1. **簡介(Introduction )**

「一寸國」的忍者們，只有一寸高，像顆豆子一樣，所以稱為「忍豆」。忍豆們一直透過嚴格的修行，來精進自己的忍術。一寸國忍者里的忍者們有著強大的速讀能力，能夠透過忍術卷軸施放高階忍術，「一寸國忍者的手上只要有卷軸，誰都沒有辦法殺他！」，這個能力的代價就是沒辦法學會卷軸裡的忍術，所以一定要隨身帶著卷軸才行。

然而傳聞著高階的作戰忍術的捲軸，散落在世界各地的妖怪島上，忍豆們不斷的偵查、執行任務，就是為了獲得更多忍術奧義，成為百萬忍豆王。

現在... 他們即將前往最凶狠的鬼島...

1. **基本資料 (Profile )**

* 遊戲類型: 卡牌角色扮演遊戲
* 遊戲模式: 卡片收集 + 合力作戰
* 玩家人數: 一般任務(1人)、合作任務(1~無限人)
* 目標玩家: 6～30歲，喜歡忍者題材、卡片收集的玩家。
* 目標平台: 行動平台(Mobile , Android + IOS)

1. **設計核心 (Core Value )**

**A. 隨機探索**

* + 沒有固定關卡的束縛，能夠自由的進行遊戲
  + 具有社群要素，需要用通力合作的方式開啟寶物，或者擊退敵人
  + 探索具有隨機性，讓玩家期待即將出現的事件

**B. AI戰鬥**

* + 沒有複雜的戰鬥操作，玩家簡單的決定何時施放技能，上手容易。
  + 角色身上的卡片組合影響戰鬥結果，具有足夠的策略性
  + 奧義技能發動簡單，具有十足的畫面效果

**C. 技能卡片**

* + 具有足夠的「收集」要素，不斷的加強自己的卡牌陣容
  + 卡牌能夠「合成」，提升等級，讓收集到的低等卡片也能發揮作用
  + 奧義技能發動簡單，光影精彩，具有十足的畫面效果
  + 卡牌不如市面上的其他原畫師為主遊戲，著重在技能表現為主，卡片上就能窺見技能展示

1. **遊戲設計 (Game Design )**

**A. 簡化遊戲玩法**

* + 等級：無
  + 金錢：無
  + 忍者角色：一開始1隻（或一開始就3隻），隨著 遊戲進行取得有屬性加成的角色
  + 忍者角色屬性：只有對技能加成型的屬性（攻擊力上昇、近距離攻擊力上昇）
  + 裝備：只有造型裝備，分為頭飾造型與衣服造型

造型包含加成型數值，例：1％攻擊力，同造型可會有不同的能力加成

**B. 遊戲關卡** 2013.08.13 修改

* + 沒有制式化的遊戲關卡，玩家必須在不同特色的場景上施行偵察任務
  + 各個關卡場景具有不同的寶箱、怪物強度、稀有怪出現機率
  + 各個關卡有各自的場景劇情，玩家不限定在遊戲階段必須先進行哪個關卡，自由度高
  + 搭配自由化的關卡系統，我們會加入「**成就系統**」，有成就介面，來連結關卡的進行進度
  + 開通新的關卡需要達到某些特殊條件，也就是需要達成 N 種「**成就**」後開通關卡
  + 關卡的出現有以下幾種方式。

|  |  |
| --- | --- |
| **出現類型** | **說明** |
| 活動關卡 | 限時關卡，例如 N 月 N 號到N 月 N 號開放此關卡，會掉落特殊卡片或裝備 |
| 制式關卡 | 沒有時間限制的關卡，劇情出現在此類關卡。 |

* + 關卡偵查會出現以下幾種狀況。

|  |  |
| --- | --- |
| **偵查結果** | **說明** |
| 寶箱 | 偵查到一個寶箱，會獲得道具、裝備、或卡片。 |
| 戰鬥 | 發現敵人，直接進入戰鬥，可能是一般戰鬥NPC或者BOSS戰鬥NPC |
| 劇情 | 觸發一個劇情，該劇情會記錄一筆資料在玩家帳號資料上。 |

* + 寶箱、戰鬥、劇情三種結果，可能會達成一個「成就」。
  + 一個已開通的關卡包含資訊如下所示。

|  |  |
| --- | --- |
| 關卡名稱 ex: 妖怪村 - 1   |  | | --- | | 關卡代表圖片 |   關卡說明：xxxxxxxxxxxxxx  已取得成就 %  (點擊顯示該關卡取得之成就) |

* + 一個未開通的關卡包含資訊如下所示。

|  |  |
| --- | --- |
| 關卡名稱 ex: 靈山 - 1   |  | | --- | | 關卡代表圖片 |   關卡說明：xxxxxxxxxxxxxx  關卡開啟進度 %  (點擊顯示該關卡開啟條件) |

**C. 偵察任務**

* + 場景偵查(探索)中會消耗體力，每前進一格會遇到一次隨機事件
  + 偵察過程可能會遇到敵人，花費體力戰鬥，擊敗後可獲得技能書
  + 偵察過程可能會遇到稀有目標，花費體力戰鬥，設定為需要多次才能擊敗，被目標打倒之後會保留目標的hp，下次接著打，好友也可以攻擊目標，擊敗後有加入戰鬥的都可獲得較高級的
  + 偵察過程會發現上鎖的寶箱，需要花費體力來開鎖，可獲得技能書或其他物品



