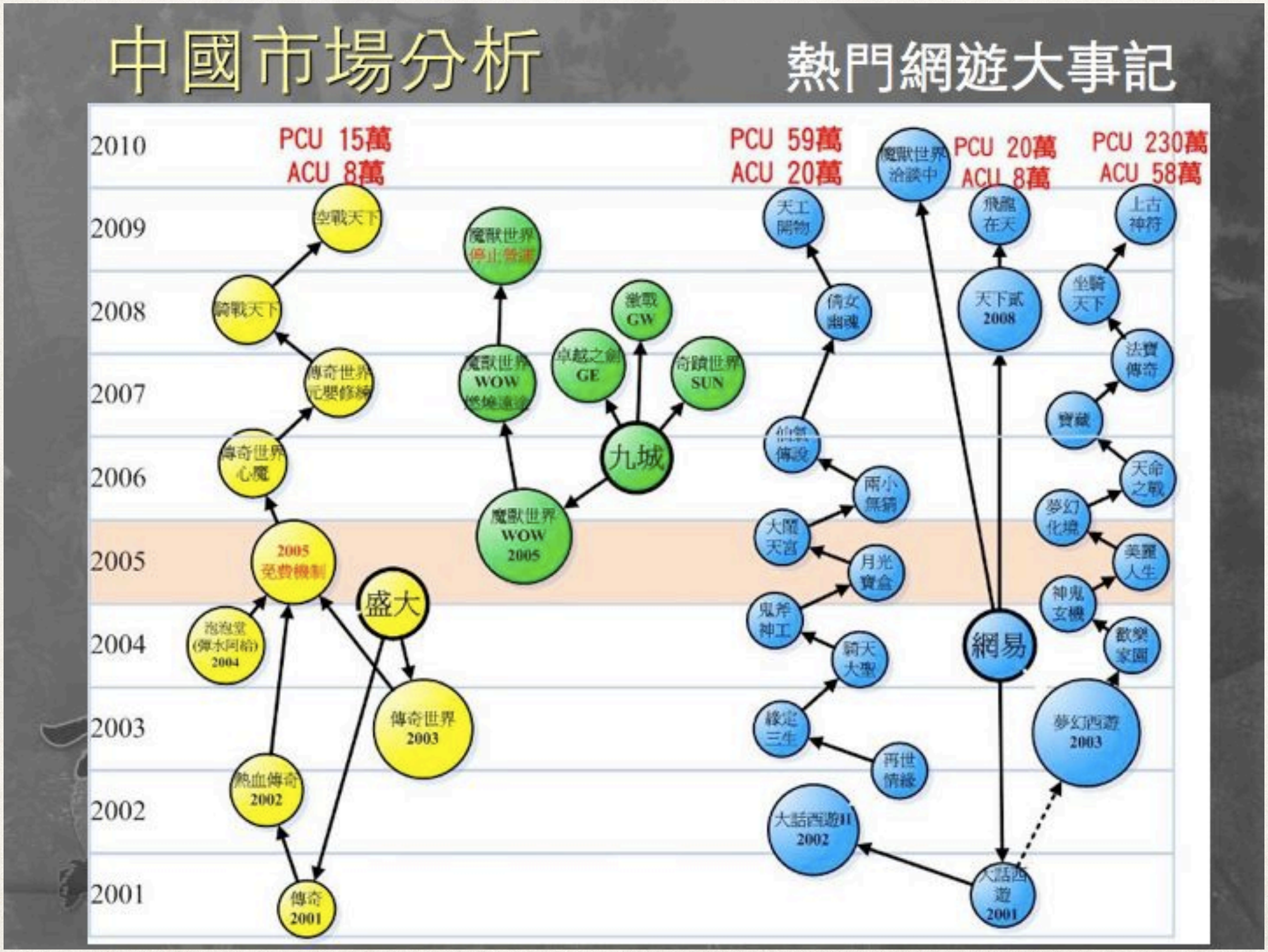
昱泉國際時期

市場研究階段

對可能的競品研究其走向



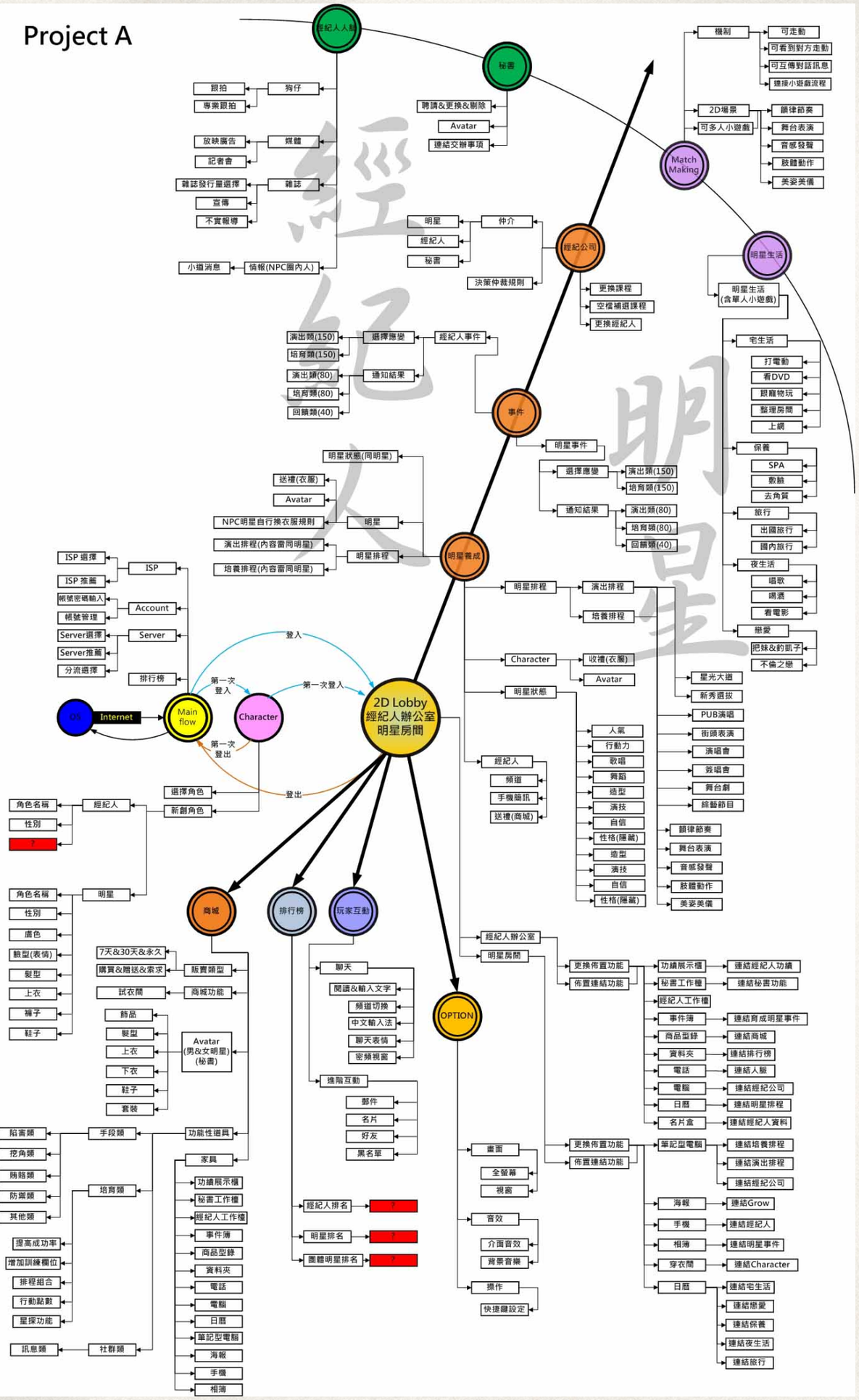
市場研究階段

對可能的競品研究比較優劣勢

XW調整方向　成功產品比較

藍色：較優
黃色：較差

分析要素	天龍八部	誅仙2	天下貳	玄武戰記
操作難易	可只用滑鼠	可只用滑鼠	滑鼠+鍵盤	滑鼠+鍵盤
核心玩法	大量活動+任務+練功	大量活動+任務+練功	任務升級搭配對應副本	任務升級搭配對應副本
特色系統	豐富活動　寵物繁殖 工資系統　消息球	幻化系統　法寶系統 空戰系統　飛升系統	幻化系統　靈獸乘騎 攻城戰　在線修行	咫天鏡　連斬系統 五人坐騎
戰鬥	門派技+寵物技+落馬技	幻化+連擊+天書技能	幻化+終結技	心法(似魔獸 +絕學專注
經濟	15種生活技能+擺攤	7種生活技能+擺攤	8種生活技能+擺攤 +拍賣場	9種生活技能+ +拍賣場
社群	8種相關社群系統	8種相關社群系統	3種相關社群系統	5種相關社群系統
寵物坐騎	15種相關寵物系統	12種相關寵物系統	4種相關寵物系統	6種相關寵物系統
PVP玩法	競技+PK善惡模式	戰場+部分可強制PK +空戰	攻城戰+戰場+勢力戰	PVP模式+戰場+幫會戰
便利系統	自動尋路　寄售系統 霧影尋蹤　消息球 城市交通	自動尋路　元寶交易 飛行系統　傳送	自動尋路　點卡交易 傳送神石　飛行系統	自動尋路　招喚 驛站　副本傳送 隨身倉庫；信箱
活動	每日活動：46 周月活動：6 節慶活動：10	每日活動：16 周月活動：4 其他活動：21	每日活動：5 周月活動：4 特色活動：7	UI活動：2 副本活動：6
副本	不注重此項玩法	不注重此項玩法	副本數：32	副本數：8
掛網機制	擺攤	擺攤+內掛+採集	擺攤	採集
成就系統	無	有	無	有
美術表現	2.5D ★★★☆☆	3D ★★★★★	3D ★★★★☆	3D ★★★★☆



