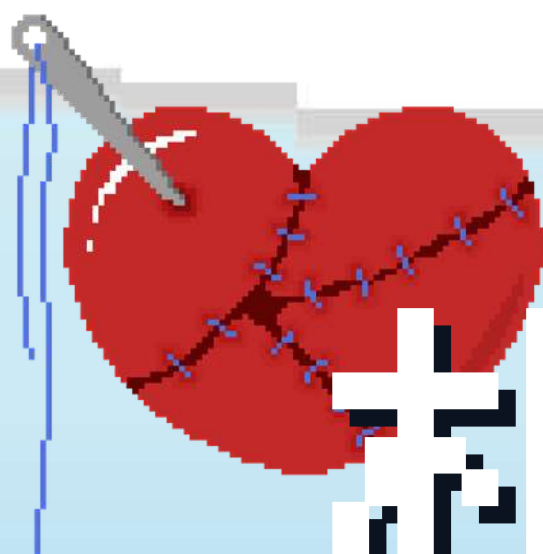




相縫



「在破碎的世界中，尋找修補的勇氣與動力。」

111118017 陳羿蓉、111118034 陳庭妤
111118046 陳音妤、111118047 王騰霖

國立臺北教育大學
文化創意產業經營學系 四年級
畢業製作展覽成果報告書

目錄

- 一、計畫緣起與目標
- 二、實施內容與方式
- 三、行銷推廣與成效
- 四、展場設計與規劃
- 五、經費運用情形
- 六、成果效益與檢討
- 七、團隊分工介紹
- 八、心得回饋

一、計畫緣起與目標

(一) 計畫緣起

在快速變動的現代社會中，個體經常被要求不斷做出選擇、回應期待，並維持「看起來一切正常」的狀態。然而，在日常生活的運作之下，許多人其實長期承受著情緒困擾與心理壓力，卻缺乏合適的出口與被理解的空間。這些情緒不一定以劇烈的形式出現，更多時候隱藏在看似理所當然的生活反應之中，逐漸拉開人與自我之間的距離。

本專案《相縫》的創作動機，源自團隊成員的真實生活經驗。當個人在學業表現、未來規劃或人際關係中遭遇挫折時，容易將「不夠好」視為一種失敗，進而質疑自身存在的價值。這些經驗促使團隊反思：是否能透過一種溫和、不具說教性的方式，陪伴人們重新理解自己的狀態，而非急於給出標準答案或成功範本。

(二) 計畫目標

本計畫旨在開發《相縫》這款兼具娛樂價值與社會關懷的「2D像素風獨立敘事型電腦遊戲」。本遊戲以敘事、角色互動與探索體驗為核心媒介，鎖定關注情緒主題與自我探索的玩家族群；期望引導玩家在沉浸式的劇情體驗中，觀照不同的心理狀態，進而逐步建立對自身情緒的覺察與理解，最終落實作為引發心理健康討論與延伸學習之創新媒介。

《相縫》的核心理念為：「在破碎的世界中，尋找修補的勇氣與動力。」

希望傳達的核心價值在於：或許無法成為多麼厲害或完美的人，但只要在理解自身狀態後，做出不後悔的選擇，並一點一滴地向前邁進，便已足夠。遊戲以溫和而真誠的敘事方式，重新詮釋「前進」的意義。

緊扣聯合國永續發展目標第三項、第四項及第十項，將心理健康議題轉化為具體的數位實踐，同時也對應到SEL的社會情緒教育，期望在虛擬體驗中建立現實的情緒應對策略，包含自我覺察與管理、社會覺察與人際技巧、負責任的決策等。



二、實施內容與方式

(一) 呈現方式

《相縫》以遊戲為載體，傳達我們的核心理念，利用遊戲的特性，以互動的方式引導玩家自我察覺，找到屬於自己走出去的方式。

像素的美術風格，代表著我們對於自我建構的詮釋，各種不同的色塊代表自己的個性與特色，或許單看其中部分覺得厭惡或驕傲，但這些都是構成自我的一部份。

遊戲製作的開發軟體為 RPG MAKER，該軟體的特色為專門製作 RPG 遊戲，主打輕鬆好上手，不須會程式設計也能製作出電子遊戲，網路上的教學影片也很多，可以自學。