範例圖：獲得寶箱

**D. 體力設定**

* + 目標為可以讓玩家連續玩30到60分鐘左右，體力回復間隔約一小時
  + 以一點可以戰鬥一次，一次約3～5分鐘，回復一點要6分鐘，上限10點，加上寶箱設定，機率訂為60%遇敵，可連續戰鬥約13次，34分鐘
  + 考慮到會有睡眠時間6～8小時，所以增加體力回復上限為200%不過100%以後回復時間延長
  + 體力10～20，回復一點要30分鐘回到滿要300分鐘，可連續戰鬥約10次，18分鐘  
    偵察過程可能會遇到敵人，花費體力戰鬥，擊敗後可獲得技能書

**E. 戰鬥模式**

* + 上場人數四人，三個自己的單位，一個自選好友的單位，無好友則設定預設的npc，hp獨立
  + 上場角色依據「身上所裝備的特殊卡牌」可以發動技能，對應燈號會發亮提示
  + 戰鬥操作簡單化，一般技能依照普通攻擊機率發動，特殊技能才交由玩家手動
  + 可以使用協助作戰好友的技能以及 Buff
  + 協助作戰的好友可以獲得額外的好友獎勵
  + 一般技能攻擊有冷卻時間(Cooldown)
  + 特殊技能攻擊有各自的冷卻時間(Cooldown)

AI自動戰鬥，加上簡易的戰術指令，決定的AI的行為方向  
在二維方向移動，有景深的場景上（如三國群英傳的戰鬥模式）  
  
開始配置為敵人在右，玩家在左邊的方式  
（背景由多層圖片組成，底圖、山、樹之類的一層一層組成）  
依情況可以增加左右新增敵人或是中間突然出現等模式

地板

背景



範例圖：聖龍戰記

例：基本出現，固定玩家x2 好友x1，敵人可以一隻以上（4隻是範例）  
場上劃分為數格，移動時以格子為準，可以避免重疊太混亂及單一技能沒有打到玩家預期的目標的情況

玩家1

玩家2

玩家3

好友1

敵

敵

敵

敵

單位的移動是兩方向自由移動

玩家1

玩家2

玩家3

好友1

敵

敵

敵

敵

如果關卡難度高的時候，可能會有大量的敵人，主要考慮到效能所以分批出現  
可以在做一些變化來營造效果

例：新增敵人從兩邊出現表現成被包圍的感覺，也可以做成一開始就被包圍

玩家1

玩家2

好友1

玩家3

敵

敵

敵

敵

敵

敵

例：如下圖，新增的敵人隨機在場上出現，表現成被奇襲的感覺

玩家1

玩家2

好友1

玩家3

敵

敵

敵

敵

敵

敵

* + **AI種類，分兩個部份** 2013.08.13 加入

攻擊行為

突擊：前進攻擊

狙擊：在攻擊射程內與敵人保持距離

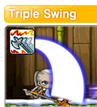
迴避：遠離敵人，可能會完全不攻擊

目標選擇

最近目標、血量最少、血量最多、強敵優先、雜魚優先

**F.1 技能系統**

* + 所有技能皆以卡牌方式呈現。由於沒有原畫師的美術功力加持，直接用「人物施展該技能」的畫面強調卡片魅力。如下圖範例

 → 一張技能卡片

* + 技能分類：主動（普通攻擊時機率性發動）、被動（數值上昇、防御效果）、特殊技能(武器卡中附加)
  + 主動被動各可裝備2個、特殊技能一個(武器卡中附加)，裝備後還是可以正常的強化。
  + 技能數值：

攻擊力、攻擊次數、發動機率  
爆擊率：主要是增加戰鬥的隨機性，戰力五五波的情況下，可能會有勝有負  
威力（攻擊力 \* 攻擊次數 \* 發動機率）：簡化攻防公式，可以減少敵人造成的傷害，類似七龍珠戰鬥力的設定

* + 異常狀態：

某些技能可以造成異常狀態，同爆擊率是為了增加戰鬥的隨機性，以及提供戰術性的操作和增加技能間的差異性

* + 技能分級（暫定）： 2013.08.09 加入

由技能的記載物來分四個品質(筆記) 上限等級3  
(操作手冊或指南書) 上限等級5  
(技能書、技術書) 上限等級8  
(忍術或忍法卷軸、奧義書、傳書) 上限等級10

* + 強化：相同技能書二合一上昇一級  
    例  
    手裏劍投擲筆記x2→手裏劍投擲筆記☆  
    手裏劍投擲筆記☆x2→手裏劍投擲筆記☆☆
  + 合成：

主要會以A+B=1/2AB，這種方式來做處理，因為兩個技能合成變成另一個完全不相干的技能會很奇怪，不過因為這樣數量會很少，所以會要加上某種程度的變化比較能增加技能的數量  
例：弱點攻擊+飛道具投擲 = 弱點投擲

* + 以一點可以戰鬥一次，一次約3～5分鐘，回復一點要6分鐘，上限10點，加上寶箱設定，機率訂為60%遇敵，可連續戰鬥約13次，34分鐘
  + 考慮到會有睡眠時間6～8小時，所以增加體力回復上限為200%不過100%以後回復時間延長
  + 體力10～20，回復一點要30分鐘回到滿要300分鐘，可連續戰鬥約10次，18分鐘  
    偵察過程可能會遇到敵人，花費體力戰鬥，擊敗後可獲得技能書

