

# Fate of Thrones: Kingdoms Collide

遊戲平台：Android手機、IOS手機

遊戲類型：卡牌遊戲

開發環境：Unity (2022.3.9f1版)

遊戲玩法：遊戲開始(執行玩家技能) -> 雙方於時間內從手牌中選出一張 -> 於揭牌區同時揭牌，並比較卡牌強弱(有勝負，勝方將揭牌區所有卡牌收進贏牌區、平手，雙方卡牌累積在揭牌區、若平民平手且發動效果，則執行效果) -> 若一方無手牌，則遊戲結束 -> 另一方剩餘手牌算入贏牌區 -> 遊戲結果：贏牌區牌數較多者獲勝

# UI介面:

登入UI (輸入帳號區、輸入密碼區、忘記密碼、登入按鈕)

註冊UI (帳號、密碼、email)

找回密碼UI

遊戲主頁UI (等級模式、排位模式、抽卡、玩家資料、新手教學)

玩家資料UI (遊戲名稱修改、密碼修改、玩家背包、勝率、等級、排位)

抽卡UI (金幣抽卡、課金抽卡)

遊戲介紹UI (新手教學功能)

遊戲開始UI (玩家技能選擇)

遊戲結束UI (遊戲結果-勝敗、經驗等級排位金幣變動)

