

[白馬數位科技有限公司]

[正妹大話骰-手機 app 企畫]

[正妹大話骰]

Anderson

2014/3/4



[本 app 以骰子吹牛遊戲為主體，加入美女互動及體力、道具購買消耗為要素，且擁有網路即時公告功能可即時發佈訊息]

## 目錄

1	版本規格 .....	4
2	大話骰遊戲規則 .....	4
3	APP 遊戲內容 .....	4
3.1	輸贏判定 .....	4
3.2	體力限制 .....	4
3.3	道具使用 .....	4
3.4	商城 .....	4
3.5	小遊戲(搖一搖嚕愛心) .....	4
4	遊戲流程圖 .....	5
4.1	主流程 .....	5
4.2	主畫面流程 .....	5
4.3	遊戲流程(大話骰) .....	6
4.4	遊戲流程(搖一搖嚕愛心) .....	7
5	遊戲介面規劃 .....	8
5.1	主畫面 .....	8
5.1.1	跑馬燈訊息 .....	8
5.1.2	Facebook 帳號綁定 .....	9
5.1.3	搖一搖嚕愛心 .....	9
5.1.4	公告訊息 .....	9
5.1.5	商城 .....	9
5.1.6	MM 底圖 .....	10
5.1.7	不可進入的 MM 關卡 .....	11
5.2	搖一搖嚕愛心 .....	12
5.2.1	起始畫面 .....	12
5.2.2	遊戲過程 .....	13
5.2.3	成功、失敗 .....	13
5.3	大話骰 .....	14
5.3.1	愛心、透視眼鏡數量 .....	14
5.3.2	離開大話骰畫面 .....	15
5.3.3	關卡顯示 .....	15
5.3.4	影片 .....	15
5.3.5	大話骰 .....	15
5.3.6	透視眼鏡使用詢問 .....	16
5.3.7	玩家搖骰 .....	17

	5.3.8	顯示玩家骰子 .....	18
	5.3.9	喊骰子數 .....	19
	5.3.10	輸贏 .....	21
	5.3.11	沒有愛心了 .....	22
6	MM 影片 .....	22	
7	MM(NPC)AI .....	22	
	7.1	AI 調整需求 .....	22

## 1 版本規格

本 app 為免費版可於 Google Play 免費下載。

只開發 Android 平台版，支援 Android 4.0 以上裝置。

解析度為 720\*1280(直式螢幕)

App 開啟時需連結網路，無網路無法使用。

## 2 大話骰遊戲規則

遊戲人數兩人(玩家與 npc)。每一位參加者有一個藏有五顆骰子的骰盅。

開始遊戲時，各參加者需要搖動骰盅，然後自己看骰盅裡面的骰子，不得讓其他人看到。

由玩家先喊出「X 個 Y」，即是參加者中預料會有至少 X 顆面向天(面向上)的 Y 點數骰子，X 至少為參加者的數目(本案為 2 個參加者因此 X 最小為 2)。如參加者喊出「二個五」，即他預料二位參加者中，最少有二顆骰子，向天顯示「五點」。

玩家喊完後換 npc 喊，npc 喊完後換玩家喊，依此輪流下去。

下一位參加者可喊出新的骰子數目和點數，或者不信任上一位玩家的叫喊，這時候個參加者可重覆看自己的骰子。

下一位參加者喊出新的骰子數目和點數時，X 必須大於或等於上一位參加者叫喊的，但如果 X 與上一位的相同的話，Y 的點數必須大於上一位；但是如果 X 大於上一位的，則 Y 的點數無須大於上一位。

骰子上的「一點」是通用，可代表任何點數，如果參加喊出 Y 個一點十，則當作一點計算。

遊戲過程中參加者輪流叫喊新的骰子數目和點數，直至有參加者不信任上一位的叫喊，而選擇[開]時，雙方必須打開骰盅計算雙方骰子裡[Y 點]的骰子數目是否等於或大於上一位參加者叫喊過的 X 數，如果是小於的話則喊[開]的參加者獲勝，如果是等於或大於的話則是另一方獲勝。

例如：現在兩人在玩，A 骰出了四個 6 點跟一個 1 點，由於 1 是百搭，所以骰面肯定有五個 6 點。A 喊了個四個 5，B 可選擇喊四個 6、五個以上的 5，或是五個以上的任意數字，假設 B 喊出了五個 5，A 再喊五個 6，此時 B 喊[抓]，由於骰面真的有五個 6 點，所以 B 輸了。