開案階段

對整個遊戲的架構展開

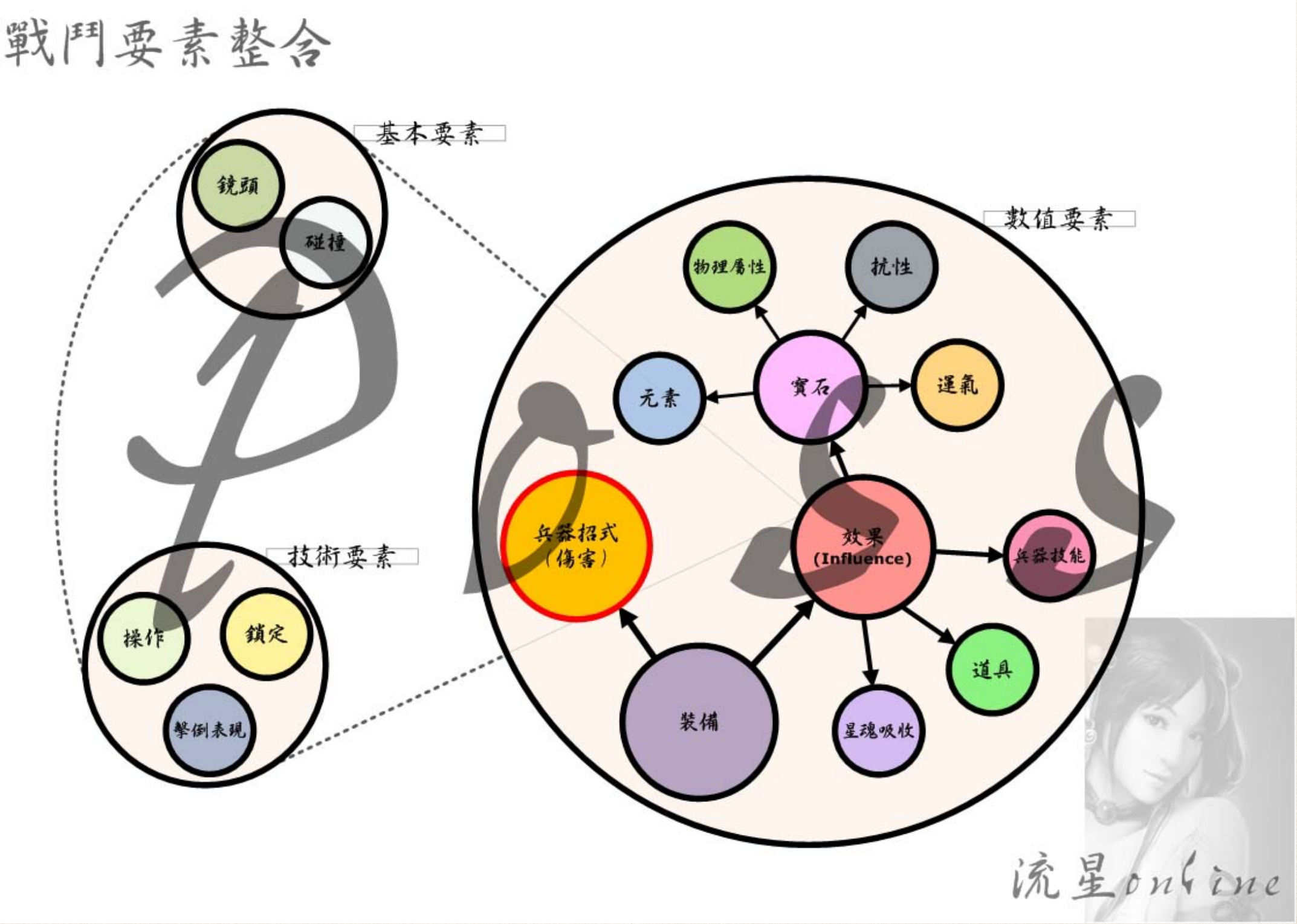
規劃階段

對整個遊戲的規劃方向

- 【XA】- G.D.D
  - Game Concept
    - 遊戲介紹與願景
    - 核心概念
      - 笑傲江湖的精神?
      - 優於SD的地方?
      - 未來的、最棒的MMO?
      - 螢幕呈現重點?
      - 遊戲節奏?我可以一邊吃泡麵一邊玩嗎?
      - 適合族群，遊戲難度?
      - 創造有生命感覺的虛擬世界?
      - 如果玩家不關心故事，也可以玩的很爽嗎?反之?
      - 戰鬥強調什? PVP? 共同作戰?
      - 危急時用什麼解救?
      - 增加角色扮演的體驗?
      - 冒險：可以不斷重複玩，隨機內容(環境or?)的未知吸引性?
      - 讓大家有共同目標，會想一起玩?
      - 怪物處決方式?
      - 怪物設計從外觀了解行為?
    - 獨特賣點
    - 遊戲特色
    - 遊戲資訊
      - 遊戲類別
      - 收費方式
      - 遊戲平台
        - 主要平台
        - 附加平台
      - 遊戲支援
        - 遊戲人數
        - Video
        - Audio
      - 網路支援
        - 平台系統(Platfrom System)
        - 系統連結(System Link)
        - 聲音
        - 下載內容(Launcher)
      - 目標市場
        - 地區
        - 時間
      - 目標族群
        - 年齡層
        - 遊戲等級
        - 產品定位
  - Gameplay Design
    - 遊戲流程
    - 劇情設定
    - 戰鬥
    - 成長
    - 社群
    - 經濟
    - 任務
    - 場景
    - User Interface
      - 操控
      - 介面內容&流程
    - 支援系統設計
      - 鏡頭
      - 地圖
      - option
      - Tool
    - PC設定
    - NPC設定
    - AI
    - 音樂
    - 音效
    - 特效
    - 動作
    - 休閒要素
    - 收集要素
  - Theme Design
    - 世界觀
      - 冒險舞台
      - 地區&城鎮
        - 世界地圖
        - 地區
        - 城鎮
      - 門派＆組織
        - 門派
        - 組織
      - 語言
      - 能源
      - 度量衡單位
        - 時間
        - 空間(物理單位如距離等)
        - 貨幣
      - 歷史年表
      - 用語百科
        - 通用性
        - 地方性
    - 角色設定
      - 角色設定概念&目標
      - 總人物關係表
      - 原創人物
        - 原創人物清單
        - 市場喜好的角色類型研究分析
        - 原創人物關係表
      - 小說人物
        - 小說主要人物清單
        - 小說次要人物清單
        - 小說人物關係表
      - 人物清單需要內容
        - 人物名稱：人物的名字、字、號、綽號
        - 人物編號：由實作人員決定編號規則
        - 性別：男or女
        - 年齡：初登場時的年齡或概略年齡
        - 隸屬地區&門派&組織名：無論是所屬地區、門派或是組織、團體等
        - 生平：大約的經歷概述，簡短200字左右就能大約了解這個人
        - 身分：從初登場到結末，所有曾有過的身分。如日月神教教主
        - 武學：從初登場到結末，所有使用過的武功
        - 感情：血親、師徒、結義、情侶、曖昧、仇人、孽緣等
        - 性格：人物的性格，喜好、獸慾等
        - 相貌：小說中的人物長相敘述
        - 服裝：小說中的人物服裝敘述
        - 登場時期：登場於小說哪一個時期或是章節
