

遊戲設計概論企劃書

遊戲設計概論企劃書.....	1
1. 遊戲名稱.....	1
2. 遊戲類型.....	1
3. 遊戲目標族群.....	1
4. 硬體設備需求.....	1
5. 遊戲設定.....	1
6. 核心玩法.....	2
7. 遊戲目標.....	2
8. 遊戲特色與類似遊戲例子.....	2
開發與成本預估.....	2
9. 開發背景.....	2
10. 成本分析.....	3
11. 市場規模分析.....	3
12. 遊戲延續性.....	3
13. SWOT 分析.....	3
14. 研發經費評估.....	3
15. 投資報酬評估.....	4
16. 獲利估算.....	4
17. 數位行銷策略.....	4
18. 企劃總結.....	4

1. 遊戲名稱

名稱：俄羅斯 2048

2. 遊戲類型

益智策略類，2048 的滑動操作+俄羅斯方塊消除

3. 遊戲目標族群

-主要群體

熱愛益智遊戲及挑戰策略思考的玩家，尤其是 Tetris 和 2048 的粉絲。

-年齡區隔

主要目標年齡老少皆宜，讓大家在日常生活中可以動動腦，增加生活的趣味。

4. 硬體設備需求

- 作業系統：iOS 10.0+ / Android 8.0+ / Windows 10

- 處理器：最低要求 2.0 GHz 雙核

- 記憶體：2 GB 以上

- 儲存空間：1 GB

5. 遊戲設定

玩家需透過滑動操作方塊，將隨機生成的形狀排列在棋盤上，當橫向或多直向滿格時清除行列並獲得分數。若棋盤堆滿無法再放置新方塊，遊戲結束。

6. 核心玩法

1. 隨機生成 Tetris 形狀方塊，玩家需思考如何滑動排列。
2. 達成橫向消除，額外增加多直向消除的策略性玩法。
3. 方塊無法合併，但滑動觸發的隨機性提供變化與挑戰。

7. 遊戲目標

滑動清除最多行列，突破關卡挑戰。

8. 遊戲特色與類似遊戲例子

1. Tetris
2. 2048
3. Lumines

9. 開發與成本預估

- 開發時間：6 個月
- 人員需求：
 - 程式開發人員 2 名
 - 美術設計 1 名
 - 遊戲設計師 1 名
 - 測試人員 1 名
- 預估成本：26 萬台幣(包含辦公室租借)

10. 開發背景

本遊戲靈感源於 Tetris 和 2048 的經典玩法，旨在打造一款結合策略與動作的新型益智遊戲，吸引熱愛挑戰的玩家群體。

11. 成本分析

項目	金額(萬元)
程式開發	10
美術測試	5
測試與優化	3
行銷推廣	2
辦公室租借	6
總計	20

12. 市場規模分析

- 全球益智遊戲市場規模預計於 2025 年達到 50 億美金。
- Tetris 與 2048 曾分別創下數百萬玩家基礎，此類遊戲市場潛力巨大。

13. 遊戲延續性

透過持續新增方塊形狀、主題背景及排行榜挑戰等內容，確保玩家的長期參與。

14. SWOT 分析

優勢：簡單上手、策略深度高、老少皆宜。

劣勢：視覺設計需更精緻以吸引玩家。

機會：適合改編成聯網競技遊戲。

威脅：市場競爭激烈，需快速推陳出新。

15. 研發經費評估

總預算 26 萬台幣，主要包含程式開發、美術設計、測試優化、行銷推廣，以及為期 6 個月的辦公室租借費用。

16. 投資報酬評估

若遊戲成功推出，假設每月廣告收益預估 5 萬台幣，約需 5~6 個月即可回本並開始盈利。

17. 獲利估算

- 首年廣告收入：60 萬台幣
- 首年總盈利：34 萬台幣（扣除成本後）

18. 數位行銷策略

1. 社交媒體推廣：在 Facebook、Instagram、Twitter 上發佈遊戲短視頻。
2. 合作行銷：與知名遊戲主播合作進行直播試玩。
3. 排行榜競賽：透過活動吸引玩家參與。

19. 企劃總結

《俄羅斯 2048》是一款創新的益智遊戲，結合經典玩法與全新機制，目標成為玩家手機中的常駐遊戲之一。本企劃將以低成本、高回報的策略逐步實現其市場價值。

20. 工作分配

王凱弘：遊戲程式製作及美術

黃欣怡：遊戲發想、企劃書撰寫

姜子敬：簡報撰寫、報告內容