TaleSeekers策畫設計

**預期的玩家情緒狀態 (Emotional State)**

令人激動的+冒險期待的心情

繼續生存的壓力

獎勵: 生存變的更容易

**遊戲機制 (Game Mechanics)**

二擇一對話故事 (像Tinder)

生命值及其他參數(魔法值, 正義值, 天數)

道具及裝備

死掉就重來

**遊戲主題 (Theme)**

奇幻中古世紀

充滿驚奇的冒險

**首要人物: 主角**

玩家化身成為遊戲內的冒險家, 不是特別顯眼, 沒有什麼特別長處, 總有些古怪點子來解

決冒險時謎題. 特殊技能: 能夠使用道具或魔法來幫助冒險

**遊戲目標, 收集和Power-ups**

生命值是遊戲內最重要的機制

獎勵: 存活的越久, 就能夠探索體驗更多故事內容

遊戲大廳能夠查看過往的冒險事蹟(稱號, 高分, 已發現NPC…等)

玩家靠著購買的裝備, 道具和任務獎勵來變得更厲害

生命值滿的時候, 讓玩家壓力變小 (情緒舒緩)

正義值是個好笑的情感舒緩, 越正向正義會激發越善良的劇情回答.   
 越負向正義會激發越邪惡的劇情回答.

**阻礙物及妨礙物**

主要機制: 生命值與天數

生命值損失: 與怪物NPC戰鬥, 或是故事劇情結果招致

**關卡設計和進度**

隨著冒險天數的增長, 故事隨機的難度會越來越高, 且容易死亡, 會需要更多用道具的機會

遊戲大地圖來分故事關卡完成度, 幫助玩家留存

道具, 故事, 稱號 的收集進度, 幫助玩家留存

正義值模式的挑戰, 增加遊戲多樣化的趣味

**目標市場**

廣泛的目標市場

12 – 55

男性女性都有

中文或英語系國家

免費玩

有趣+輕度

商業化

角色復活

裝備道具寶箱

它類遊戲廣告彈窗