Kobayashi Maru Commander 小林丸指揮官 v0.3.0

釋出版本(release version): v0.3.0
軟體版本(software revision): r413
釋出日期(release date): 20121206

[畫面截圖(screenshot)](#)
[說明(description)](#)
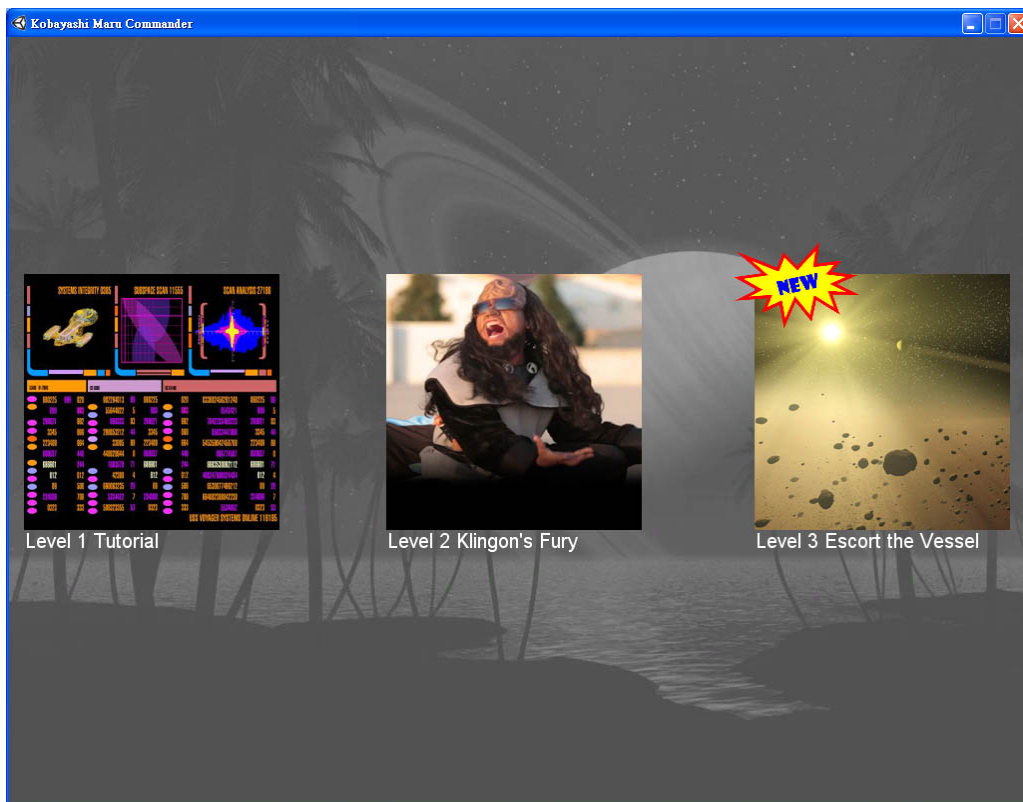[主要更新內容(main update)](#)
[如何遊玩(how to play)](#)
[聯絡方式(contact)](#)
[作者背景(author)](#)

畫面截圖(screenshot)

link(direct): http://sphotos-d.ak.fbcdn.net/hphotos-ak-ash3/556769_10151135263936906_1155762211_n.jpg
short link: http://tinyurl.com/afbac3x

Level 1 Tutorial   Level 2 Klingon's Fury   Level 3 Escort the Vessel

link(direct): http://sphotos-e.ak.fbcdn.net/hphotos-ak-ash3/559706_10151135263891906_936829743_n.jpg
short link: http://tinyurl.com/bh6jqew

album(facebook): http://www.facebook.com/media/set/?set=oa.172800222863056&type=1
short link: http://tinyurl.com/bh9o9my

說明(description)

