<TaleSeekers>

<KM GAMES>

Revision: 0.0.1

Game Design Document Written by: KunAn Li

概要

[➢ 主題 / 設定 / 類別](#_Toc514422093)

[➢ 主要玩法核心系統簡介](#_Toc514422094)

[➢ 目標平台](#_Toc514422095)

[➢ 商業化模組 (簡介/文檔)](#_Toc514422096)

[➢ 項目範圍](#_Toc514422097)

[➢ 影響 (簡介)](#_Toc514422098)

[➢ 電梯簡報](#_Toc514422099)

[➢ 項目描述 (大綱)](#_Toc514422100)

[➢ 項目描述 (細項)](#_Toc514422101)

[什麼原因會造成項目失敗?](#_Toc514422102)

[➢ 核心玩法系統(細節)](#_Toc514422103)

故事和玩法

[➢ 故事 (簡介)](#_Toc514422105)

[➢ 故事 (細項)](#_Toc514422106)

[➢ Gameplay (Brief)](#_Toc514422107)

[➢ Gameplay (Detailed)](#_Toc514422108)

[需要的資源](#_Toc514422109)

[➢ 2D](#_Toc514422110)

[➢ 3D](#_Toc514422111)

[➢ Sound](#_Toc514422112)

[➢ Code](#_Toc514422113)

[➢ Animation](#_Toc514422114)

[Schedule](#_Toc514422115)

[➢ <Object #1>](#_Toc514422116)

[➢ <Object #2>](#_Toc514422117)

[➢ <Object #3>](#_Toc514422118)

[➢ <Object #4>](#_Toc514422119)

# 

# 

# 概要

## 主題 / 設定 / 類別

* + 奇幻中古世紀
  + 卡通插畫風格
  + 角色扮演, 卡牌

## 主要玩法核心系統簡介

* + 對話系統: 二擇一
  + 魔法系統: 介入故事
  + 善惡系統: 世界的去留
  + 天數系統: 生存分數

## 目標平台

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

## 商業化模組 (簡介/文檔)

* + 免費遊玩 (廣告收入+遊戲內購)
  + <Link to Monetization Document>
  + /How do you plan to monetize the game?/
  + 因為想要繼續遊戲,

## 項目範圍

* + <工程規劃>
    - <花費> /How much will it cost?/
    - <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6月31日 Code release, QA

2019年7月31日 遊戲上線RTM & GA

* + <團隊規模>
    - <主要成員>
      * <李坤安>
        + 製作人, 主策畫, 美術
        + <全職薪資16,000人民幣 >
      * <黃梓銘>
        + 原畫美術, UI設計
        + <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
        + <兼職薪資3,000人民幣 >
      * <Alex Ferrer>
        + 故事策畫, 本土化(英&西)
        + <兼職薪資3,000人民幣 >
      * <招聘中>
        + Unity程序員
        + <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 >
      * <Federico>
        + 故事策畫
        + <兼職薪資3, 000人民幣 >
  + <版權/ 硬件 / 其餘花費>

遊戲音樂音效

* + <總花費breakdown>

## 影響 (簡介)

* + <Night of Full Moon>
    - <Medium> (Television, Games, Literature, Movies, etc.)
    - <Explain why this is an influence in one paragraph or less>
  + <Reigns>
    - <Medium> (Television, Games, Literature, Movies, etc.)
    - <Explain why this is an influence in one paragraph or less>
  + <Dungeon Maker>
    - <Medium> (Television, Games, Literature, Movies, etc.)
    - <Explain why this is an influence in one paragraph or less>
  + < 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中古奇幻題材, 而發起的項目開發.

## 項目簡介 (詳細)

<Four-Six paragraph project description>

# 什麼原因會造成項目失敗?

* + <缺乏資金執行>
  + <美術無法如期完成>
  + <商業化不夠吸引人>
  + <文字描述不夠吸引目標用戶>
  + <etc.>

## 其餘遊戲系統 (細項)

* + 戰鬥系統
    - <Details> /Describe in 2 Paragraphs or less/
    - <How it works> /Describe in 2 Paragraphs or less/
  + 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/
    - <How it works> /Describe in 2 Paragraphs or less/
  + 成就系統 (圖鑑, 任務, 稱號)
    - <Details> /Describe in 2 Paragraphs or less/
    - <How it works> /Describe in 2 Paragraphs or less/

# 故事與玩法

## Story (Brief)

故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)

* + /Go into as much detail as needs be/
  + /Spare no detail/
  + /Use Mind Mapping software to get your point across/

## 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

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

## 3D

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