

HW6:期末專案企劃書

簡易提案製作

基本說明

本次作業請各組根據期中競標獲得的主題，撰寫一份企劃書
(最後的結果可以有出入也沒關係，只是希望同學們在發想的同時，嘗試把點子化為具體的文字)

此企劃書的內容請包含以下部分：

1. 題目 (組別標中的「形容詞 + 名詞」)
2. 遊戲簡介
3. 核心玩法
4. 體驗循環
5. 世界觀概述
6. 畫面雛形

評分標準：完整性 (60 %)、創意性 (30 %)、易讀性 (10 %)

題目

此無文字

遊戲簡介

A. 概述：用幾句話快速、簡明地形容你的遊戲

B. 基礎資訊：遊戲名稱、類型、主題(吸引人的地方)、亮點(好玩的地方)

遊戲簡介：

遊戲名稱：動物大劫案

類型：益智 + 文字冒險

主題：扮演動物劫匪在劇情中做出判斷
在保持隱匿的同時，爭取時間劫走目標寶物

亮點：在兼具策略和運氣的選擇中做出判斷

核心玩法

A. 核心：主要的遊戲玩法和流程

B. 設定：相關的屬性數值、技能範例、關卡安排

核心玩法：

玩家作為「犯罪首腦」，率領著一群「動物劫匪」=「TOKEN」
每個劫匪都有各自的能力、素質和等級，並會隨著劫案結果增加數值
例如「壞綿羊 駭客技術(60) 隱匿行動(40) 急救技巧(40)」
而玩家間可以交易劫匪，並轉移自己培育出來的劫匪，在遊戲中使用
(沒有劫匪幣的玩家也能玩，但無法交易、繼承能力，且需要多花遊戲幣傭僱角色)

每次選定目標後，玩家可派出最多三名角色組成的「劫匪團」，進入任務頁面
(若完成度夠高，這邊可以進一步放入「事前準備」環節，用遊戲幣購買道具、支援等)

進入任務後。頁面上方會有四項數值

犯案時間、團隊狀態、隱匿程度、

而主畫面類似對話聊天室，會跳出文字訊息
在遭遇事件時，會跳出選項和難度，供玩家選擇
(發展預計會偏向戲謔風格，規避「殺害」)

「你們注意到，入口外的安保室坐著一位
「A.戴個口罩自然地點點頭過去【成功率
「B.等對方不注意的時候，蹲著從底下悄悄

從兩個選項中，可隱約看出A選項會降低
而選項後面【】中的文字，代表此行為的
當選擇後，遊戲會擲出骰子，若數字小於
因此除了「避免降低關鍵數值」的策略面。

遊戲循環

【動作】→【目標】→【回饋】→【成長】

展開行動 達成目標 獲得獎勵 使用資源

遊戲循環：

【動作】→【目標】→【回饋】→【成長】

整體遊戲循環：

動作：支付資金，進行劫案選項遊戲

目標：完成劫案選項遊戲，並盡可能帶出更多的寶物

回饋：角色成長、所持金額增加、名聲增加

成長：有能力參與更困難但報酬更高的劫案&購買遊戲內炫耀品

主要遊戲循環：

動作：評估機率和選項的影響進行選擇

目標：在遊戲過程中，控制二項數值均不歸零

世界觀

A. 世界背景、故事舞台 (外顯空間)

B. 角色劇情 (隱藏空間)

世界觀：

整體舞台背景：

動物紀元 2071 年，整個動物國度的經濟都被超級企業 - 曼諾集團所把持
他們自稱協助管理資源，舉國收購了無數的「電力使用金鑰」
卻在掌握了全國 95% 的電力權限後，反過來控制了整個國度
大部分的動物都受其壓榨，只能在夾縫中勉強求生、苦不堪言

有天，一群再也無法忍受的街頭青少動物們，決定鋌而走險、改變現況
開始謀劃起一連串闖入諾曼集團劫取財物與金鑰的計畫 - 「扯毯行動」

主要舞台背景：

畫面雛形

- A. 概念畫面和各UI功能 (可以用小畫家簡單繪製)
- B. 參考作品的畫面

