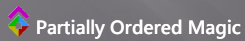


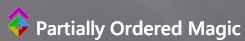
# GAME DEVELOPMENT PROPOSAL

by Sidney Niu



## OUTLINES

- ▣ OVERVIEW
- ▣ GAME UI
- ▣ SPECIAL SYSTEM : ENTROPY
- ▣ GAME SYSTEM
- ▣ WORLD SETTING
- ▣ CHARTPER STORIES



# OVERVIEW

## ▣ Project

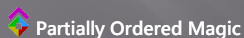
- 使用Partially Ordered Magic的第二內圍世界觀在多種遊戲類型中，以多週目方式體驗不同角色視角劇情故事
- 世界觀導入了Entropy的概念，會影響裝備和戰鬥
- 多種遊戲類型皆用同一套JRPG美術系統，戰鬥用數值裝備皆沿用在不同章節和戰鬥類型之間。
- 一週目的人物可以變成二週目的隊友，並且有合成系統，鼓勵把物品留下來之後使用。



# OVERVIEW - PROJECT

## ▣ Cross-platform Single-player Game

- Major Game Type:
  - ▣ 多周目繼承存檔
  - ▣ JRPG
- Subsystem:
  - ▣ Action : ARPG, side-Scrolling
  - ▣ Turn-based: SLG, traditional JRPG,
  - ▣ Business simulation,
  - ▣ Roguelite



# GAME UI

## □ General UI



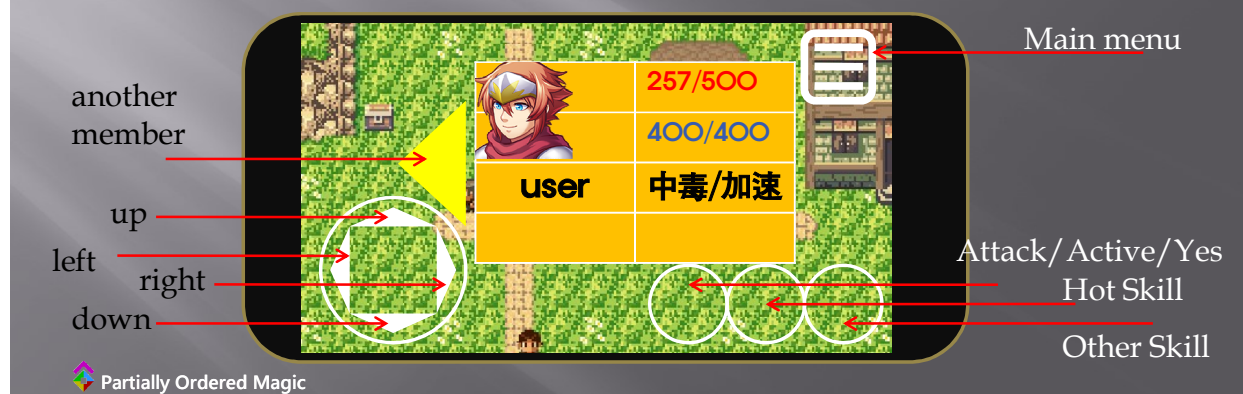
# GAME UI

## □ After touch Main menu



# GAME UI

## □ 狀態



# GAME UI

## □ 裝備



## GAME UI

## ▣ 完整版屬性介面



凱伊姆·恩拉    Lv. 43    矮人

550 / 750    鎖子甲


300 / 330    雙手巨斧

20 / 128    傳送戒指

體質 303    感知 224


毅力 180    談吐 100

0.3 0.6 0.1

 Partially Ordered Magic

## GAME UI

## ▣ 簡化版屬性介面




凱伊姆·恩拉    Lv. 43    矮人

550 / 750    鎖子甲

300 / 330    雙手巨斧

20 / 128    傳送戒指

 Partially Ordered Magic

## GAME UI

- ▣ 極簡版屬性介面



## SPECIAL SYSTEM : ENTROPY

- ▣ 不同體系會增加環境的Entropy，當環境的Entropy越高，不同體系的施展程度越困難(MP需求上升)
- ▣ 裝備有多重素質(prefix, suffix)，當多重技術的的素質共存會降低效果，在多特性但效果少還是單一特性效果的裝備中做出取捨



# GAME SYSTEM

- ▣ Overview
- ▣ JRPG
- ▣ ARPG
- ▣ side-Scrolling
- ▣ SLG
- ▣ Business simulation
- ▣ Rogue-lite

## GAME SYSTEM - Overview

- ▣ 可繼承項目
  - 物品、技能等級、人物素質狀態皆通用在不同系統

## GAME SYSTEM - Overview

### □ Camera

- 位置和運動根據不同模式，會有不同的軌跡，強化不同系統操作上的直覺

Mode	Camera中心	地圖內移動	人物面向	
JRPG	固定不動	切換區域	上下左右	
APRG	跟著玩家	無縫移動	上下左右	
Side scrolling	跟著戰鬥區域	無縫移動	左右	
SLG	跟著游標	無縫移動	上下左右	