**F.2 技能系統 - 卡片類型** 2013.08.09 加入

* + 卡牌有以下幾種類型

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **類型** | **說明** | **發動方式** | **稀有程度** |
| 主動技能卡 | 可以施展主動技能，例如：暗殺 | 經由AI於技能cooldown結束後機率性觸發。 | 低 |
| 被動技能卡 | 附加被動技能屬性，例如：ATK + 20 | 常駐型不用觸發 | 中 |
| 武器卡 | 附加被動技能屬性，例如：ATK + 20  可以施展主動奧義技能，例如：秘術暗殺 | 玩家手動點擊武器附帶之奧義後觸發 | 高 |

**F.3技能系統 - 卡片取得途徑** 2013.08.09 加入

* + 卡牌有以下幾種取得途徑

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **途徑** | **說明** | **卡片稀有程度** |
| 創建帳號後獲得 | 就是玩家入門的初始卡片 | 低~中 |
| 推薦名單獎勵 | 推薦其他好友進入遊戲後可以獲得 | 高 |
| 偵察任務一般寶箱 | 偵察任務中會出現的隨機寶箱中獲得。 | 低 |
| 偵察任務特殊寶箱 | 偵察任務中會出現的隨機寶箱中獲得。 | 中~高 |
| BOSS戰中獲得 | 參與BOSS戰後的獎勵會獲得。 | 高 |
| 友情點數卡包 | 使用友情點數抽取卡片包會獲得 | 低~中 |
| 課金卡包 | 課金後使用點數抽取卡片包 | 高 |
| 每日登入獎勵 | 登入獎勵有時候會送卡片 | 高 |

**G. 好友機制**

* + 可以加入其他玩家為好友，好友名單上限50人，可經由商城擴充
  + 好友可以協助玩家戰鬥，成為戰友
  + 好友才可加入BOSS關卡的戰鬥，合力對抗強敵
  + 發現好友的途徑，可以經由偵察任務中隨機遇到的好友
  + 發現好友的途徑，可以透過輸入特定好友ID
  + 發現好友的途徑，可以透過排行榜等其他方式
  + 可以向好友請求行動點數
  + 可以向好友邀請協力作戰：闖關中將會與到關卡王與隨機王，隨機王經過一段時間後會逃跑，這段時間內可以攻擊多次，好友可以共同攻擊，會加入一些限制：如每隻王需要被攻擊10次才能打倒 則玩家可以邀請10位不同的好友協助
  + 互動說明表 2013.08.09 加入

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **互動方式** | **說明** | **好友利益** |
| 一般出戰 | 一般出戰時，玩家可以選擇1~2名好友協助作戰。但若好友整體能力超過玩家一定比例，好友在戰場上的能力將依比例削弱。 | 當日出場過的好友，可以獲得友情點數，此點數可以抽取卡片包。 |
| 協力作戰 | 協力作戰時，發現BOSS者會送出提示訊息給自己的好友們，好友才有權限進入該BOSS戰，BOSS王的血量在戰鬥結束後並不會恢復。 | 參與BOSS戰的所有好友可以隨機獲得一份「稀有度高的獎勵」，對BOSS有最高輸出傷害的好友可以獲得兩份「稀有度高的獎勵」。 |
| 索取體力 | 可以向好友請求恢復體力 | 該好友也會恢復體力 |
| 推薦名單 | 推薦好友進入遊戲內時，自己可以獲得一份推薦禮卡片。 | 被推薦的好友也可獲得一份推薦禮卡片。 |

**H. 遊戲商城**

* + 金流機制在 Android上透過轉接 Google Play金流
  + 金流機制在 IOS上透過轉接 App Store金流
  + 金流機制另外考慮轉接「其他整合性金流業者」或者「Facebook金流」
  + 商城主要販賣的物品類型：體力恢復藥水、技能卡片擴充格、技能卡包(可隨機抽取稀有卡片)

**I. 登入方式**

* + 預設使用手機機碼快速登入。Android上為UUID。IOS上為 UDID
  + 使用者可隨時決定是否要進行帳號綁定
  + 如果進行商城消費需要提醒玩家進行「會員帳號綁定」
  + 會員帳號綁定方式：Facebook

**J. 角色** 2013.08.13 修改

* + 玩家可以擁有多個角色
  + 角色格數為無限，只要擁有此角色，就可永久使用，不可刪除
  + 角色屬性擁有：血量、攻擊、防禦
  + 遊戲一開始會給予玩家沒有任何天賦的基礎角色
  + 一個角色最多擁有一個天賦，各角色間天賦不會重複。
  + 角色天賦：天賦定義為強大被動技能，例如：所有投擲類技能傷害 + 20%。防禦力 + 30%
  + 天賦會與某些技能卡組有搭配後加成的對應關係，例如：天賦「洞察：使用遠距離技能後能暴露隱匿中敵人」
  + 卡片類道具，一個角色可以掛載「兩個被動技能卡片」、「兩個主動技能卡片」、「一個武器卡片(含奧義)」。由於遊戲著重策略性質，為了讓玩家多嘗試卡片搭配，**因此卸下卡牌不會造成損壞**。
  + 裝備類道具，一個角色可以掛載「一個造型衣服」、「一個造型頭飾」。
  + 角色有以下幾種取得途徑 2013.08.13 修改

|  |  |
| --- | --- |
| **途徑** | **說明** |
| 創建帳號後獲得 | 就是玩家入門的初始角色 |
| 達成特定條件後獲得 | 達成特定條件，例如：在某關卡中偵查到某支 BOSS後。會獲得。 |
| 每日登入獎勵 | 登入獎勵極少部分情況會送角色 |
| 商城購買 | 玩家使用友情點數或者商城點數購買特定角色。 |

