

一、前言

(一)、進度時間：1/28~2/11（寒假期間）。

(二)、目標

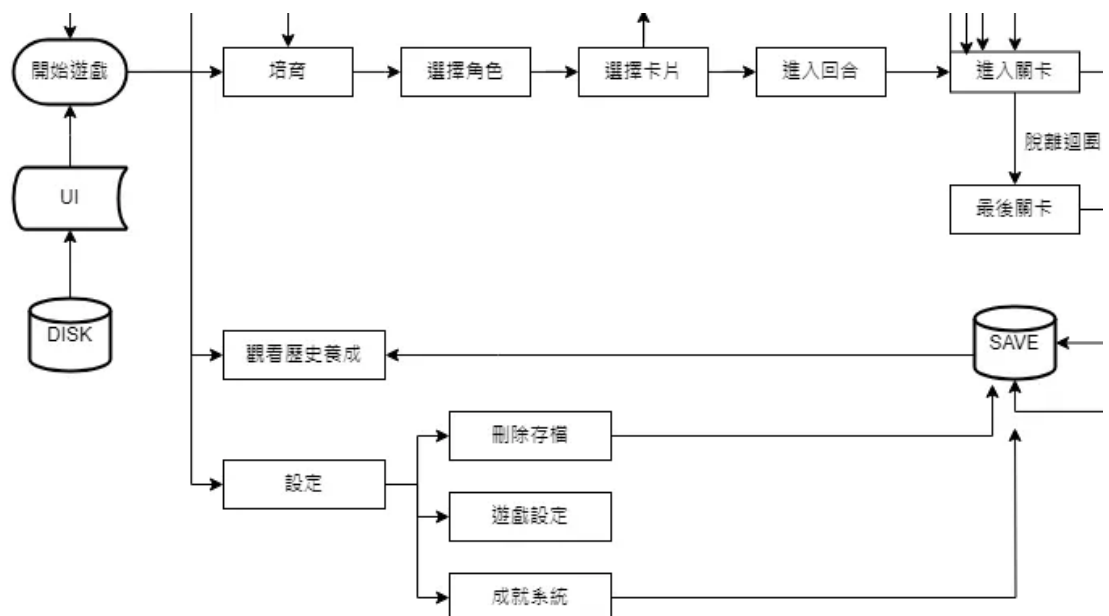
1. 重新整理遊戲進度
2. 確認分工
3. 重新整理程式規劃
4. 完成遊戲故事劇情
5. 發想 UI 介面

