

開圖資料

版本: 2013.09.17

1. 開圖風格

稍微有點水墨感、線條簡單，線條結構不要太複雜。

可以延展(stretch)的圖檔類型線條單純就好，直線方面可以不用強求水墨風格，可以將水墨表現在上下左右四個角落，以免延展後水墨線條斷層不自然。

整體風格參考圖：





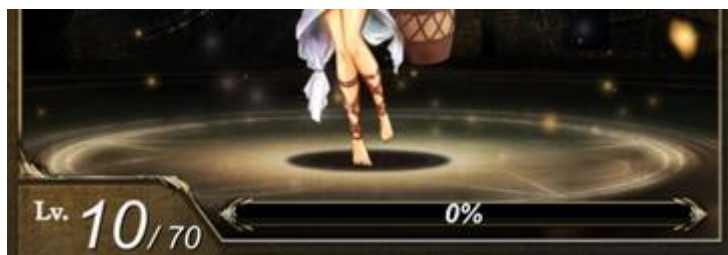
2. 圖檔格式

解析度	圖檔格式
預設 1280*768(16:9) 解析度去做繪製	16bit (會用到漸層 ALPHA), PNG

※ 介面示意圖參考此文件的相關附檔。

※ 繪製 UI 元件為主，除了以下幾個 UI 需要拼湊出完整的介面來評估協調程度，其餘的介面拼湊出元件圖就好。

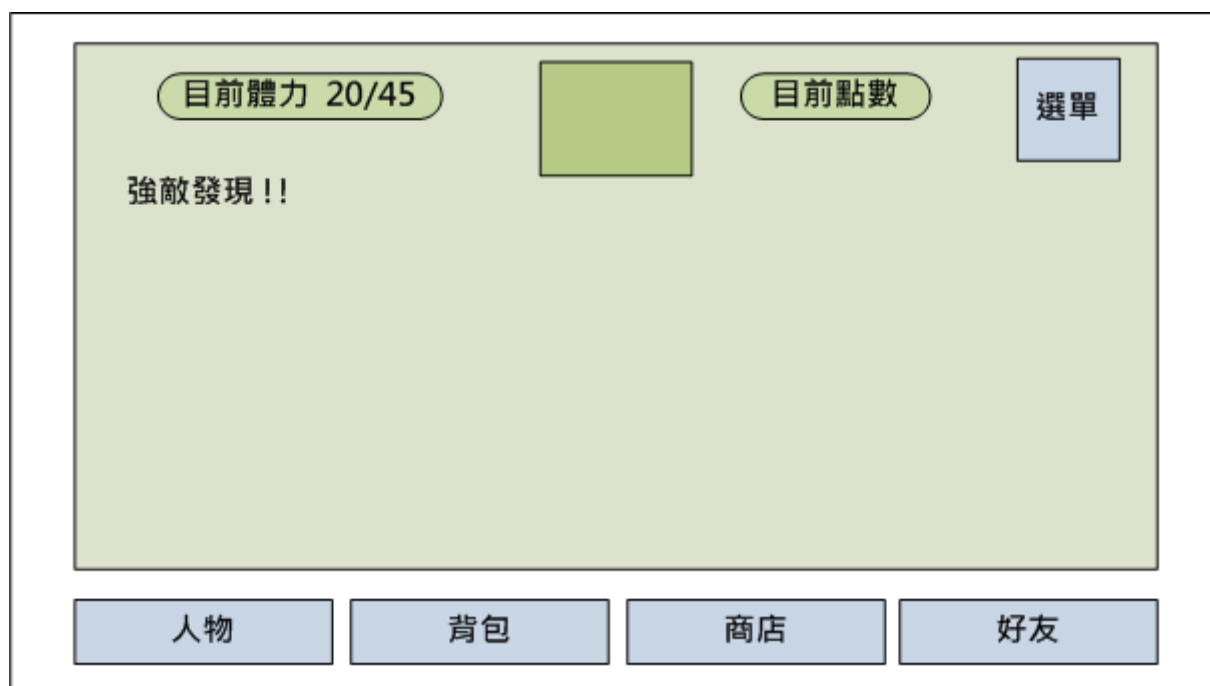
※ 各 UI 元件之間不要做形狀特殊的底圖，因為 UI 排版會依照解析度動態調整



