

MuseLab

謬思的實驗室

遊戲設計文件

遊戲設計

遊戲背景：

剛從名門台北帝大心研所畢業的你，由恩師海原教授引介到國心研的最新研究專案"CORES"計畫當中，原先以為只是做個普通的研究員，沒想到竟然意外成了一群鬼靈精怪的超能力少女們的生活指導，菜鳥教師與少女們喧鬧的每一天，就此展開。

遊戲命名：

原則>符合語言習慣與APP底下名稱顯示的四or五字or12字元內的英文字母(略稱也OK)

謬思>希臘神話的智慧/靈感女神+複數的存在 把遊戲中的女角們視為謬思女神的概念

- 謬思們的研究室/謬思研究室 Muses Lab >簡單粗暴的命名方(但中文在APP圖示底下名稱會過長(好像12字元就是極限了 不過可以學黑貓在圖示下面只顯示黑貓不顯示全名只顯示簡稱 ex.謬思研 或乾脆就照FGO那樣 只留英文名MuseLab)
- 謬思理論 Muse Theory >比較像現在遊戲的命名品味
- 謬思派對 Muse Party > 歡樂向?

結論>MuseLab 謬思的研究室

遊戲玩法

- 問答+養成遊戲
- 以PVP為主，PVE為輔
- 重視公平性與答題力的錦標賽模式與能夠使用各式戰術性技能的1V1對戰並存的制度
- 指定領域挑戰自我的PVE戰鬥
- 養成的推動點主要為解放更多角色相關劇情，語音(可能拿來嘲諷對手用的)，角色CG等等
- 劇情的部分必須要由各個角色劇情+主線才能看清事件全貌。

設計思維Mindset

- 速度感強的問答遊戲
- 讓玩家有無雙割草般快感的遊戲(也有可能是被當韭菜割)
- 技能干涉的不是遊戲內數值，而是直接干涉玩家答題(干擾：畫面文字顛倒、題目出現大量無用資訊、畫面色調改變。輔助：找出答案、刪除無用選項、減緩時間消耗)
- 角力、擂台般的1V1PVP對戰

遊戲名稱

GDD

- 答題時間即生命

技術

畫面Screens

1. [問答部分](#)，做成操作區、題目區(答題相關資訊)、人物資訊區(發送貼圖、BM用的)
2. 一般操作UI部分採用SLOT式滾動，減少畫面上同時出現選項的量(這部分在使用者體驗缺點是增加操作的次數，但減少畫面上同時出現的資訊量與可操作點，在螢幕本身就不大的手機上會比較好，做為以角色為賣點的問答遊戲，把UI佔據的空間最小化，盡可能留空間給角色展現魅力)
3. 劇情對話部分用一般手遊直式AVG模式來做就好(這種UI比較大的缺點是單段對話的字數字數限制比橫式少，還有同時對話角色大概兩人就極限了，但也有角色立繪可以放的比較大，以及在螢幕小的手機上方便操作的優勢)

操作Controls

- 問答對戰純粹點擊與滑動，不斷答題即可
- 主介面UI部分只使用滑動點擊

機制Mechanics

- 共通：以答題時間替代生命(方便加入新題型)
- 1V1PVP：時間即生命，輪流進行選擇題目+答題，互相削減到其中一方時間歸0或全部題目答完為止，可以使用角色技能干擾對手或輔助自身答題。
- 八人錦標賽：共分為三階段
 - a. 八人混戰：當回答錯誤或是全體正解時答題最慢的玩家會獲得X，獲得3個X就會被淘汰，直到剩下四名玩家為止
 - b. 四人積分賽：由四名玩家各自選擇出題領域，進行四階段的PK賽，由最後積分前兩名勝出。
 - c. PK賽：同1V1PVP的對戰模式，輪流選擇題型進行對戰的模式。
- PVE：面對變成敵人的可用角色，出題的類型會限定在角色擅長領域的高難度題目，在時間用盡前突破所有問題一口氣通關。
- 人物技能(干擾)：閃爍搖晃畫面、遮擋畫面、選項亂跑、上下左右顛倒、產生贅字、文字色調大小、題目缺字、時間流動加速
- 人物技能(輔助)：找出答案、刪除錯誤選項、瞬間顯示題目、顯示各選項被選擇率、顯示正解率、時間流動減速。
- 專精領域：角色會有自己擅長的題目領域，選用角色的時候會影響該領域題目的出現率