**K. 100層地獄** 2013.08.13 修改

* + 會建立一個特殊關卡，每日限定解N次。該塔會掉落專有卡片或者裝備，並有極多的關卡階層給玩家挑戰

1. **遊戲研發概觀 (Game Development)**

**A. 開發環境**

* + 跨平台 3D遊戲引擎 Unity
  + 同時推出 Android 與 IOS 版本
  + Server使用 Python與Django framework
  + Database使用MongoDB

**B. 紙娃娃機制**

* + 3D環境下模擬2D效果
  + 使用2D骨架系統做動作表現。可能使用 smooth moves、easy motion，或者Unity自帶的Animation

**C. 場景與介面**

* + 皆使用 NGUI去做畫面表現

1. **資料欄位概觀 (Game Data Schema)**

列出幾個預定使用的資料欄位，可交由企劃人員編定。

* + 關卡表：定出一個關卡的基本資料
  + 遭遇表：遭遇到的戰鬥可能會有的敵人配置，以及可能的掉落道具
  + NPC表：定義出一個NPC的資料，如使用的圖、名稱、血量、技能組、AI模式
  + 技能表：定義出一個技能的資料，使用哪一張卡牌圖，以及該技能的效果
  + 物品表：一個物品的基本資料，物品效果，以及圖示
  + 作用效果表：定義出一個隨機效果的資料，可用於技能、物品、遭遇事件
  + 掉落表：定義出一組物品掉落機率分配
  + 商城購買表：一次商城消費的相關資料，例如：花費點數、獲得的N個物品、獲得的技能卡、作用的效果
  + 造型表：類似於裝備表，含有部分數值，定義出一個造型要切換的人物圖組
  + 技能合成表：定義出一個技能合成的資料
  + 遊戲公告表：定出一些連結或者公告的表格

1. **各類型資料初步規劃 (Game Datas)**

列出幾個預定使用的資料欄位，可交由企劃人員編定，以下為基礎資料，會視開發進度慢慢增加。

* + 7.1 關卡表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 | ★★★★☆ |

* + 7.2 商城購買表

|  |  |
| --- | --- |
| **商城物品名稱** | **物品作用** |
| 裝備轉蛋 | 可以隨機抽取一個造型衣服，或者造型頭飾 |
| 技能卡片包 | 可以隨機抽取一個主動技能卡片，或被動技能卡片 |
| 武器卡片包 | 可以隨機抽取一個武器卡片 |
| 體力回復藥水 | 瞬間回復體力的藥水 |
| 卡格擴充包 | 擴充卡片格數 |
| 商城限定角色 | 玩家使用友情點數或者商城點數購買特定角色 |

* + 7.3 角色表

|  |  |
| --- | --- |
| **角色名稱** | **天賦預計定位** |
| 達達羅 | 攻擊力加成 |
| 羽黑丸 | 技能強者，技能會有加成 |
| 飛天丸 | 血量加成 |
| 甜甜公主 | 輔助類型技能加成 |
| 小夢 | 面對妖怪型NPC攻擊力加成 150% |
| 早人 | 防禦力加成 |
| 喵子 | 面對貓又攻擊力 + 200% |