例如這樣就是有形狀特殊的底圖，版面難以更改

3. 需要完整拼湊出的 UI

3.1 主介面



※ 人物、背包... 等按鈕的「內容」，文字是程式處理，但是偏左要附帶 ICON 圖。

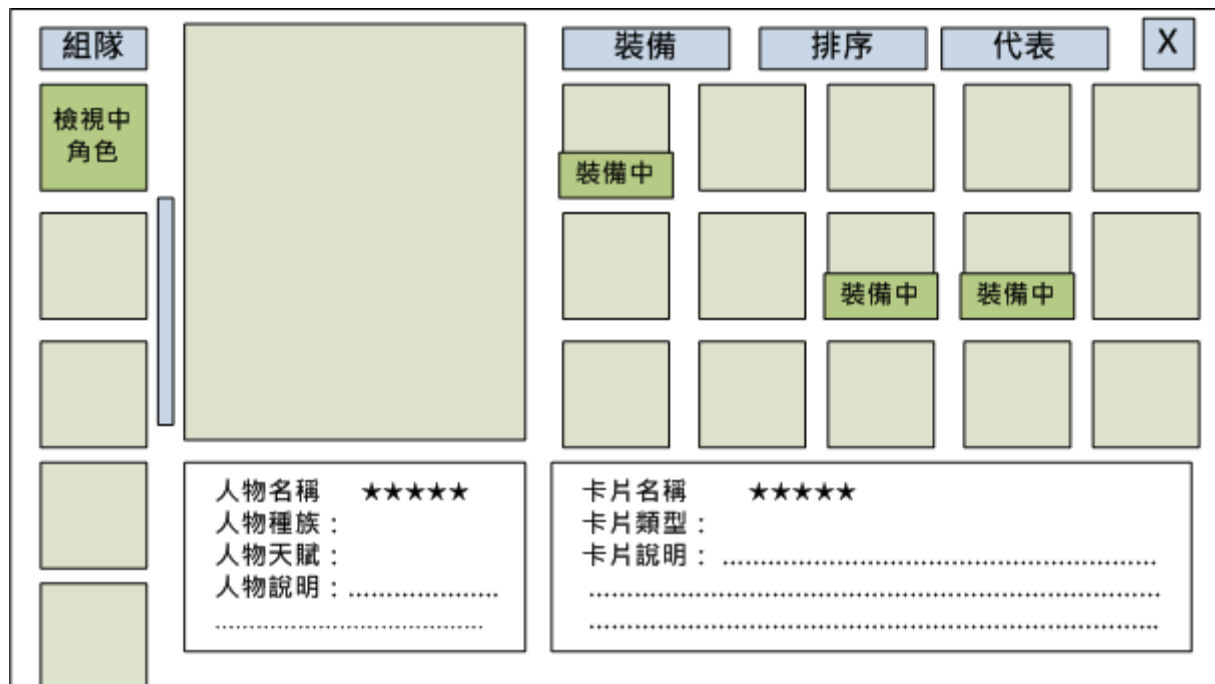
※ 後方綠色為遊戲「世界地圖」，也需繪製。(僅此一張，不會換大地圖)