        - 參與事件：從初登場到結末，所有參與過的劇情事件
        - 登場場景：從初登場到結末，所有曾待過的場景。
        - 持有兵器＆物品：從初登場到結末，所有持有過的兵器、物品
    - 劇情設定
      - 劇情設定概念&目標
      - 劇情總攬
      - 原創劇情
        - 原創要素分析
        - 原創劇情清單
      - 小說劇情
        - 小說劇情清單
      - 劇情清單需要內容
        - 事件名稱：自己定，簡單易懂即可
        - 事件編號：由實作人員決定編號規則
        - 事件種類：由實作人員決定規則
        - 事件內容：精簡的敘述事件的前因後果，簡單的敘述劇情。
        - 發生時期：登場於小說哪一個時期或是章節
        - 發生地域：參考當代地圖，必須要指明確實、或大概位置
        - 發生場景：指發生的遊戲場景，需填上場景編號
        - 參與人物：事件中包含的所有人物
        - 出現物品：事件中，誰用過什麼武器、防具、道具等。
        - 出現武功：事件中，誰用過什麼武功。
        - 出現對決：誰打贏了，怎麼打
        - 出現生死：誰殺了，怎麼殺
        - 相關事件：和本事件，有前後因果關連劇情，簡單敘述即可。
    - 場景設定
      - 場景設定概念&目標
      - 場景總攬
      - 小說場景
        - 世界地圖
        - 小說場景清單
      - 場景清單需要內容
        - 場景名稱：場景的名稱
        - 場景編號：由實作人員決定編號規則
        - 場景說明：截切小說中的場景敘述
        - 地理位置：參考當代地圖，必須要指明地域的確實、或大概位置
        - 場景設施：小說中，該場景裡，出現的所有設施，例如煉丹塔、店鋪之類
        - 交通手段：小說中，所有到達該場景的手段
        - 登場時期：登場於小說哪一個時期或是章節
        - 相關人物：該場景中，常駐的人物。常駐的定義是，該人物至少在某期間，在此處待有半年以上（若可以，請註明是幾回到幾回都在這裡）。
        - 相關物品：該場景中，常駐的物品。該物品至少在某期間，被置留有半年以上（若可以，請註明是幾回到幾回都在這裡）。
        - 相關事件：相關事件的簡單敘述。
        - 相關武功：此場景能學到的武學。
    - 武學設定
      - 武學設定概念&目標
      - 武學總攬
      - 原創武學
      - 小說武學
        - 小說武學清單
      - 武學清單需要內容
        - 武功名稱：武功的名稱
        - 武功編號：由實作人員決定編號規則
        - 創始者：最初誰創造了這個武功，誰改良過這個武功
        - 相關使用者：從初登場到結末，所有使用過的人物
        - 使用方法：配合何種物品使用
        - 招式動作：截切小說中的敘述
        - 參加人物：使用這個招式所需的人數
        - 武功功能：小說描述的武學的效用
        - 武學強度：由實作人員決定規則
        - 登場時期：登場於小說哪一個時期或是章節
        - 相關事件：從初登場到結末，所有出現過的事件
        - 相關場景：從初登場到結末，所有出現過的場景
        - 相關武功：與其它同系統或相剋招式的關係
    - 物品設定
      - 物品設定概念&目標
      - 物品總攬
      - 原創物品
      - 小說物品
        - 小說物品清單
      - 物品清單需要內容
        - 物品名稱：物品的名稱
        - 物品編號：由實作人員決定編號規則
        - 物品歸類：武器、防具、道具、事件等
        - 物品來源：物品如何出現、物品被製造出來的經歷
        - 物品外貌：截切小說中的物品敘述
        - 登場時期：登場於小說哪一個時期或是章節
        - 相關事件：從初登場到結末，所有出現過的事件
        - 相關場景：從初登場到結末，所有出現過的場景
        - 相關人物：從初登場到結末，所有持有過的人物
        - 相關武功：使用此武器時的對應的絕學