## 3 APP 遊戲內容

### 3.1 輸贏判定

玩家與 NPC(以下簡稱 MM←妹子之意)互喊骰子數，依據大話骰遊戲規則評定輸贏。

### 3.2 體力限制

玩家每玩一次大話骰會消耗一顆愛心，沒有愛心不能玩大話骰。

### 3.3 道具使用

大話骰遊戲過程中系統會詢問玩家是否使用透視眼鏡道具偷看 MM 的骰子，透視眼鏡使用後會扣除 1 個數量，透視眼鏡效果無法延續到第 2 次(下一關)遊戲。

### 3.4 商城

玩家可以透過商城購買愛心及透視眼鏡，商城必須串接 Google IAB 付費機制。

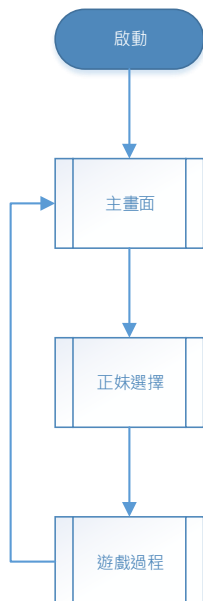
### 3.5 小遊戲(搖一搖嚕愛心)

玩家沒有愛心時(愛心=0)，才可以玩(搖一搖嚕愛心)小遊戲，有愛心(愛心>0)時不可玩(搖一搖嚕愛心)小遊戲。

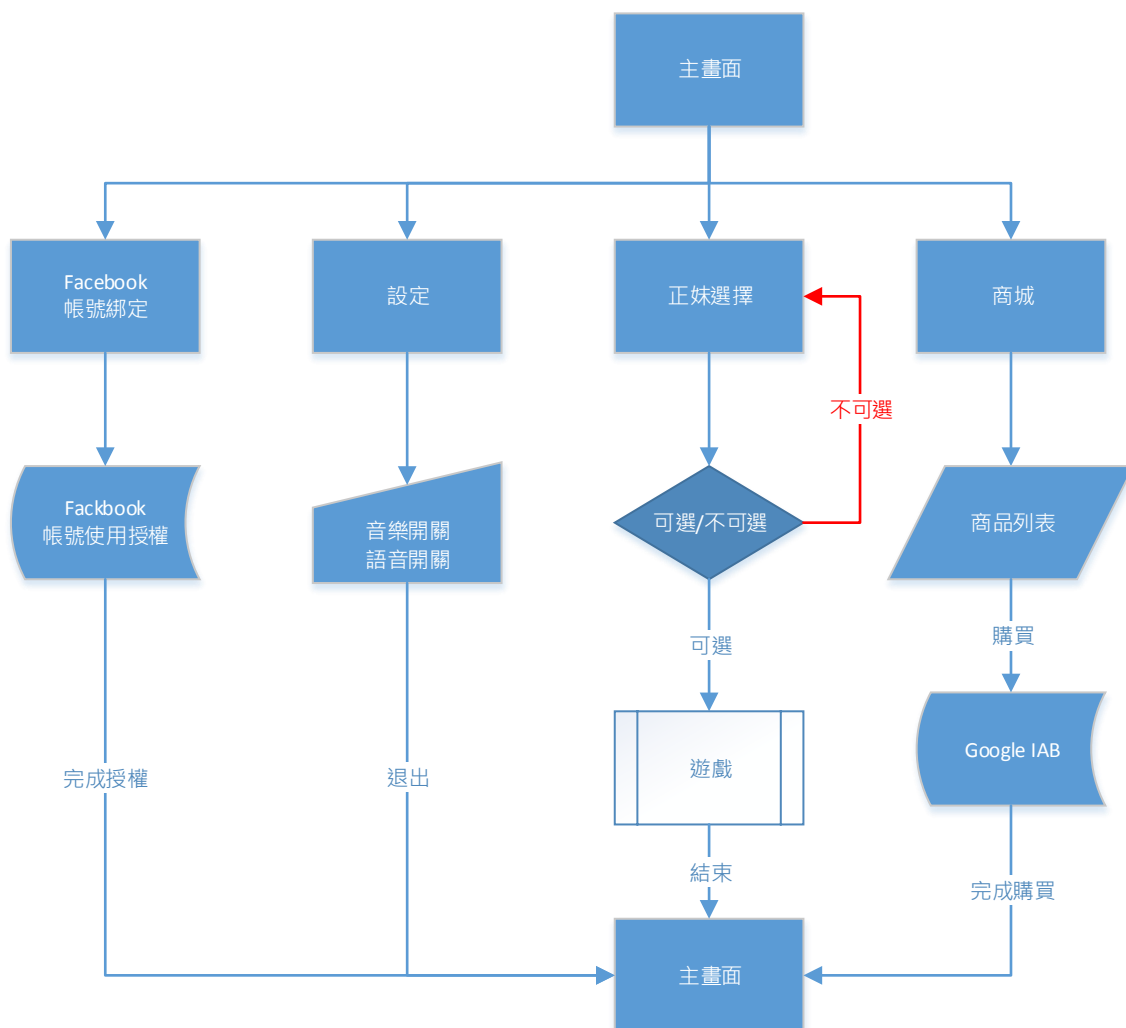
每天最多可以獲得 3 顆愛心，如果遊戲結束時沒有成功獲得愛心，則可以再繼續挑戰，不限制挑戰次數。