※ 右上方為 功能導向的 icon 按鈕，大小與其它頁面的 [X] 需要相同

※ 中間上方為 角色頭像，使用角色 邊框元件。

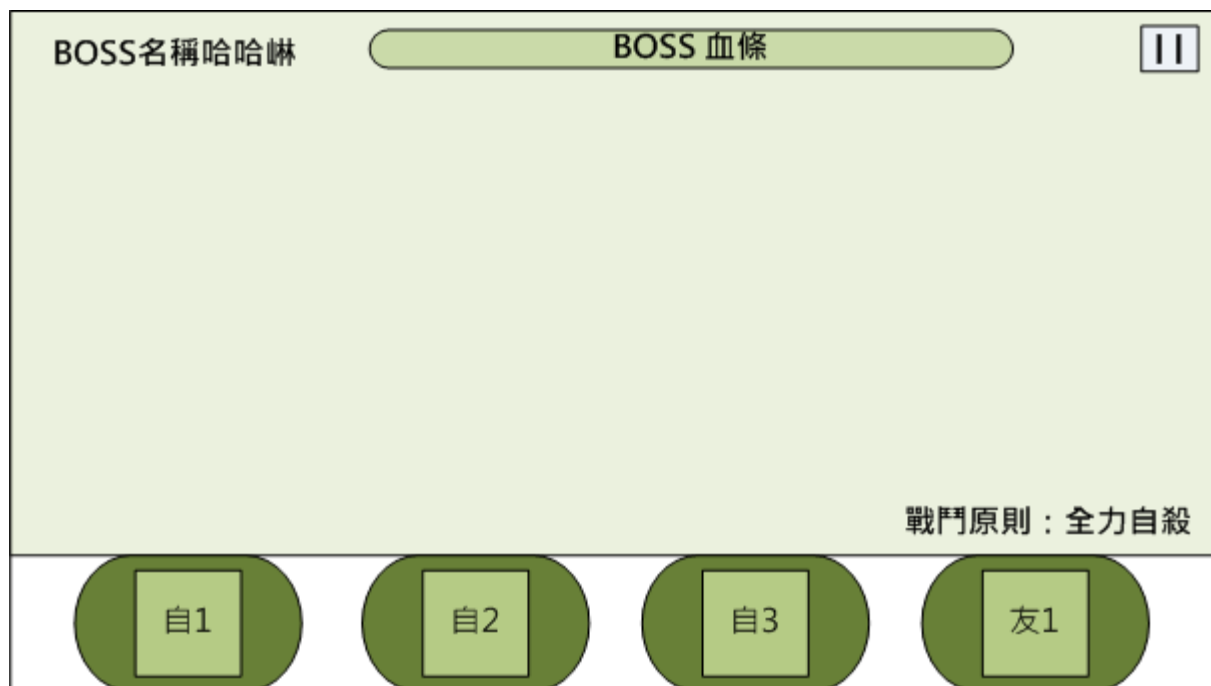
※ 體力區主要使用 bar 條，目前點數區，主要使用顯示文字用的邊框。外加一個金幣 ICON
其餘交由 ART 發揮

3.2 人物總覽畫面



- ※ 這個版面主要是看排起來會不會太擁擠
- ※ 文字的部份主要還是程式處理
- ※ 左方都是人物圖邊框，右方都是技能圖邊框
- ※ 左方描述區上方的是人物展示區，這區可以不用處理，主要是顯示「戰鬥場景圖」+「人物紙娃娃」看看畫面整體感覺。

3.3 戰鬥指令



- ※ 下方的深綠色區塊是血條，淡綠色為人物圖邊框。

4. 元件圖

以下圖片若沒有特別說明，都只是「示意圖」，不是真的要畫該種風格

4.1 血條圖



三格圖：依照左、中、右分三等份，做成可以 stretch 的形式

估計圖片數量：3 pics

4.2 卡片星星圖

表示星數的圖，不要真的是星星，做成丸或者豆的感覺。



估計圖片數量：1 pics

4.3 右上功能圖



(此圖中間 x 符合 ui 風格)

