



霍格華茲的邀請函

(Hogwarts Invitation)

組員：

1112003 卓惠琳

1112020 官昕

1100621 廖建驊

1102065 游竣捷

網站介紹

網站名稱:霍格華茲的邀請函

網站主題:遊戲介紹

網站Logo:

由於是推薦《霍格華茲的傳承》這款遊戲的網站, 因此以官網Logo火炬、金屬光澤的意象發想, 並結合Hogwarts Legacy與Harry Potter共有的字頭H, 組成金屬火杯的樣貌, 其上漂浮著發光的邀請函, 與我們的網站名稱連結, 代表向所有點入網站的人發出邀請, 引領人們步入魔幻與神聖的魔法世界。



網站設計緣由:

遊戲不只是一種娛樂, 它可以是一種社交、也是一種抒發壓力的方式。相信大部分人都看過或聽過 哈利波特, 藉其所衍生的遊戲傳導上述理念。

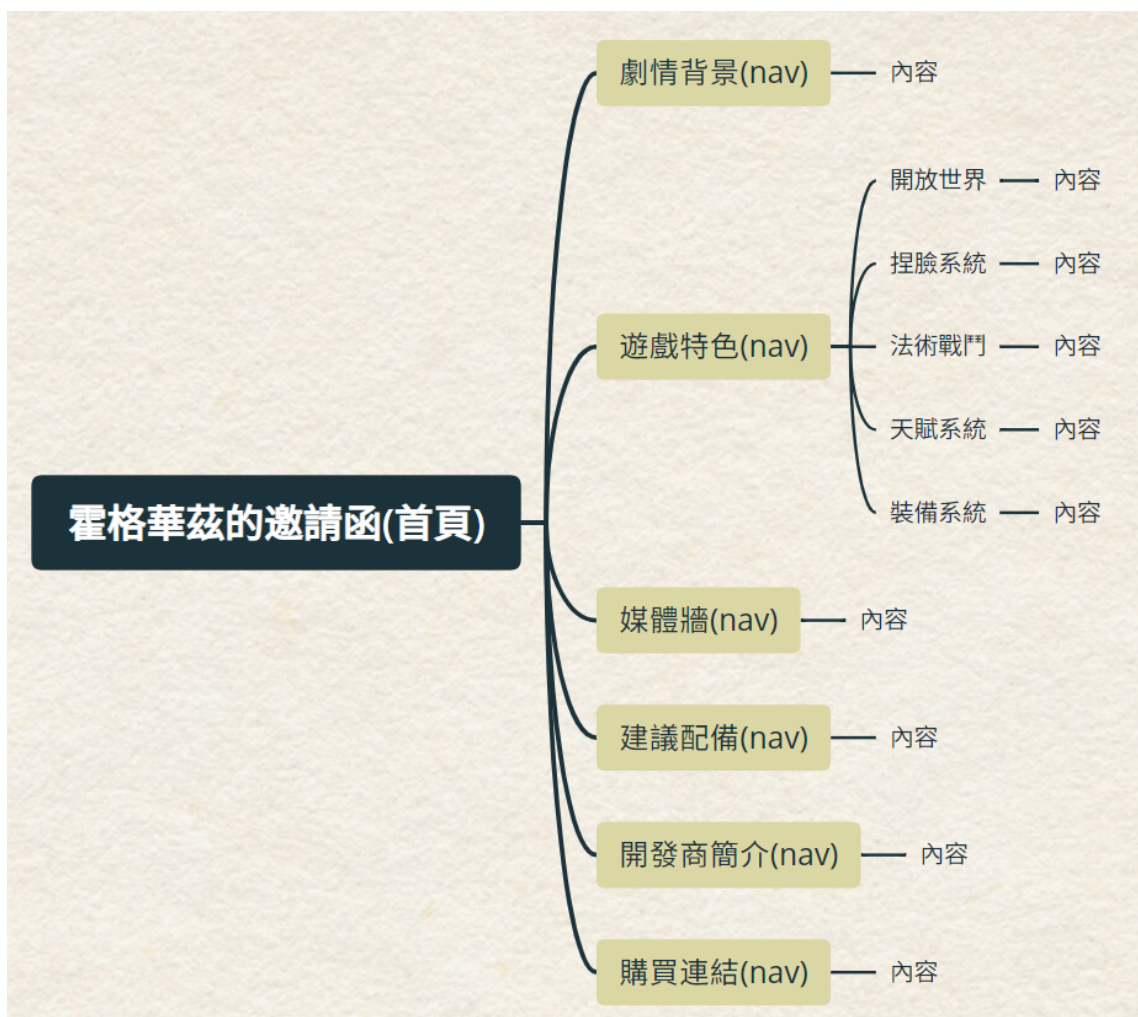
網站設計目的:推薦、推銷一款遊戲。

網站設計對象:傾向角色扮演的玩家、嚮往魔法世界的影迷。

預設包含哪些網頁:

首頁(遊戲簡介), 遊戲特色, 媒體牆, 建議電腦配備, 開發商簡介, 遊戲購買連結。

預設網站架構(網頁關係圖):



預設網站功能 (各網站負責任務) :

1. 首頁(遊戲簡介) : 簡單介紹遊戲的故事背景, 讓玩家更能將感覺代入至遊戲中。
 - a. 不可下滑 header 黏在上方。
 - b. 左方有三條線, 滑鼠移上去下方出現其他分頁(導覽列), 點下去可到其他分頁, 而滑鼠滑出導覽列區域會自動收起。
 - c. header下方放遊戲宣傳片(自動播放, 佔滿剩下版面), 中下方放遊戲背景文字。
2. 遊戲特色 : 展示此遊戲的特色、亮點。
 - a. 開放世界
