



Revision: 0.0.1

Game Design Document Written by: KunAn Li

[概要](#_Toc517869432)

[➢ 主題 / 設定 / 類別](#_Toc517869433)

[➢ 主要核心賣點](#_Toc517869434)

[➢ 目標平台](#_Toc517869435)

[➢ 商業化模組](#_Toc517869436)

[➢ 項目範圍](#_Toc517869437)

[➢ 影響 (簡介)](#_Toc517869438)

[<Explain why this is an influence in one paragraph or less>](#_Toc517869439)

[➢ 電梯簡報](#_Toc517869440)

[基於視覺閱讀的角色扮演手游, 用二擇一卡片選項來進行玩家在奇幻中古世紀的文字冒險](#_Toc517869441)

[➢ 項目簡介 (概要)](#_Toc517869442)

[➢ 項目簡介 (詳細)](#_Toc517869443)

[What will we create?](#_Toc517869444)

[什麼原因會造成項目失敗?](#_Toc517869445)

[➢ 遊戲系統 (細項)](#_Toc517869446)

[故事與玩法](#_Toc517869447)

[➢ Story (Brief)](#_Toc517869448)

[➢ Story (Detailed)](#_Toc517869449)

[➢ Gameplay (Brief)](#_Toc517869450)

[➢ Gameplay (Detailed)](#_Toc517869451)

[需要的支持資源](#_Toc517869452)

[➢ 2D 美術卡牌](#_Toc517869453)

[➢ 介面設計](#_Toc517869454)

[➢ 音樂音效](#_Toc517869455)

[➢ 程序代碼](#_Toc517869456)

[➢ 動畫](#_Toc517869457)

[Schedule](#_Toc517869458)

[➢ <Object #1>](#_Toc517869459)

[➢ <Object #2>](#_Toc517869460)

[➢ <Object #3>](#_Toc517869461)

[➢ <Object #4>](#_Toc517869462)

# 

# 概要

## 主題 / 設定 / 類別

探索者傳說立志於打造不一樣的手機輕度卡牌冒險, 每一次的冒險都是隨機性強且獨特的遊玩體驗, 故事用獨特的二擇一翻卡片回答方式, 每一次的回答都有可能影響後續繼續冒險的可能性, 讓玩家深度思考每一步的抉擇是否正確!

* + 奇幻中古世紀
  + 卡通插畫風格
  + 角色扮演, 卡牌

## 主要核心賣點

歐美卡通美術風格 –

探索者傳說的視覺畫面, 會環繞在法國藝術家和漫畫家Moebius的西方卡通漫畫風格. 高度幻想風格和超現實及抽象的設計.用線條來帶出形體以及以輕柔的漸層色帶出唯美脫俗的意境.

二擇一的簡易操作 –

像國外約會社交軟件Tinder一樣的觸屏操控機制, 玩家在每個遭遇事件能夠運用運用手指向左滑或是向右滑, 已二擇一的方式來回應對遭遇事件的回應, 直到角色死亡, 冒險結束.

隨機有趣的冒險故事 –

遊戲內的冒險故事是由隨機輪替出現在玩家面前的, 這代表遊戲進程沒有一個固定的套路, 因為每次的冒險都會有不同的目標以及不同的遭遇.

## 目標平台

* + Android (TapTap, GooglePlay)
  + iOS (Mobile, Tablet)
  + Steam PC

## 商業化模組

* + 免費遊玩 (完整版, 廣告收入+遊戲內購)

廣告收入 (進行遊戲時)

1. 每次遊戲死亡後就會要看個30秒的廣告
2. 點擊廣告寶箱, 看廣告後抽裝備

遊戲內購 (商城)

* + 因為想要起手變得更順利, 因為想要繼續遊戲的慾望, 能夠通關到更後面的遊戲進程
    - 銀之寶箱(用Rebirth Point)
      * 起手黃金數量
      * 起手血量
      * 起手MANA
      * 起手戰鬥力
      * 怪物傷害下降
      * 商人機率
      * 黃金獲得量
      * Karma 穩定器 LV.1
      * Karma 穩定器 LV.2
      * 基礎裝備- 劍
      * 基礎裝備- 防具
    - 基礎裝備套裝
    - 進階裝備套裝
    - 生存者道具PACK
    - 挑戰者道具PACK
    - 回覆少量血HP& mana 每三張卡片回合後
    - 角色開鎖
    - 角色升級寶箱
    - 角色覺醒
    - 特殊故事牌組DLC (1)
    - 特殊故事牌組DLC (2)
    - 特殊故事牌組DLC (3)