課金UI

# 遊戲模式

在「遊戲主畫面UI」分成兩個入口

1. 普通模式: 玩家配對受等級和勝率影響
2. 排位模式: 玩家配對受排位影響

兩種模式玩法相同，且都會獲得經驗

若無合適選手，則配對電腦玩家

## 抽卡

在「抽卡UI」分成兩個入口

1. 金幣抽卡: 較低機率抽到技能
2. 課金抽卡: 較高機率抽到技能

兩種卡池內容相同: 玩家技能、卡牌造型、金幣  
抽卡獲得物品進入玩家背包

雙方隨機取得A或B

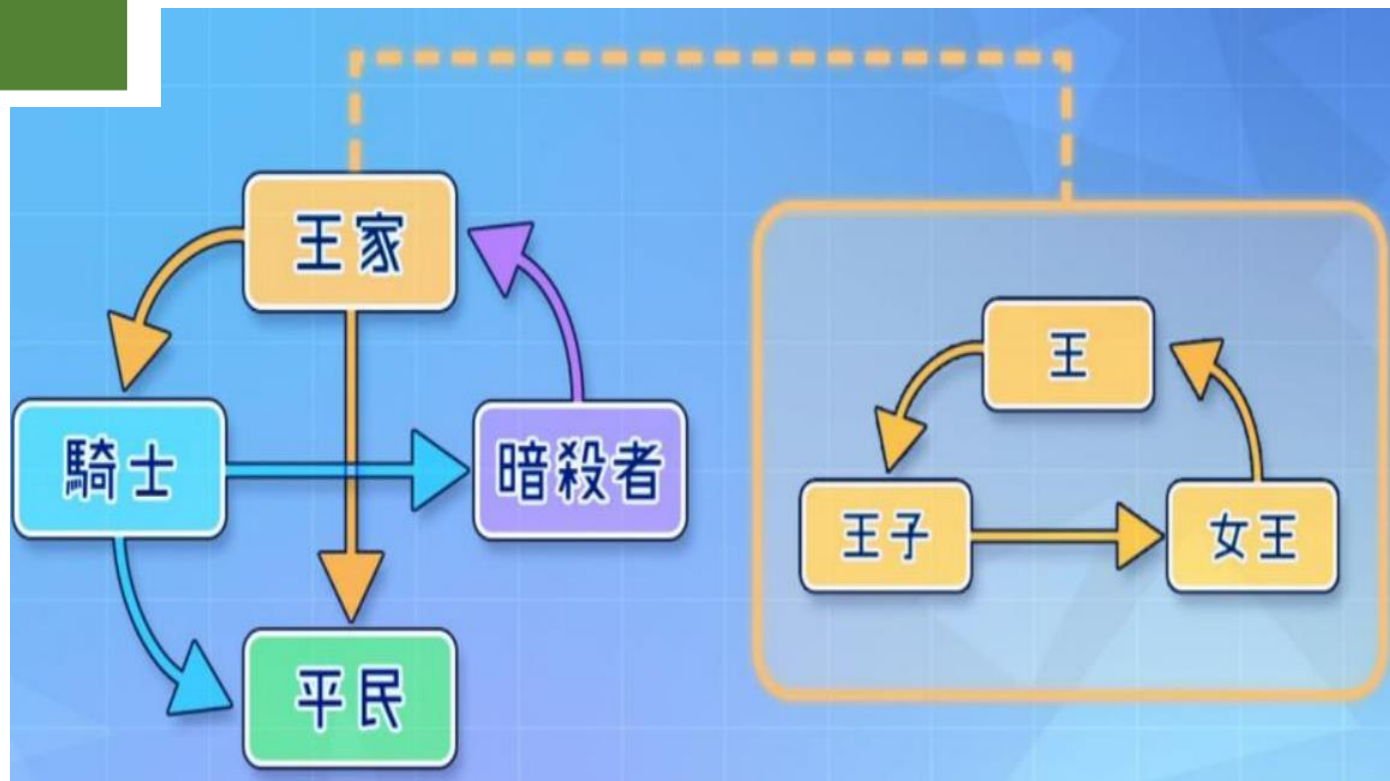
**A**

王  
女王  
王子  
騎士x2  
暗殺者x2  
平民x3

**B**

王  
女王  
王子  
騎士x1  
暗殺者x1  
平民x5

## 卡牌類型



## 等級系統

1. 遊戲結束皆獲得經驗值
2. 經驗值提升等級(等級越高間距越大)
3. 等級影響普通模式對手配對
4. 等級無上限

## 排位系統

1. 排位模式遊戲獲勝排位上升
2. 排位模式遊戲失敗排位下降
3. 排位影響排位模式對手配對
4. 排位為0~7

## 勝率系統

1. 遊戲結束後記錄數據
2. 勝率影響普通模式對手配對

## 金幣系統

1. 普通模式遊戲獲勝獲得**100**金幣
2. **1000**金幣可進行一次金幣抽卡
3. 金幣可用於技能合併升級
4. 出售技能或卡牌造型可獲得金幣
5. 抽卡可能抽到金幣

# 遊戲流程 (一局10分鐘)

1. 開場動畫(20秒)

-----

2. 玩家選牌(20秒)

若未出牌，則電腦選擇玩家最右方手牌

3. 系統揭牌(20秒)

-----

4. 結束動畫(30秒)

遊戲結束後，將勝敗、金幣經驗(排位)變動 儲存至玩家資料庫

# 遊戲功能

- |            |            |          |
|------------|------------|----------|
| 1. 卡牌強弱判斷  | 12. 卡牌選擇   | 16. 計時   |
| 2. 揭牌區卡牌轉移 | 13. 卡牌施放   | 17. 回合紀錄 |
| 3. 揭牌區卡牌累積 | 14. 卡牌效果檢視 | 18. 技能觸發 |
| 4. 遊戲結束判斷  | 15. 玩家技能檢視 |          |
| 5. 遊戲結果判斷  |            |          |
- 6. 平民卡-簡易剔除:從對手手排中選出一張卡牌移出遊戲
  - 7. 平民卡-全部重置:將對手贏到的牌全部放到揭牌區
  - 8. 平民卡-不敗的勇者:可以贏過任何一張牌
  - 9.平民卡-爆發式成長:增加X張自身的贏取卡
  - 10.平民卡-大革命: 從此以後，所有卡牌優劣反轉
  - 11.特洛伊木馬-把對手玩家的一半贏取卡牌加到自身贏取卡牌當中

## 卡牌造型

1. 可由抽卡獲得
2. 裝配卡牌造型進入遊戲，若獲勝，可額外獲得(5\*裝配張數)金幣
3. 卡牌造型可出售換取金幣

## 玩家技能

1. 可由抽卡獲得
2. 玩家技能可重複攜帶
3. 部分玩家技能可花費金幣合併升級
4. 玩家造型可出售換取金幣

## 成就制度

1. 有功能:協助遊戲進行  
E.g. 新手玩家 ( 配對機制友善 )
2. 無功能:增加遊戲趣味姓  
E.g. 革命家 ( 連續三場以平民打敗王 )
3. 顯示於玩家資料