製作完成後，預計於 STEAM 的電腦遊戲平台上架。

(二) 遊戲簡介

「反正，未來也不會有什麼好事發生，那乾脆，把一切都停留在現在吧。」

隨著不知從何響起的聲音，於夢之森林醒來的主角，對於自己身處未知的地方感到混亂，即使想要透過記憶來尋找線索，卻發現自己除了名字以外什麼都不記得。

主角在一位突然出現在自己面前，自稱導遊兼魔法師的白髮少年得知，自己現在身處的地方為「永世樂園」

隨後在少年以找到其他同伴的委託，主角找到了其他三位具有鮮明個人特色的同伴，故事就此展開，在以人的心靈作為映射的永世樂園，主角將會一點點的了解其他人與自己的情感，並與他們一同踏上治癒心靈的旅程。

(三) 玩法特色與使用技術

- RPG 解謎類型
- 建構在心理學基礎的推進遊戲劇情方式
- 開發平台：RPG Maker MZ
- 輸出平台：電腦

（四）美術設計與角色 IP

未望



個性沉默寡言，臉上也幾乎看不出表情，因為失去記憶，以及想要了解內心那不知名的衝動，成為唯一一位想要離開永世樂園的人，個性衝動，遇到謎題第一個想到的總是暴力破解，但是沒有一次是成功的，還常常因此害慘自己。

「不知道為什麼，內心一直有股說不出來的衝動。」

圖路普



自稱魔法師兼導遊的白髮少年，常常會說出一些莫名奇妙的話，擁有能夠活絡氣氛與使用心想事成的魔法的能力，非常喜歡辦茶會，無法理解想要離開永世樂園的主角，討厭嚴肅的話題，也會在其他人的時候，安慰他們，透過各式各樣的把戲讓他們逃避現實，嶄露笑容。

源自於因生活上的挫敗而形成的網路成癮，習慣性的透過網路來逃避現實生活的壓力，沉溺於幻想之中，在幻想的世界當中與他人交流，以獲取自我肯定。

「別想那麼多啦~比起那些麻煩的事情，享受現在的茶會更重要吧？」

葵



總是帶著微笑的溫柔女子，雖然並沒有很想離開永世樂園，但是會協助想要離開的主角，對此葵是這麼說的：「幫助有困難的人是理所當然的吧」，不過有時主角覺得他的笑容帶有些恐怖，給人一種喘不過氣的感覺。

源自於毒性正能量，在各種情況下都保持樂觀，壓抑自身的負面情緒，這種過度與不切實際的期望，所呈現出一種幸福的假象，反而損害了自己的心理健康，也會忽略自己的真實感受。

「最重要的是微笑哦！唉聲嘆氣的話會讓幸福消失的。」

澄音

個性溫順，容易受他人影響的橘髮少女，總是在意著其他人的看法，也因此說話總是語帶保留，做事冒失的澄音常常道歉，但她道歉的話比起說是在為自己的錯誤道歉，更多的是像在祈求大家不要討厭自己。

源自於不敢表達真實的自我，害怕被他人厭惡的討好性人格，因為以他人的評價來定義自我，忽略了自己真實的感受，導致即使很積極努力的做事，卻依舊無法增加自我認同。

「欸？這個……嗯，好，我可以試試看，只是可能要一點時間。」



夏克斯

語中帶刺，脾氣暴躁的少年，宛如一隻刺蝟，對外在的威脅豎起尖刺，以保護自己脆弱的內心。因為害怕受到傷害、害怕犯錯失敗，夏克斯總是將事情往最壞的方向去想，最終使自己變得焦躁不安。源自於把一切往最糟糕的方向想的災難型思維，要是能夠正確地預測未來可能會發生的情況，可以避免自己免受身體和精神上的傷害，但這種預測通常不會正確，因為人無法想到未來可能會發生的一切事物，進而對未來的行為產生重大影響，而災難化思考會讓人導致過度的壓力與焦慮，最後讓人什麼都做不了。