1. 我想要尋找，在ST的背景下，有什麼元素可以讓一款星際射擊遊戲變得好玩。
    a. 也就是說，即便拿掉ST的皮，他依然是好玩的遊戲。(Under the background of Star Trek, I want to find the feature which makes a star-shooting game fun.)
2. 開發人員募集中(Recruiting for developers)：
    a. （急需）素材尋找人員(media/resource finders)：目前使用的圖片及音效都是從網路上抓來的，因此希望能透過大家的力量找尋適當的素材。(Because the textures and audios using now are taken through internet, I wish we can find proper media/resources.)
    b. （急需）平面美術人員(2D artists)：目前的介面都是我隨便刻的，為了符合Star Trek的風格，希望能有美術人員能夠進來幫忙。(GUI are made by me. And in order to fit the style of Star Trek, 2D artist is needed.)
3. 本版把基本的架構大致完成了，下一版會著重在擴充功能與關卡。預計擴充功能：感測器與脈衝引擎。(At the next version, I will focus on new functions and new levels, ex. sensors and impluse engine.)
4. 本版本開發工時: 自 20121107 至 20121203 共 80 小時

主要更新內容(main update)

1. 臭蟲(bug):
    a. 修正 敵人碰到隕石跟玩家沒有跟著扣血的錯誤(Fix an error that not damaging enemy unit when colliding.)
    b. 修正 選擇單位超出範圍時 UnitDataGUI沒有消失的錯誤(Fix an error that UnitData GUI still visible when selected unit is out of screen.)
    c. 修正 光雷無法擊中目標以外的單位船殼的錯誤(Fix an error that torpedo can't hit other than original target.)
    d. 修正 誤植的impulse engine.(Fix an string error for impulse engine.)
2. 新功能(new)
    a. 新增網頁遊玩的版本 (Add the web playing portal.)
    b. 新增牽引光束功能 (Add tractor beam.)
    c. 新增關卡3 (Add a new level #3.)
    d. 新增選擇關卡的頁面 (Add the page of select level.)
    e. 新增人員徵募頁面 (Add the page of recruitment.)
    f. 新增小地圖 (Add minimap.)
    g. 新增使用滑鼠來移動及發射武器的介面 (Add a new GUI of move and fire weapons when using mouse only.)
    h. 實裝武器的距離參數 (Implement distance parameter of weapons.)
    i. 武器會造成推動效果 (Add push effect when firing weapons.)
    j. 新增智慧型鎖定敵艦 (Add a new feature of automatically selecting enemy unit.)
    k. 新增隕石被摧毀時會產生新隕石 (Add a new feature of duplicating new meteors after it died.)
    l. 新增玩家遊玩關卡紀錄 (Add a feature of record the already-played-level of player.)
3. 調整(modify)
    a. 減低隕石飄動的速度 (Decrease the speed of meteor.)
    b. 減低主角單位角轉速 (Decrease the angular speed of main character.)
    c. 減低光炮的有效距離 (Decrease the range of weapon phaser.)
    d. 調整教學的說明 (Modify a new tutorial.)
    e. 調整所有的說明改為中英並列 (Make all descriptions to be displayed in Chinese/English.)
    f. 縮小單位碰撞的大小 (Decrease the radius of unit collision.)

如何遊玩(how to play)

1. 網頁遊玩[瀏覽器需安裝Unity web player]
    a. (playing at web , install Unity web player on your browser is required.):
    b. http://kobayashi.gadgetapp.net
2. 下載壓縮檔(download to local): https://docs.google.com/file/d/0Bzo5ZsuJOW-8NUJCNE5yTXdQLTA/edit
    a. short link: http://tinyurl.com/abckfeb
3. 釋出說明(release note): https://docs.google.com/document/d/1e-oBTIAUMwEt_oo0uhMAu_-68LuhcLiU30torN426e8/edit
    a. short link: http://tinyurl.com/a26lcmk

聯絡方式(contact)

1. 臉書社團(facebook group): http://www.facebook.com/groups/151280021681743/

作者背景(author)

1. NDark, a game designer, a software engineer, a zigzag puzzle player, a fencing learner, and a trekker。
    a. 曾經擔任工研院的副工程師，鈊象科技的高級工程師，智鏡科技的資深工程師。專長是遊戲設計，電腦圖學，軟體設計，以及專案管理。曾經參與製作的遊戲專案有"無敵風火輪(Funny Table, http://ft.igsgame.com/)"，"機甲英雄(Hero of Robots, http://herorobots.igsgame.com/)"與"霸三國志大戰(Sangokushi Taisen for Chinese series, http://sanguo.igsgame.com/)"。