

# 標題未定

---

**Team : HZ**

---

# 目錄

---

封面簡介

---

遊戲概念

---

遊戲玩法

---

遊戲流程

---

遊戲賣點

---

團隊介紹

---

# 封面簡介

# 標題： 標題未定

標題未定，是一個人類和霞精靈一起旅行、成長，像神奇寶貝一樣的故事...



# 視覺圖



## 主角



159cm 45kg

性別：玩家選擇

目標是尋找目標的旅行者

尋找目標的理由：

爺爺糊塗了，聽不懂主角分享的喜怒哀樂；

爺爺四肢退化，主角無法牽著他到公園散步；

最終，爺爺連吞嚥都沒辦法了，主角甚至沒能餵他吃下一口稀飯。

過去爺爺一手將主角帶大，臨終前主角卻沒能為他做點什麼。主角感嘆自己的無力，同時也迷失了活著的理由。為了給自己的生命找到一點意義，他踏上了目標為尋找目標的旅途。

性格：文靜、溫柔、願意為他人捨身、基本上不會生氣



# 視覺圖



## 吉祥物



hp 50  
atk 50  
def 20  
spd 330

(以上能力值為滿等數值，各項皆以100為平均)

### 可學習招式列表：

啊嗚嘍嘍哇（專屬技能）-發出地球上沒有任何生物能理解的叫聲，降低目標攻擊力並脫離戰場。

咬咬-威力80

胡鬧-威力100命中率80

威嚇-使目標進入恐懼狀態

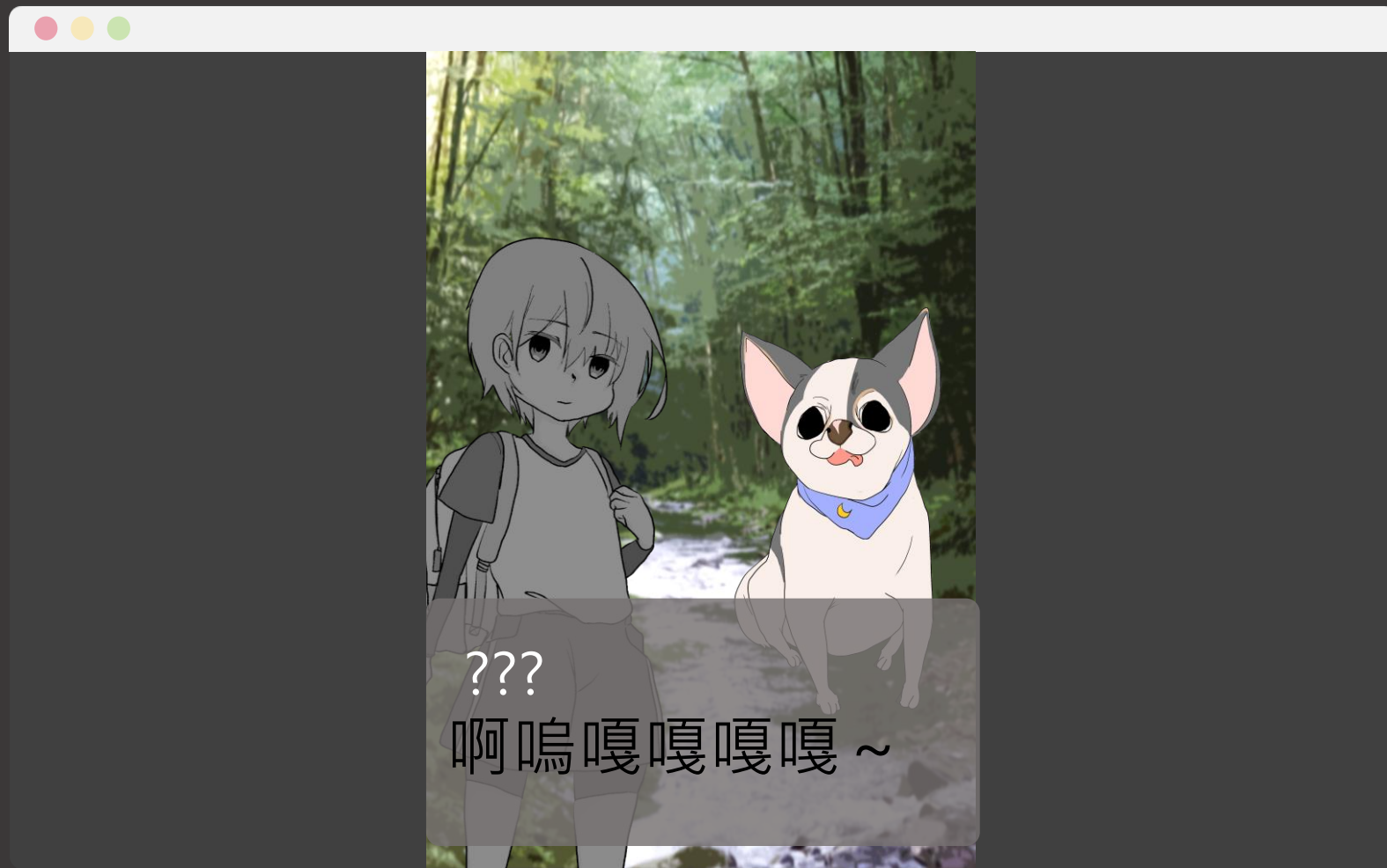
撞擊-威力100自損20

裝可愛-降低目標攻擊力

### 犬型精靈，

面部歪曲、性格神經質，甚至有著「其實是來自宇宙的外星生物」的傳言。儘管在生物學上被分類為犬型精靈，卻與其形象大相逕庭

