行銷推廣與成效



- [預告影片1：遊戲畫面、劇情介紹 \(點此觀看\)](#)
- [預告影片2：寫實場景、氛圍營造 \(點此觀看\)](#)



- IG經營



- 系辦走廊大海報

四、行銷推廣與成效



@resonance_rpg

提前發布專輯第一首歌「活在真實中」授權「共振」遊戲主題曲，目前可在台北松菸展場試聽。也可點擊蛙雨電氣鼠IG資訊欄連結



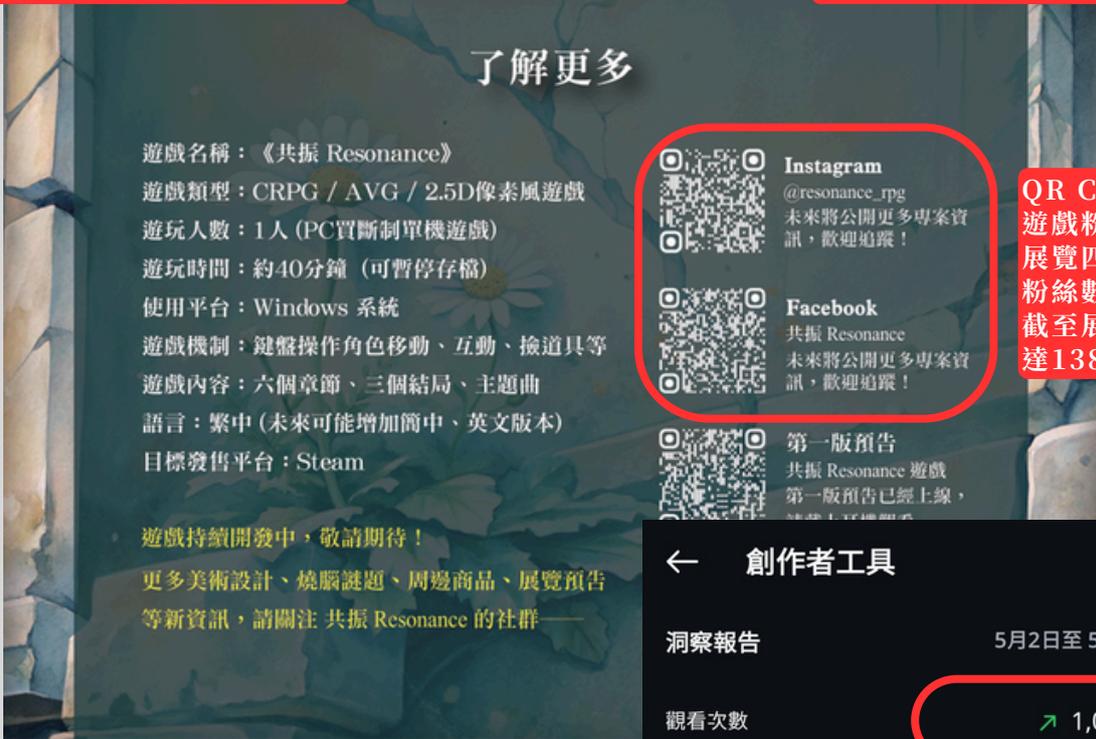
- IG推廣影音內容

四、行銷推廣與成效



QR Code導流至MV(YouTube)
截至展覽結束 達156次觀看次數

QR Code導流至樂團粉專(IG)
展覽四天內 粉絲數增加約100人



QR Code導流至
遊戲粉專
展覽四天內
粉絲數增加約100人
截至展覽結束
達138人

- 展覽現場介紹立牌



5月份粉專瀏覽人數
達上千人

- 5月份IG粉專洞察報告

五、經費運用

項目	金額
艾必克租金	4950
印刷品(含主視覺、海報、美術設計集等)	2217
像框	250
膠帶	100
立燈	650
地毯	565
電視	500
雛菊花束	349
桌布	284
檔案夾	209
地墊	520
防盜鎖	150
燈籠	200
加總	10944

六、心得檢討與團隊成員

一開始選擇獨立做這個主題的原因，一方面是因為喜歡恐怖遊戲，想嘗試從玩家、受眾轉變為遊戲製作人的身分，是否就能看到很不一樣的視野；另一方面我認為畢業製作相當於大學在文創系這四年的總結，想要具有儀式性地創造出一份專屬於自己的作品。起初有預期這將會是個很大的挑戰，而真正執行的過程中更是體驗到有多麼困難。

第一階段的議題發想與風格設定相對順利，為了獲取資訊、激發靈感，我大量涉獵許多書籍、遊戲作品，也到了台南訪查參觀。

第二階段是故事腳本創作與美術設計，我開始使用各種電腦繪圖、遊戲設計、影音剪輯、AI生成工具等軟體，其中許多軟體是第一次接觸，只能配合著網路上零零散散的教學文章邊學邊做，由於預展、評圖以及其他學科的作業活動影響，這個階段的時間安排變得十分零碎、不穩定，難以循序漸進地按照最初規劃的進度完成，其中也遇到許多技術與靈感上的瓶頸，令我感到很挫折，再加上完美主義作祟，只好一改再改，做好幾個版本仍不滿意。在2025年初因為長期失眠去看醫生，才陸陸續續被診斷出有自律神經失調、慢性胃炎、慢性蕁麻疹、中度憂鬱等健康問題。當精神與體力跌到谷底，不只效率變得奇差，更失去了創作動力。於是我開始了長達約三個月的休養期，期間幾乎沒有辦法好好坐在桌前工作。當時的我非常懷疑自己的狀態是否能持續初衷，創造出一個引導遊戲角色解開心結的治癒作品，也再次對「生命意義」這件事產生了許多疑問，於是我開始閱讀各種存在主義與心理學相關的作品，從中尋求解答與創作靈感。

第三階段當展期逼近，在極度壓縮的時間內，像執行一項不可能的任務般，我日以繼夜把先前落後的進度盡量趕上，絞盡腦汁除掉了好幾個程式與劇情上的Bug，並同時準備展覽各事項。到了真正展出的日子，觀眾的熱烈的回饋、提問與讚美讓我覺得這一切都值得了。

最終雖然無法盡善盡美，幸好最終成品沒有開天窗，我也在這一整年學習、經歷了非常多。作為四年的成果總結，是一份值得珍藏的回憶。



張若希