概念階段

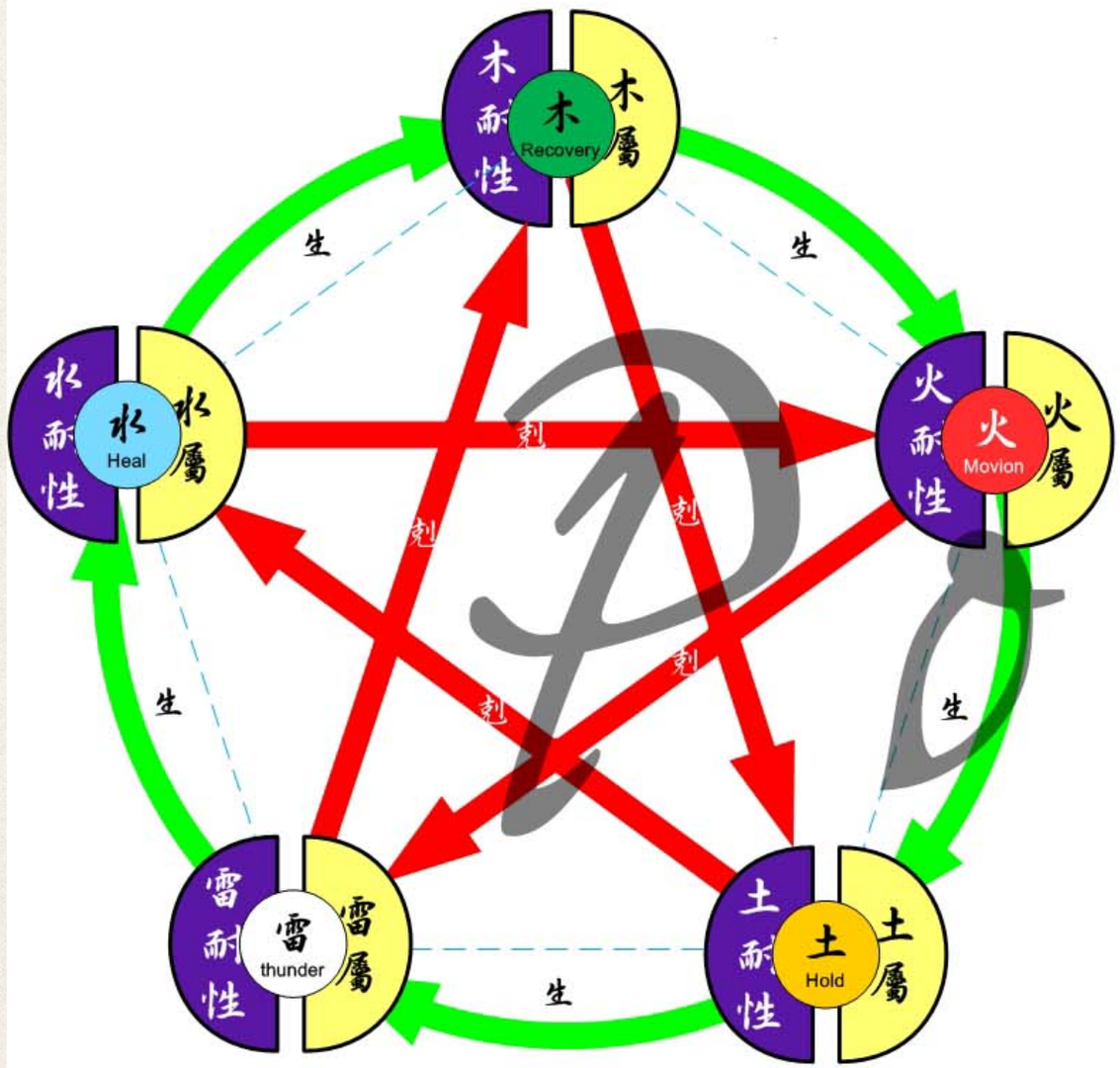
依照內容的規劃方向進行概念設計



概念階段

概念文件的基本規範也在這裡同時形成

元素概念



1.元素概念

- 概訴：元素具相生相剋關係，以流星來說，元素來源都來自寶石，將對應的寶石組和鑲入裝備就能發揮其作用。元素寶石基本分兩大類，一為兵器使用，另一為裝備使用。
- 兵器使用：共有五種類，分別為木屬、火屬、土屬、雷屬、水屬等寶石。
- 裝備使用：共有五種類，分別為木耐性、火耐性、土耐性、雷耐性、水耐性。
- 威力大小：無論是兵器使用或是裝備使用的寶石，其能發揮的作用都分大、中、小三種。
  以火屬舉例，因組合會有火屬〔大〕、火屬〔中〕、火屬〔小〕等三種情況

2.相生相剋

- 概訴：說明相生相剋關係。玩家本身沒有屬性，也不會因為鑲了火耐性而本身變成火屬性。也就是說玩家間沒有相生相剋關係，但一樣可以選擇兵器帶有元素攻擊，或裝備帶有元素耐性。
- 兵器使用：
  ∨相生：木屬生火屬生土屬生雷屬生水屬生木屬。
  ∨相剋：木屬剋土屬剋水屬剋火屬剋雷屬剋木屬。
- 裝備使用：裝備使用的寶石，皆為減免某屬性傷害作用，沒有相生相剋關係。

3.作用說明

- 概訴：說明兵器使用與裝備使用寶石的作用。
- 兵器使用：通稱元素攻擊
  ∨木屬：增加木屬性傷害。
  ∨火屬：增加火屬性傷害。
  ∨土屬：增加土屬性傷害。
  ∨雷屬：增加雷屬性傷害。
  ∨水屬：增加水屬性傷害。
- 裝備使用：通稱元素耐性
  ∨木耐性：減免對木屬性傷害。
  ∨火耐性：減免對火屬性傷害。
  ∨土耐性：減免對土屬性傷害。
  ∨雷耐性：減免對雷屬性傷害。
  ∨水耐性：減免對水屬性傷害。