## 4 遊戲流程圖

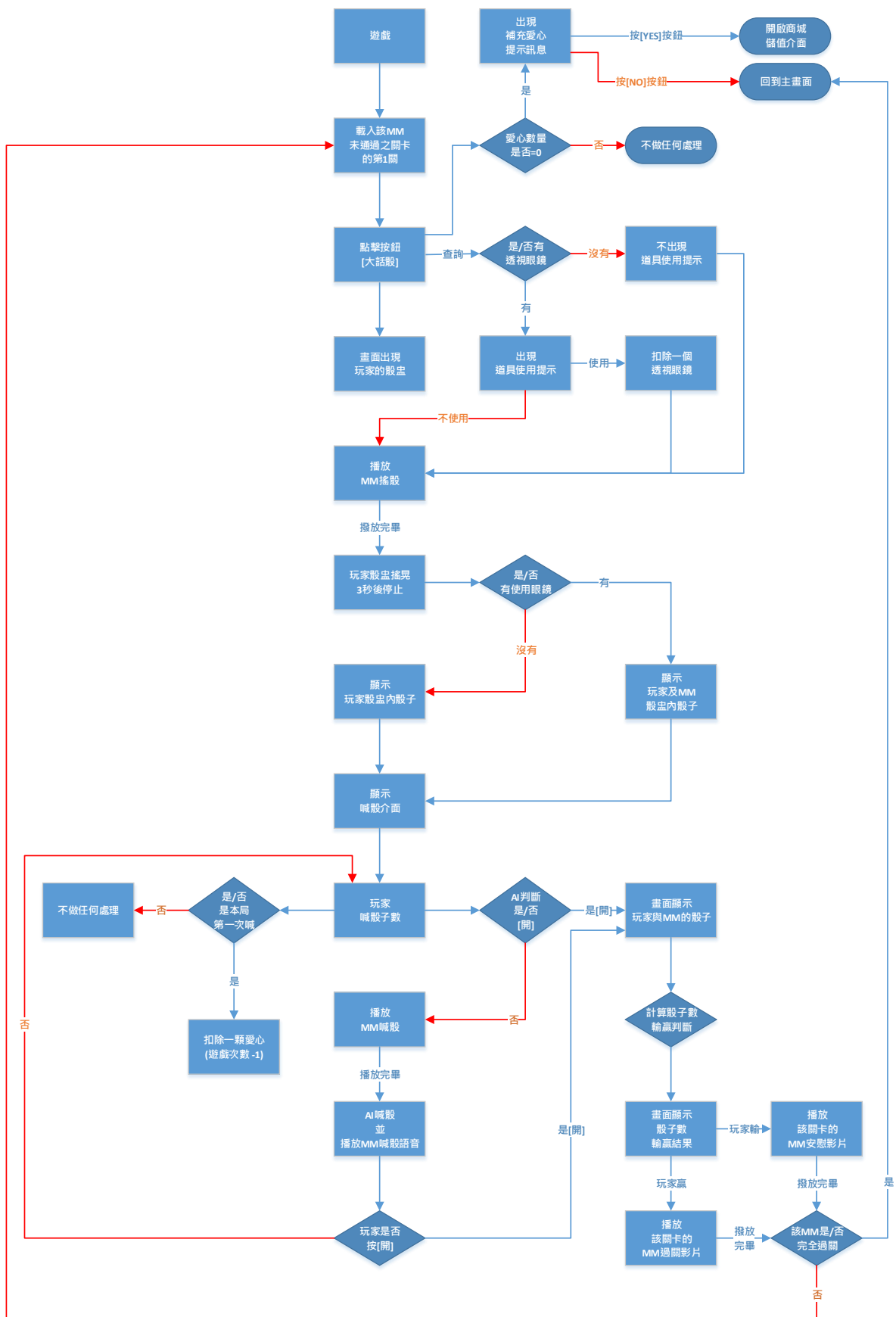
### 4.1 主流程



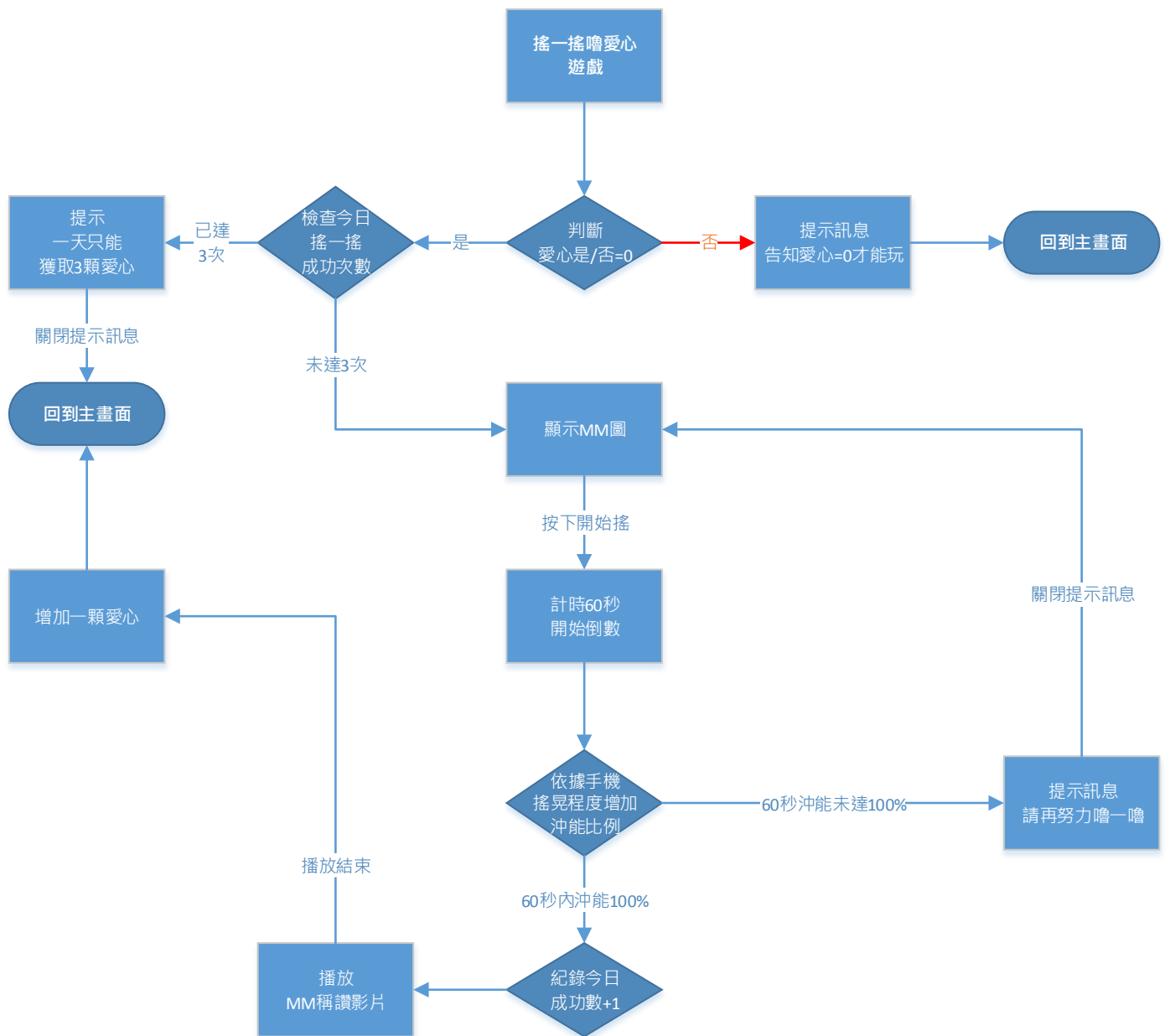
### 4.2 主畫面流程



## 4.3 遊戲流程(大話骰)



## 4.4 遊戲流程(搖一搖嚕愛心)



## 5 遊戲介面規劃

## 5.1 主畫面



## 5.1.1 跑馬燈訊息

官方公告訊息跑馬燈，由右至左移動，循環撥放.....