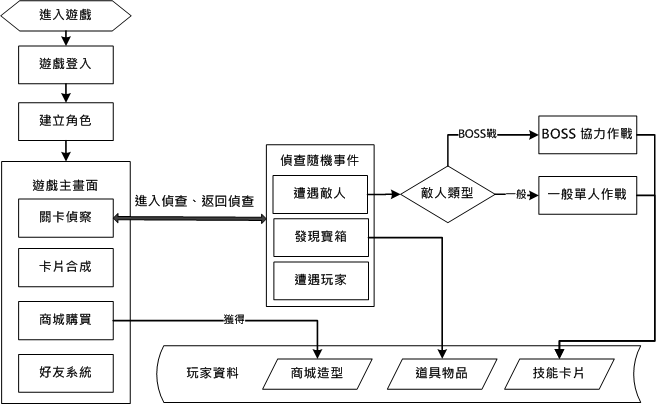
* + 7.4 技能表

**說明：**

**種類** 武器技能0、主動技能1、被動技能2

**品質** （用來調整掉落率跟技能強度的依據）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **編號** | **名稱** | **種類** | **描述** | **品質** |
| 0 | 普通拳 | 0 | 沒有裝武器卡的時候的普通攻擊 | 0 |
|  | 連續普通拳 | 0 | 沒有裝武器卡的時候，可以發動的奧義 | 0 |
|  | 影潛 | 0 | 裝備苦無的時候，可以發動的奧義：躲在暗處突襲敵人 | 0 |
|  | 飛燕投 | 0 | 裝備飛苦無的時候，可以發動的奧義：對四面八方的敵人投擲攻擊 | 0 |
|  | 風車 | 0 | 裝備飛苦無的時候，可以發動的奧義：對前方的複數敵人造成傷害 | 0 |
|  | 分身斬 | 0 | 裝備忍刀的時候，可以發動的奧義：對範圍內所有的敵人發動攻擊 | 0 |
|  | 轉 | 0 | 裝備打刀的時候，可以發動的奧義：對範圍內所有的敵人發動攻擊，從某個傳說中的劍聖偷學來的技術 | 0 |
|  | 千鳥 | 0 | 裝備分銅鎖的時候，可以發動的奧義：攻擊敵人並封鎖敵方行動一段時間 | 0 |
|  | 收割 | 0 | 裝備忍鎌的時候，可以發動的奧義：對前方複數敵人發動攻擊 | 0 |
|  | 橫車 | 0 | 裝備鎖鎌的時候，可以發動的奧義：對中等範圍內所有的敵人發動攻擊 | 0 |
|  | 旋風 | 0 | 裝備枴的時候，可以發動的奧義：對單一敵人連續打擊 | 0 |
|  | 鋼拳 | 0 | 裝備枴的時候，可以發動的奧義：對單一敵人造成重擊 | 0 |
|  | 五月雨 | 0 | 裝備弓的時候，可以發動的奧義：對前方複數敵人發動攻擊 | 0 |
|  | 釣瓶擊 | 0 | 裝備手鐵炮的時候，可以發動的奧義：快速的發動四次射擊 | 0 |
|  | 狼獾 | 0 | 裝備鉤爪的時候，可以發動的奧義：像傳說中的狼獾一樣攻擊前方複數的敵人 | 0 |
| 1001 | 《苦無》操作筆記 | 0 | 市場上常用的多用途刀，即使隨身攜帶被發現也不會有人懷疑 | 10 |
|  | 《飛苦無》操作筆記 | 0 | 較小型的苦無，可以當成投擲武器 | 10 |
|  | 《手裡劍》操作筆記 | 0 | 忍者常用的投擲武器 | 10 |
|  | 《忍刀》操作筆記 | 0 | 忍者專用短刀，攜帶方便 | 10 |
|  | 《打刀》操作筆記 | 0 | 武士的標準配備 | 10 |
|  | 《分銅鎖》操作筆記 | 0 | 一條鐵鏈兩端各繫一個球型鐵錘，集攻擊與捕捉功能於一身，屬於技巧與力量兼重的武器 | 10 |
|  | 《忍鎌》操作筆記 | 0 | 改自農用鐮刀的武器，身為一個農夫，身上有把鎌刀很合邏輯 | 10 |
|  | 《鎖鎌》操作筆記 | 0 | 改自農用鐮刀的武器，被忍者廣泛使用，一端帶有一把鐮刀，另一端有長長的鐵鏈和一個重錘 | 15 |
|  | 《枴》操作筆記 | 0 | 沖繩地方的武器，是一枝T字型的棍棒 | 10 |
|  | 《鐵拳》操作筆記 | 0 | 裝在手上強化拳頭的暗器 | 10 |
|  | 《和弓》操作筆記 | 0 | 遠距離攻擊武器，不想弄髒手的時候的最佳選擇 | 10 |
|  | 《手鐵炮》操作筆記 | 0 | 遠距離火器，會發出巨大的聲響，用完記得快跑 | 10 |
|  | 《鉤爪》操作筆記 | 0 | 裝備在手上的爪型武器，也可以用來爬牆 | 10 |
| 2001 | 《猛擊》技巧筆記 | 1 | 全力攻擊，用兩隻手！ | 10 |
|  | 《二連斬》技巧筆記 | 1 | 快速的攻擊兩次 | 10 |
|  | 《橫斬》技巧筆記 | 1 | 對前方複數敵人發動攻擊 | 10 |
|  | 《十字斬》技巧筆記 | 1 | 快速的攻擊兩次 | 15 |
|  | 《猛毒苦無》技巧筆記 | 1 | 一定機率使敵人中毒 | 10 |
| 3001 | 《無刀取》技巧筆記 | 2 | 一定機率避免傷害 | 10 |
|  | 《鬼腳術》技巧筆記 | 2 | 增加移動力 | 10 |
|  | 《心眼》技巧筆記 | 2 | 增加命中率 | 10 |
|  | 《心劍》技巧筆記 | 2 | 增加爆擊率 | 10 |
|  | 《無心》技巧筆記 | 2 | 增加命中率跟增加爆擊率 | 15 |
| 0 | 普通拳 | 0 | 沒有裝武器卡的時候的普通攻擊 | 0 |
|  | 連續普通拳 | 0 | 沒有裝武器卡的時候，可以發動的奧義 | 0 |
|  | 影潛 | 0 | 裝備苦無的時候，可以發動的奧義：躲在暗處突襲敵人 | 0 |
|  | 飛燕投 | 0 | 裝備飛苦無的時候，可以發動的奧義：對四面八方的敵人投擲攻擊 | 0 |
|  | 風車 | 0 | 裝備飛苦無的時候，可以發動的奧義：對前方的複數敵人造成傷害 | 0 |
|  | 分身斬 | 0 | 裝備忍刀的時候，可以發動的奧義：對範圍內所有的敵人發動攻擊 | 0 |
|  | 轉 | 0 | 裝備打刀的時候，可以發動的奧義：對範圍內所有的敵人發動攻擊，從某個傳說中的劍聖偷學來的技術 | 0 |
|  | 千鳥 | 0 | 裝備分銅鎖的時候，可以發動的奧義：攻擊敵人並封鎖敵方行動一段時間 | 0 |
|  | 收割 | 0 | 裝備忍鎌的時候，可以發動的奧義：對前方複數敵人發動攻擊 | 0 |
|  | 橫車 | 0 | 裝備鎖鎌的時候，可以發動的奧義：對中等範圍內所有的敵人發動攻擊 | 0 |
|  | 旋風 | 0 | 裝備枴的時候，可以發動的奧義：對單一敵人連續打擊 | 0 |
|  | 鋼拳 | 0 | 裝備枴的時候，可以發動的奧義：對單一敵人造成重擊 | 0 |
|  | 五月雨 | 0 | 裝備弓的時候，可以發動的奧義：對前方複數敵人發動攻擊 | 0 |
|  | 釣瓶擊 | 0 | 裝備手鐵炮的時候，可以發動的奧義：快速的發動四次射擊 | 0 |
|  | 狼獾 | 0 | 裝備鉤爪的時候，可以發動的奧義：像傳說中的狼獾一樣攻擊前方複數的敵人 | 0 |