「你們想做什麼不關我的事，少來煩我。」



三、行銷推廣與成效

(一) 目標消費族群

本計畫採取「分眾行銷」策略，根據使用者行為與需求分為三個層次：

1. 核心受眾：Z 世代與大學生 (18-25歲)
 - 族群特徵：數位原住民，常面臨學業壓力、社交焦慮與未來迷惘。
 - 需求：渴望被理解，對「壓抑」有深刻體悟，傾向透過沉浸式體驗（遊戲）而非諮商來紓壓。
2. 次要受眾：獨立遊戲玩家與敘事型遊戲愛好者
 - 族群特徵：注重遊戲美術風格（像素風）與劇情深度，偏好 RPG Maker 類型的作品。
 - 需求：尋求獨特的遊戲體驗或深刻的敘事，願意為具備藝術價值與社會議題的 IP 進行口碑傳播。
3. 潛在受眾：心理健康教育從業者/家長
 - 族群特徵：輔導老師、社工、或關注 SEL 的家長。
 - 需求：尋找能作為情緒教材、推廣心理素養的創新媒介，將遊戲作為心理衛生教育的敲門磚。

(二) 產品行銷組合

- 產品：以《相縫》遊戲為核心 IP，延伸實體週邊（如：角色小立牌、按鍵鑰匙圈）與線下互動展演，打造創新的「心理修補」體驗。
- 價格：
 - 遊戲主體：採免費遊玩的模式，降低下載門檻以達成最大社會影響力。
 - 獲利點：透過群眾募資回饋品銷售、實體週邊、以及未來相關授權使用費。
- 通路：
 - 線上：Steam平台、官方社群平台(IG/Threads)。
 - 線下：校園畢展。
- 推廣：結合社群行銷、議題共鳴與線下策展

(三) 社群經營 (IG /Threads)

@TO THE MEND GAME

以每周一篇的貼文頻率，向大眾建立品牌形象，宣傳我們的遊戲內容與發表開發日常，詳細的遊戲簡介、世界觀、角色介紹等皆可在這裡看到，更開設「心理修補室」系列貼文，深入介紹在遊戲中會遇到的各種心理狀態，並與粉絲互動。

