

# 人蔘－結案報告

組員：陳衍能 田宜湘 何芷嫣 高廷瑜 陳學誼

## 1. 產品介紹

課間、通勤中、等餐點……覺得無聊卻又不敢開遊戲來玩，怕隨時被中斷？

各位客倌們有福啦！！

人蔘專門為消磨短暫時間量身打造，為一款快速養成遊戲，保證在短時間內能夠獲得回饋，多種主線任君挑選，五種卡牌類型，內含日常生活、趣味性、無厘頭等等超過百種事件，高達 89 種結局，等你來收集！

快加入人蔘，重活你的一生。

## 2. 產品說明

- (1) 類型：卡牌遊戲
- (2) 遊戲方法：利用對卡牌選擇的結果來影響人物數值，特定數值歸零或超標即結束遊戲，並獲得一種結局，配有收藏箱存放已獲得的結局。
- (3) 卡牌規劃：五種類別，所有卡牌皆會顯示對應的圖片，部分事件會出現音效或動畫。
- (4) 卡牌類別：普通卡—非以下種類；主線卡—跟最初選擇的志願有關的事件；餵食卡—與食物有關；特殊卡—可能引發關聯事件；鬼牌—直接強迫進入結局。
- (5) 畫面：



開頭動畫

起始頁

收藏箱

選擇志願

遊戲主畫面

設定

結局






### 3. 操作說明

- (1) 開頭動畫：播放開頭動畫
  - skip（按鈕）：點選略過動畫
- (2) 起始頁：顯示遊戲名稱跟 Logo
  - 進入遊戲（按鈕）：點選後進入遊戲
  - 收藏箱（按鈕）：點選觀看收集的結局
  - 設定（按鈕）：點選進入設定音效及背景音樂
- (3) 收藏箱：顯示收集到的結局，可以上下滾動查看結局  
(windows 及 Mac 版可存檔)
  - 返回（按鈕）：點選離開，回到起始頁
  - 16/90：顯示目前收集到的結局數
- (4) 選擇志願：四種志願給玩家選擇，選擇後即進入重生
- (5) 遊戲主畫面：為主要進行遊戲的頁面，剛進畫面時各初始數值為隨機
  - 事件卡牌（遊戲物件）：在滑動時將會顯示兩種不同的選項，透過左滑右滑來決定你的選擇
  - ⚙️（按鈕）：點擊進入設定畫面
  - 🧠：顯示當前智力數值狀態
  - 🏠：顯示當前才能數值狀態
  - 🤝：顯示當前社交數值狀態
  - 💰：顯示當前金錢數值狀態

- 飽足感（長條圖）：顯示當前飽足感數值狀態
- 健康（長條圖）：顯示當前健康數值狀態
- 藝文：顯示選擇志願，有四種－醫療、理工、法商、藝文
- 第3天：顯示目前活到第幾天，每經歷三個事件會進入下一天

#### (6) 設定：遊戲環境設定

- （按鈕）：點擊開啟或關閉音效，文字為提示點擊後的狀態
- （按鈕）：點擊開啟或關閉背景音樂，文字為提示點擊後的狀態
- （按鈕）：點擊結束遊戲，只有從遊戲主畫面切過來時才會出現

#### (7) 結局：顯示結局

- 結束此生（按鈕）：點擊後返回起始頁

### 4. 完成度

預期	實際	完成
前導劇	開頭動畫(無劇情)	—
背景音樂	有	O
音效	有	O
5種卡牌	4種(少特殊卡牌)	—
卡牌音效	有	O
卡牌動畫	無	X
卡牌可左右滑動	有	O
卡牌圖片	有	O
卡牌邊框	有	O
結局圖片	有	O
收藏箱	有	O
顯示天數	有	O

智力、才能、社交、 金錢數值以容量顯示	有	○
飽足感、健康以長條 圖顯示	有	○
顯示志願	有	○
開啟/關閉音效	有	○
開啟/關閉背景音效	有	○
結束遊戲	有	○

## 5. 工作規劃

陳衍能：卡牌資料、卡牌圖片、結局圖片、猴子測試（重要）

田宜湘：卡牌顯示（困難）、讀取資料、數值變動、結局顯示

何芷嫣：結局儲存、收藏箱、卡牌物件模型、隨機產生卡牌、存檔

高廷瑜：卡牌資料、卡牌觸控移動、鬼牌判斷（困難）、除錯

陳學誼：開頭動畫、頁面跳轉、UI 設計、音效、背景音樂、數值變動