<Your Game Name Here>

<Your Company Logo Here>

Revision: 1.0.0

GDD Template Written by: Benjamin “HeadClot” Stanley

License

If you use this in any of your games. Give credit in the GDD (this document) to Alec Markarian and Benjamin Stanley. We did work so you don’t have to.

Feel free to Modify, redistribute but not sell this document.

TL;DR - Keep the credits section of this document intact and we are good and do not sell it

[**Overview**](#_Toc533165726)

[Theme / Setting / Genre 游戏类型](#_Toc533165727)

[Core Gameplay Mechanics Brief 核心玩法](#_Toc533165728)

[Targeted platforms](#_Toc533165729)

[Monetization model (Brief/Document)](#_Toc533165730)

[Project Scope](#_Toc533165731)

[Influences (Brief)](#_Toc533165732)

[- <Influence #1>](#_Toc533165733)

[- <Influence #2>](#_Toc533165734)

[- <Influence #3>](#_Toc533165735)

[- <Influence #4>](#_Toc533165736)

[The elevator Pitch 一句话概括](#_Toc533165737)

[Project Description](#_Toc533165738)

[What sets this project apart?](#_Toc533165739)

[Core Gameplay Mechanics 核心玩法](#_Toc533165740)

[- #1> 信息获取和剧情推进](#_Toc533165741)

[- #2> 内嵌2D小游戏](#_Toc533165742)

[- #3> 结局收集及其他收集要素](#_Toc533165743)

[- <Core Gameplay Mechanic #4>](#_Toc533165744)

[**Story and Gameplay**](#_Toc533165745)

[Story (Brief)](#_Toc533165746)

[Story (Detailed)](#_Toc533165747)

[Gameplay (Brief)](#_Toc533165748)

[Gameplay (Detailed)](#_Toc533165749)

[Assets Needed](#_Toc533165750)

[- 2D](#_Toc533165751)

[- Sound](#_Toc533165752)

[- Code](#_Toc533165753)

[- Animation](#_Toc533165754)

[Schedule](#_Toc533165755)

[- <Object #1>](#_Toc533165756)

[- <Object #2>](#_Toc533165757)

[- <Object #3>](#_Toc533165758)

[- <Object #4>](#_Toc533165759)

# **Overview**

## Theme / Setting / Genre 游戏类型

- RPG \*

## Core Gameplay Mechanics Brief 核心玩法

- 剧情解谜：情报收集、环境调查

- 动作部分：根据剧情触发的动作小游戏

- 结局收集

- 其他与剧情有关的小游戏或系统（待定）

## Targeted platforms

- PC

- 若有可能，PC平台发布后可移植手机端

## Monetization model (Brief/Document)

- <Monetization Type> Digital distribution

- <Link to Monetization Document>

(How do you plan to monetize the game?)

\*目前暂定为RPG, 可讨论是否使用AVG模式。

## Project Scope

- <Game Time Scale>

- Cost?

- Time Scale: 6 months （暂定）

- <Team Size>

- <Core Team>

【注：请自行修改署名！最后这个部分将放入制作人员名单！】

- KiriSeven: 程序设计

- CrasTo: 程序设计

- April:

- Yuuki Sasako: 剧本构成

- etc.

- <Marketing Team> 待议

- Team Member name?

- What does he/she do?

- <Cost to employ them full time or part time>

- Etc.

(List as many marketing team members as you need to)

- <Licenses / Hardware / Other Costs>

- <Total Costs with breakdown>

## Influences (Brief)

### - <Influence #1>

- <Medium> (Television, Games, Literature, Movies, etc.)

- /Explain why this is an influence in 1 Paragraph or less/

### - <Influence #2>

- <Medium> (Television, Games, Literature, Movies, etc.)

- /Explain Why in 1 Paragraph or less/

- /Explain why this is an influence in 1 Paragraph or less/

### - <Influence #3>

- <Medium> (Television, Games, Literature, Movies, etc.)

- /Explain why this is an influence in 1 Paragraph or less/

### - <Influence #4>

- <Medium> (Television, Games, Literature, Movies, etc.)

- /Explain Why in 1 Paragraph or less/

- /Explain why this is an influence in 1 Paragraph or less/

## The elevator Pitch 一句话概括

一个以探索小镇秘密为故事核心的、加以2D动作要素的RPG。

## Project Description

本游戏是以剧情为主导的、根据剧情插入2D动作要素的解谜RPG。

1. 剧情：故事为主角（玩家）及其同伴（NPC）来到一个陌生小镇并开始调查它的怪异现象，并推进剧情发展。玩家有5日行动时间【1】，在这5日过程中或最终日会根据操作触发不同的结局。已触发的结局可在主界面中进入次级菜单查看。可加入更多收集要素【2】
2. 操作：【3】
3. 玩法：玩家可操作自己的角色跑图，调查场景，以及与NPC对话。游戏过程中会根据剧情安排一些2D动作小游戏【4】，通过即可继续剧情，失败则需接受如死亡、无法获得情报等惩罚。无战斗及角色成长要素。