1. **遊戲進行流程 (Gameplay Flowchart)**
2. **美術開圖數量列表 (Graphic Works Planning)**

開圖內容細節詳見各開圖文件。

**場景**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 說明 | 圖片型式 | 圖片數量 | 圖片大小 |
| 場景圖(底圖) | 場景基本底圖 | 大張底圖 | 6 | 1280\*720 |
| 場景圖(第一層) | 場景元件用的圖層 | 大張底圖帶alpha | 6 | 1280\*720 |
| 場景圖(第二層) | 場景元件用的圖層 | 大張底圖帶alpha | 6 | 1280\*720 |

**紙娃娃**

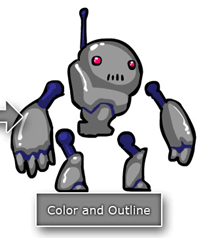
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 說明 | 圖片型式 | 圖片數量 | 圖片大小 |
| 角色初始圖 | 玩家角色紙娃娃圖 | 部位拆解的圖。包含角色全身脫光光後的外觀。依照需求分為：「眼睛」、「頭髮」、「頭飾」、「衣服」、「武器」、「頭」、「身體」、「手」、「手掌」、「腳」 | 6 (組) | 控制在 256\*256以內 |
| 角色衣服 | 角色衣服紙娃娃圖 | 角色身上衣服圖。依照需求分為：身體、手、手掌、腳。(不含頭部) | 20(組) | 控制在 128\*128以內 |
| 角色頭飾 | 角色頭飾紙娃娃圖 | 角色身上的頭飾圖。依照需求分為：頭部。 | 20(組) | 控制在 128\*128以內 |
| BOSS戰鬥NPC | 戰鬥用NPC紙娃娃圖 | 部位拆解的圖。依照需求分為：頭、身體、手(一段或兩段)、腳(一段或兩段) | 8 (組) | 控制在 256\*256以內 |
| 一般戰鬥NPC | 戰鬥用NPC紙娃娃圖 | 部位拆解的圖。依照需求分為：頭、身體、手(一段或兩段)、腳(一段或兩段) | 30 (組) | 控制在 256\*256以內 |
| 武器圖 | NPC與玩家都可掛載的武器 | 依需求拆武器部位 | 20(組) | 控制在 128\*128以內 |

**紙娃娃圖片拆解說明：** 典型的 2D 紙娃娃拆解方式。

玩家角色：拆解為「眼睛」、「頭髮」、「頭飾」、「衣服」、「武器」、「頭」、「身體」、「手」、「手掌」、「腳」

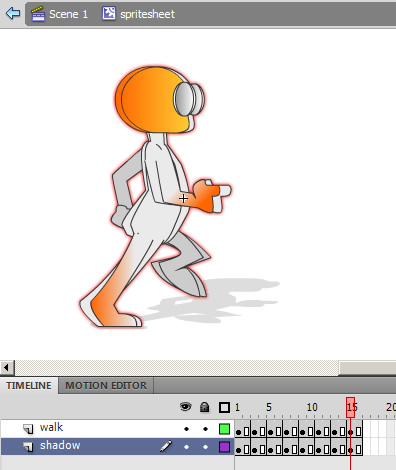
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 說明 | 說明 |
| 眼睛 |  | 有角色預設眼睛，商城頭飾下會一起變換的眼睛 |
| 武器 |  | 武器卡片在紙娃娃上顯示的圖 |
| 頭飾 |  | 有角色預設頭飾，商城頭飾 |
| 頭部 |  | 角色預設頭部，有可能因為頭飾而被遮蔽 |
| 手 |  | 角色預設手部，有可能因為衣服而被遮蔽 |
| 手掌 |  | 角色預設手掌，有可能因為衣服而被遮蔽 |
| 身體 |  | 角色預設身體，有可能因為衣服而被遮蔽 |
| 腳 |  | 角色預設腳，有可能因為衣服而被遮蔽 |
| 腳掌 |  | 角色預設腳掌，有可能因為衣服而被遮蔽 |
| 衣服 |  | 有角色預設衣服，商城衣服 |
| 頭髮 |  | 角色預設頭髮，有可能因為頭飾而被遮蔽 |