## GAME SYSTEM - Overview

### □ 角色狀態

- 具有特殊屬性的角色能有額外行動能力

Mode	飛行	穿透	潛水	
JRPG	不受高地阻擋	不受牆壁阻擋	可在水面行走	
APRG	不受高地阻擋	不受牆壁阻擋	可在水面行走	
Side scrolling	不受重力	不受牆壁阻擋	可在水下移動	
SLG	不受高地阻擋	不受牆壁阻擋	可在水面行走	



## GAME SYSTEM - JRPG

- ▣ 大部分的情況都是JRPG系統，包括任務系統、夥伴隊伍系統、裝備系統、技能系統、屬性系統



Partially Ordered Magic

## GAME SYSTEM – JRPG turn based

- ▣ JRPG 戰鬥系統：
  - 當進入HRPG傳統的回合制戰鬥模式，會出現隊友狀態和技能選單



Partially Ordered Magic

## GAME SYSTEM – ARPG battle

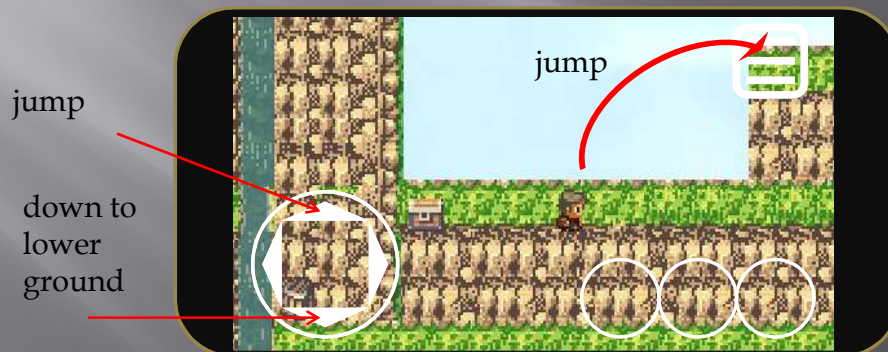
- ▣ ARPG mode:
  - 在ARPG mode，概念是俯視的即時動作戰鬥，如同伊蘇1、薩爾達傳說
  - 靠近敵人按攻擊即可創造傷害



Partially Ordered Magic

## GAME SYSTEM - Side Scrolling

- ▣ Side Scrolling Battle
  - 進入橫向卷軸戰鬥的時候，上鍵轉成跳躍，下鍵轉成跳到下一層



Partially Ordered Magic

## GAME SYSTEM – ARPG battle

### ▣ Business simulation

- 沿用JRPG的系統，沒有戰鬥的部分，從任務接納方轉為派遣任務的一方，需要分派工作給村民去生產村莊需求資源、讓戰鬥人員去探索怪物區域。



 Partially Ordered Magic

## GAME SYSTEM - SLG

### ▣ Turn-Based Strategy:

- 進入SLG之後會使用戰棋類的戰鬥方式，地形高低、地面材質，都會影響戰鬥結果。
- Entropy的影響在這也是最大的，一塊區域內釋放過多種技能會導致區域內Entropy上升，區域內的人物會受到Entropy上升影響導致技能MP需求上升。
- 單一屬性技能影響範圍3x3，雙屬性技能影響範圍4x4，三屬性技能影響範圍5x5，四屬性技能影響範圍6x6
- 遠距攻擊的技能會影響在施法者側

 Partially Ordered Magic

## GAME SYSTEM - Roguelite

- ▣ 一開始進入遊戲可選擇要standard mode或者roguelite mode
- ▣ 建議先由standard mode打過至少一週目之後再以roguelite mode 遊玩，True end之後會解放敵人等級上限並且完全以roguelite mode
- ▣ 一般mode之下，隊友會跟著升級，並且可以由玩家幫他選擇技能，他身上會有經費，可以對他建議配裝(買裝備賣給他穿)
- ▣ Roguelite mode之下，隊友不會升級，需要每次升級之後去冒險者旅館找同伴，冒險者旅館中冒險者等級會與玩家一樣，所學技能隨機，所有擁有裝備也是隨機，有機會遇到爆人品或者黑臉隊友。

## GAME SYSTEM - Roguelite

- ▣ Roguelite 適用於虛空層無上限的樓數
- ▣ 每0.1樓怪物強度會增加，可能是種類增加，或者數量增加，或者等級增加
- ▣ 每0.5樓會有物質轉換樓，可用於休息、轉換資源、補充資源
- ▣ 每1樓會有紀錄點
- ▣ 任何位置死亡，人物狀態會回到前一次紀錄點