

Socket 功能簡介

1V1 對戰遊戲

一、登入介面:

玩家可以自由設定自己的名子，再對戰中即可顯示在自己腳色正上方。

設定ID和密碼 — □ ×

ID

完成

二、等待介面

當玩家設定好自己的 id 並按下 **START** 按鈕，假設另一邊已經有玩家準備就緒則會直接進入遊戲畫面，假設當前並沒有玩家再等待就會停在等待對手畫面直到有其他玩家加入。



三、遊戲畫面與操作方法

移動 上、左、右。

進到遊戲內，一開始腳色會在左右兩邊，先進去的在左後進去的再右，腳色共有 4 個技能分別是 Q,W,E,R,DOWN。

Q(普攻)有兩種模式，一種是揮刀比較快的並造成 10 點傷害，另一種是揮刀比較慢的造成 20 點傷害，揮刀的方向取決於再施放技能前的腳色方向，再揮刀過程中不能移動且不能施放任何技能。

W(電光一閃)吟唱一段時間後會瞬移一段距離並產生一到閃電，若敵方在閃電中則會受到 20 點傷害並且度能移動，動作結束會有一段收刀動作，此時不能施放任何技能與移動。

E(衝擊波)短暫施放動作後丟出一個衝擊波，在場內中只能有一個衝擊波存在，必須等待衝擊波飛到戰場外($x > 1000$ or $x < 0$)或是衝擊波撞到敵人消失時才能再施放下一個衝擊波，當衝擊波撞到敵方時移動與技能施放會被中斷，並且在短暫時間內無法施放技能，這就是我們時常聽到的硬直。

DOWN(防禦) 在防禦狀態時如果承受到傷害那傷害就會減半，且在防禦過程中不能移動與使用任何技能。



四、結束畫面

當其中一方有人血量低於 0 時雙方的畫面都會跳到結束畫面，此畫面上會顯示

獲勝方的玩家 id。我的遊戲設定是要把兩個 client 都關掉對戰房間才會空出來，就能再加入兩個 client 繼續對戰。