- 社群媒體帳號

IG

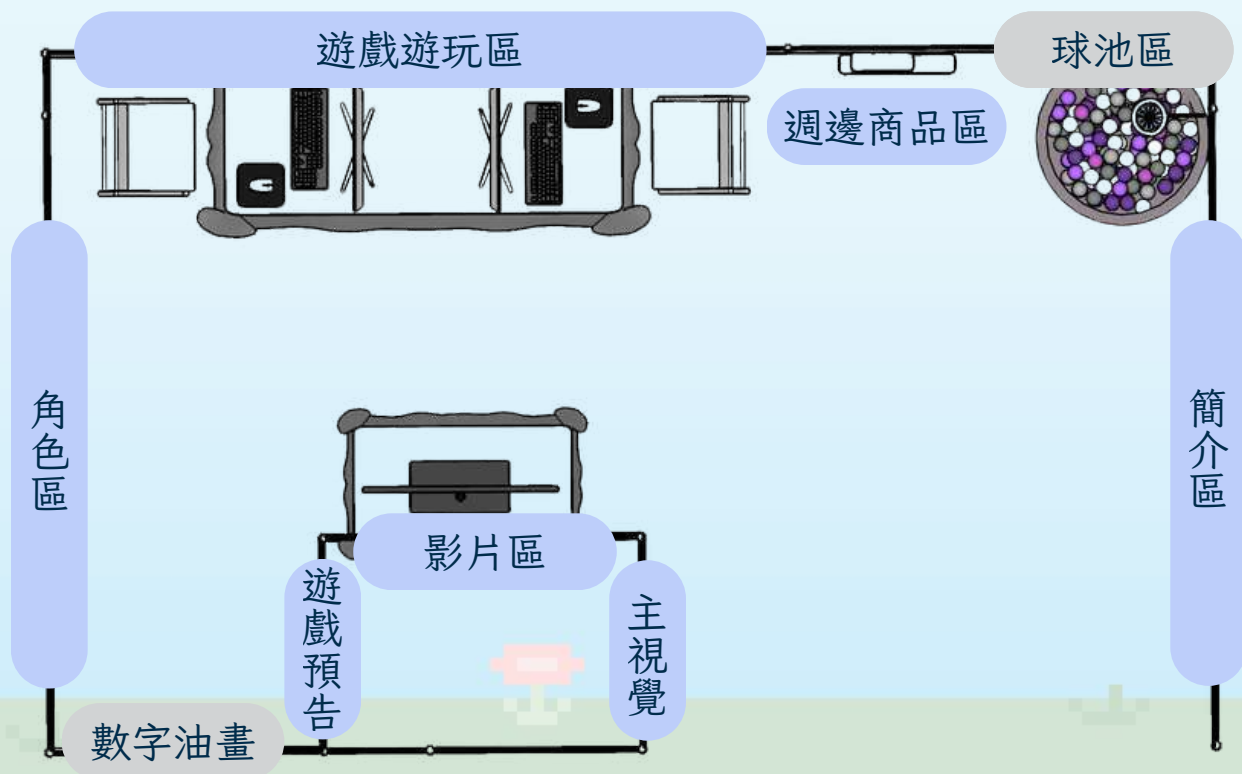


Threads

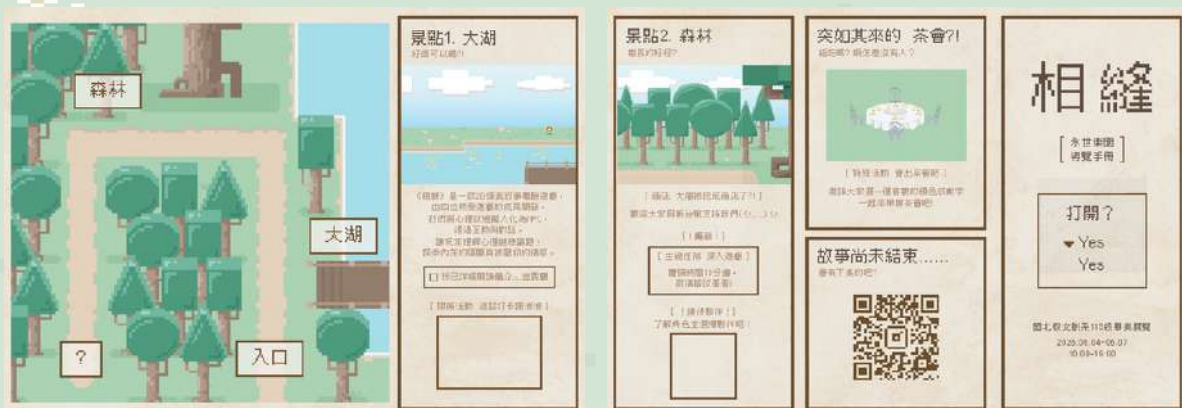


四、展場設計與規劃

(一) 展場平面圖



(二) 展場限定三折頁



進入展場時可拿取三折頁，跟隨引導進入遊戲世界參觀。

(三) 標題與大螢幕



讓沒有遊玩遊戲的觀眾也能透過觀看畫面遊戲了解內容。

(四) 簡介區



牆上的團隊目的與世界觀介紹，協助民眾快速了解本組展覽。

(五) 球池區



結合遊戲中撈泡泡環節，讓觀眾撈取獎品，獎品內也附贈語錄紙條，增加打卡及互動率，裝飾魚也大受好評。

(六) 週邊區



展場販售小立牌、按鍵鑰匙圈及藥片搖搖樂三種角色周邊，皆深受觀眾喜愛。

(七) 遊戲试玩區



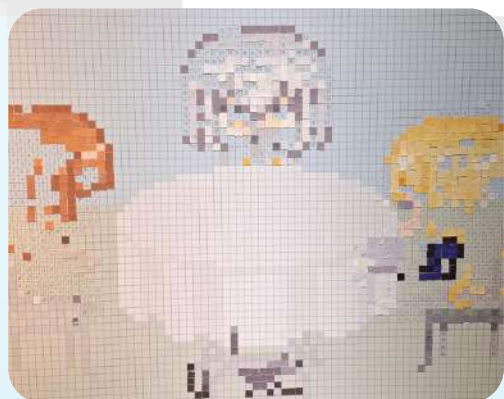
免費實際體驗遊戲试玩版，簡單的點擊操作使大人小孩都踴躍參與。

(八) 角色區



每位角色皆代表不同的心理情緒，如毒性正能量或討好型人格，閱讀說明牌也同時與角色們產生共鳴。

(九) 數字油畫區



此區為假日限定活動，搭配像素風格，邀請觀眾拿起一個個小方塊，將小方塊貼在對應的數字上，與大家共同拼湊出一幅完整的畫作。

(十) 預告



牆上展示遊戲下一章預告，使觀眾更加期待並持續追蹤相縫的後續發展。

五、經費運用情形

品項	單價	數量	金額
扭蛋殼A款	2	59	118
