|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 項目代號 | 探索者傳說 | 平台 | IOS, Android, Tablet & PC |
| 目標族群 | 廣泛用戶族群12-55歲, 中英語系國家用戶, 不論男女, 輕度中古冒險 | | |

**願景**

探索者傳說立志於打造不一樣的手機輕度奇幻冒險, 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!

  

**主題**

探索者傳說的故事背景是發生在奇幻西方中古世紀, 在帝國統治下, 玩家扮演著普通的冒險家,沒有甚麼特別長處, 但總能用一些奇異想法來解決面對冒險謎題. 玩家在遊戲中能夠遇到一些奇怪虛構的生物或是場景, 像是龍, 獨角獸, 水神 或是巨人森林, 地牢, 怪物高塔等等.

**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.

**特色**

改編及原創故事 –

遊戲故事的大框架是根據中國華人對西方中古奇幻世界的普遍認知了解, 所改造的故事創作. 像是改編電影:哈比人中的巨龍與金幣, 童書故事: 金銀銅斧頭, 哈利波特裡面的巫師, 甚至白雪公主或是遊戲上古卷軸, 或是西方神話戰神裡面有的情節,

善惡值 –

善惡值這個變數是會間接影響隨機故事的出現及劇情回答的選項. 善惡值越為正, 那麼玩家的隨機到的故事就會比較和平, 較少狂熱行為, 在故事劇情發展回覆上會變得越友善和友情. 反之善惡值若為負的, 隨機到的故事就會比較邪惡暴力, 在故事劇情發展回覆也變的比較冷血, 殘酷 (在進行每一個劇情判斷的時候, 都會有善惡值評比, 來評判玩家的善惡)

天數 -

隨著天數的增長, 遊戲的難度也會逐漸增高, 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.

魔法, 道具, 裝備, 狀態

玩家在進行二擇一的中古冒險的時候, 除了生命值的消耗增長外, 還有其他變數可以介入影響冒險結果.

魔法 –

透過完成甘特的魔法試煉事件後, 玩家能夠使用魔法值, 透過獲得不同的魔法卷軸, 使用不同類別的魔法效果

探測未來 (查看下三個事件, 並賦予重新組合排列的能力)

瞬間移動 (隨機移動到不同地區, 可用來跳過事件)

火球術 (用火球燃燒的人致死, 惡值+15)

無敵咒 (鎖死HP值, 3回合)

裝備欄 –

在冒險途中, 玩家有機會獲得武器, 防具,, 坐騎或是一同旅行的同伴, 這些東西會幫助玩家的冒險變的更順利

武器, 防具 (增加玩家的戰鬥力)

坐騎 (增加玩家跨越地圖的速度)

同伴 (帶有特殊能力, 例如, 補血, 提升戰鬥, 增加運氣, 或是任務要求的護送)

狀態欄 –

玩家在冒險途中有可能會獲得不同的暫時性狀態,效果持續幾天.

祝福 (生命值回覆 每日)

詛咒 (生命值下降 每日)

成就收集

世界探索

免存檔, 隨時玩

寶箱抽抽樂: 稀有道具裝備

**遊戲內容**

角色存活高峰100天, 持續遊戲時間 50分鐘 (第100天後事件重複循環)

平均角色存活 30天. 平均遊戲時間: 12分鐘

**商業化模組**

**為什麼玩家要花錢在這遊戲上?**

**為什麼我們要做這遊戲?**