|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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**

原創冒險故事 –

故事的主人翁, 不知什麼原因掉入到奇幻中古世紀, 為了找尋回到現實世界的方法. 他踏上冒險的故事. 在旅途中玩家會遇到許多熟悉的經典奇幻故事, 所改編的劇情, 像是哈比人, 童書故事: 金銀銅斧頭, 哈利波特, 亞瑟王, 甚至白雪公主, 增加玩家在中古世紀冒險的代入感和熟悉感,

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)

善值若滿>>那麼主角就會決定留在這生活

惡值若滿>>那麼主角就會被政府處刑而死

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 –

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)

裝備和狀態欄 –

在冒險途中, 玩家有機會獲得裝備, 或是狀態, 這些會增加或影響角色的參數

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, 或是無..純屬任務護送)

祝福 (善值上升 每日)

強壯 (生命值上升 每日)

生病 (生命值下降 每日)  
詛咒 (惡值上升 每日)

成就收集 –

在遊戲大廳中, 除了開始遊戲以外…另一個最重要的功能就是成就收集. 雖然角色在冒險中會不斷的死亡, 但是你的冒險的風光偉業會被記錄在這個區塊.

世界探索 –

隨著不斷的死亡,重新開始遊戲…玩家會漸漸探索到不同的地區. 整張世界地圖的樣貌會漸漸浮現, 然而隨著地圖的擴張, 遊戲的進程跟內容也會逐漸豐富起來…到了100%的地圖, 玩家就能夠通曉遊戲內的所有故事.

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**

為什麼玩家願意死了又再玩?

**為什麼玩家要花錢在這遊戲上?**

**為什麼我們要做這遊戲?**