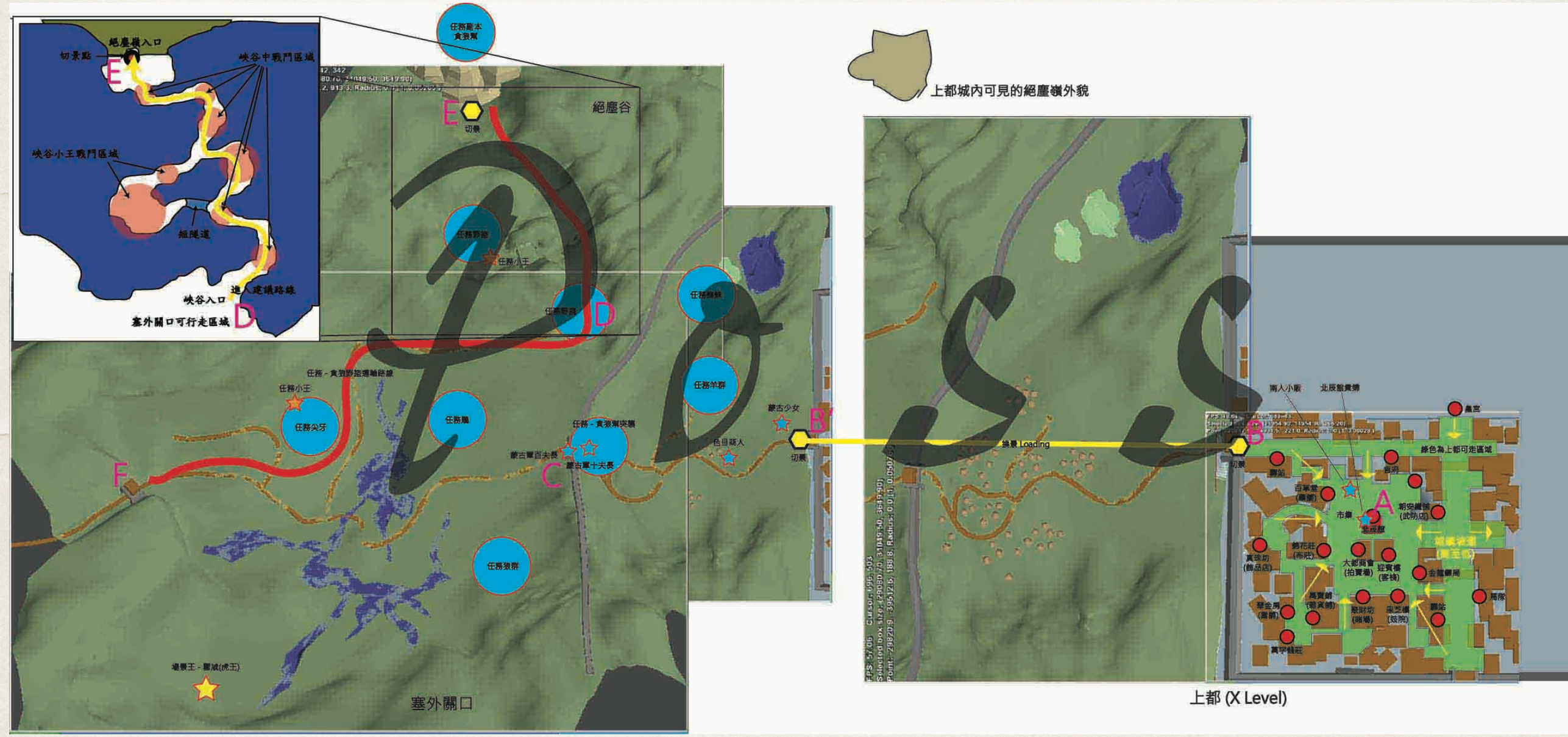
4.傷害計算

- 概訴：說明兵器使用與裝備使用寶石的傷害計算概念。
  的作用。
- 以木屬性舉例：只考慮元素情況
  ∨基本攻擊力 + 元素攻擊力 + 相生相剋 - 對方元素耐性
  ∨元素攻擊力：不管任何屬性，都會依據其寶石組和的威力大小加成傷害。
  ∨相生：如果用到相生的元素攻擊，再依據其威力大小，將會造成傷害減弱。如用木屬性攻擊打到火屬性的怪。
  ∨相剋：如果用到相剋的元素攻擊，再依據其威力大小，將會造成傷害增強。如用木屬性攻擊打到火屬性的怪。

