國立政治大學資訊科學系2014年視窗第十二組專題

**視窗程式設計期末專題-心動來電**

**Windows programming in C#**

****

**一.設計動機**

* 這資訊發達，網路普遍的年代，各類遊戲蓬勃發展，有的令人著迷，有的卻乏人問津，令人著迷者，舉凡戰略遊戲霸主-世紀帝國、線上打怪遊戲-仙境傳說、甚至是現在最流行的-英雄聯盟，這些遊戲雖然令人著迷，但卻容易使人廢寢忘食、荒廢課業，嚴重時還會使人模擬遊戲情節拿著大刀躲於草叢中爆起砍人。因此，我們決定設計一款貼近現實，卻不失娛樂性及刺激性的小遊戲，帶起電玩界的新風潮。

**二.專案目標**

* 設計一個簡易的小遊戲，使玩家不僅在無聊、疲憊時，能重振精神，甚至在孤單寂寞的時刻，能滿足自己人氣十足的幻想。不僅如此，訓練玩家的手眼協調、及反應能力更是我們所期待的，讓玩家在玩遊戲的同時，不僅能享受遊玩的樂趣、創造個人的成就感、更能在細部的關節處，造就出更靈活的控制能力；在視覺方面，參雜了各方美麗圖片，讓玩家在遊戲的同時，心中的小鹿也跟著一同遊戲呢。

**三.遊戲說明**

* 故事背景
* 視窗公司董事長事業有成，擁有多支手機，其中存取許多客戶的電話，但由於生性好色，只願接取女性客戶的電話，這時就得請玩家當個一日大老闆，以鍵盤控制手機的接聽及拒接。
* **S,D,F / J,K,L按鍵**
* 分別對應上排/下排的**拒接按鈕**，用於**男性**或**奇異**之客戶

若正確案取，遊戲順利進行，**反之扣生命一點，扣完即遊戲結束**。

* **W,E,R / U,I,O**
* 分別對應上排/下排的正妹接聽按鈕，用於**”不露乳溝之正妹”**

若正確案取，即得**500分；**反之扣**250。**

* **X,C,V / M,’逗號’,’句號’**
* 分別對應上排/下排的乳溝妹接聽按鈕

若正確案取，即得**2500分**，反之不扣分。

**四.遊戲分析**

* **遊戲創新性**

‧情境

有別於以往的可愛小圖，或者是恐怖的魔王的風格，配合現代

人的喜好，以漂亮美女為主軸，讓玩家們深陷其中,無法自拔。

‧按鍵:

大部分大眾小遊戲僅需以三~五個案件，甚至是滑鼠即可完成遊戲， 但在本遊戲的案件需求上，大大提升至18個，增加遊戲的難度以及對玩家的鑑別度。

* **遊戲技巧性**

‧反應

遊戲依照時間的進行，進行節奏的增快，配合多支手機的來電

需要有快速的反應能力才能獲得高分。

‧判斷

案件數的增加，必須配合清晰的思路及頭腦，才能做快速且清

處的抉擇，以及”有露”或”沒露”的差異，更是需要玩家精準判斷。

**五.未來改進方向及展望**

* **定期更新**
* 定期更新圖片，配合不同時期流行的不同風格，收錄當時最

具話題性的人物及圖片，定期更新，讓玩家每次每次的遊戲

皆能有不同的期待。

* **多人遊戲**
* 能以多人同行進行遊戲為目標，對戰必定能更激起體驗遊戲

時的樂趣，更能因為比較的心態，促使玩家願意花更多的時

間投入遊戲中練習等等，增加遊戲的生存率。

* **網路連線**
* 多人遊戲的理念達成後，更希望能以網路的方式，連結各地

好手，也能吸引更多玩家投入其中。

* **層級區分**
* 有了網路的串聯，每位玩家以各自的虛擬名稱進行遊戲，因此

希望能記錄下每次對戰後的成果，為每個玩家做分級，更能加

玩家們的成就感。

**六.小組分工及百分比**

* **蔡育展**
* 遊戲設計、圖片搜尋、書面簡報、上台報告 (30%)
* **鍾豐丞**
* 畫面設計、美術設計、背景音樂、激勵士氣 (30%)
* **許翌君**
* 程式設計、細節處理、整體校正、發號司令 (40%)