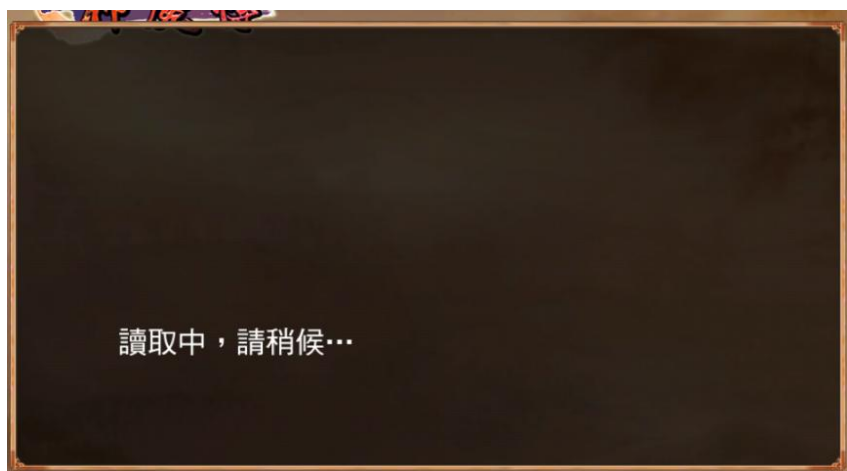
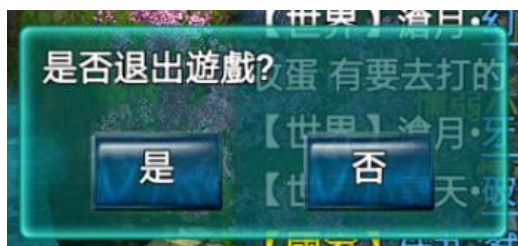


右上角的功能圖，有「暫停」，像一個 X 的「關閉」，還有顯示很多方格的「選單」。

按鈕大小要一樣。

估計圖片數量：3 pics

4.4 通用訊息框



做成 9 宮格(左上、左下、右上、右下、上、下、左、右、中)的通用訊息框，線條不要太複雜，不需要半透明。

估計圖片數量：9 pics

4.5 通用文字顯示區塊 1 - 深刻痕



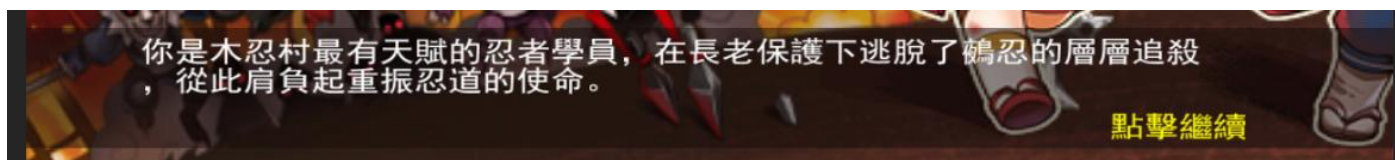
凸顯這一區是某個顯示區塊的底圖。沒有明顯的邊框。

希望可以做成不帶顏色，只有漸層 ALPHA 的形式。如果真的不好做再考慮固定底色

做成 9 宮格(左上、左下、右上、右下、上、下、左、右、中)的通用訊息框。

估計圖片數量：9 pics

4.6 通用文字顯示區塊 2 - 淺刻痕



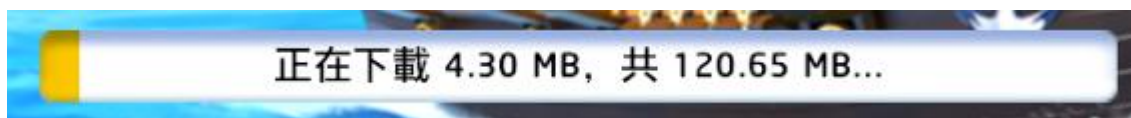
顏色較淺，周圍沒有明顯漸層。

與通用文字顯示區塊一樣。希望可以做成不帶顏色，只有漸層 ALPHA 的形式。

做成 9 宮格(左上、左下、右上、右下、上、下、左、右、中)的通用訊息框。

估計圖片數量：9 pics

4.7 數值條 - 通用 (BAR 條)