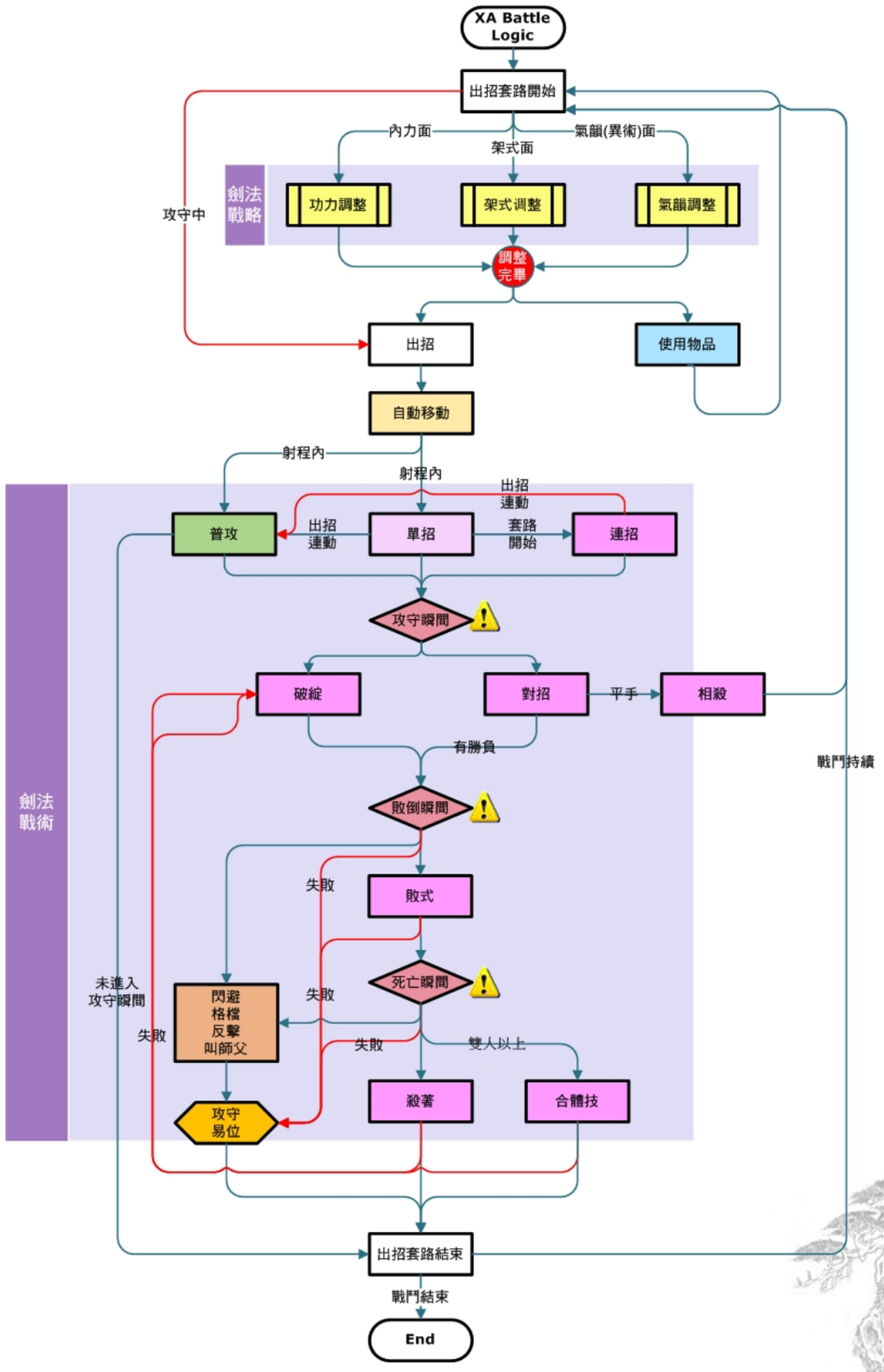
流星online

設計階段

關卡設計，目的為清楚每個環節要玩什麼



戰鬥.流程



設計階段

設計完備，會開始產生流程

設計階段

設計文件也會歸納為什麼這樣設計的理由

■ 捨棄 Sever 分流／傾向場景分流做法源由：

□ 首先，我們知道 Sever 分流只是個做法，所以我們並不是在思考「要」或「不要」做，不是在展示技術，而做法當然有優點也有缺點，所以我們立基點在於這做法對我們現在遊戲製作情況的影響，是否有幫助，是否值不值得需不需要，以下言論在這個共識前題下。

當我們正在思考眾多議題時，討論到之前的場景 PC 限制 300 人問題，我們知道，Sever 分流並不能解決此問題，因為並不能阻止玩家往某同一個分流的某場景跑，有人會說可以伺服器分流排隊，但我們到底要怎麼確切知道什麼時候哪個場景會不夠，需要開幾個分流才叫夠，為了幾個熱門或是練功場景不夠，開整個伺服器分流讓有些本來就很少人的場景變的更少了，就有幾個場景像是死城般，社群結構恐怕難以凝聚，因為我們絕對不會開到所謂最適當的分流數量，何況每個伺服器情況又不一樣。

而當我們正在思索這個問題時，也希望 Sever 同時上線人數在 3000 左右這樣的社群結構，討論出的一個做法是場景分流，簡單講就是讓玩家去決定哪個場景需要幾個，系統評斷標準在自動生成複製某個場景，當開始朝這個做法前進時，很顯然的，我們會不需要 Sever 分流這個做法，不需要兩種相似的作法，所以才捨棄，並不是因為 Sever 分流不能解決這個問題才捨棄。

為什麼要提同時上線人數 3000 這樣一個考量，因為如果我們同時上線人數目標只要 1000，根本不需要此種做法，當然如果一個場景能容納 800 up 也同樣不需要。

結論，這是一個動到企劃面非常大的作法，所以以下會寫出相關的新配套與需要變更的設計。

設計階段

設計文件的細節規範沒有一定，但條列式較優

■ 相關新配套與變更設計：

□ 新配套：

➢ **開景規則：企劃負責人：POSS　程式負責人：Max　　已確認**

✓ 定義：說明什麼情況下，需要將某場景開出分流，及相關規則。

✓ 場景最大數設定：需可單獨設定每場景的分流最大數。

✓ 新開場景保留時數：新開的場景，在(30)分鐘內，將不受關閉場景分流條件影響。

✓ 場景分流命名規則：

✧ Sever：Sever 上，現在後面都加個數字，不管有沒有第 2 個分流出現。舉例原本是叫燕京，改稱作　燕京 1，如有第 2 分流出現即　燕京 2，以此類推。

✧ Client：Client 上，在第 2 個分流出現之前，後面都沒有數字，即秀　燕京，如有第 2 以上分流出現，即加上數字改成　燕京 1 與燕京 2，以此類推。