# 視覺圖



**類型：**策略型回合制RPG遊戲。

**平台：**目前以網頁版優先開發，未來不排除推出手機雙平台版本。

**遊玩人數：**單機為主，亦可雙人連線對戰。

**客群：**喜歡神奇寶貝或策略型遊戲的玩家。

**獲利模式：**看廣告獲取虛寶、遊戲內課金。





# 遊戲概念

## 遊戲概念

這是一款讓彼此的霞精靈切磋的策略型回合制RPG遊戲，但主角成長後也將影響到霞精靈的提升，達成讓玩家和霞精靈一同成長的感覺。

並且隨著劇情的推進，主角從一開始的迷惘到最後找到自己人生的意義，他的成長也將昇華主題。

# 遊戲玩法

# 遊戲玩法

玩家可以滑鼠點擊按鈕連接至對應的劇情或關卡，在關卡中也可以點擊對應的按鈕對霞精靈下達指令（如攻擊或逃跑）。

戰鬥系統如下：



玩家每回合可以選擇一個招式，CPU也依據演算法選擇招式，再基於霞精靈速度值依序出招。



若玩家達到「日旅者」階級，一場比賽中可限一次使當前的霞精靈在三回合內進入覺醒狀態，獲得提升。



霞精靈的HP（生命點數）歸零後強制派出下一隻霞精靈，當隊伍中所有霞精靈的HP都歸零即敗北。

# 遊戲流程

# 遊戲流程

主線劇情 → 對戰 → 升級 → 高難度挑戰關卡



賣點

# 賣點



可愛的插圖 → 輕玩家



動人的劇情 → 劇情向玩家



充滿策略的戰鬥、高難挑戰關卡、PVP → 重玩家



# 團隊介紹

## 團隊介紹

 專案總召：Hato

 活動規劃：Hato

 美術：Zoe、Tiffany

 前端工程師：Johnny、Hato

 劇本作家：Jovy

 後端工程師：Johnny、Hato、Branden

**SEE YOU NEXT TIME ~**

<https://chiupinchun.github.io/mispriteSample/>