1 標題頁

\*加上一張大大的彩色圖片，讓讀者對於本遊戲有個第一印象

2 摘要

\*一頁清單，列出關於本遊戲最重要的事項。

3 遊戲概要

基本概念

\*遊戲的主軸、娛樂的價值

遊戲類型

特色

\*著重說明：玩家為何願意買這款遊戲？

授權

\*是否有需要取得別人授權的東西，像是商標、音樂、圖像等等

遊戲內容特色

\*深入介紹遊戲的重要元素，從機制面介紹

網路特色

技術特色

\*不要深入程式細節，而應該介紹提到的軟體能夠怎樣改善遊戲。 \*技術也並非專指程式。在此列入任何用到或者需要先進技術的事項。 \*學校練習中，請說明欲採用的工具，以及該工具在整款遊戲開發流程中的效用。

美術與音效特色

硬體

4 製作細節

現況

\*已完成的原型現況。

開發團隊

\*製作人比較想知道哪些人曾經製作過哪些成功的計畫。

預算

\*提出大略的估計，別忘了估計外包的部份。

\*在學校練習中，請依實際欲完成的遊戲規模進行估算，可訓練自己對資源運用的掌握能力。

時間表

\*可參閱這篇文章。

5 競爭對手

\*列出的競爭對手應該是那些與你開發時間相同的遊戲。可閱讀業界網站與新聞稿，找出它們可能具備的功能特色。

\*進行SWOT分析。（可參閱這篇文章）

\*在學校練習中，請尋找市面上定位與你欲開發的遊戲最接近者，以利比較。

**六、遊戲世界**

1. **背景故事**

**介紹／**自認正義感稍強的高中生蘇文賢在期中考後的下午與朋友們大吵一架，正在氣頭上的他為了散心而來到了屋頂上。沒想到當文賢正靠在欄杆上思考怎麼跟他們和好時，卻意外的被人從後方推了下去……

**設定／**千百年來，善神與惡神總是不計任何後果的透過人類所進行比試。

時至今日，平凡的校園內，又有一場比試即將展開：

善神代表「見習女神審判官」潔絲透過賦予高中生蘇文賢有限的輪迴之力讓他不斷重生，尋找殺害自己的兇手；惡神代表「狂徒」囚恩則授予兇手「使人發狂的能力」，並且可以跟文賢一樣保有輪迴前的記憶。於是乎，在世界的角落，一場殘忍的鬪智劇悄悄地展開……

1. **玩家目標**

操作蘇文賢，透過解謎並迴避自身的危機、最終找出意圖殺害自己的兇手。

1. **角色設計**

**主角：**蘇文賢

**介紹／**富有正義感的普通人，班上的班長。

**設定／**玩家所操縱的角色。

**善神代表：**「見習女神」潔絲

**介紹／**見習女神審判官，冒失屬性。

**設定／**遊戲中的導覽解說角色。不希望有黑幕，作為支撐主角的一方。

**惡神代表：**「狂徒」囚恩

**介紹／**瘋狂的使徒，能透過特定方式讓人類發狂。本人意外的理智聰穎，但還是難以溝通。

**設定／**黑幕一方的始作俑者，也是兇手的最大協助者。

1. **任務或者故事流程**

女A沒交美術課的圖畫作業，男A自己畫了之後代交給主角，主角認為要由女A自己畫而拒絕收下，在雙方爭執不下時把女A惹哭了。其他同學（包括男A、男B及女B）認為是主角的不對，導致主角感到不滿憤而甩門離開。