系統

等級：無  
金錢：暫無  
人物屬性：無，只看技能的數值  
裝備：非造型的部份無

* 遊戲流程

用類似百萬亞瑟王的秘境探索的方式，來執行偵察任務，考慮到百萬亞瑟王的能量系統較複雜，所以用簡單一點的方式只有單一的體力設定。  
執行偵察任務不消耗體力，但是沒有體力不能進行任務  
偵察任務會發現上鎖的寶箱，需要花費體力來開鎖，可獲得技能書，也可以選擇跳過（注：本來打算是做可以跳過的，不過可以跳過的話表示寶箱內容的品質會比較低，這樣的話，這個設計可能會讓玩家一直跳過，所以取消），出現機率比遇到敵人還低  
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技能書

* 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

* 戰鬥

暫訂上場人數四人，兩個自己的單位，兩個自選好友的單位，無好友則設定預設的npc  
考慮到有兩個可以完全自己設定的角色會比較靈活一點  
備案一：上場人數三（四）人，一個自己的單位，兩（三）個自選好友的單位  
備案二：上場人數四人，四個自己的單位，玩家間的互動會較少  
  
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  
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

* 技能

技能為裝備型，忍術卷軸、忍法帖、忍法帳、武術書、輔助道具為主動技能，武器指南（忍刀指南之類）、輔助道具為被動技能  
目前規劃為主動被動各可裝備2個  
主動技能會依武器指南做變化  
例  
主動技能：普通斬+被動技能：忍者刀指南，主動技能會變成忍刀斬  
主動技能：飛道具投擲+被動技能：手裏劍指南，主動技能會變成手裏劍投擲

裝備兩個同類型武器的指南的時候，會依照順主動技能對應的欄位來做變化，來避免衝突

* 技能數值

攻擊力、攻擊次數  
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）：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）

由技能的記載物來分四級  
筆記→操作手冊或指南書→技能書、技術書→忍術或忍法卷軸、奧義書、傳書  
依階段分三級：「初、中、高」或是「上、中、下」

* 強化

相同技能書二合一，分三個階段，之後進化為下一階  
例  
初階忍刀指南 x 2 → 中階忍刀指南+(表示符號)  
高階忍刀指南x 2 → 初階忍刀技術書  
表示符號目前打算使用「重點版」、「精華版」兩個階段  
不過考慮到多語文版可能也加上簡單圖示表示會比較好，如「●」、「★」  
試算後發現這樣的數量太多，刪除重點跟精華版的設定  
目前從最低合到最高要2048本技能書

* 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

劇情

為了配合技能系統，要設定為某個忍者里的忍者有著強大的速讀能力，「此里的忍者手上只要有書，誰都沒有辦法殺他」的這種感覺，這個能力的代價就是沒辦法學會書裡的東西，所以一定要拿著書才行