

# KobayashiMaruCommander 小林丸指揮官 v0.2.0

釋出版本(release version): v0.2.0

軟體版本(software revision): r211

釋出日期(release date): 20121104

[KobayashiMaruCommander 小林丸指揮官 v0.2.0](#)

[畫面截圖\(screenshot\)](#)

[說明\(description\)](#)

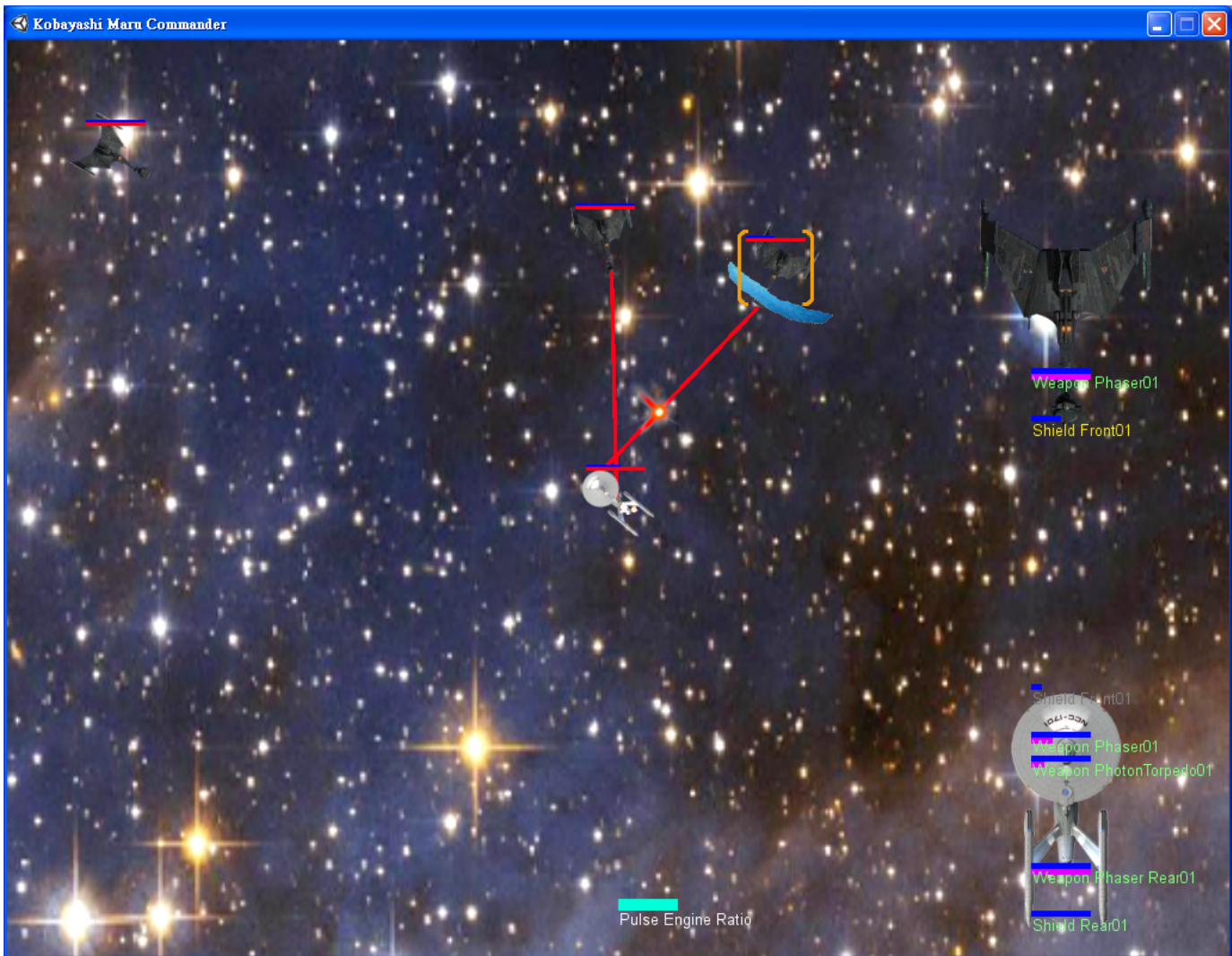
[主要更新內容\(main update\)](#)

[下載方式\(download\)](#)

[聯絡方式\(contact\)](#)

[作者背景\(author\)](#)

## 畫面截圖(screenshot)



link: <http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10151096302481906&set=o.151280021681743&type=1&theater>

fbid=10151096302481906&set=o.151280021681743&type=1&theater

short link: <http://tinyurl.com/bf9hjdp>

## 說明(description)

1. 什麼是一個真正的ST遊戲，這是在思考的問題。
2. 我以前在玩Bridge Commander的時候，被我的一位朋友嫌棄說這遊戲真無聊。
3. 因為他不是ST迷，當然也不懂這種粉絲向的遊戲好玩在哪裡。
4. 然而，我並不希望我的這個版本最後也變成只是個粉絲向，ST迷自High的遊戲。
5. 我想找到在ST的背景，有什麼元素可以讓一個星際射擊遊戲變得好玩。
6. 也就是說，即便拿掉ST的皮，他依然是好玩的遊戲。
7. 要做的事情很多，為了加快進度，至少完成一個基本版。希望能募集有閒的朋友。意者請來信聯絡。
8. 本版本開發工時：

9. 自 20121006( star date : 90368.48 ) 至 20121104( star date : 90447.83 ) 共 82 小時

## 主要更新內容(main update)

1. 新增 單位轉角速度的參數。
2. 新增 防護罩的部件，防護罩的修復，及防護罩的受損下線。
3. 新增 單位資料的GUI，玩家與選擇單位，基本底圖及部件。武器的GUI部件，與防護罩不同，有填充能源條。
4. 新增 測試關卡的勝利條件
5. 新增 光炮部件，不同部位的光炮，參數，及射擊判定(包含發射角度)，光炮特效物件的細部調整。
6. 新增 AI敵人會使用光砲。
7. 新增 光雷武器
8. 新增 關卡2
9. 修改 教學與說明介面為英文。

## 下載方式(download)

1. 壓縮檔(compressed file): <https://docs.google.com/open?id=0Bzo5ZsuJOW-8Wkw3cDI2RFN0OEK>
2. short link: <http://tinyurl.com/bxhgt7t>
3. 釋出說明(release note): <https://docs.google.com/document/d/1NIsVjSPdSJyT4tsHXZBfPitfPuhPoYmS8Q20KtXn8x8/edit>
4. short link: <http://tinyurl.com/as3bloc>

## 聯絡方式(contact)

1. facebook 社團: <http://www.facebook.com/groups/151280021681743/>

## 作者背景(author)

1. NDark, a game designer, a senior software engineer, a zigzag puzzle player, a fencing learner, and a trekker. 曾經擔任工研院的副工程師，鈔象科技的高級工程師，現擔任一間新創科技公司的資深工程師。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/> )"。