NPC角色：差異比較大，預設拆解為「頭」、「身體」、「手(兩段) 」、「腳(兩段) 」

  
拆解方式範例：該例拆解 身體、左手、右手、左腳、右腳

**紙娃娃動作編輯說明：** 需要美術使用類似 Flash 的工具協助做補間動畫相關編輯(smooth moves)。如下圖

 範例圖：smooth moves

 範例圖：flash

**介面 ICON**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 說明 | 圖片型式 | 圖片數量 | 圖片大小 |
| 卡片 ICON | 主動技能、被動技能、武器指南，卡片小圖 | 單張介面圖 | 60 | 128\*128 |
| 道具卡 ICON | 道具類型的卡片小圖 | 單張介面圖 | 2 | 128\*128 |
| 造型裝備卡 ICON | 裝備類型的卡片小圖 | 單張介面圖 | 60 | 128\*128 |

**介面**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 說明 | 圖片型式 | 圖片數量 | 圖片大小 |
| 遊戲主介面 | 各遊戲功能的進入點介面 | 一個介面N張圖組 | 10~20 | 1280\*720 以內 |
| 遊戲登入介面 | 帳號密碼輸入與伺服器選單 | 一個介面N張圖組 | 5~10 | 1280\*720 以內 |
| 戰鬥指令介面 | 戰鬥操作 | 一個介面N張圖組 | 10~20 | 1280\*720 以內 |
| 戰鬥準備介面 | 戰鬥前準備 | 一個介面N張圖組 | 10~20 | 1280\*720 以內 |
| 偵察任務進行介面 | 角色在場景上探索 | 一個介面N張圖組 | 10~15 | 1280\*720 以內 |
| 偵查任務選擇介面 | 關卡選擇介面 | 一個介面N張圖組 | 5~10 | 1280\*720 以內 |
| 角色屬性介面 | 角色細節資料介面 | 一個介面N張圖組 | 10~20 | 1280\*720 以內 |
| 技能卡牌背包介面 | 所有卡牌的存放庫 | 一個介面N張圖組 | 10~15 | 1280\*720 以內 |
| 技能卡片強化介面 | 卡牌細節操作用介面 | 一個介面N張圖組 | 10~20 | 1280\*720 以內 |
| 好友介面 | 好友列表、申請、搜索 | 一個介面N張圖組 | 5~10 | 1280\*720 以內 |
| 點數商城介面 | 商城物品購買介面 | 一個介面N張圖組 | 10~15 | 1280\*720 以內 |
| 劇情對話介面 | 全螢幕劇情對話介面 | 一個介面N張圖組 | 5~10 | 1280\*720 以內 |

1. **遊戲整體開發計畫 (Development Milestone)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **審核點** | **時間** | **里程碑** | **審核要點** |
| 第二期  第一階段 | 2013/09/01 | 1.戰鬥C端簡易版  2. C/S 連線機制完成 | 可進入戰鬥，有角色，玩家可操作，可進行戰鬥並獲勝，但戰鬥的所有表格未完整實裝。驗證客戶端與伺服器端資料可以互傳。 |
| 第二期  第二階段 | 2013/10/01 | 1.戰鬥C/S完整版  2.卡片功能簡易版 | 戰鬥完整進行，戰鬥相關UI美術皆已完成，表格實裝，企劃可編定80%以上的戰鬥表格。卡片相關可以簡單合成，功能未完整。 |
| 第二期  第三階段 | 2013/11/01 | 1.遊戲整體功能完整版  2.編輯工具完整版 | 所有企劃編訂表格 100%實裝，所有編輯工具可正常使用。該份GDD所定義之遊戲功能實作完畢。ART所有UI在遊戲內實作，並正常運行。 |
| 第三期  IOS | 2013/12/01 | 1. IOS 遊戲內容除錯完畢  2. 第三方服務串接完畢  3. 軟體提交後給送審 App Store | 數值測試與遊戲平衡調整完畢，平衡度需經由三人以上非研發人員試玩滿意才可。金流、社群登入，第三方服務串接，測試完畢。遊戲內無Level High 與Level Critical以上BUG。遊戲內容於iTouch、iPad2、iPhone4~5可安裝，測試完畢。 |
| 第三期  Android | 2013/01/15 | 1. Android遊戲內容除錯完畢  2. 軟體提交後給送審 Google Play | Android各種機型可以順利進行遊戲。解析度不限。遊戲內容於Samsung S3、SE Arc可安裝，測試完畢。 |