點選各區域, 會有該區域的簡介與標誌場景、建築, 簡介區域也可使用兩旁的箭頭切換。
 - b. 捏臉系統
以多種遊戲中捏臉的成品圖顯示, 搭配轉場效果顯示。
 - c. 法術戰鬥
效仿遊戲中使用法術的施法過程透過點擊(滑過)節點, 劃出施法時的動作, 作出類似解鎖手機的效果, 完成施法後顯示內容, 內容分為攻擊與功能魔法兩類, 以 gif 圖片搭配表示。
 - d. 天賦系統
以遊戲中的天賦圖顯示, 標註該天賦有甚麼效果。
3. 媒體牆 : 放上遊戲的畫面、影片, 讓使用者可以一覽遊戲中的魔法世界。
4. 建議配備 : 列出最低配備與建議配備, 讓使用者可以得知設備是否能夠運行。按最低規格與建議規格切換電腦設備建議, 設備名稱與規格用表格呈現。

5. 開發商簡介：

- a. 開發商簡介。
- b. 列出旗下開發的其他遊戲。

6. 購買連結：一頁式，依據不同遊戲平台導引至各平台的購買網站。

- a. Playstion → Playstation game store
- b. Xbox → Xbox game store
- c. PC → Steam

網頁美術：

以濃厚的魔法風格為主題，全網採用深色基調代表未知、難以捉摸的感覺；同時，透過亮色系的文字、邊框，凸顯魔法光炫的效果，並經由許多程序在物件邊緣模糊或加上陰影等特效，再加上精心設計的過場動畫，使畫面浮現魔幻的氛圍。此外，為了吸引玩家遊玩這款遊戲，我們在不同分頁設計不一樣的內容呈現方式，期望靜態網頁不僅僅是傳遞資訊的工具，還能承載許多豐富的視覺效果與遊戲劇情要闡述的意念，進而產生有趣的互動體驗，讓瀏覽網頁的訪客每一次探訪就是一段驚喜。當然，不忘結合哈利波特的元素，因此在設計過程中暗藏了一點小彩蛋，這邊就不逐一點破，由玩家們親身體驗和探索。