## 玩家技能內容

1. 縮短對手選牌時間5秒 (1回合) (可升級)
2. 一張平民變騎士 (整場)
3. 一張平民變暗殺者 (整場)
4. 禁止對方使用玩家技能 (1回合) (可升級)
5. 平民卡效果無效 (1回合) (可升級)
6. 獲勝金幣總數\*1.5 (整場) (可升級)
7. 看對手剩下的手牌 (1回合) (可升級)
8. 限制對手二選一出牌 (1回合) (可升級)
9. 對手贏牌區張數-1 (整場)
10. 己方贏牌區+1 (整場)

### 1. UI互動

- 遊戲中顯示技能狀態
  - 可使用：達成技能使用條件
  - 已使用：技能已使用過
  - 無法使用：未達成技能使用條件、被敵方玩家干擾
- 點擊：第一次點擊該技能圖案放大(或其他特效)，表示被選取，再次點擊技能會發動
- 長按：顯示技能詳細敘述

### 2. 技能發動

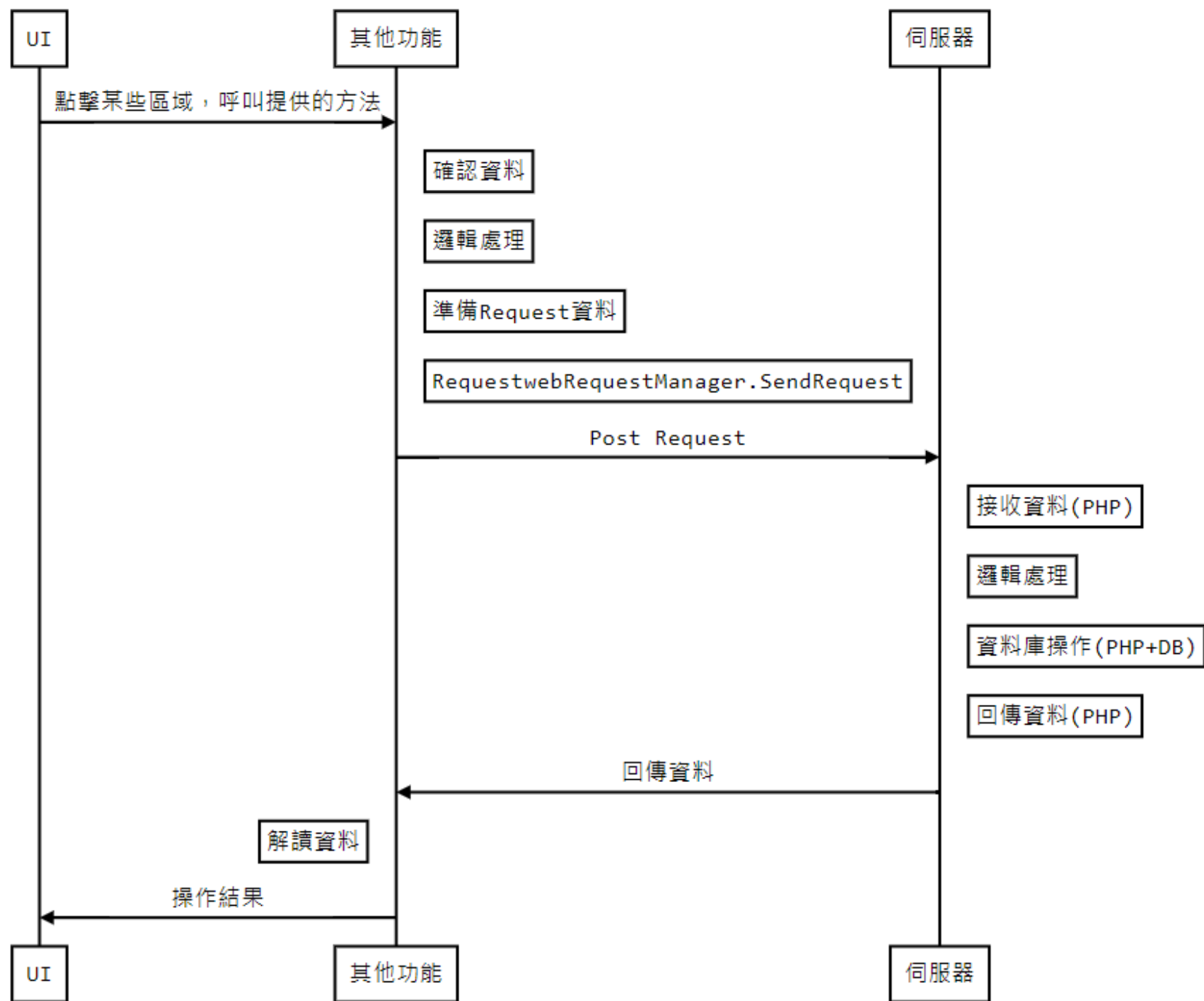
點選發動後，呼叫該玩家技能的函式，由後端計算完後將結果回傳至前端，前端將結果轉換成對應的技能效果、特效，顯示至螢幕上