扭蛋殼B款	3	11	33
綠乖乖	24	2	48
全部周邊訂製費用(含運費)	3,376	-	3,376
周邊包裝費	140	-	140
洞洞板層板	99	2	198
洞洞板勾勾10CM(3入)	41	2	82
洞洞板勾勾5CM(3入)	36	2	72
萬用黏土	35	2	70
點膠貼	4	64捲	254
鏡面貼	4	22	88
布膠	25	16	400
絕緣膠帶	20	1	20
泡棉膠帶	30	1	30
雙面膠帶	25	2	25
奇異筆	15	3	45
轉接線	98	1	98
滑鼠墊	73	2	146
網子	35	1	35
魚	79	2	158

五、經費運用情形

品項	單價	數量	金額
籃子	149	1	149
牛皮紙袋(50入)	110	2	220
DM展示架	149	1	149
收納盒(大)	89	1	89
收納盒(小)	59	1	59
印刷費 (含透明貼紙、扭蛋紙條、三折頁、數字油畫等)	1,107	-	1,107
器材搬運叫車費	185	1	185
總金額			7,394

六、成果效益與檢討

線下-展覽與參賽紀錄

概念展

各位旅客請注意！前方相縫將舉行實體見面會，在「臥龍貳玖」與你相縫

本次展覽將首次揭開島嶼地圖的全貌，並曝光神秘角色！
現場設有互動拍照區，還有精心準備的小禮物等你來縫🎁

一起體驗互動小遊戲，踏上療癒之旅吧！🎮

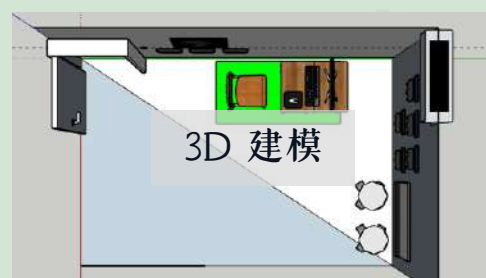
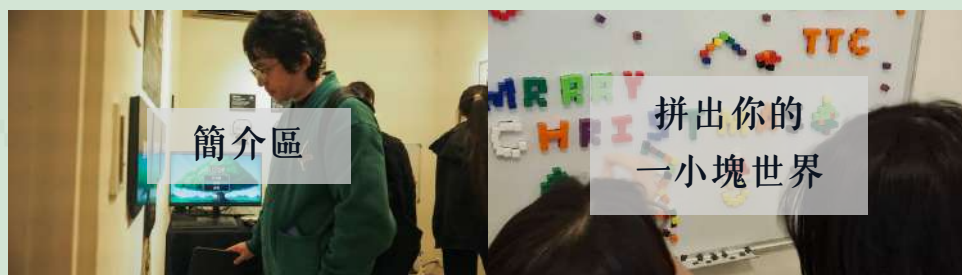