跑馬燈訊息顯示，底圖採半透明設計，訊息內容官方可以隨時修改，並即時更新至 APP 內。



### 5.1.2 Facebook 帳號綁定



點擊按鈕使用 FB 帳號綁定遊戲。

如果沒有綁定帳號，則遊戲移除重裝後，遊戲紀錄無法保留。

綁定遊戲後，點擊此按鈕可以由 APP 幫玩家貼文到塗鴉牆，每天可以貼 1 次每次可以獲得 3 顆愛心。

### 5.1.3 搖一搖嚕愛心



點擊後進入搖一搖遊戲。

### 5.1.4 公告訊息



整個公告訊息是一張圖，圖下有一顆[了解]按鈕，點擊[了解]按鈕會關閉公告。

公告可由官方隨時更新修改，並可以有多個公告。

當有多個公告時，畫面一次只顯示一個公告，當第 1 個公告關閉後，才會顯示第 2、3、4...個公告。

### 5.1.5 商城



點擊後開啟遊戲商城，初期商城裡只有(愛心)、(透視眼鏡)兩樣商品。

玩家點選商品後，APP 使用 Google IAB 付費機制，提供玩家付費購買。

### 5.1.6 MM 底圖



當有公告出現時，底圖必須將顏色調暗，以利公告的呈現與閱讀，當公告關閉後再將顏色調回正常色調。

底圖上出現的 **MM** 就是大話骰遊戲關卡的 **MM**，玩家可以左右滑動底圖，以切換選擇關卡。

直接點擊底圖既可進入該 **MM** 的關卡。

每次開啟 **APP** 時，底圖的 **MM** 會停留在未通關的 **MM** 圖，以方便玩家直接進入遊戲。

### 5.1.7 不可進入的 MM 關卡

玩家滑動底圖可以觀看所有關卡的 MM 圖，無法進入的關卡，其 MM 圖上會有(紅心鎖)的圖樣，以標示還無法挑戰該關卡。

無法挑戰的關卡，其 MM 圖右上方會顯示(未下載)，表示 APP 還未下載此 MM 的影片。

玩家若挑戰為下載影片的 MM 關卡，則在進入該 MM 關卡遊戲前，APP 必須主動詢問玩家是否要下載此 MM 的影片，沒有完成影片下載就無法進入此關卡。



## 5.2 搖一搖嚕愛心

### 5.2.1 起始畫面



中央黃色提示訊息，告知玩家遊戲過程為 60 秒。

右上方灰色愛心內坎 60 秒數字，在遊戲開始後會開始倒數，直到 0 為止。

玩家按下[開始搖]按鈕，遊戲就開始計時 60 秒。



### 5.2.2 遊戲過程

遊戲時會使用到手機的 **accelerometer**(加速度計)，利用此硬體偵測手機搖晃程度來累積右上角的愛心%。

愛心隨者手機搖晃的程度而累積能量，並逐步將愛心填滿顏色。

遊戲過程中如果停止搖晃則愛心充能速度會減緩且會緩步扣除已充能的數量，因此玩家必須盡可能一鼓作氣充飽愛心。