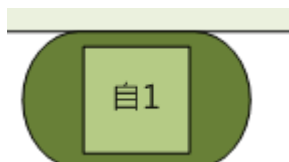


做成 3 宮格(左、右、中)。讀取條、經驗條用

顏色：黃色系、暗綠色系、暗紅色系

估計圖片數量：3*3 pics

4.8 人物血條



需要精準的做到，比角色 ICON 稍大

顏色：黃色系、暗綠色系、暗紅色系

估計圖片數量：3 pics

4.9 通用按鈕



線框不要太複雜，邊緣要有弧度，不要是直角。

做成 9 宮格(左上、左下、右上、右下、上、下、左、右、中)的通用訊息框，線條不要太複雜，不需要半透明。

顏色：可暗的顏色 (偏亮)、不可按的顏色 (偏暗)

估計圖片數量：9*3 pics

4.10 選擇用元件

形式	示意圖	切割	開關圖各一張
Check box		N	Y
Radio box		N	Y
Scroll bar		N	N
Combo box 下拉式選單		N	很多張

4.11 圖示 + 按鈕複合型 (icon + button)

盡量方形為主

		 
 	 	
返回		
 	 	
(這種簡單明瞭的不錯)		
 		

4.12 泛用型圖示

偏小

		
表示卡片互相合成	表示合成結果	警示 (紅色 & 黃色)
		
請注意這裡唷	表示一個卷軸	有對話
	一張卡片 icon	 
一個寶袋 icon		數字提示用小底圖

4.13 輸入框

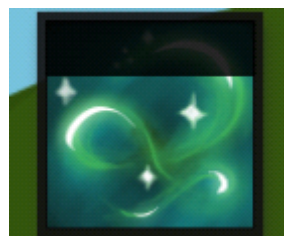
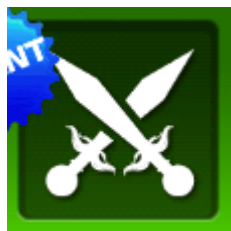


三宮格

估計圖片數量：3 pics

4.14 技能型卡片用邊框

給技能卡片用的邊框，線條也是簡單為主，偏方形

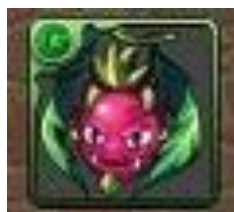
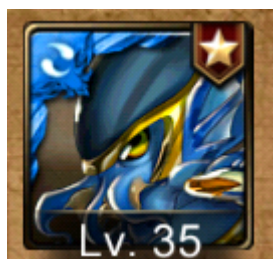


做成 9 宮格(左上、左下、右上、右下、上、下、左、右、中)的邊框，線條不要太複雜，不需要半透明。

估計圖片數量：9 pics

4.14 角色用邊框

給卡片用的邊框，線條也是簡單為主，偏方形，要與技能卡片有區別



做成 9 宮格(左上、左下、右上、右下、上、下、左、右、中)的邊框，線條不要太複雜，不需要半透明。

估計圖片數量：9 pics

4.15 Title 頁面標題用

預設顯示頁面標題用的 底圖，不用畫字，放得下 2~4 個大字就好



估計圖片數量：1 pics

4.16 顯示 sub title 文字用地圖



簡單的水墨線條就

依照能放 2、4、8 個字畫 3 張

估計圖片數量：3 pics

4.17 功能表 ICON



用簡易的 ICON 畫出功能表，每個 ICON 按鈕請方形為主。

注意各 ICON 按鈕 不能緊貼而且是各自獨立，需要考慮字放在哪裡的問題，不過字會用程式字，不用繪製。

「人物」、「背包」、「商店」、「好友」

估計圖片數量：4 pics

5. 世界地圖

主畫面用場景圖。感覺大概像 TOS 地圖的樣子。



畫面細節需要再討論，場景目前有以下。

關卡名稱	說明	子關卡	強度
妖怪村	最初階的關卡，平靜的小村裡很多村民都變成了妖怪。	5	★☆☆☆☆
靈山	靈氣很重的深山，有許多鬼怪，或者變異生物。	8	★★☆☆☆
鬼島	長得很像台灣，但是裡面大多是雙角的日本鬼。	6	★★☆☆☆
鬼島中心城	鬼島的中心城堡，武士與道士居多。	8	★★★☆☆
雪櫻之國	下著雪和櫻花的國度。	8	★★★★☆☆
中國城	中國將士與民間鬼怪出現之地	10	★★★★★☆☆