✓ 場景分流人數資訊：分作三種，在跳景 UI 與手動切景 UI 時會用到。

✧ 擁擠：達到 PC 人數 240/300 = 80%時

✧ 普通：達到 PC 人數 150/300 = 50%時

✧ 良好：達到 PC 人數 90/300 = 30%時

✓ 開啟場景分流條件：

✧ 單一場景：達到 PC/NPC；150/300 = 50%時，開啟新場景分流。

✧ 復數場景：該場景有 2 個以上場景分流時，全部該場景的分流需同時達到 PC/NPC；150/300 = 50%，才開啟第 3 個以上的場景分流。

✧ 其中 150/300 = 50%，要可提供各場景可分別調整參數

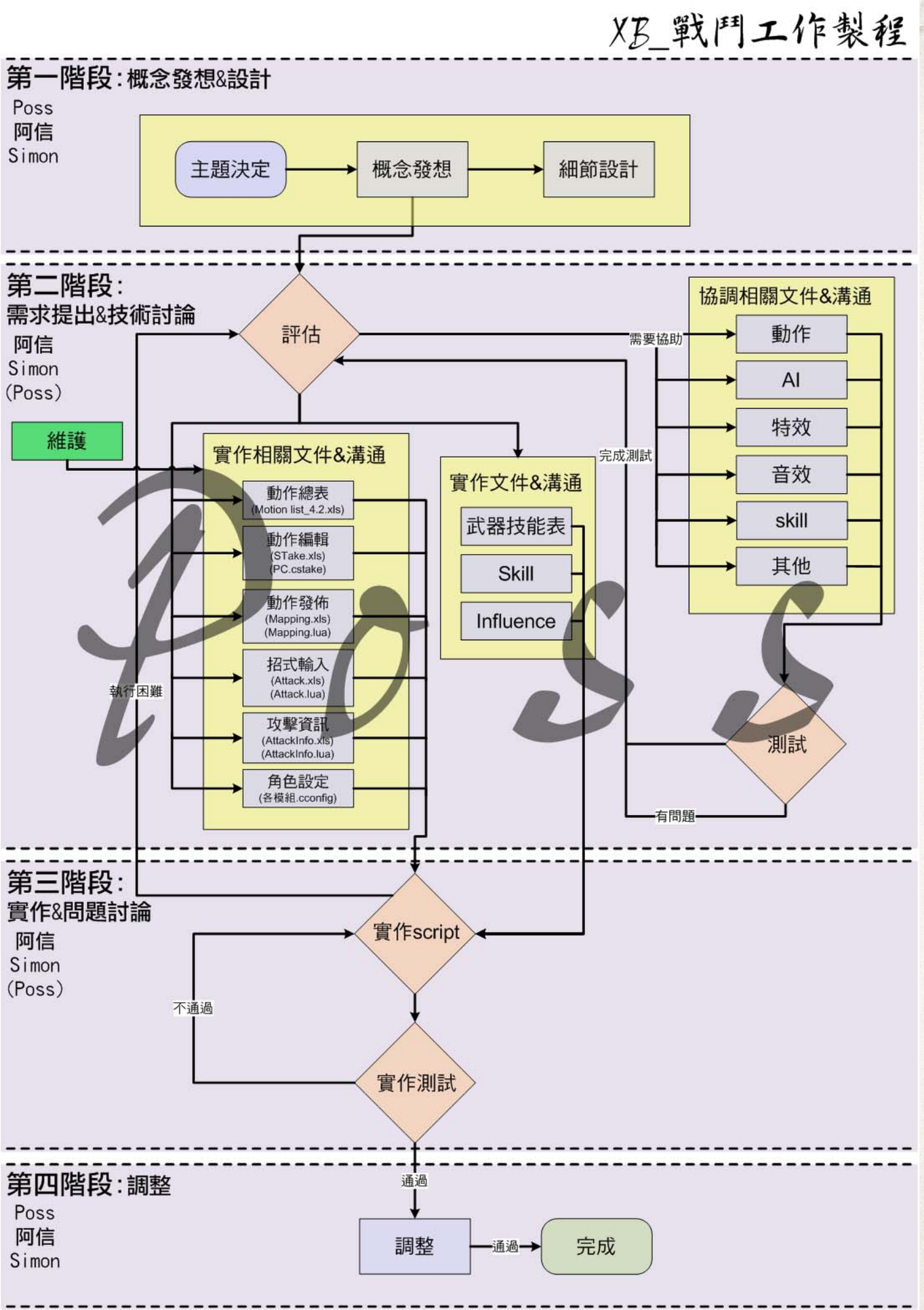
✓ 關閉場景分流條件：

✧ 在現實時間每天的(03:00)時，當某場景其中有兩個分流加起來不到 240/600 = 40%時，跑分流關閉流程，將在(10)分鐘後關閉。

✧ 合併方式：其中人數較低的 B 分流(舉例)會被合併到人數較多的 A 分流(舉例)。

✧ 傳送方式：如時間到，場景內還有玩家的話，將跑「跳景機制」流程，依造原來所

POSS

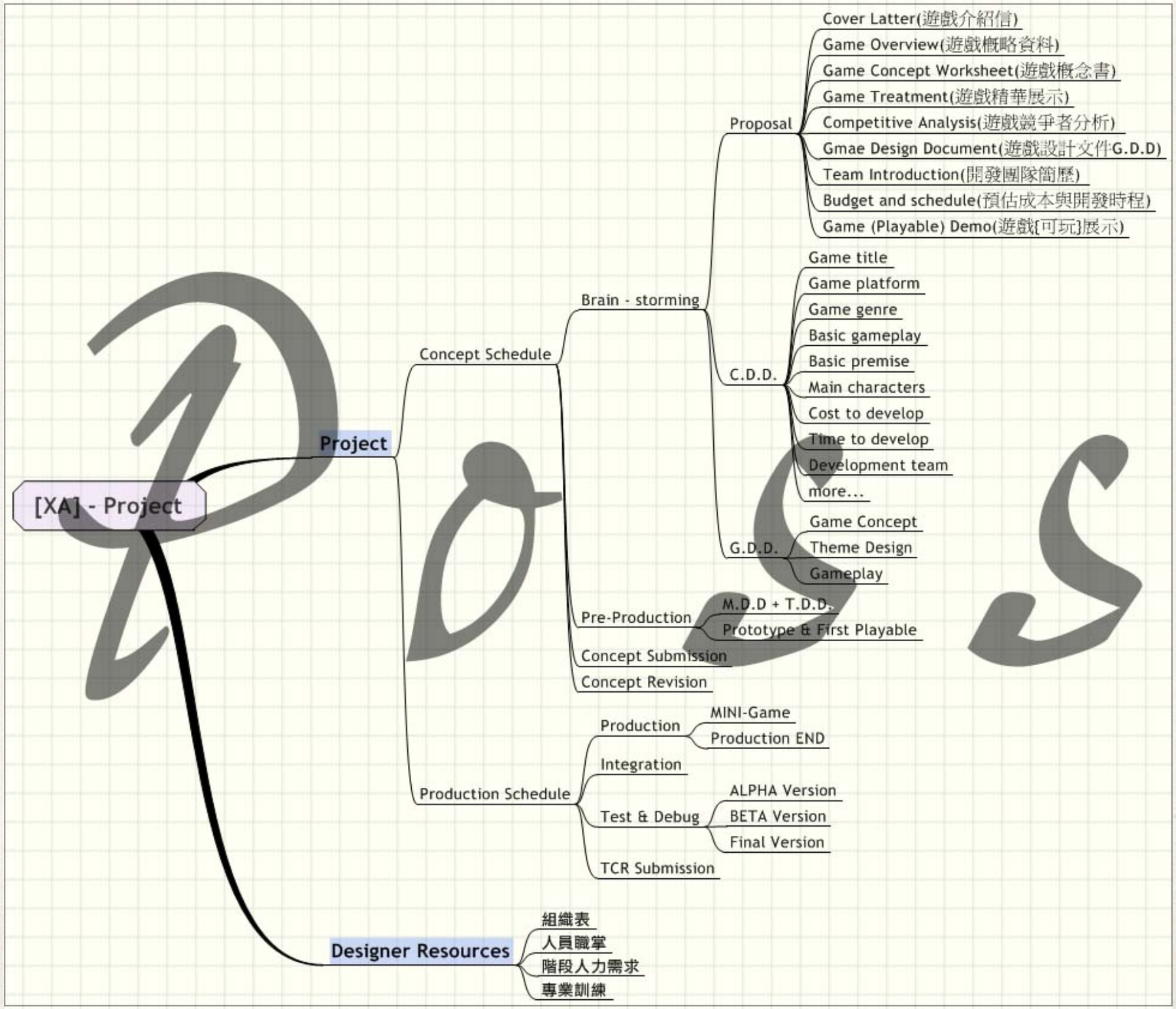


製作階段

依照團隊特性
調整出適合的製作流程

管理階段

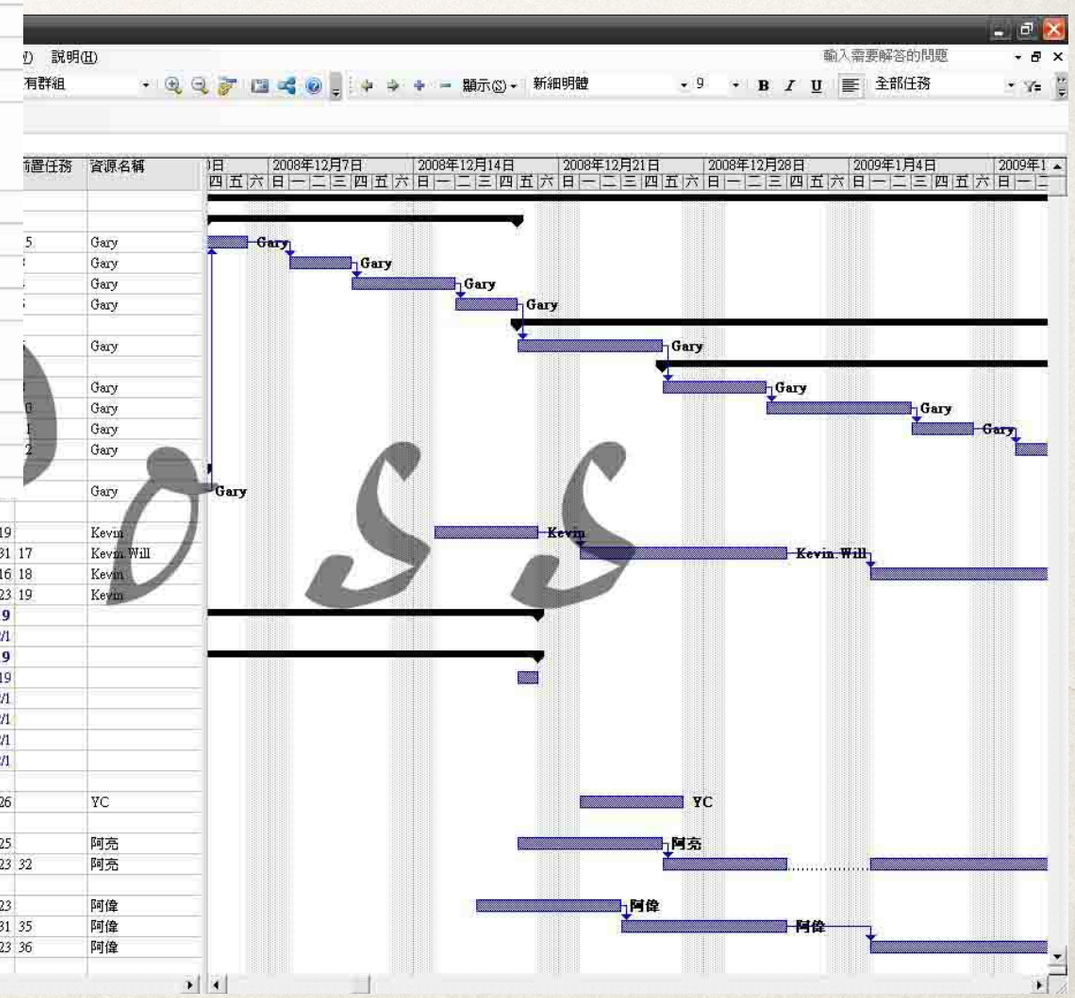
劃出大致需要的內容，目的是讓團隊有共識



管理階段

遊戲開發管理沒有一定方式，適時適所較重要

項目	規劃	設計	維護	進度	監督	程式	美術	完成度
Server 分區分流	Poss	Poss	Poss	Poss	-	Maxi / Bala	Rami	100%
防沉迷	Poss	Slite	Slite	Slite	Poss / Slite	Slite	-	100%
名冊	Poss	Poss	Poss	Poss	-	人傑	Rami	100%
好友	Poss	Poss	Poss	Poss	-	人傑	Rami	100%
Camera	Poss	Poss	Weber	Poss	Poss	Eric	-	100%
輸入法	Poss	Poss	Poss	Poss	-	SB	-	100%
操控	Poss	Poss	Poss	Poss	-	Slite		100%
PVP	Poss	Poss	Poss	Poss	-	Slite	-	99%
信件	Poss	Poss	Poss	Poss	-	Bala	Rami	99%
option	Poss	Poss	Poss	Poss	-	Dan / Triton	Rami	95%
組隊搜尋	Poss	Poss	Weber	Poss	Poss	人傑 / 馬驥	Rami	95%
Install	Poss	Poss	Weber	Poss	Poss	王剛 / 孫錦	Rami	95%
交通	Poss	Tide	Tide	Tide	Poss / Tide	Kenny	Rami	90%
組隊&陣營	Poss	Poss	Weber	Poss	Poss	人傑 / 馬驥	Rami	85%
對話頻道	Poss	Poss	Poss	Poss	-	人傑 / Triton	Rami	85%
地圖	Poss	Poss	Anly	Anly	Poss	Peter	Rami	85%