當玩家搖晃手機時，MM 圖的胸部會隨著手機的搖晃(速度、方向)而同步一起搖晃。

MM 圖為 2D 照片，程式需在 MM 圖的胸部區塊設定搖晃功能(即開發者常說的 2D 乳搖)。



### 5.2.3 成功、失敗

成功填滿愛心可獲得一顆愛心，且會出現提示訊息恭喜玩家。

失敗無法獲得愛心，但可以無限制重複挑戰，且會出現提示訊息鼓勵玩家再次努力。

## 5.3 大話骰



## 5.3.1 愛心、透視眼鏡數量



正上方顯示目前持有的愛心、透視眼鏡數量，新玩家最初會有 10 顆愛心以及 1 個透視眼鏡。

### 5.3.2 離開大話骰畫面



點擊右上角[返回]按鈕，可以回到主畫面。

### 5.3.3 關卡顯示



標示目前進行中的關卡是這個 MM 的第幾關，預設每個 MM 有 5 關。

### 5.3.4 影片



點擊左下角[影片]按鈕，可以觀看玩家對這位 MM 已經通關的影片，未通關的影片無法觀看。

### 5.3.5 大話骰



點擊[大話骰]按鈕，正式開始與這位 MM 的大話骰遊戲。

### 5.3.6 透視眼鏡使用詢問

當玩家有透視眼鏡時，系統會主動詢問玩家是否要使用透視眼鏡。

點選[NO]、[YES]之後，關閉此提示訊息。

接著開始撥放 MM 搖骰影片，影片最後 MM 會看一下自己的骰盅點數，然後示意輪到玩家搖骰盅了。

每一段影片播放時，畫面只會出現 MM 的影片，其他遊戲介面全部不會出現，直到影片撥放完畢，畫面才會回到遊戲介面。

影片播完後，MM 圖會定格在剛剛那個影片的最後一個畫面。





## 5.3.7 玩家搖骰

MM 搖完骰後，畫面會提示玩家搖晃手機，模擬搖骰盅的情節。

APP 偵測到手機搖晃後，撥放搖骰子音效，直到手機停止搖晃。



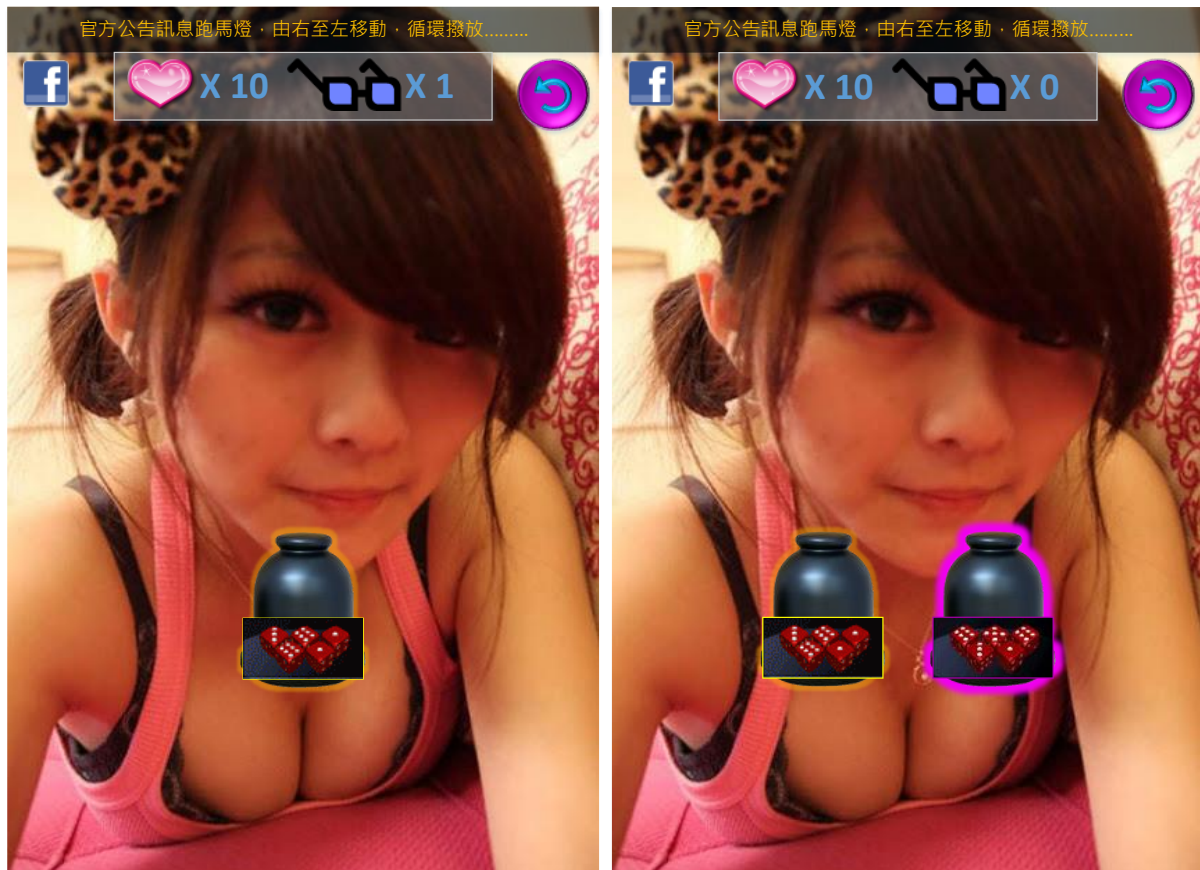
### 5.3.8 顯示玩家骰盅

玩家搖完骰盅後，畫面出現骰子。

如果剛剛玩家有使用透視眼鏡，則此時畫面除了玩家的骰盅以外，還會出現 MM 的骰盅。

下圖左邊是只有玩家的骰盅，右邊是使用透視眼鏡之後同時可看到 MM 的骰盅。

玩家如有使用透視眼鏡，則在該局的遊戲過程中都可以持續看到 MM 的骰盅，直到該局結束。



### 5.3.9 喊骰子數

雙方搖完骰盅後，正式進入喊骰子的流程。

遊戲一律由玩家先喊，MM 後喊。

#### 5.3.9.1 玩家先喊

下方數字牌表示幾個骰子的意思，左右滑動可以選擇畫面容納不下的數字(例如:9、10)，玩家選擇的數字牌會往上浮起，表示已選擇。不能選擇的數字會呈現灰色。