## 項目範圍

* + <工程規劃>
    - <花費> 總開發期 一年 耗資 XXX萬人民幣
    - <開發週期> 2018年08月01日 完成Prototype版本

2018年10月01日 完成Pre-Alpha版本

2018年02月01日 完成Alpha版本

2018年05月01日 完成 Beta版本 且上TapTap 數據測試

2019年06月31日 Code release, QA

2019年07月31日 遊戲上線RTM & GA

* + <團隊經歷與介紹>
    - <主要成員>
      * <李坤安>
        + 製作人, 系統, 故事策畫, 美術
        + 英國倫敦大學碩士: 遊戲美術與設計專業
        + <全職薪資16,000人民幣 >
      * <黃梓銘>
        + 原畫美術, UI設計
        + 知名手游視覺美術: HEROS EVOLVED
        + <全職薪資15,000人民幣 >
      * <MIKKO >
        + 項目主美
        + <全職薪資15,000人民幣 >
      * <高子勛 >
        + Unity程序顧問 (做Prototype 監督進度 )
        + CAPCOM 大阪: 系統/AI 程序員
        + <兼職薪資2,500人民幣 >
      * <Alex Ferrer>
        + 故事策畫, 本土化(英&西)
        + R2GAMES市場策略專家, 奇幻小說作家
        + <兼職薪資1,500人民幣 >
      * <招聘中>
        + Unity程序員 (做UI, 廣告收入, 商城, APPLE, TAPTAP,平台)
        + <兼職薪資12,000人民幣 >
        + 六個月合約
      * <招聘中>
        + Unity程序員 (編輯器, 存檔, 事件隨機)
        + <兼職薪資12,000人民幣 >
        + 六個月合約
      * <招聘中>
        + 原畫美術
        + <全職薪資10,000人民幣 >
  + <版權/ 硬件 / 其餘花費>

遊戲音樂音效

* + 辦公室設備
  + 雜項 (交通, 硬體設備
  + <總花費breakdown>

## 影響 (簡介)

* + <月圓之夜>

单机游戏\* 轻度策略卡牌战斗\* 随机事件探索与冒险 黑暗童话冒险

TapTap安裝量1, 245, 600人

IOS賣6元+ App內購買, 角色扮演類排第13名 評分4.4/5.0

中國大陸IOS下載量 60,000人, 2018年5月累計收入9萬美金

* + - * <驗證王權核心玩法, 變深變廣的可行性. 故事選擇, 角色能力 >
  + <王權>
    - 简单左右划卡操作，谨慎思考做智慧选择，国王在位的长短取决于每一个决策
    - IOS賣18元, 貼紙類第8名 評分4.9/5.0
    - 上線第一個月2016年9月下載量就達600,000人 至今2018年 每日流水預估$185美金
      * <主要核心玩得的創意來源>
  + <DungeonMaker>
    - <Medium> (Television, Games, Literature, Movies, etc.)
    - IOS賣18元, 卡牌類遊戲10名, 下載量20,000人次 2018年5月累計收入50萬美金
    - 中國大陸IOS下載量 20,000人 累計收入50萬美金
    - <日子結算, 角色種類, 商業化靈感>
  + < Jean Giraud]>
    - <Medium> (French artist, cartoonist.)

## <Explain why this is an influence in one paragraph or less>

## 電梯簡報

## 基於視覺閱讀的角色扮演手游, 用二擇一卡片選項來進行玩家在奇幻中古世紀的文字冒險

## 項目簡介 (概要)

探索者傳說這個手游項目的重心就是由於發現手游:王權(Nerial)發行於2016年8月, 這款五星級的輕度手游產品的主要核心玩法二擇一故事選項, 還沒在已知的手游市場環境下被發揮的很透徹. 而且此產品在歐美地區大賣, 可並無在中國市場有太多的響應… 因此決定開發款輕度文字冒險手游產品加深加廣王權遊戲的二擇一故事選項的玩法趣味性並調整為東方民族會有興趣的西方中古奇幻題材, 而發起的一年期限的手游項目開發.

## 項目簡介 (詳細)

項目背景

就如同項目簡介(概要)所提及的, 我們看中了王權這款輕度手游的核心玩法(二擇一選項)的遊戲性發展空間. 結合

項目目標

策略方法

時間規劃

# What will we create?

What do we know about the game before developing?

Why is it a good game?

How will this game popular in the market?