1. **遊戲預計開發項目(Development Tasks)** 2013.08.13 加入

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **任務類別** | **任務名稱** | **備註** |
| Server 運作架構 | Python & MongoDB 溝通機制 |  |
| Game Design 遊戲設計 | 忍豆企劃案 - 附約版 |  |
| Game Design 遊戲設計 | 合作提案 - 忍豆 Avatar 美術尋找 |  |
| Client 遊戲基礎架構 | Client - 定義核心類別與資料型別 |  |
| Client 遊戲基礎架構 | Client - 2D 骨架系統導入 |  |
| Game Design 遊戲設計 | 合作提案 - 忍豆 UI 美術尋找 |  |
| Server 運作架構 | Python Django HTTP 資料回傳機制 |  |
| Game Design 遊戲設計 | 忍豆企劃 - 卡片相關細節版 (含資料格式) |  |
| Client 遊戲基礎架構 | Client - 資源讀取與釋放類別 |  |
| Game Design 遊戲設計 | 開圖資料 - 遊戲介面規格資料 to ART | 所有遊戲介面的規格資料, 要給 ART 動工用的, 包含所有遊戲中的介面 CG 叫甚麼開圖資料的 |
| Game Design 遊戲設計 | 忍豆企劃 - 任務探索細節版 (含資料格式) |  |
| Server 運作架構 | Python to Unity 協定表 & 溝通機制 |  |
| Game Design 遊戲設計 | 開圖資料 - 人物設定資料 to ART |  |
| Game Design 遊戲設計 | 合作提案 - 忍豆 UNITY 光影美術尋找 |  |
| Game Design 遊戲設計 | 忍豆企劃 - 商城相關細節版 (含資料格式) |  |
| Server 運作架構 | MongoDB 快取機制 | 快取於 python memory , 減少存取 mongodb 的次數 |
| Server 第三方服務串接 | C/S 登入方式評估與串接 |  |
| Editor 遊戲編輯工具 | Editor 遊戲資料編輯器 (Excel or Something) |  |
| Game Design 遊戲設計 | 忍豆企劃 - 戰鬥相關細節版 (含資料格式) |  |
| Server 遊戲功能 | Server 玩家資料存檔格式 |  |
| Client 遊戲基礎架構 | Client - 遊戲流程、場景切換機制 |  |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥場景配置 | 不管是全自動戰鬥還是殭屍大戰的排排站 人人都需要有個陣型 |
| Server 第三方服務串接 | Server 金流系統評估與串接 |  |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥 AI 自動進行機制 | 不管是全自動 OR 半手動, 都有些 AI 運作的機制 |
| Server 遊戲功能 | Server 戰鬥狀態紀錄機制 |  |
| Client 遊戲基礎架構 | Client - Assetbundle 資料更新機制 |  |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥操作方式 |  |
| Client 紙娃娃系統 | Avatar 換裝功能 | 要換裝 + 還要換圖 |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥 NPC 表實裝 |  |
| Client 紙娃娃系統 | Avatar 武器掛載功能 |  |
| Server 遊戲功能 | Server 任務偵查闖關相關 |  |
| Server 遊戲功能 | Server 卡片操作相關 |  |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥 Skill 表實裝 |  |
| Client 紙娃娃系統 | Avatar 光影附身功能 | BUFF 之類的會用到吧 |
| Game Design 遊戲設計 | 開圖資料 - 光影規格資料 to ART |  |
| Editor 遊戲編輯工具 | Editor 紙娃娃 2D 骨架套件機制評估與改寫 |  |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥 Effect 效果表實裝 |  |
| Client 紙娃娃系統 | Avatar 動作撥放 | Animation 啦 |
| Server 遊戲功能 | Server 好友相關 |  |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥 AI 實裝 (表格或功能) |  |
| Client 遊戲一般功能 | Client - 體力值功能 |  |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥 Formula (公式)實裝 |  |
| Client 遊戲介面 | Client UI - 介面基底類別 | resolution 自動調整等的基底類別 |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥技能施放機制 |  |
| Editor 遊戲編輯工具 | Editor 數值[自動填入]or[自動測試]機制 |  |
| Client 遊戲介面 | Client UI - 遊戲主介面 |  |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥角色移動 | 不管是全自動還是半手動, 要決定一下移動模式 |
| Client 遊戲一般功能 | Client - 技能卡片強化功能 |  |
| Client 遊戲介面 | Client UI - 戰鬥準備介面 | 戰鬥前準備, 戰友選擇 |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥光影系統 |  |
| Client 遊戲一般功能 | Client - 忍豆偵察任務 | 原本的 闖關事件 |
| Client 遊戲介面 | Client UI - 戰鬥指令介面 |  |
| Server 遊戲功能 | Server 商城相關 |  |
| Client 遊戲介面 | [待議] Client UI - 角色屬性介面 |  |
| Server 遊戲功能 | Server 特定活動開放相關 |  |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥夥伴選擇功能 |  |
| Client 遊戲一般功能 | Client - 技能卡片合成功能 |  |
| Client 遊戲介面 | Client UI - 技能卡片強化介面 |  |
| Client 戰鬥系統 | Battle 戰鬥繪圖效果 |  |
| Client 遊戲介面 | Client UI - 技能卡牌背包介面 |  |
| Client 遊戲介面 | Client UI - 遊戲登入與伺服器選擇介面 |  |
| Client 遊戲一般功能 | Client - 技能卡片檢視功能 (卡片背包) |  |
| Client 遊戲介面 | Client UI - 偵查任務選擇介面 |  |
| Client 遊戲介面 | Client UI - 點數商城介面 |  |
| Client 遊戲介面 | Client UI - 偵察任務進行介面 |  |
| Client 遊戲一般功能 | Client - 好友系統 - 搜索與加入 |  |
| Client 遊戲一般功能 | Client - 劇情對話機制 | 會做簡易的劇情對話機制吧 |
| Client 遊戲介面 | Client UI - 劇情對話介面 |  |
| Client 遊戲一般功能 | [待議] 成就取得功能 |  |
| Client 遊戲介面 | [待議] Client UI - 好友介面 |  |
| Game Design 遊戲設計 | 忍豆企劃 - IOS APP 送審 |  |
| Game Design 遊戲設計 | 忍豆企劃 - Android APP 送審 |  |