**遊戲名稱**

遊戲設計文件/遊戲設計文檔GDD

(Game Design Document)

# 目錄

[目錄](#_wp8qxtlwx58q)

[遊戲設計](#_19rjlj8zvpj)

[摘要](#_798jgt9l2lex)

[遊戲玩法](#_nvk9dzqm3t1)

[設計思維Mindset](#_q2854vaagzrf)

[技術](#_6pccuox7y3vb)

[畫面Screens](#_2xhqu24z7x5o)

[操作Controls](#_i83bknii6rjz)

[機制Mechanics](#_yfxj1sqxl8mj)

[關卡設計Level Design](#_ttfhxbojllir)

[關卡主題Themes](#_stab6z8tqmc4)

[遊戲流程Game Flow](#_cq3xuupu2jdb)

[開發Development](#_p5e3c05qr96k)

[抽象類別Abstract Classes / 元件Components](#_9ii1qud5idw7)

[衍生類別Derived Classes /元件組成 Component Compositions](#_4ct3spuoor4f)

[風格屬性](#_hjdqw94iy64e)

[圖像需求列表Graphics Needed](#_uh8iz4fl4g5n)

[音效/音樂Sounds/Music](#_fujo84a9gdcj)

[風格屬性](#_uimigscp9lci)

[音效需求Sounds Needed](#_skq0lklvx5tq)

[音樂需求Music Needed](#_vwxewseps8g3)

# 

# **遊戲設計**

## 目前進度

## 7/31：四擇gameplay可正常運作with音效與隨機載入題目/題型

**遊戲背景：**

**參見**

## 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
* 答題時間即生命

# 

# 

# **技術**

## 畫面Screens

1. [問答部分](https://balsamiq.cloud/sabl0g0/pg4movt/r3E8C)，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
  1. 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
  2. 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。
  3. 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

## 資料庫：

1. 問題相關：
   1. 題目類型
   2. 題目領域
   3. 題目難度
   4. 題目內文(聯想則為提示1,2,3)
   5. 題目選項1,2,3,4
   6. 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)

# 

# 

# **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

[Wireframe](https://balsamiq.cloud/sabl0g0/pg4movt)

美術圖像Graphics

## 風格屬性：

參見

## 

## 

## 圖像需求列表Graphics Needed

這裡描述你遊戲內所有美術圖像的列表，除了圖片還有動作。

*(example範例)*

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)*