- 題目領域：雜學(AL)、理科(SC)、文科(LI)、時事(NE)、ACG(AC)、藝術(AR)、社會(SO)、運動(SP)\
- 題目難度：分為簡單(平均正確率80%以上)中等(正確率40~80%)困難(40%以下)
- 題目類型：四擇一、是非、聯想

對戰機制

開場雙方時間為60秒，秒數取到小數點後兩位

勝利條件

- 1.對手的時間歸0
- 3.雙方同時時間歸0時，負值較少的一方

實際運作接近回合制遊戲，每回合會有10秒可以答題，

扣秒數機制

雙方正解的場合

慢的一方扣除3秒+答題所使用的時間
快的一方扣除答題所使用的時間

有一方不正解的場合

正確的一方扣除使用的時間
錯誤的一方扣除使用的時間+7秒

雙方不正解的場合

雙方都扣除使用的時間+7秒

角色羈絆機制

角色沒有等級制度，而是使用羈絆作為養成要素，羈絆值從0開始累計，上限值是250的倍數(受主線進行狀況限制，越往後可以開出更多的個人劇情)，每50會解放一段小劇情(偏雜談或角色日常

對話)或新的可使用中對戰中台詞(大概每個階段都是劇情3:對話2)，而每250羈絆值則可以解放下階段性的劇情(參考[腳本](#))，可以看見該角色個人的故事，會透漏更多角色未知的資訊。

羈絆值取得方式：

- 使用代幣交換1:1
- 1V1對戰每日前5勝，使用的角色每場+10
- 轉蛋中取得的道具+10或+50
- 每日首場錦標賽，使用的角色+10/20/30/50(八強/四強/決賽/優勝)
- 每日第二場開始的錦標賽，使用的角色+2/4/6/10(八強/四強/決賽/優勝)
- 每日五勝後的1V1對戰每勝+2/負+1

角色造型機制

角色的技能基本上是綁死的，但可以藉由Skin來切換造型+切換技能(部分造型限定)，每個造型有獨立的羈絆故事(但長度只有角色的1/3或1/4)，也有一條額外的羈絆條，使用造型的時候包含角色羈絆+造型羈絆都會一起進展。

造型跟著季節與活動推出，每月以四為倍數推出造型(四款或八款，有特別的篇章或是活動也能做全員都有的造型)，全通當期活動會有一張SKIN自選券，剩下玩家得用抽的，或是用每月積分賽上位獎勵的來抽過去錯過的造型。

PVP機制

- 1V1：可以在前幾場取得較多的資源，鼓勵玩家每天至少5場勝場要打完，月底會有積分賽的緣故+結算時會依照排位給予每個月的資源，endgame玩家會在這部分消耗時間(爬分)
- 錦標賽：可以在第一場取得更多的資源，鼓勵玩家至少每天打完一局，之後也會是高端玩家刷羈絆的好地方，

資源運轉機制

無等級/無體力制

主要貨幣為代幣，可以由每日登入/活動/解放角色羈絆/主線劇情到特定章節/每日PVP首勝/每日錦標賽/課金而來，主要消耗點為解放主線章節(書籤替代)/轉蛋/提升角色羈絆值(減少周回)

代幣幣值：1990新台幣:600代幣

代幣消耗點：

- 書籤替代1:10
- 轉蛋單抽25
- 10+1連250 /保底220抽(5000代幣/保底約12000新台幣左右)
- 羈絆替代1:1
- 每月能購買三張的月限造型交換券(給玩家補過去未取得造型+回收代幣機制)
750/1500/2000

代幣投放：

- 每日登入5
- 每日首勝5
- 每日錦標賽5/10/15/20
- 劇情一章節200
- 劇情一段落20
- 1v1月末結算獎勵依階級(15~300)
- 錦標賽月末結算獎勵依階級(30~300)<為了容易排到人，階級數較少
- 月末積分賽(依最終排名100~1500)
- 成就(生涯勝場/生涯答題等等)20~50