## 遊戲外的其他功能

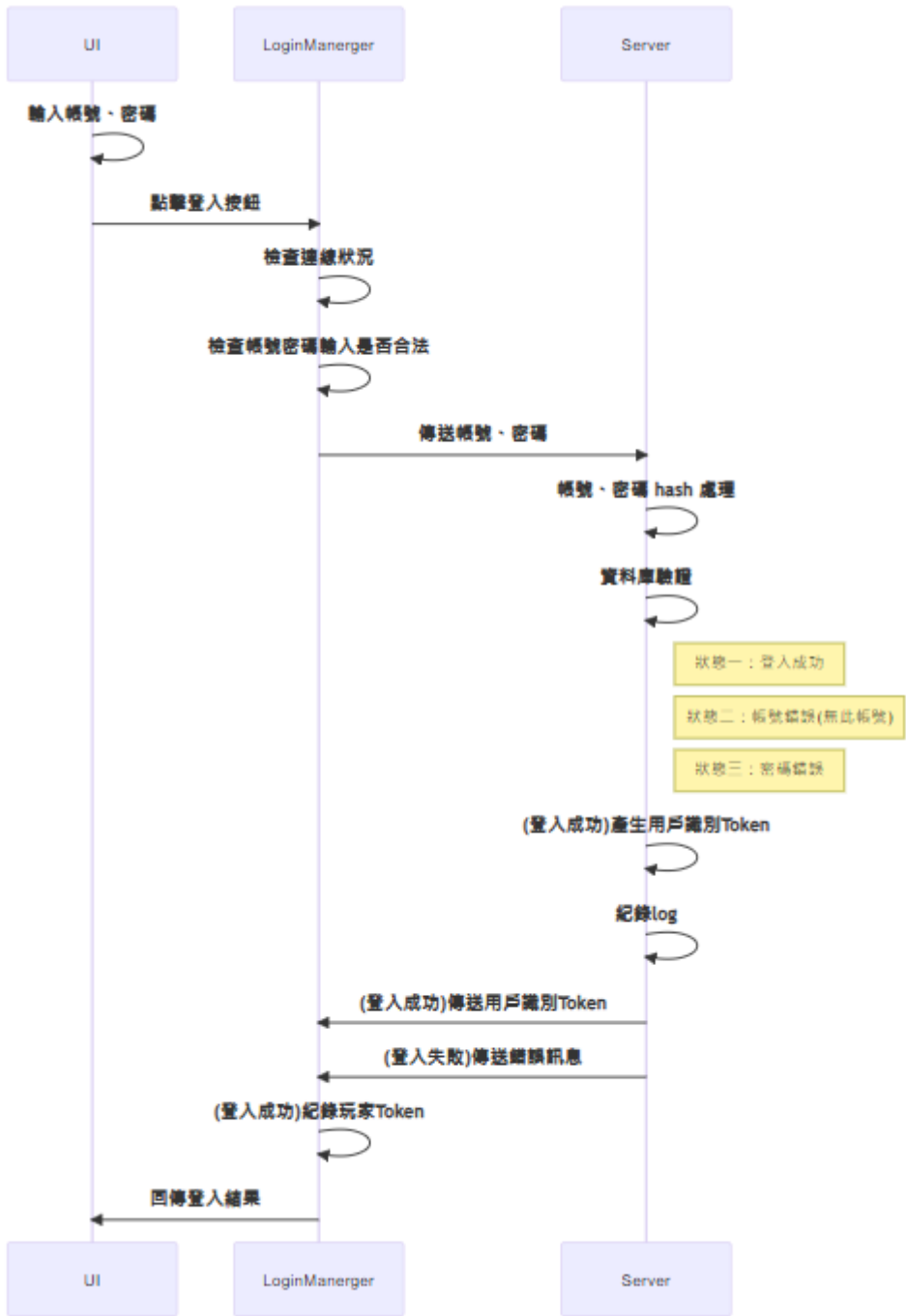
1. 忘記密碼(寄送驗證碼至信箱)
2. 用戶登入(載入玩家服裝、技能...)
3. 抽卡(包含伺服器驗證)
4. 用戶註冊(帳號、密碼、email) + 寄送確認信
5. 換卡牌造型
6. 用戶設定儲存(修改設定時觸發)
7. 玩家統計數據(等級、經驗、勝率、背包物品...)