二、分工

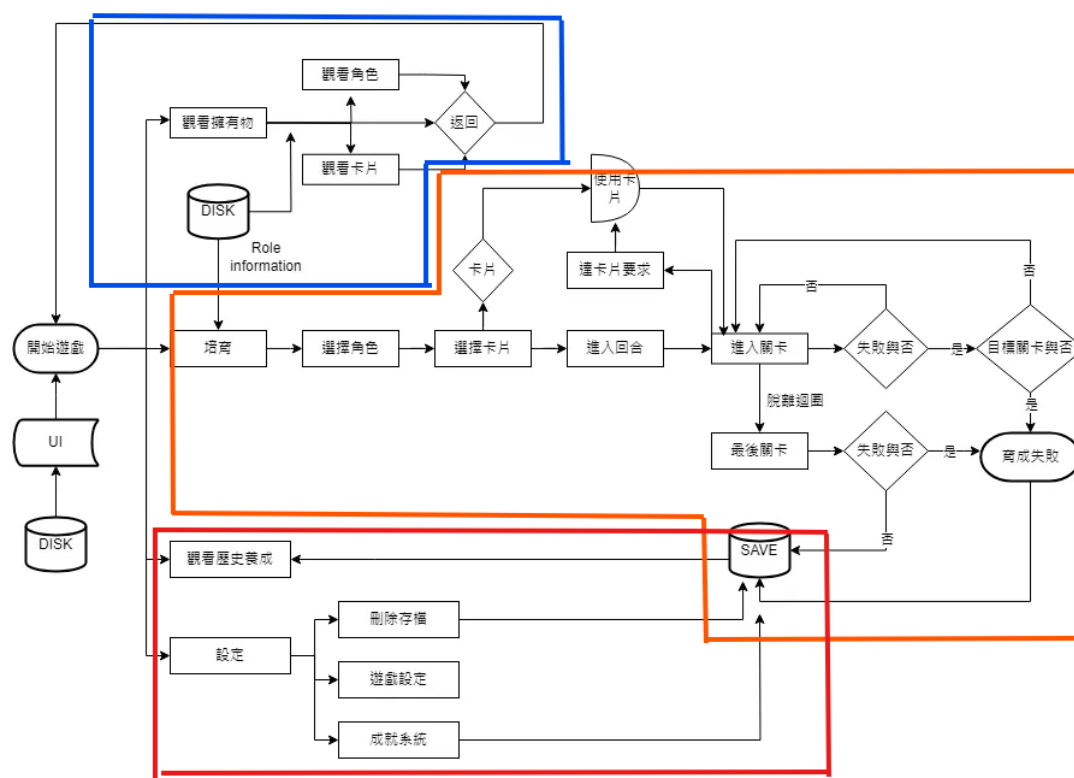
(一)、工程組

1.背景遊戲邏輯設計

在寒假期間完成資料的輸入輸出，例如角色的故事劇情的.json 檔案輸入及角色培養後的資料儲存模式樣板。在確定可以輸出後，也要決定輸出的形式及重新讀取的完成度。（例如：儲存歷屆培養的角色後，在遊戲過程表上的「觀看擁有物」中，仍可查看以前有培養過的角色，並逐一顯示）。



再來，要完成整體遊戲的背景邏輯（不急），這裡區分成以下區域：



藍色為【遊戲資料輸出結構】橘色為【遊戲邏輯結構】紅色為【遊戲輸入結構】

這邊 A.遊戲資料輸出結構包含角色資料與卡片的讀取，和角色劇情故事不相同，主要結構為：讓玩家知道自己擁有的角色跟卡片，並且觀看他的大綱跟基本介紹，這部分理論上比較簡單，但同時也要考慮如何讀取跟呈現。

而 B.部分的遊戲邏輯結構是遊玩的主體，這邊有幾點比較有問題：

(1).在遊玩途中加入劇情

這邊要找出一個方法或是模板，因為劇情是穿插在培養過程中，所以何時加入劇情，何時要培養，而培養的目的及培養所給的資源等都是非常重要的，這部分應該要由文本劇情部處理好整體穿插之後，再由工程部決定如何讀取那些穿插並呈現。

(2).在培養過程中的儲存

這邊假設玩家半途而離開遊戲，再之後如何重新讀取節點故事也是問題。所以整體劇情要有一段時間線來區分，或是一個方式儲存玩家的即時進度，而及時進度的儲存方式跟儲存標的要如何設計是工程部的事喔

(3).培養結束後的儲存

培養結束後的資料應要統一儲存到歷屆檔案，並且讀出。所以要把即時的玩家資料轉為唯讀的資料檔案供玩家讀取。

(4).整體邏輯

就是...整體的遊戲邏輯區域的統合，要確保到時候放到引擎之後不會有太多的問題，也要把基本的內容完成（選擇卡片、進入關卡、劇情穿插、玩家對話等）

這段時間先完成遊戲邏輯結構為主，再來預計二月底到三月可以完成遊戲輸入結構（遊戲輸出結構在我的記憶中已經完成了）

2.遊戲的主檔案結構

在確定可以讀入讀出資料後，要另外決定整體遊戲的主檔案分布，例如儲存的位置、讀取主程式的位置、更新的位置，同時也決定之後導入遊戲引擎後的檔案結構，但並不是非常急的事情，可以出草圖就好。

