

# **Game planning – 08 奔馳寶馬**

2020

## Contents

1.0.	遊戲介紹.....	3
2.0.	遊戲流程圖.....	4
3.0.	介面流程圖.....	5
4.0.	Wireframe .....	6
5.0.	功能鍵說明.....	7
6.0.	主題風格.....	8
7.0.	音效需求.....	9
8.0.	成果展現.....	10

## 1.0. 遊戲介紹

### ◎遊戲介紹

奔馳寶馬是一款類似小瑪莉的跑車押注類遊戲。

玩家可以選擇一個或者多個圖標進行投注，遊戲開始後紅燈會開始轉動，幾圈以後紅燈會停下，紅燈所停位置就代表此次遊戲開獎結果。

### ◎遊戲說明

平常看到的會有模式大致分為兩種：

#### 1.八種標誌

四到八種汽車標誌，一種汽車標誌為一種下注區域，玩家可以在下注時間中選擇一個或多個自己喜歡的區域進行下注，遊戲開始後指標或是燈會開始轉動，幾圈後會停下，指標或是燈所停位置就是此次遊戲開獎結果。



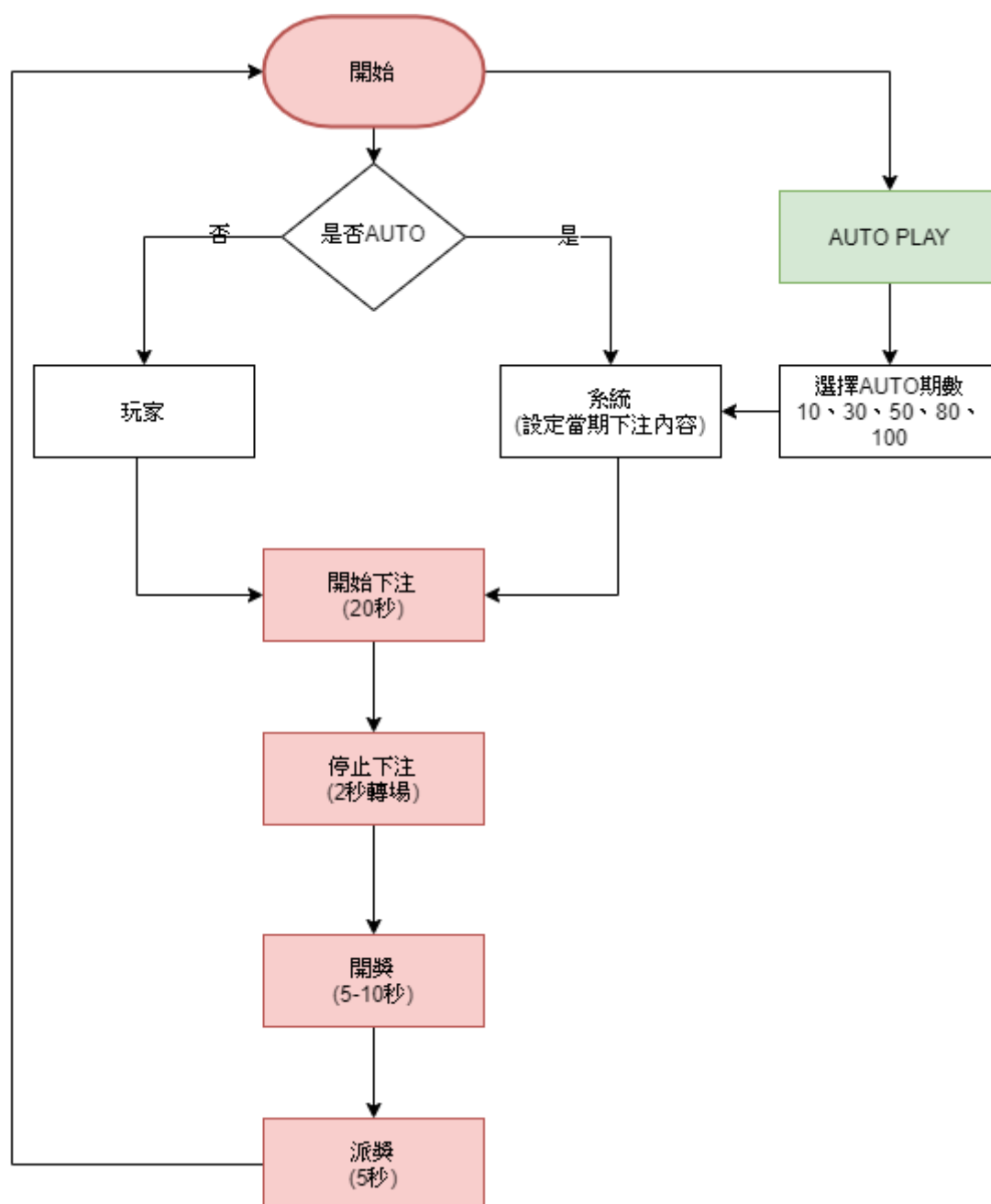
#### 2.顏色與大小

四種汽車標誌分成大小標誌或分成顏色的區域給玩家進行下注，玩家可以在下注時間中選擇一個或多個自己喜歡的區域進行下注，遊戲開始後指標或是燈會開始轉動，幾圈後會停下，指標或是燈所停位置就是此次遊戲開獎結果。

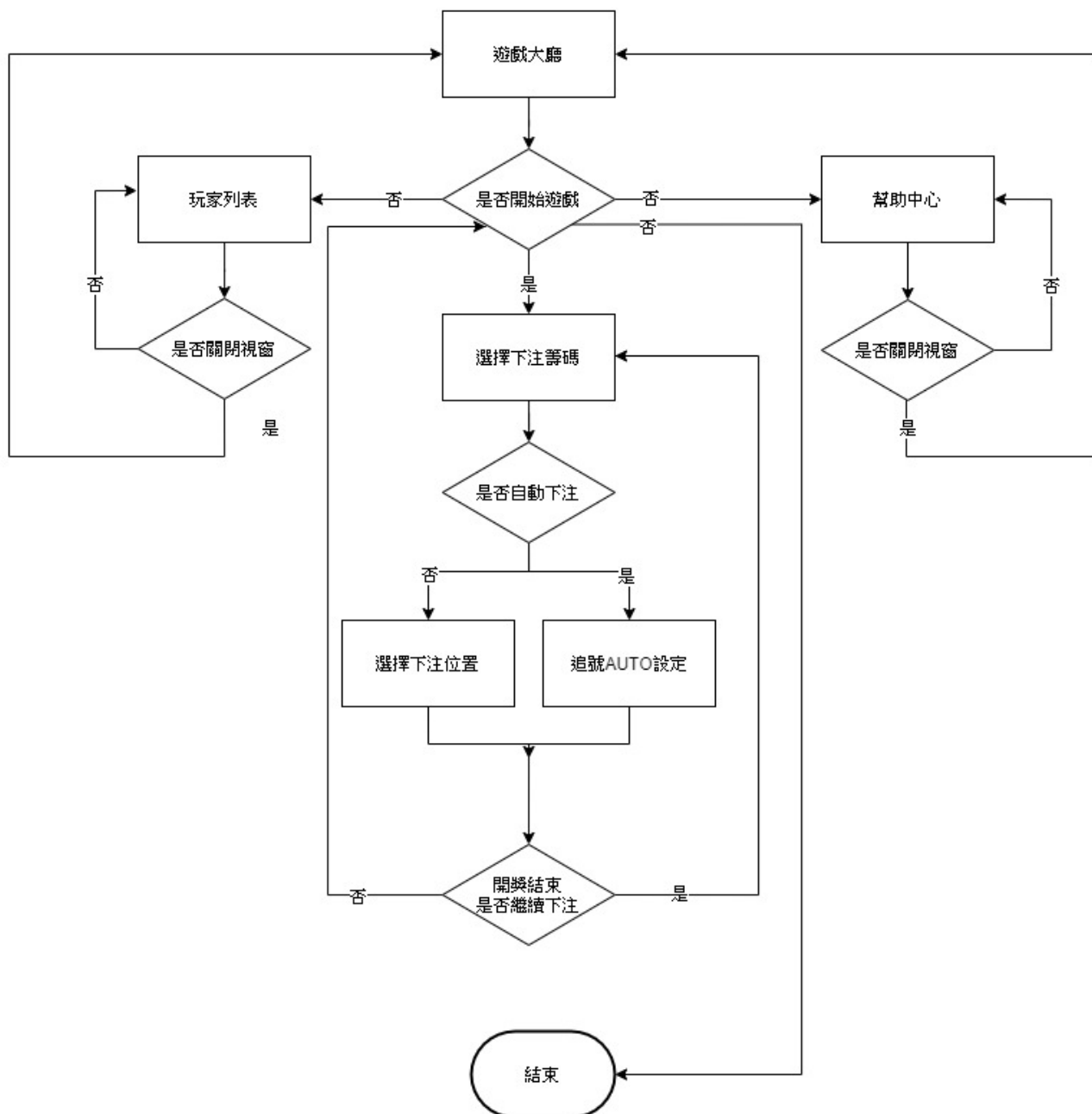
分大小(左圖)、分顏色(右圖)