## 新手教學

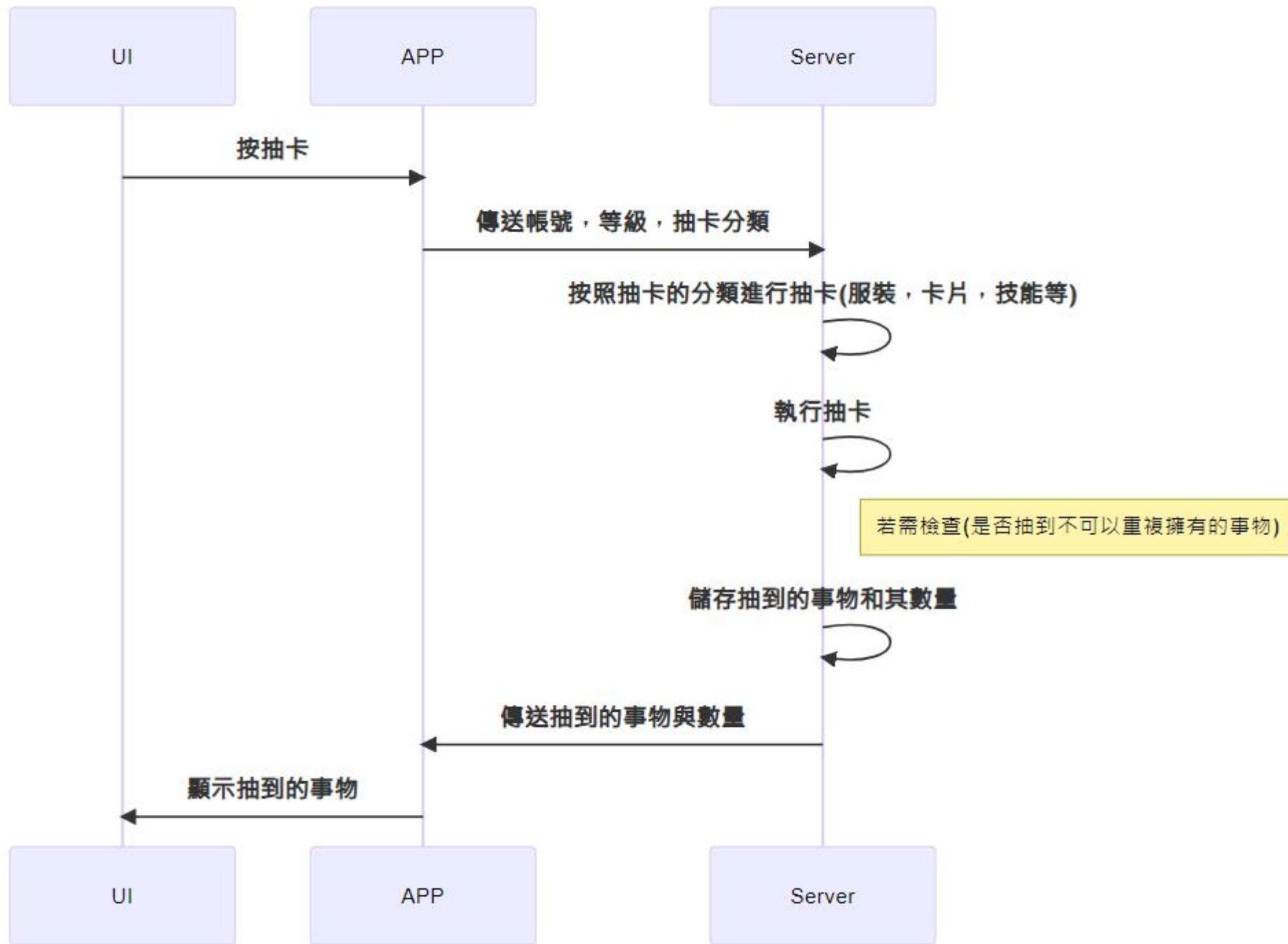
1. 獨立進行
2. 使用影片教學
3. 首次完成獲得抽卡機會
4. 於遊戲主頁面UI進入