3.遊戲視窗的呈現

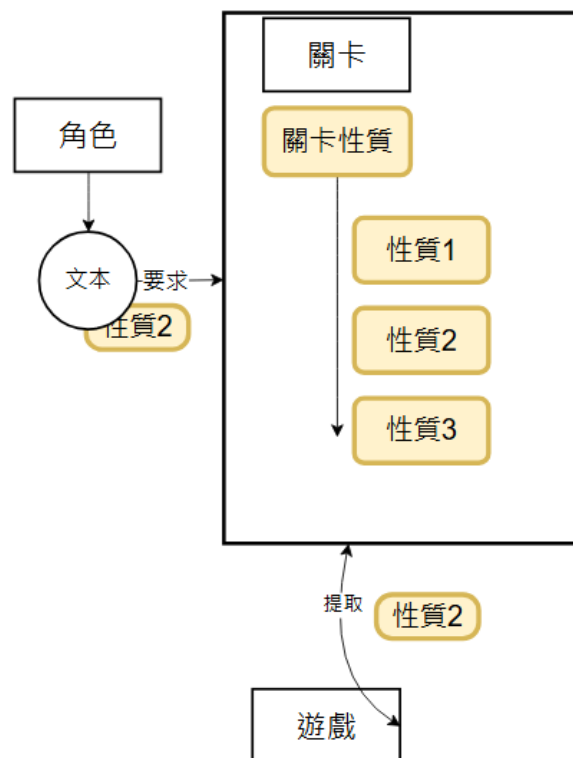
在換到遊戲引擎之前，先用 `windows.h`（在 c 是這樣...）等方式先呈現出遊戲視窗，不然用 `cmd` 看很痛苦==，同時也可以預先知道到時候 UI 如何設計。

（二）、文本劇情部

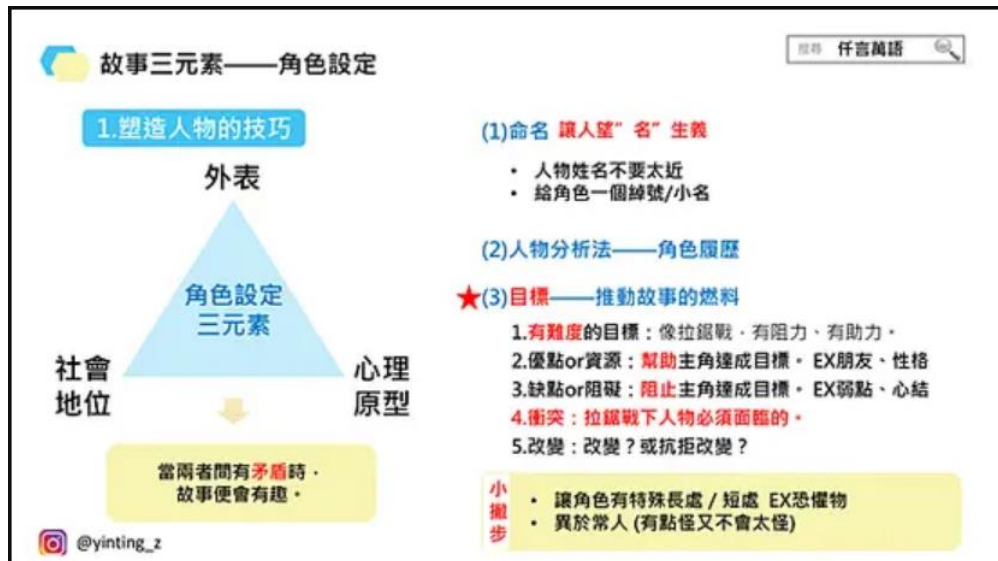
（1）．劇情完成

目前劇情分成【角色劇情】【關卡劇情】，關卡劇情綁訂於角色劇情，同時，關卡劇情可以作為性質施加於不同角色。

例如，假定 A B 角色，假定關卡具有期末考、模考、學測：則 A B 皆可有同樣的期末考關卡或模考關卡，但是遇到的科目或考試皆不同。詳說，關卡內部的分層為 a 期末考、b 模考、c 學測、d 競賽，將他稱為關卡性質，做成統一的模板，例如對於 c 學測來說，具有 c-1 的自然、c-2 的社會、c-3 的數學...等等，我們將他稱為關卡性質。而這些關卡性質可以施加於特定的角色，或者換句話說，角色可以決定要那些關卡性質。



而說完關卡劇情的設定後，必須要先對角色的文本進行定義，所以角色資料中，要有明確的時間線，培育內容，以及會遇到的關卡，即為角色性質中的小目標及總目標。



目前所有角色的小目標及總目標並沒有具體的寫出，所以近期要先完成所有角色的基本角色設定，而故事劇情的部分，希望以時間軸的方式呈現。

這邊先做基本的遊戲角色定義：

1. 各科能力數值

如月 花子(恐怖網站-【桃花樂園】創始人)