Help	Poss	Poss	Poss	Poss	-	王剛 / Nesta	Rami	85%
UI統籌	Poss	Poss / Anly	Anly	Anly	Poss	SB / Peter / Triton / Martin / Bala / 馬驥 / 崔興 / 林立	Rami	80%
Main flow	Poss	Poss	Weber	Poss	Poss	Maxi / Triton	Rami	80%
拍賣場	Poss	Poss	Finnegan	Poss	Poss / Finnegan	Triton	Rami	80%
幫會	Poss	Poss	張融	Poss	Poss	馬驥	Rami	80%
幫徽製作	Poss	Poss	張融	Poss	Poss	馬驥	Rami	80%
Gm tool	Poss	Poss	Poss	Poss	-	Gordan / SB / Nesta / Maxi / 王剛 / 孫錦	-	75%
Q&A	Poss	Poss / 大川	大川	Poss	Poss	林立	Rami	50%
情緒表情動作	Poss	Vico	Vico	Poss	Poss	Triton	Rami	30%
營運活動	Poss	-	-	-	-	-	-	5%
營運後台	Poss	-	-	-	-	-	-	5%



16							
17	任務模組化	5 工作日	97/12/15	97/12/19		Kevin	
18	技能,動作特效整合	8 工作日	97/12/22	97/12/31	17	Kevin, Will	
19	現階段DB整合	10 工作日	98/1/5	98/1/16	18	Kevin	
20	Script 調整	5 工作日	98/1/19	98/1/23	19	Kevin	
21	**Team Death Match**	*******	**97/12/1**	**97/12/19**			
22	死亡復活	1 工作日?	97/12/1	97/12/1			
23	**戰局腳本**	*******	**97/12/1**	**97/12/19**			
24	2 VS 2	1 工作日?	97/12/19	97/12/19			
25	5 VS 5	1 工作日?	97/12/1	97/12/1			
26	1 VS 1	1 工作日?	97/12/1	97/12/1			
27	死鬥	1 工作日?	97/12/1	97/12/1			
28	Lobby至session技能導入	1 工作日?	97/12/1	97/12/1			
29							
30	Game's room UI系統整合	5 工作日	97/12/22	97/12/26		YC	
31							
32	背包UI整合	5 工作日	97/12/19	97/12/25		阿亮	
33	3D Lobby NPC功能	19 工作日	97/12/26	98/1/23	32	阿亮	
34							
35	破壞物件功能(石頭,箱子)	5 工作日	97/12/17	97/12/23		阿偉	
36	招式,動作特效整合	6 工作日	97/12/24	97/12/31	35	阿偉	
37	操作,鎖定,走壁細節修整	15 工作日	98/1/5	98/1/23	36	阿偉	
38							