1~6 的骰子圖，表示要喊的骰子，點選骰子後，骰子圖外框會變色，以表示所選擇。

當玩家數字與骰子都選好後，[喊]的按鈕才會出現，玩家此時可以點擊[喊]，就會將選好的結果喊出，喊出後右方綠底對話框就會貼出玩家喊的內容，貼出後[喊]的按鈕就立刻消失，直到下次可以喊時才會出現。





### 5.3.9.2 MM 喊

玩家喊完後輪到 MM 喊，MM 喊時由 AI 判斷要喊多少點，以及是否不相信玩家喊的而要[開]盅決定輸贏。

輪到 MM 喊時會先撥放 MM 喊影片，如果 AI 決定要[開]則會撥放(MM 開)的影片，無果 AI 判斷要喊，則會撥放 MM 喊的影片。

影片結束後依據[開]或[喊]接續後面流程。

MM 喊影片撥放完後，畫面左邊會出現 MM 喊的點數，此時輪到玩家[喊]或[開]，此時下方左邊會出現[開]的按鈕，玩家可選擇[開]也可以選擇繼續喊。

同時畫面上會留著玩家上次喊的內容，直到玩家再次[喊]時，其內容才會被替換成新[喊]的。

下圖因為 MM 喊了 6 個 3，因此 2~5 不能喊，所以會呈現灰色。

下面左圖是沒有使用透視眼鏡時的遊戲畫面示意。

下面右圖是使用了透視眼鏡時的遊戲畫面示意。



## 5.3.10 輸贏

當任一方喊[開]後，立即進入輸贏畫面。

畫面上會出現雙方骰盅內的骰子，並出現實際的點數，以及輸贏的宣告。

如果玩家贏了，就接續撥放通關的 MM 影片。

如果玩家輸了，就依據流程圖判斷是要再重頭來一次還是詢問是否要儲值。



### 5.3.11 沒有愛心了

遊戲結束時如果玩家沒有愛心，則系統會出現提示訊息提醒玩家進行儲值。

點選[YES]進入商城畫面，點選[NO]會出現(搖一搖嚕愛心)提示訊息，再點選[OK!]就回到主畫面。



## 6 MM 影片

除了過關以外的每一階段(流程)的影片都會錄製一份以上，用以隨機選擇撥放，以免每次到該階段時玩家看得的 MM 影片都是相同的動作避免遊戲過程過於呆版。

MM 總數未定，但玩家必須從第 1 位 MM 開始挑戰，通過第 1 位 MM 的 5 關後，第 2 位 MM 會自動解鎖。

影片檔必須加密，避免被玩家直接下載 APK 解壓縮後流出。

## 7 MM(NPC)AI

MM 要怎麼喊，何時該喊[開]的 AI 設計問題，暫且先交由接案的程式思考後提出具體作法，企劃人員在此先不預設 AI 作法，只提出 AI 調整功能需求(也就是關卡難易度設定)。

### 7.1 AI 調整需求

需要能對每一位 MM，每一個關卡，玩家過關的機率做設定。

例如：

第 1 個 MM 第 1 關，玩家獲勝通關的機率為 90%。

第 1 個 MM 第 2 關，玩家獲勝通關的機率為 85%。