理科能力{SC_CREDIT} 60
社會能力{SO_CREDIT}50
數學能力{MA_CREDIT}130
國文能力{CS_CREDIT} 75
英文能力{EN_CREDIT}72
抗壓能力{dP_CREDIT}83
=470

2. 擅長類型

擅長類組{group}:science
擅長科目{subject}:math

3. 生理資料

生日:8/5
身高:166
體重:KG

4. 角色大綱

平時是個散發著仙氣的黑長直高冷大姊姊，但只要一遇上特定東西(靈異、詭異的東西、住野 由美子(?))便會像變了個人一樣，走火入魔，喜歡吃辣和紅色的東西，在見識到聖女小番茄後便愛上了它。國中時曾創建了知名恐怖網站【桃花樂園】，當時在日本掀起了巨大的風波，甚至被2ch的網友親切稱呼為「地獄少女」，現在似乎對台灣民俗信仰感興趣。

5. 輸出結構

```
#Role("如月 花子", 60, 50, 130, 75, 72, 183, 0, "science", "math", "introduce")
```

及未完成定義的：

6. 角色時間線（何時可以培育、何時遇到關卡目標）
7. 角色關卡定義（需要那些關卡目標）

以上請完成定義!

（2）. 定義文字

因為文字可能會有理解上的誤差，應該要訂定一個大家公認的文字定義:

這邊分為數值與類群及文字來區分文字之間的性質，角色定義文本與程式內部一定要遵守以下文字定義，不可以自創定義以免混亂。

1. **角色各科能力數值 role.info.abb**（數值）：為定值，具有初始值，決定角色基本的各科能力，範圍 30~1200，下分六種能力，而各種能力會影響到關卡進度及培育難易度。
2. **遊戲總壓力值 prs**（數值）：為變數，具有初始值及最大值，在培育過程中會變化。

(1) 理科能力{SC_abb} (物理/化學/地科/生物)
 (2) 社會能力{SO_abb}
 (3) 數學能力{MA_abb} [影響到理科能力]
 (4) 國文能力{CS_abb} [影響到"題目理解"/英文能力 0.3 ~ 0.5/ 數學能力 0.1 ~ 0.2]
 (5) 英文能力{EN_abb}
 (6) 抗壓能力{dP_abb} [影響到壓力值最大值/壓力值加成]
 (prs) 總壓力值
 (pt) 技能點:透過花費技能點數

3. **遊戲技能點數 pt** (數值): 為變數, 具有初始值。在培育過程中隨目標完成或培育進度有所改變, 可以購買技能。
4. **角色分組資質 role.info.group** (類群): 為定值, 具有初始值。分為自然組與社會組。
5. **角色科目資質 role.info.subject** (類群): 為定值, 具有初始值, 分為五科, 為角色之擅長科目。引響關卡及培育難易度。
6. **關卡(集) challenge.group** (類群): 為定值, 具四種, 期末考、模考、學測、競賽。其下分族群為關卡性質。
7. **關卡性質 challenge** (類群): 為定值, 由四大關卡集下分, 例如模考的性質分為一模、二模; 競賽分為生奧、物奧、資奧等。
8. **角色資料 role.info** (類群): 下分
abb/group/subject/challenge/timeline/pre.story
9. **遊戲時間線 role.info.timeline** (數值): 決定何時插入遊戲劇情或是培育。
10. **初始故事 story.pre** (文字): 說明如何與導師邂逅。與 bg.story 相接
11. **遊戲背景故事 story.bg** (文字): 定義校園故事等。
12. **角色生理數值 role.info.phy** (類群): 內分生日、身高、體重等。
13. **卡片類型 card.type** (類群): 內分六種。

這方面還沒有整理完 但是文本方面, 請先全部改為以上定義文字並加上英文。而英文的區分方法為: 大群集.小群集.性質(ex: role.info.abb) 若有未定義的, 應由文本設計組定義, 而程式設計組需要依照文本設計的定義去書寫。