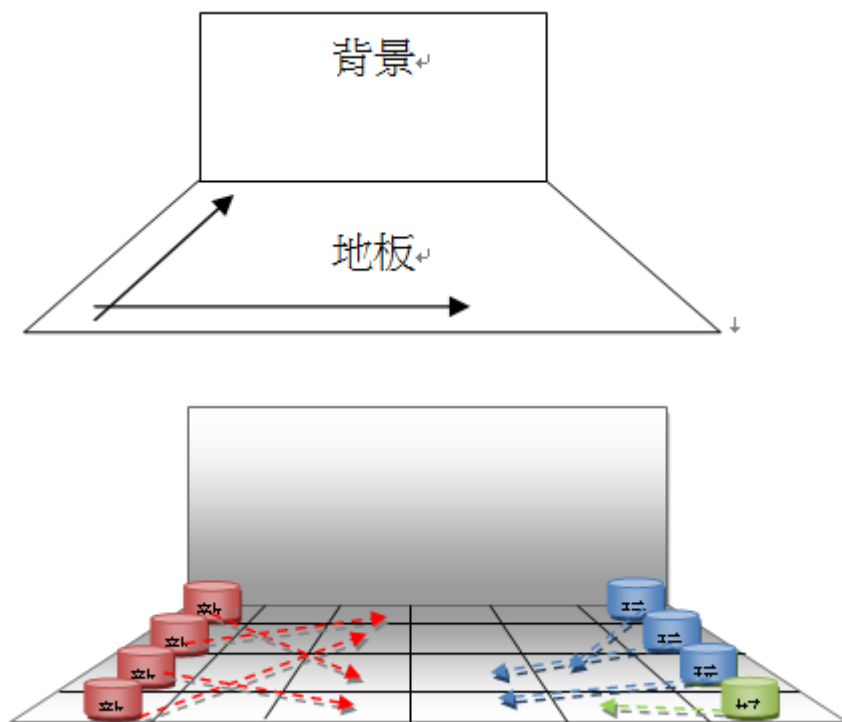
6. 場景圖

分為兩個部份。

A.進入該場景戰鬥中的背景圖。

B.進入該場景行走中的背景圖。

6.1 戰鬥大概像這個形式



因此需要畫兩張圖，背景 + 地板。

6.2 場景行走的圖

場景行走的圖也分為，背景 + 地板。只是背景的部分需要可以無限接續連播。

例如場景有三張圖

村莊 - 第一張場景圖	村莊 -第二張場景圖	村莊 -第三張場景圖
畫面中所有線條 的右側 與第 2 張場景圖的左側接縫後沒有違和感。	畫面中所有線條 的右側 與第 3 張場景圖的左側接縫後沒有違和感。	畫面中所有線條 的右側 與第 1 張場景圖的左側接縫後沒有違和感。
畫面中所有線條 的左側 與第 3 張場景圖的右側接縫後沒有違和感。	畫面中所有線條 的左側 與第 1 張場景圖的右側接縫後沒有違和感。	畫面中所有線條 的左側 與第 2 張場景圖的右側接縫後沒有違和感。

7. 技能 ICON 圖

放在技能卡片邊框內的 icon 圖，粗估有 6x 個。

依照開出來的技能資料逐一繪製。

8. 造型裝備 ICON 圖

造型裝備的 icon 圖，粗估有 6x 個。

依照 Avatar 美術繪製出來的 圖片形式，逐一繪製。