造型投放：

- 主線篇章通關(每篇章一自選)
- 活動通關(當期自選1)
- 月末積分賽上位(造型隨機券)
-

次要貨幣為書籤，和主線劇情相關，參考一般競技遊戲(LOL)，每日登入+前三場+首勝有各一張書籤(共五張)，用於開放劇情，當日未使用隔日就會歸0。

劇情運轉機制

主線故事會被拆成小節，五至十個小節為一個段落(約2000~5000字左右)，一個禮拜左右能看完一個章節的長度。大約一個多月則是能完成一個大章節(大概就是一本小說的量)，每個段落會有少許資源，每個章節完成還會有額外資源，而完成大章節則是會贈送章節skin自選券(放在轉蛋機裡的常駐skin)

劇情部分的開放會以章節為單位開放，開服時只開放一個大章節，之後慢慢以兩週至一個月開放一章節的量來向後開啟新的劇情

轉蛋機制

當期2.8%
非當期隨機造型7.2%
羈絆道具+25 15%
無期限書籤 75%

活動機制

1.期間限定的劇情，一檔期為三週，會配合當期轉蛋一次4角色skin開放(大型活動可能可以8skin兩期直接幫全角色補完skin)，同樣會消耗書籤來開啟，大概是無課一週半，課金玩家一週內可以看完的劇情量，看完之後可以取得當期轉蛋的SKIN隨機券，已取得全部造型的情況下轉換成代幣。活動期間可以藉由額外的每日任務多取得1張(VIP2張)活動專用書籤。
配合活動會有活動的PVE關卡以及期間限定的題型(像是中元節鬼怪題庫，端午節古文題庫之類的)

2.月末積分戰：每個月初會將天梯階級重置(或是小洗牌)，在每月的最後一週週末是積分賽，天梯階級達到最高的玩家在積分賽的期間可以藉由對戰獲得積分(起始10000，勝利時取得對手積分的10%，失敗時損失10%積分，排隊時會排到積分接近的對手)，結算時會給積分高的玩家額外獎勵，每月的賽制可以有不同主題(單月錦標賽雙月PK賽，然後題型或題庫可能會跟當期活動聯動)

營運思維

問答遊戲相對是小眾市場，所以比起一波取得大成功的模式，細水長流式的作法比較適合，福利很好的黑貓活了六年，至今仍然營運中。

- BattlePass系的VIP維持玩家活躍度：買了VIP可以獲得額外每日任務獎勵及加速通關的資源和每月額外投放的造型，穩定營收並增加玩家黏著度
- 轉蛋保底制：每月投放的資源量差不多可以讓核心玩家抽到接近保底的程度，也會在活動直接送出當期造型(自選)，核心玩家一定取得當期最想要的角色的機制，雖然同時也會降低玩家一定程度的課金動力，但比起失心瘋式的大量消費，養成穩定的核心玩家族群對遊戲長期營運比較有幫助

資料庫：

1. 問題相關：

遊戲名稱
GDD

- a. 題目類型
 - b. 題目領域
 - c. 題目難度
 - d. 題目內文(聯想則為提示1,2,3)
 - e. 題目選項1,2,3,4
 - f. 正確答案
2. 抽取方式：進入戰鬥的時候抽取固定量(題庫有可能高達上萬題，依需求一次抽取大概20~30題來降低讀取時間)
3. 劇情文本資料庫處理相關：
- a. 指令類型(Default為文字描述，另有顯示/改變立繪，或是畫面搖晃閃爍，更換背景等等)

文字描述：

- 角色值(Default為只顯示台詞無名稱，用於描述情境OR故事)
- 角色名(顯示名稱，Default同角色)
- 顯示立繪編號(Default為0預設立繪，後面可以追加)
- 文本內容
- 文字顯示速度(用於對應角色語速)

停止標記：

- 劇情段落結束的停止標記，回到主遊戲當中

跳行標記：

- 標記名稱(給選項讀取用的)

選項：

- 選項數(影響產生的按鈕數量)
- 限制時間(Default不限時間)
- 選項1內文...
- 選項1跳行標記(指定選了選項A之後會跳至哪個標記)
- 選項2內文...