待讨论点：

* 1. 如何进行昼夜更替（既：以什么为标准使游戏进入第二日？）

方案1：行动点。某些特定行动会消耗行动点，某些则不需要。如使用本方案，玩家即使“什么都不做”也可以往后推进进程。

方案2：不触发指定剧情则不可推进到下一日。可能导致被剧情卡住。

* 1. 除结局外的其他收集要素

日记：既剧情概括，可在主菜单下的次级菜单查看。可继承前周目已开启的日记内容。

* 1. 游戏操作方式

方案1：全键盘操作，如ASDW控制移动，空格为“确定”，其他特定按键可调出菜单等。

方案2：全鼠标操作，靠点击地图来控制角色移动，点击NPC来对话。需要UI中包含状态菜单入口。

方案3：键盘+鼠标的模式

* 1. 2D动作小游戏：开发者需根据剧情设计。类型可以多种多样，可引入弹幕小游戏、如马里奥的2D横板（以回避为主）甚至射击小游戏。

# What sets this project apart?

- <Reason #1>

- <Reason #2>

- <Reason #3>

- <Reason #4>

- <etc.>

## Core Gameplay Mechanics 核心玩法

### - #1> 信息获取和剧情推进

- 玩家可操作自己的角色在地图中行动，包括与NPC对话，进出建筑物，调查场景（走到某个物体前按下确定键）。获取信息以推进剧情、收集结局。

### - #2> 内嵌2D小游戏

- 根据剧情设计的一些动作小游戏。

- 例：如游戏开始的导入阶段，主角一行人坐车进入小镇，快要到达时车辆突然失控，此时安排一个小游戏（两条车道，中间有障碍物，玩家按左右键或者AD键控制自己的“车”躲避障碍物），成功则通过导入开启正式剧情，失败则GAMEOVER，触发bad end 1

### - #3> 结局收集及其他收集要素

- 多结局模式。主菜单中可查看已解锁的结局。

- 【1】

### - <Core Gameplay Mechanic #4>

- <Details>

/Describe in 2 Paragraphs or less/

- <How it works>

/Describe in 2 Paragraphs or less/

注：

1. 是否需要其他收集要素，如重要物品等。

# **Story and Gameplay**

## Story (Brief)

故事讲述了主角一行人在假期来到一个陌生的小镇，租住了一间两层小屋准备进行5日的“夏日合宿”。然而主角和他的同伴们渐渐发现了这个小镇的诸多怪异现象，并着手开始调查这看似祥和的小镇背后的秘密。

## Story (Detailed)

20XX年8月，主角及其伙伴们为18-20岁的学生。一行人来到一个偏僻的小镇。小镇经济并不发达，最高的楼也不超过三层，而且有很多破败空置的房屋和店铺。但是小镇风景优美，主角一行也是为了享受自然风光而来到这里。

主角一行在到达时收到了一张马戏团表演的传单，决定第二天去观看演出。后来发现这其实是打着马戏演出旗号的黑市拍卖会，除了掏钱买过东西的买家，其他所有人都会被“清理”掉。主角和伙伴们九死一生逃过了一劫，但是其中一个女生却被抓走。虽然后来女生被放回来了，她声称自己被强暴，并开始黑化。因为惊吓和种种事件，同行的朋友开始出现掉san现象，越来越神经质。主角也展开调查，在镇上的旧书店、酒吧、教堂、集市等地收集资料和情报。最后发现这个小镇其实是………………，声称自己被强暴了的女生其实并没有被强暴，反而是这个事件的幕后黑手，一切都是为了隐藏自己，让自己“尽快退场”而演的一场戏。而她的目的其实是……………………。

## Gameplay (Brief)

<The Summary version of below>

## Gameplay (Detailed)

<Go into as much detail as needs be>

<Spare no detail>

<Combine this with the game mechanics section above>

# Assets Needed

## - 2D

- Characters List

- Character #1 主角A

- Character #2 同伴BCDEF

- Character #3 NPC 如书店老板、酒保、神父等

- etc.

- Environmental Art Lists

- Example #1 民宿内&外

- Example #2 小镇街道

- Example #3 酒吧

- Example #4 马戏团（拍卖会场）

- etc.

## - Sound

- Sound List (Ambient)

- Outside

- Level 1

- Level 2

- Level 3

- etc.

- Inside

- Level 1

- Level 2

- Level 3

- etc.

- Sound List (Player)

- Character Movement Sound List

- Example 1

- Example 2

- etc.

- Character Hit / Collision Sound list

- Example 1

- Example 2

- etc.

- Character on Injured / Death sound list

- Example 1

- Example 2

- etc.

## - Code

- Character Scripts (Player Pawn/Player Controller)

- Ambient Scripts (Runs in the background)

- Example

- NPC Scripts

- Example

- etc.

## - Animation

- Environment Animations

- Example

- etc.

- Character Animations

- Player

- Example

- etc.

- NPC

- Example

- etc.

# Schedule

### - <Object #1>

- Time Scale

- Milestone 1

- Milestone 2

- Etc.

### - <Object #2>

- Time Scale

- Milestone 1

- Milestone 2

- Etc.

### - <Object #3>

- Time Scale

- Milestone 1

- Milestone 2

- Etc.

### - <Object #4>

- Time Scale

- Milestone 1

- Milestone 2

- Etc.