# 什麼原因會造成項目失敗?

* + <缺乏資金執行>
  + <美術品質無法如期完成>
  + <商業化不夠吸引人>
  + <故事描繪不夠吸引目標用戶>
  + 戰鬥力與道具的數值換算

核心玩法系統

二擇一選項

地區故事與地區間的轉換銜接

## 遊戲系統 (細項)

* + 天數系統: 生存分數
    - 隨著天數的增長, 主線內容會漸漸地揭露, 遊戲難度也會逐漸增高, 會遇到二擇一故事邏輯上比較難判斷的內容, 需要花更多時間去思考最佳回覆或是更多運用道具的機會, 來幫助闖關… 回答選項的獎勵懲罰會大幅提升, 會得到更稀有的道具裝備, 會更容易消耗生命甚至即死.

如何作用: 每翻三張牌,

* + 善惡系統: 世界的去留
  + 角色職業: 介入故事
  + 戰鬥系統:
    - 戰鬥力的公式計算: 敵人傷害值 減去 角色戰鬥力, 得出來的值等於血量的損耗(Z)

傷害值比 戰鬥值 大 = 扣血

戰鬥值比 傷害值大 = 不扣血

* + - 如何作用: 每次戰鬥完以後會插入一張卡呈現戰鬥報告, 告知玩家與目標物的戰鬥結果 如以下:
      * 損失多少生命值
      * 以文字描述戰況多激烈
        + 損失 01-20點以下生命獲勝

妳沒怎麼損傷就把敵人打傷了

* + - * + 損失 21-40點以下生命獲勝

敵人傷到妳, 但妳還是活了下來

* + - * + 損失41-60點以下生命獲勝

妳費盡功夫, 好不容易戰勝對方

* + - * + 損失61-99點以下生命獲勝

妳用盡生命擊倒對方, 損傷慘重

* + - 如圖例所示
  + 迷宮系統
    - <Details> /Describe in 2 Paragraphs or less/
    - <How it works> /Describe in 2 Paragraphs or less/
  + 解謎系統
    - <Details> /Describe in 2 Paragraphs or less/
    - <How it works> /Describe in 2 Paragraphs or less/
  + 道具系統
    - <Details> /Describe in 2 Paragraphs or less/
    - <如何作用> /Describe in 2 Paragraphs or less/
  + 成就系統 (圖鑑, 任務, 稱號)
    - <Details> /Describe in 2 Paragraphs or less/
    - 再開始遊戲的時候會被
    - <How it works> /Describe in 2 Paragraphs or less/

# 

# 故事與玩法

## Story (Brief)

事主角被困在時間裡面, 只要一死…時間就會回朔到5月13日的那一天, 為了脫離這個時間的枷鎖. 踏上了冒險旅程尋找原因, 在尋找時間之謎的冒險過程中主角運用策略和道具讓自己保持中立的態度, 避免奇異大陸的居民對主角產生過多的好感或是仇恨, 使得尋找時間之謎的任務無法達成.

## Story (Detailed)

* + 其實是被邪惡科學家給利用
  + /Go into as much detail as needs be/
  + /Spare no detail/
  + /Use Mind Mapping software to get your point across/

## Gameplay (Brief)

* + TaleSeekers是個卡片冒險手游, 玩家對手機屏幕滑左滑右滑(二擇一的對話選擇)來決策玩家想要對眼前事件回應的手段, 每一個對話選擇都會有相應的結果影響接下的來劇情發展以及玩家角色的數值(像是HP值, Mana值以及善惡值)

## Gameplay (Detailed)

* + 在TaleSeekers遊戲中, 隨著冒險進度的推移,
  + /Go into as much detail as needs be/
  + /Spare no detail/
  + /Combine this with the game mechanics section above/

# 需要的支持資源

## 2D 美術卡牌

* + Textures
    - Environment Textures
  + Heightmap data (if applicable)
    - /List required data - Example: DEM data of the entire UK./
  + <etc.>

## 介面設計

* + Character List
    - Character #1
    - Character #2
    - Character #3
    - etc.
  + Environmental Art Lists
    - Example #1
    - Example #2
    - Example #3
    - etc.

## 音樂音效

* + 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.

## 程序代碼

* + Character Scripts (Player Pawn/Player Controller)
  + Ambient Scripts (Runs in the background)
    - Example
  + NPC Scripts
    - Example
    - etc.

## 動畫

* + 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.

References

<https://thinkgaming.com/app-sales-data/134748/reigns/>

<https://www.pocketgamer.biz/news/63976/tinder-esque-indie-strategy-reigns-600000-downloads/>

<https://sensortower.com/ios/SK/gamecoaster/app/dungeon-maker-dark-lord/1359652100/overview>