## 2.0. 遊戲流程圖

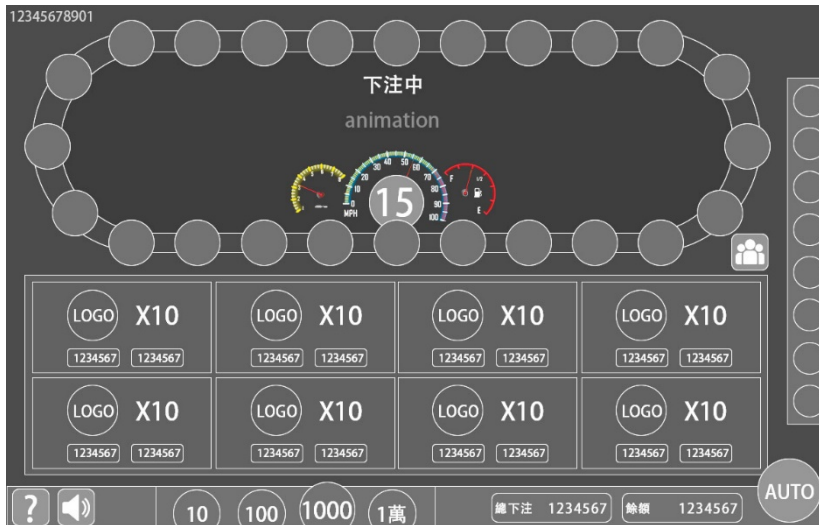


### 3.0. 介面流程圖



## 4.0. Wireframe

### ◎遊戲畫面



### ◎遊戲說明



### ◎操作說明





## 5.0. 功能鍵說明



### ◎續投功能

方式一  
紀錄上一次下注資訊，可在任一場，進行多次下注。



方式二  
類似追號，當點擊續投 50 次(舉例)，則下期“續押”鍵自動上鎖。



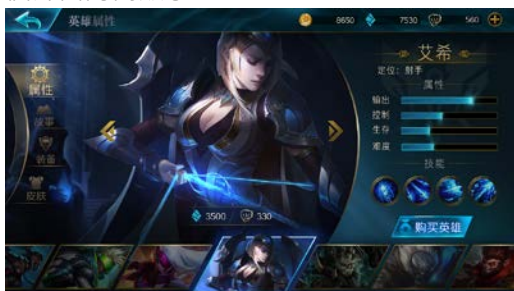
## ◎提示窗整理

玩家選位	注區下注	<p>餘額確認</p> <p>(A)足額，成功點擊注區</p> <p>(B)不足，顯示<b>餘額不足</b>提示文字</p>
	追號	<p>(A)足額，成功點擊注區</p> <p>(B)不足，顯示<b>遊戲幣不足，續押失敗，請充值後重試</b></p> <p><b>(需點確定才能關掉提示窗)</b></p>
開獎	開獎倒數	點擊任何注區將顯示 <b>非下注狀態，請等待</b>
派彩	注區	點擊任何注區將顯示 <b>非下注狀態，請等待</b>
	派彩結果	僅在畫面右下個資顯示結算的正負金額

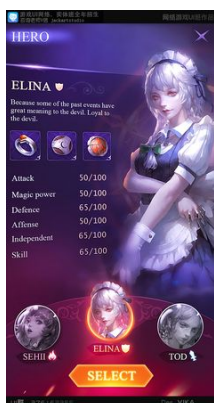
## 6.0. 主題風格

### ◎背景風格

底色採冷色系，偏暗藍或暗紫，可部分增加材質(EX:如有下注桌則可將下注桌上增加上皮革材質)，提升整個介面的高級感。



- 重點區域使用對比的金橘色(重點區域即使用者需注意的 UI ,EX:立即下注按鈕)





## 7.0. 音效需求

項次	項目名稱	屬性	註釋
下注頁			
1	背景音樂_下注	音樂	參考跑跑卡丁車_城鎮音效
2	點擊聲(介面任意按鈕聲)	音效	(套用既有音效包)
3	壓注聲(籌碼堆疊聲)	音效	
4	倒數 321	音效	
5	停止下注	音效	
開獎頁			
1	背景音樂_遊戲	音樂	
2	遊戲開始_光格跑圈聲	音效	(套用既有音效包)
3	開獎_引擎聲	音效	
4	贏獎_派彩音	音效	(套用既有音效包)
過場頁			
1	開始下注	人聲	

## 8.0. 成果展現

### ◎遊戲畫面



### ◎說明頁面