預設規劃時間：

網站架構 → 彙整資料、連結 → 外觀呈現 → 動畫設計 → 網站畫面校正

《霍格華茲的邀請函》網頁設計甘特圖

	四月 23	四月 30	五月 07	五月 14	五月 21	五月 28	六月 04	六月 11
網站架構	4/22~4/29 (7天)							
彙整資料、連結	4/28~5/12 (14天)							
外觀框架呈現	5/8~5/29 (21天)							
動畫設計	5/23~6/6 (14天)							
網站畫面校正	6/4~6/11 (7天)							

網站架構：共7天，起始日期為2023/04/22

彙整資料、連結：共14天，起始日期為2023/04/28

外觀框架呈現：共21天，起始日期為2023/05/8

動畫設計：共14天，起始日期為2023/05/23

網站畫面校正：共7天，起始日期為2023/06/04

預設架構小組分工：

1. 資料彙整：整理網頁中所有資訊，與美術決定網頁架構、章節編排。
負責人員：官昕
2. 程式：照要求的架構與設計寫出相應效果，也可以參與設計。
負責人員：卓惠琳、游竣捷
3. 美術：負責需要畫出來的素材，與資料彙整決定網頁風格、各種效果。
負責人員：廖建驊

執行進度：

A	B	C	D	E
	內容	執行進度(已/未完成)	未完成原因	備註
主頁	介紹影片	已完成		
	遊戲敘述文字	已完成		
	導覽列	已完成		
	網頁LOGO	已完成		可跳至主頁
開放世界	可點選各區域的小地圖	未完成		
	區域簡介、標誌場景、建築	未完成	所需內容超出能力範圍，無法於期限內完工	
	可切換場景的小箭頭	未完成		
捏臉系統	捏臉系統圖片與成品展示圖	已完成		
	上方大圖展示	已完成		
	下方小圖展示	已完成		
法術戰鬥	點擊完成法術施展效果	未完成		
	法術GIF圖檔	未完成	所需內容超出能力範圍，無法於期限內完工	
	法術文字介紹	未完成		
天賦系統	五大方向天賦分類	已完成		
	相對應天賦文字說明	已完成		
裝備系統	最低規格、建議規格切換	已完成		
	表格呈現	已完成		
媒體牆圖片	上方浮動大圖片	已完成		點擊大圖左右兩側圖片可切換、滑鼠移上圖片稍微放大圖片效果
	下方小圖展示	已完成		點擊小圖可將該圖切換至大圖
媒體牆影片	左方主影片播放區	已完成		
	右方小影片展示其他影片	已完成		可點擊小影片切換至左方
開發商介紹	開發商LOGO	已完成		連結至官方網站，滑鼠指標指上後才為正常顯色，否則透明度50%
	介紹內文	已完成		
	其他遊戲作品圖片	已完成		可連結至該遊戲官網
購買連結	各遊玩平台購買連結	已完成		
關於我們	組員介紹	已完成		
其他細項	動畫	已完成		
	音效	已完成		
	翻譯	未完成	時間不允許而未精化	
	視窗適配	未完成	時間不允許而未精化	
	FOOTER	未完成	時間不允許而未精化	

遭遇困難：

1. 資料不好蒐集：由於這款遊戲今年2月才上市，是一款新遊戲，英文版又比中文版晚上市，所以中文的資料沒有這麼豐富，經常找不到相關的資料。後來發現使用中國的搜尋網站就能找到大量的資料，而解決了這個問題。
2. 對js熟悉度不高：對js熟悉度不高，導致許多程式碼需要使用土法煉鋼的手段寫出，或是依賴查找資料拼湊出程式碼，間接導致所需時長拉得更長，也造成部分網頁效果靈活性不佳。
3. 信息傳遞不到位：因為所有討論皆為線上討論，提出者與接收者認知有誤差，沒表達清楚，或對方沒釐清表達者的意思，需要更多的溝通協調來達成雙方的共識。
4. 時間不足：想做的項目太多太細太繁瑣，導致即使非常早就開始製作這項作業，卻也無法及時完成最初理想中的成品，最後只能拔掉兩個做不完的分頁。