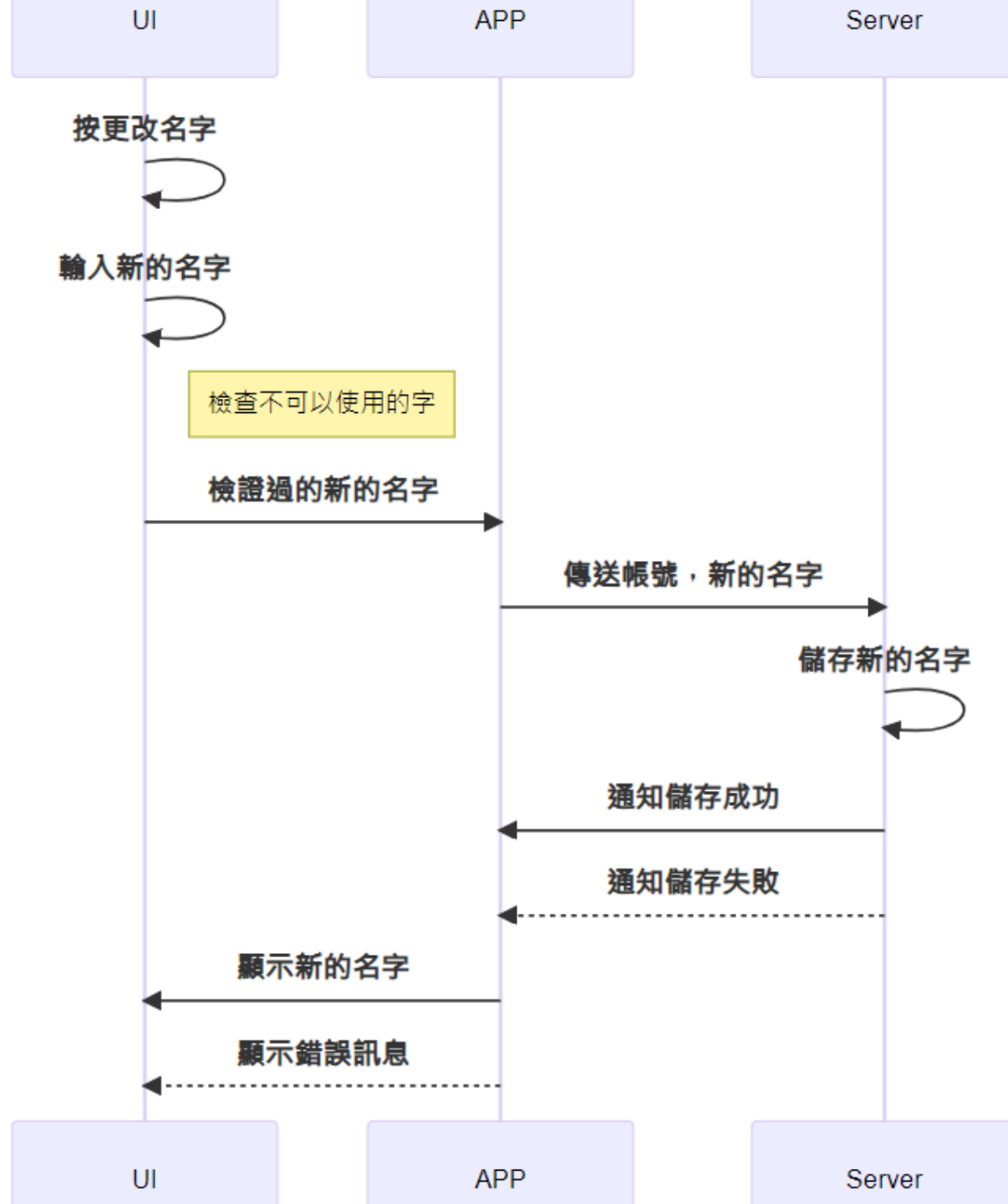
# 登入流程



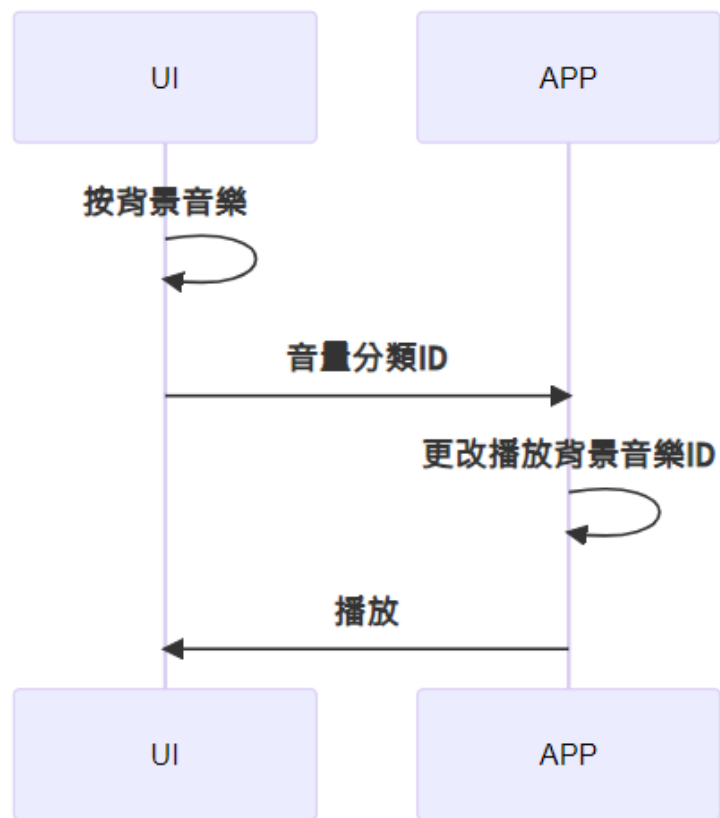