顯示改變立繪：

- 角色值
- 立繪編號
- 淡入淡出(用0/1切換)

顯示改變背景圖片：

- 背景號
- 淡入淡出(用0/1切換)

畫面效果處理：

- 效果種類(預先做好的各種對話中特效)

播放音效：

- 音效編號(預先載入的音效庫)

b.

關卡設計Level Design

(範例說明)

PVE關卡主題

1. 貓頭鷹的圖書館(台灣民俗相關)
2. 深海魚的研究室(心理學相關)
3. 百步蛇之湖(原民相關)
4. 水獺的舞台(偶像、ACG音樂相關)

遊戲流程Game Flow

美術圖像Graphics

風格屬性：

參見參考文檔

圖像需求簡表

1. 角色Characters
 - a. 人形角色Human-like
 - i. 歌布林 (idle, walking, throwing)
 - ii. 守衛 (idle, walking, stabbing)
 - iii. 犯人 (walking, running)
 - b. 其他角色Other
 - i. Wolf (idle, walking, running)
 - ii. Giant Rat (idle, scurrying)
2. 場景區塊Blocks
 - a. Dirt
 - b. Dirt/Grass
 - c. Stone Block
 - d. Stone Bricks
 - e. Tiled Floor
 - f. Weathered Stone Block
 - g. Weathered Stone Bricks
3. 背景環境Ambient
 - a. Tall Grass
 - b. Rodent (idle, scurrying)
 - c. Torch
 - d. Armored Suit
 - e. Chains (matching Weathered Stone Bricks)
 - f. Blood stains (matching Weathered Stone Bricks)
4. 其他道具物件Other
 - a. Chest
 - b. Door (matching Stone Bricks)
 - c. Gate
 - d. Button (matching Weathered Stone Bricks)

音效/音樂Sounds/Music

風格屬性

這裡描述遊戲呈現的音樂風格，要使用哪些樂器在音樂裡？節奏？音樂類型？等。可以在這描述。

音效也是，說明你需要的音效風格，音效用途，長短秒數。人聲？還是效果聲？說明的越詳細越好

音效需求Sounds Needed

(example範例)

1. 音效Effects

- a. 軟腳步聲Soft Footsteps (dirt floor)
- b. 硬腳步聲Sharper Footsteps (stone floor)
- c. 軟著陸聲Soft Landing (low vertical velocity)
- d. 硬著陸聲Hard Landing (high vertical velocity)
- e. 玻璃碎裂聲音Glass Breaking
- f. 箱子開啟聲Chest Opening
- g. 開門聲Door Opening

反饋音效

2. 反饋音效Feedback

- a. 復活聲Relieved “Ahhhh!” (health)
- b. 被攻擊的人聲Shocked “Ooomph!” (attacked)
- c. 快樂鐘聲Happy chime (extra life)
- d. 悲傷鐘聲Sad chime (died)

音樂需求Music Needed

(example範例)

音樂需求：

風格-使用關卡。

- 1. Slow-paced, nerve-racking “forest” track
- 2. Exciting “castle” track
- 3. Creepy, slow “dungeon” track
- 4. Happy ending credits track
- 5. Rick Astley’s hit #1 single “Never Gonna Give You Up”

(example)

時程表Schedule

- 1.寫下每個開發項目,
- 2.預估各項目所需要的時程天數,
- 3.評估是否要抓緩衝時間buffer

1. 開發基礎件類別develop base classes
 - a. base entity
 - i. base player
 - ii. base enemy
 - iii. base block
 - b. base app state
 - i. game world
 - ii. menu world
2. develop player and basic block classes
 - a. physics / collisions
3. find some smooth controls/physics
4. develop other derived classes
 - a. blocks
 - i. moving
 - ii. falling
 - iii. breaking
 - iv. cloud
 - b. enemies
 - i. soldier
 - ii. rat
 - iii. etc.
5. 設計關卡design levels
 - a. introduce motion/jumping
 - b. introduce throwing
 - c. mind the pacing, let the player play between lessons
6. 設計音效design sounds
7. 設計音樂design music

(example)