

# Day 003 Summary

## ▼ Day 003 Summary

### ▼ #004 快速概念文档

- 1.游戏名字 + Logo
- 2.概述游戏核心 (50字内)
- 3.目标
- 4.玩家为何在乎? 为什么想玩?
- 5.特色
- 6.叙事目标
- 7.游戏故事: 三幕式 4 ~ 6 个要点
- 8.美术基调
- #005 激流勇进规则改善
- Experience

## #004 快速概念文档

- 玩家为何在乎?
- Dope enough? Special enough?

### 1.游戏名字 + Logo

### 2.概述游戏核心 (50字内)

### 3.目标

### 4.玩家为何在乎? 为什么想玩?

通常: 叙事和设定为什么能吸引玩家

视角: 代入玩家!

日常生活的体验?

### 5.特色

1. 重点

2. 至少一个不同的新特色
3. 机制如何帮助叙事？叙事如何帮助机制？（可以通过举例）

## 6.叙事目标

主角 want?

反派 want?

利弊关系（即胜利/失败的后果）？

## 7.游戏故事：三幕式 4 ~ 6 个要点

1. ACT I：开场（背景 + 激励事件 + ...）

快速进入故事：

- 搞家人
- 搞宠物
- 置于危险境地
- ...

2. ACT II：中场（玩法...）

3. ACT III：结束

## 8.美术基调

每一页，风格一致

每一页PPT展现宣发要点

## #005 激流勇进规则改善

| PVP：人与人的互动有时候可以掩盖规则缺陷

设计是好是坏？

有意义，可以让玩家提高技巧

## Experience

- spend 2 hours with teammates building a game concept ppt as a leader leading the team to find the idea quickly working together -- everyone's idea is important

- learned how to make a game concept document quickly
- fix & change the rules of a table game
- learned about the importance of **choice**

***write be Hellinus - 2023.7.13***