預展

各位旅客請注意！前方相縫將舉第二次實體見面會，在「南海藝廊」與你相縫

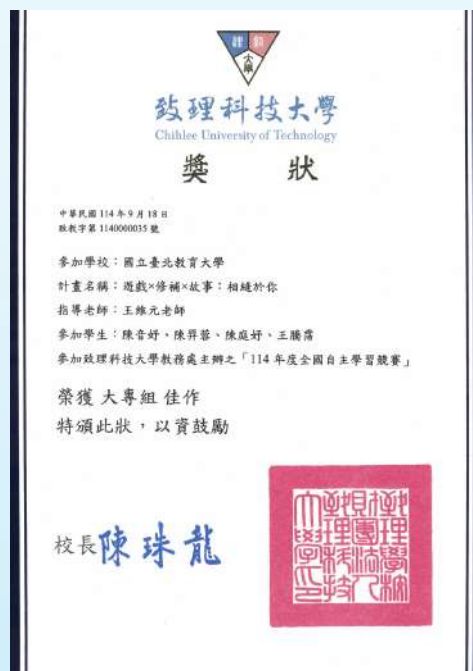
本次活動副本將揭開遊戲部分內容，並掀開神秘角色面紗！
現場設有互動拍照區，還有精心準備的互動體驗等你來縫🎁

一起體驗互動小遊戲，踏上療癒之旅吧！🎮



六、成果效益與檢討

線下 - 展覽與參賽紀錄



114年度全國自主學習競賽
佳作



全國大專院校遊戲點子設計創意競賽
最佳遊戲可及性設計獎



松菸畢業展

各位旅客請注意！由台灣前往永世樂園的航班即將靠港停留

航班：永世號 台灣-永世樂園

本次將進行「主線任務|尋找心靈的儲存點」

任務地圖：松菸文創園區(北向製菸工廠西側)



松菸文創園區2026.06.04~07



主視覺

展場互動
打卡



角色區



體驗區



商品牆

六、成果效益與檢討

線上-IG媒體經營與推廣

截至6月10日

共25則貼文、兩篇短影音
包含5大主體

- 專案介紹
- 遊戲角色與世界觀介紹
- 心理修補室
- 展覽宣傳及回顧
- 商品宣傳



- IG經營

to the mend game



對比上月成長144.8%

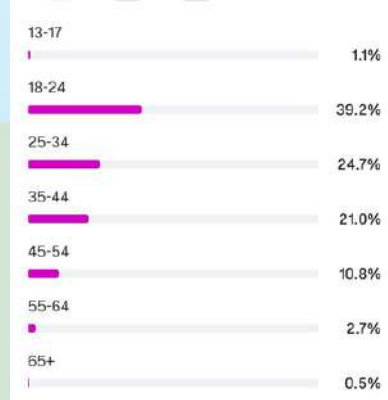
展覽期間粉絲增加153人



- 松菸展期當月的數據統計



- 性別組成



- 年齡組成



七、團隊分工介紹

陳羿蓉

- 器材採購
- 小立牌週邊訂製
- 工作進度安排與追蹤

陳庭妤

- 遊戲本體開發
- 社群媒體經營
- 按鍵鑰匙圈與藥片搖搖樂週邊訂製

陳音妤（組長）

- 組長群組對接
- 美術素材製作
- 輸出與印刷

王騰霈

- 遊戲劇本內容撰寫
- 文案撰寫

八、心得回饋

陳羿蓉

畢展這一年半的期間，我們組員都投入了比一般課程更多倍的時間，從教室討論到一起吃晚餐後繼續開會，只希望能把畢展做到更好，將《相縫》的每個面向都完整呈現給觀眾。雖然這幾天身心都相當疲憊，四天展期也轉眼就結束，但最終能圓滿完成，真的有種完成成年禮的感覺，也正式從學生身分畢業。

