|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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.

**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**

角色職業與等級 –

玩家能夠選擇職業進行遊戲: 戰士, 弓箭手, 法師. 依照職業類別, 每個職業強項的地方也都不一樣.

戰士: 初始血量150點, 魔法0點, 高生命回復力 (難度低) 初始0技能, 最多1技能

弓箭手: 初始血量100點, 魔法 20點, 高閃躲高爆擊 (難度中) 初始0技能, 最多2技能

法師: 初始血量80點 魔法: 50點 (難度高), 高魔法回復力, 初始1技能, 最多3技能

等級會影響角色的基礎素質, 技能, 和對卡片牌組的影響力

難度控制: 在於角色血量, 魔法值, 技能, 戰鬥力, (天生增益效果: 爆擊, 閃躲, 回復), 職業任務

冒險故事 –

在尋旅途中玩家會遇到許多耳熟能詳經典中古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, 增加玩家在奇異大陸冒險時的代入感和熟悉感,

善惡系統 –

善惡值這個變數是會間接影響遊戲的進程, 基本上每個劇情回答的選項都會有善惡值的評比,

善值若滿>>那麼就會觸發GAMEOVER劇情主角決定生活在奇異大陸邊直到下次死亡

惡值若滿>>那麼主角就開啟殺戮模式直到遊戲GAMEOVER

殺戮模式 –

當主角的惡值到達極限以後, 就會開啟殺戮模式. 所有翻轉到的卡片都是會要跟你戰鬥的, 直到你倒下. GAMEOVER

天數系統 -

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.

魔法系統 –

每個可玩的角色, 都有三個不同的主動性魔法技能, 能夠對目標卡片或是主角造成主動影響.

大致上的功能方向會是減弱, 消滅, 撤回, 指定, 傳送, 增益

按壓畫面中央會彈出魔法使用介面, 然後在魔法技能的位置釋放拇指, 使用技能.

道具, 裝備和狀態欄 –

在冒險途中, 玩家有機會獲得道具, 裝備, 狀態, 同伴, 坐騎, 疾病, 詛咒, 符文, 寶石

而這些道具擁有被動技能效果, 影響角色素質與卡片牌組, 像是

天數, 生命, 魔法, 善惡, 戰鬥, 卡片隨機, 卡片效果, 隱藏數值: 幸運, 增加戰鬥力, 純屬任務,

排行榜與成就收集 –

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排行榜與成就收集. 雖然角色在冒險中會不斷的死亡, 但是冒險的風光偉業會被記錄在這個區塊.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日存活榜, | 殺戮日存活榜. | 稱號解鎖, | 完成幾種死法 |
| 稀有物品收集 | 完成多少目標 | 與多少名角色相遇 | 多少個魔法已被發現 |
| 與多少稀有動植物相遇 | 成功完成多少個迷宮 | 主線故事碎片 | 殺過多少怪獸 |

索引: 已發現事物 –

隨著遊玩時間的增長…不同區塊的故事內容會被玩家給發現. 索引功能滿足玩家收集的慾望, 且讓玩家能夠知道還有多少遊戲事物沒有被挖掘出來. 地區, 城鎮, 地牢, 怪物, NPC, 物品和裝備.

離線模式, 免存檔, 隨時玩 –

遊戲本身是個口袋單機遊戲. 在未連網的環境下也能隨時打開來玩和隨時關掉遊戲不玩的特色. 無須按存檔鈕保存遊戲進程, 縮小後在打開會返回本來的進度.

連網的情況下, 會有廣告推送, 看完廣告能夠抽箱子

連網的情況下死亡, 可以靠看廣告推送, 滿血復活一次.

**遊戲內容**

以下遊戲內容的估算, 大概是以玩家單局平均遊戲時間12分鐘和一年的開發期進行估算的.

1x遊戲介面 (含殺戮模式, 成就表, 遊戲畫面, 設置)

1x世界地圖

100x 支線故事 (含劇情所需的角色, 場景及道具)

10x 魔法

1x 主線故事 (時間之謎)

60x 道具+裝備 (課金, 不課金)

3x 抽獎寶箱 ( 金銀銅 寶箱)

1x 遊戲音效

**商業化模組**

遊戲內購 – RMB 5.99的黃金寶箱抽抽樂: 有機會抽到超稀有道具裝備

RMB 3.99 的銀製寶箱抽抽樂: 有機會抽到稀有道具裝備

觀看30秒其他遊戲廣告 – 角色復活, 銅寶箱抽抽樂 RMB 1.99

**為什麼玩家願意死了又再玩?**

想體驗有趣中古故事

想知道主角到底為什麼變這樣, 想知道主線故事後面到底怎樣

二擇一選項能玩出什麼花樣

獨特的美術風格

**為什麼大眾會想玩這遊戲?**

|  |  |
| --- | --- |
| 遊戲時間短 | 由於遊戲本身是輕度設定, 所以不需要像重度遊戲一樣坐下專心玩一整天才得到滿足, 只要用一些日常的片刻時間就可以快速體驗角色扮演遊戲的樂趣. |
| 個人化冒險    腦力激盪 | 在進行冒險的時候, 按照二擇一的選項, 找一個自己比較喜歡的方式進行回答, 如此這樣的去進行冒險, 隨著時間的推移, 玩家對遊戲角色的代入感和認同感會逐漸增強.  玩家在冒險的時候會需要做判斷, 這些策略抉擇會影響角色能不能繼續生存下去的關鍵…如生命值和善惡值. |
| 廣受歡迎的類別 | 西方奇幻中古題材  視覺可互動小說, 文字遊戲  角色扮演, 策略遊戲 |
| 證實過的市場 | 新冰城传奇, Idle quest, Lifeline, 80days  王權, ,, Godville, A dark room |

**為什麼我們要做這遊戲?**

2018年的3月-5月歷史手游調查發現, 沒有太多類似的遊戲出現在市場上. 既使有, 但取得的成績都不是特別的好, 除了王權和王權的第二代(女皇殿下) 以外, 所以可以知道市場上對視覺角色扮演文字遊戲還是有一定的需求, 因此做了創新之舉把這些遊戲擁有的特點, 玩法, 美術進行萃取結合加入中古世紀元素和團隊的鬼點子創意. 相信這款遊戲有巨大的潛能能夠立足這類型的遊戲, 甚至設立為類別創始遊戲.

工作排期

|  |  |
| --- | --- |
| 五月 |  |
| 六月 |  |
| 七月 |  |
| 七月 |  |

團隊成員

|  |  |
| --- | --- |
| **姓名** | **職責** |
| Kun Li | 遊戲設計師, 製作人 |
| Ziming Huang | 美術師 |
| Mikko Torvinen | 美術師 |
| Alex Ferrer | 遊戲設計:故事策畫 |
| Tzu Hsun Kao | 程序指導顧問 |