# 抽卡流程



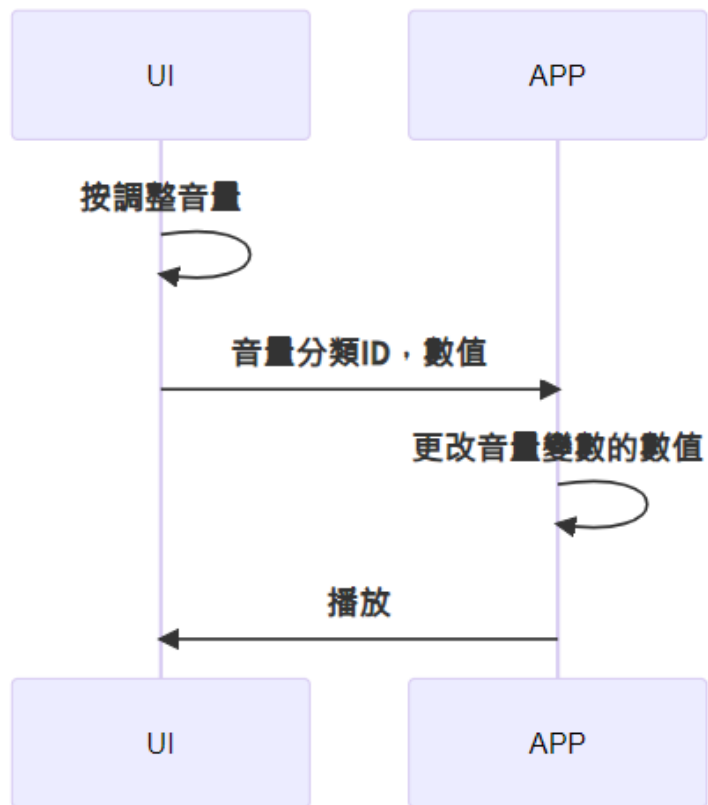
# 改名流程



## 改背景音樂



## 調整音量



## 改背景主題

