

作業（9）：期中網站規劃書

姓名：吳埕頡

學號：409410069

系級：資工一

班級：03 班

目錄

1. 網站主題介紹-----	1~2
2. 設計架構說明-----	3
3. 期末進度規畫-----	4

網站主題介紹

網頁主題：

-簡單文字故事選擇遊戲

動機：

我決定製作這個主題的網頁是起源自我對於文字故事選擇遊戲的熱衷並想自己做出自己的文字故事選擇遊戲。我認為文字故事選擇遊戲比只閱讀小說更能讓自己融入故事情境裏並更能享受故事劇情的起伏所帶來的情緒波動，也能讓玩家能在遊戲中選擇出自己想要的故事結局。

目標：

- 1.故事長度達到至少 5 的篇章。
- 2.故事結局有至少有三個種類：
 - A.好結局：玩家成功完成遊戲觸發並根據其達成**基礎條件**判斷。
 - B.坏結局：玩家成功完成遊戲但無達成**基礎條件**或作出錯誤選擇觸發。
 - C.真結局：玩家成功完成遊戲並達成**基礎**和**隱藏條件**觸發，也作為以後故事後續發展的主要故事劇情。
- 3.提供玩家的選擇至少到 15 以上。
- 4.提供存檔的功能和劇情檢查點功能。
- 5.選擇除了執行動作和決定，也包含使用和拾取物品。
- 6.提供故事回溯的功能供玩家返回到上一個選擇。
- 7.設計可解鎖的成就。（依據網站設計進度決定是否加入）

網頁內容概述：

1. 玩家會在故事劇情間代表故事主角做出選擇。玩家的選擇將會影響故事劇情方向和故事角色最後的結局。
2. 故事劇情也會因玩家的選擇而根據玩家已滿足的條件而決定是否限制玩家接 3. 下來的某些選擇選項。
3. 玩家能夠在一些選擇中拿到物品或道具來解鎖一些“特殊選擇選項”解鎖隱藏故事劇情。
4. 玩家能夠在存取遊戲進度或選擇回溯到某個故事劇情作出新的選擇。

故事內容概述：

從一隻剛踏上成為“神狐”的修行之路的小狐狸的視角，帶你進入一些關於狐狸的神秘傳說和民間傳聞。然而這條道路并非容易，小狐狸將會在修行的路途之中面對各種抉擇和苦難。你需要指引小狐狸做出選擇和修行的方向，你的決定將影響它的命運和它最後將會成為哪種“神狐”。

設計架構說明

網頁種類和主要功能講解：

1. 網頁主頁：使用者進入的第一個網頁，遊戲開始前的頁面。
2. 故事網頁：根據故事的進度，呈現當前的故事劇情和選擇。
3. 存取網頁：玩家可以存取遊戲進度或回溯故事劇情做出新的選擇。
4. 遊戲數據頁面：讓玩家檢查當前遊戲進度、已經得到的物品、已達成的條件。
5. 遊戲成就頁面：呈現玩家已解鎖的成就（依據網站設計進度決定是否加入）

預期設計網頁會包含的元素和功能：

1. 導覽列：用於切換各個頁面
2. Javascript 按鈕或超鏈接功能：選擇選項鏈接通往不同故事劇情頁面
3. 根據故事劇情嵌入背景圖片和音樂
4. 影像地圖：選擇選項能以點擊圖片的區域
5. 遊戲數據頁面裏建立表格列出遊戲數據和儲物欄位。

期末進度規畫

第一周（9/11~15/11）：編寫第一至第二章的故事劇情。

第二周（16/11~22/11）：編寫第三至第四章的故事劇情。

第三周（23/11~29/11）：編寫第五章或更多的故事劇情。

第四周（30/11~6/12）：設計網頁主頁和第一至第二章故事網頁。

第五周（7/12~13/12）：設計網頁主頁和第三至第四章故事網頁。

第六周（14/12~20/12）：設計網頁主頁和第五章或更多的故事故事網頁。

第七周（14/12~20/12）：完成設計網頁主頁設計和故事網頁。

第八周（21/12~27/12）：設計存取網頁和遊戲數據頁面

第九周（21/12~27/12）：整合所有設計、修復設計錯誤、檢查鏈接。