|  |
| --- |
| **武俠 1.0.0** |
| Game Design |

Writer: TW

Principle:

1. The game design of Mou5Haap6

**Catalogue**

[遊戲設計 2](#_Toc767404241)

[摘要 3](#_Toc1417574135)

[遊戲玩法 3](#_Toc87017584)

[設計思維 3](#_Toc1020855701)

[技術 3](#_Toc389365579)

[畫面 4](#_Toc1177380221)

[操作 4](#_Toc56580653)

[機制 4](#_Toc1651773413)

[關卡設計 4](#_Toc1314401994)

[關卡主題 5](#_Toc320009427)

[遊戲流程 5](#_Toc1670983180)

[美術圖像 5](#_Toc333092176)

[風格屬性 5](#_Toc813680395)

[圖像需求列表 5](#_Toc274824195)

[音效/音樂 5](#_Toc579804142)

[風格屬性 5](#_Toc1599604467)

[音效需求 5](#_Toc1423837063)

[音樂需求 5](#_Toc1650020807)

# 遊戲設計

## 摘要

1. 遊戲背景
   1. 主角是武俠世界中一名城主/村長的兒子
   2. 父親給予主角一個考驗，XXX（第一章）
   3. 完成考驗後主角回到城/村中，慶祝後父親叫其到學院學習
   4. 主角於學院中經過一些歷練（第二章）
   5. 主角需前往某地執行學院任務（第三章）
   6. 主角跟隨學院前往某地進行門派大比（第四章）
   7. 主角回到家鄉發現父親及眾人不知所蹤（待續）

## 遊戲玩法

1. 遊戲玩法
   1. 戰略角色扮演遊戲
      1. 用主角去探索武俠世界，當中有不同解迷及冒險
      2. 使用戰棋模式作戰鬥系統
2. 遊戲目標
   1. 玩家於遊戲中的選擇會令不同人物的命運發生變化。想借此令玩家感受真實的武俠世界。

## 設計思維

1. 令玩家感受真實的武俠世界。

# 技術

## 畫面

1. 村莊… (第一章)
2. 學院… (第二章)
3. 城鎮/村莊 (第三章)
4. 比武大會會場 e.g. 皇城/門派 (第四章)

## 操作

1. 玩家操作角色於不同地圖冒險，並解決不同任務
2. 戰鬥方面是一款回合制戰棋遊戲 (e,g, 神諭2)

## 機制

1. 每個任務都有不同解決方法，沒有固定流程
2. 遊戲有不同的內功及外功等，需自行搭配

# 關卡設計

## 關卡主題

1. 村莊 (第一章)
   1. 氣氛設定
      1. 這裡說明此關卡的氣氛設定，如：黑暗，平靜
   2. 美術物件
      1. 場景物件 (營造場景氣氛的主要物件)
      2. 互動物件 (可與玩家互動的主要物件)
2. 學院
3. 城鎮
4. 門派大比場地(門派/皇城)

## 遊戲流程

1. Draw.io

# 美術圖像

## 風格屬性

1. 這裡描述你想要呈現的遊戲圖像風格，是2D，3D,可愛風格，寫實，pixels點陣風格？使用卡通shader 等等。可以在這描述。

## 角色需求列表

1. 主角
2. 主角父親

## 場景需求列表

# 音效/音樂

## 風格屬性

1. 這裡描述遊戲呈現的音樂風格，要使用哪些樂器在音樂裡？節奏？音樂類型？等。可以在這描述。
2. 音效也是，說明你需要的音效風格，音效用途，長短秒數。人聲？還是效果聲？說明的越詳細越好

## 音效需求

1. 音效
   1. 軟腳步聲
   2. 開門聲
2. 反饋音效
   1. 復活聲
   2. 被攻擊的人聲

## 音樂需求

1. 關卡A
   1. …

**戰棋**

**棋子屬性**

1. 職業
2. 等級
3. 移動力：影響移動步數
4. HP：血量
5. 力量：影響物理攻擊力
6. 魔力：影響魔法攻擊力
7. 技巧：影響命中及必殺
8. 速度：影響回避與追擊
9. 物理攻擊：力量+武器功攻擊力
10. 魔法攻擊：魔力+魔法威力
11. 防守：物理攻擊減免
12. 魔防：魔法攻擊減免
13. 幸運：影響命中、迴避和必避

**傷害計算**

1. 攻擊者攻擊-防守者防禦
2. 必殺時攻擊者攻擊X3
3. 追擊（多一次攻擊）：攻擊方的速度-防禦方的速度≥5