雖然當中也有一些不看好的聲音，但支持我們繼續做下去的觀眾回饋更多也更深刻。無論是撈泡泡、數字油畫等互動環節，還是遊戲劇情帶來的各種反饋，甚至是觀眾對周邊款式的喜愛，都是最直接的肯定。雖然周邊銷售量不如預期，但回頭看這一年半的努力，依然讓我感到非常有成就感。

在展覽期間，《相縫》的社群追蹤數增加了許多，畢展真的有帶來實質的效果，也讓我更加確信自己真的很喜歡《相縫》，也愛上了像素風格。相信這些經驗與收穫，未來都會成為人生路上的養分，在某個時刻再次幫助我前進。我也真心很喜歡我們當初為這個企劃取的名稱《相縫》，彼此互相縫合，並且「在破碎的世界中，尋找修補的勇氣與動力。」。

八、心得回饋

陳庭妤

本次松菸畢展從籌備到圓滿落幕，團隊經歷了無數磨難與考驗。從耗費巨資與精力、動用人脈才搞定的器材搬運，到展出四天全程戰戰兢兢的緊繃狀態，我們始終秉持著將最好一面呈現給觀眾的初心，由衷感謝所有蒞臨現場的觀展者。

對《相縫》而言，這是一場血淋淋卻收穫豐碩的市場試驗。令人驚喜的是，本作的美術風格深受國小學童喜愛，甚至有觀眾將我們的像素風設計與經典傳奇遊戲《軒轅劍》系列產生聯想，這份讚譽讓我們誠惶誠恐、愧不敢當。

展場內最成功的焦點，莫過於「球池撈泡泡」打卡活動，其中作為擺設的玩具魚更成為團隊的「財神魚」，成功吸引大量人潮駐足停留。透過這項互動，展期內為我們的官方 IG 成功帶來超過 150 位的粉絲成長，大幅提升了《相縫》的曝光度。此外，現場也吸引了大量家長帶著幼兒園與學齡前孩童熱情參與，年輕爸媽們更展現高度購買意願，讓團隊的「會發光鑰匙圈」與「藥片搖搖樂」等周邊商品大受歡迎。

畢業展的落幕與開始都快得讓人措手不及，很可惜沒有在畢業前完成已規劃好的遊戲劇本內容，無法在松菸實際展出，也希望團隊能共同給予這個專案畫下一個完美的句點，畢製就是一場一同燒大錢的活動體驗，以及難得的試煉與機會，非常有幸能與大家一同經歷這個人生旅程，非常謝謝《相縫》的大家與參與畢製同學，尤其感謝各位指導老師。



財神魚

八、心得回饋

王騰霈

這次的畢業製作，從發想到完成，經歷了很多事情，一年半的時間其實感覺意外的快，其實我對我寫的劇本一直都沒有很大的信心，蠻擔心自己寫的搞笑橋段只會讓人覺得尷尬，或者被嫌棄說太過囉嗦，但是整個展覽期間，發現觀眾的反應意外的好，聽到他們因為遊戲的劇情笑出來，也讓我感到高興，覺得自己的想法有被認可。

不過我依舊覺得自己的文案與劇本有不足的地方，遊戲裡面的十字路口，因為要呈現出容易讓人迷路的森林感覺，安排了四個十字路口，但感覺太過繁雜，容易讓玩家失去耐心，可能要說著調整，或著裡面的台詞要更讓人感覺到這座森林龐大，容易讓人迷路的感覺。