規格書

組別名稱：What does the box say

組員人數： 7人

定案日期：2016/12/19

遊戲名稱：Box Box

1. 起始畫面（進入遊戲前）：顯示兩個「按鈕」。

* 進入遊戲（標題一）
* 離開遊戲（標題二）

1. 進入遊戲
2. 跳出小視窗讓玩家輸入暱稱，不過濾重複暱稱。
3. 取暱稱後立即進入房間。
4. 第一位進入房間者為房主。
5. GUI裡可看到已加入的玩家名稱。
6. 有其他玩家加入後，房主可決定開始遊戲。
7. 按下開始遊戲後，於文字框倒數五秒。
8. 離開遊戲
9. 點擊離開遊戲後，立即關閉遊戲。
10. 遊戲進行畫面
11. 按下遊戲開始
12. 倒數計時五秒。
13. 進入Loading畫面，等待所有玩家準備完成。
14. 初始遊戲畫面
15. 伺服器隨機給予玩家初始位置。
16. 玩家擁有「刀」、「槍」武器及兩發子彈。
17. 場景狀態
    1. 地圖大小：1024 x 1024 pixel之正方形場景。
    2. 假箱子數量：30個，位置為隨機產生、角度0度。
    3. 遊戲視角：箱子固定於畫面中心。
    4. 以紅點顯示攻擊方向。
18. 遊戲規則
19. 玩家本體：為一箱子16x16 pixel，正方形態。
20. 控制方向：

* w：前進。
* s：後退。
* a：左旋轉。
* d：右旋轉。
* 按鍵放開：停止。

1. 快捷鍵：

* j：切換武器。
* h：遊戲說明、快捷鍵指令。
* space：攻擊。
* tab：計分表。

1. 攻擊面向：前進的方向為攻擊面。
2. 攻擊範圍：

* 刀：攻擊範圍以攻擊面為中心，前方左右各一個子彈大小。
* 槍：子彈射程為視窗長度的1/2，以子彈中心為主。子彈16x16 pixel的圓形，擊中物體和超出射程後消失。

1. 攻擊強度：

* 刀：損50滴血量。
* 槍：損40滴血量。

1. 冷卻時間：

* 切換武器：1秒。
* 刀：1秒。
* 槍：1秒。

1. 武器上限：

* 刀：無限制。
* 槍：初始兩發，上限值三發。

1. 回血速度：靜止狀態5秒後開始回血，一秒回復5滴。
2. 小地圖：

* 透明度約75%黑底。
* 玩家本人顯示為紅色點。
* 補血包顯示為綠色點。
* 彈藥包顯示為黃色點。

1. 補給包：

* 大小：16x16 pixel
* 撿起：只要角色進入補給包範圍內，即可吃到。
* 彈藥包：補給1顆子彈。
* 補血包：回血60滴。
* 每10秒產生彈藥包和補血包各一，地圖內上限為各一包。若A未被撿走，則不產生新的A。

1. 玩家死亡：

* 當HP為0時，角色死亡。
* 死亡4秒後重生。

1. 玩家重生：回復角色狀態，給予隨機位置、角度0度。
2. 誤殺箱子：攻擊到假箱子時，箱子隨即引爆，並攻擊假箱子附近九宮格範圍，傷害值達60滴，假箱子不互相影響。
3. 假箱子重生：爆炸後立即重生，隨機位置。
4. 碰撞：若碰到假箱子則推不動，須用槍或刀摧毀，假箱子會爆炸並傷害玩家（第14點）；若碰到玩家，一樣原地不動。
5. 快捷鍵說明
   1. 按下h鍵時，可顯示半透明遊戲說明表。
   2. 依序為遊戲說明、控制方向、切換武器、攻擊、顯示計分表、計分方式。
6. 計分欄
   1. 按下Tab時，可顯示半透明計分表。
   2. 依序為名字、殺敵次數、死亡次數。
   3. 放開Tab時，計分表消失。
7. 離開遊戲
   1. 時間結束
8. 時間長度5分鐘。
9. 所有玩家禁止移動。
10. 顯示所有玩家之總計分表，不依名次排列，右側顯示前三名。

* 計分公式：殺人數 \* 2 - 死亡數。
* 顯示時間：永久。
* 若同分，則同樣名次，並跳過重複名次。
  1. 遊戲結束

1. 停在計分板。