

WINDOWS PROGRAMMING

– FINAL PROJECT (TEAM ONE)

遊戲名稱：

橫向超經典守塔防禦遊戲

目 標：

以手機熱門遊戲 Battle Cat 為構想，希望能夠自行開發出類似功能，甚至更多功能之視窗程式。除此之外，我們希望開發的過程中能使本程式具有易維護、易擴充之延展性，以利之後的進階開發。

本遊戲的目標及規則：玩家利用金錢購買兵種，並以將敵方之主塔消滅為目標。

本遊戲的終極目標是能讓玩家在玩的時候能夠獲得 —— 快樂、分數、成就感。

工作分配：

- 許書軒(貢獻度：30%)：A I 設計、U I 設計及相關程式撰寫、整合 / 優化程式
- 陳品嘉(貢獻度：27%)：兵種設計及撰寫、U I 設計
- 白紋愷(貢獻度：20%)：美術指導、文件撰寫
- 蘇宗彥(貢獻度：23%)：主塔設計及撰寫

程式特色：

◆ 原創性：

本程式完全由本組成員撰寫，並未參考類似遊戲之原始碼。至 v1.124 為止共新增 13,048 行程式碼，刪除 6,441 行程式碼，開發時間約兩個月。

◆ 創新性：

經由網路搜尋過後，各大聯名之動漫遊戲，大多為「火影vs死神」、「火影vs海賊王」，在這C3取1的聯名過程中，獨獨缺乏了「死神vs海賊王」於是我們決定新增此項聯名，創造此項聯名。

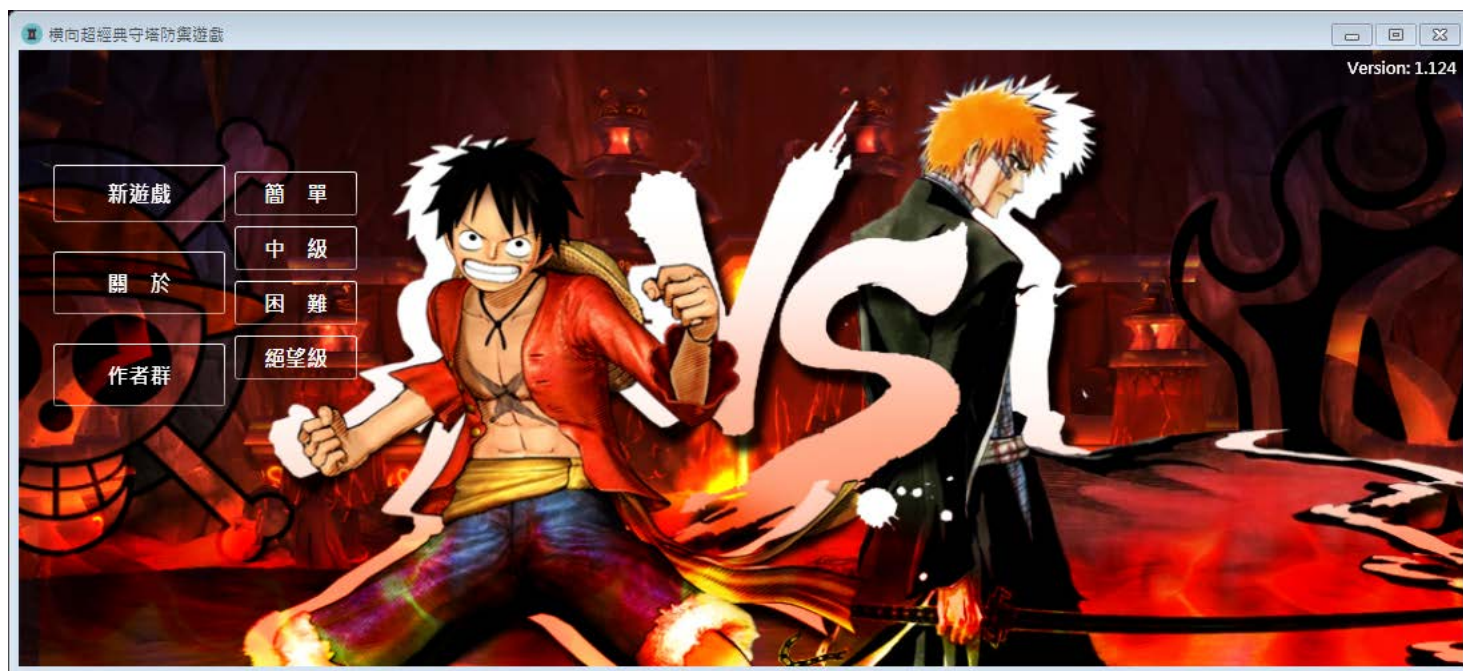
◆ 完整並可擴充：

我們的遊戲完整具備 Battle Cat (原始目標產品) 所有主要的功能，甚至我們增加了更多 Battle Cat 並不具備的功能，比方說：我們的主塔具有主動防衛之能力、玩家可以發動主動技能.....等。

另外，我們的程式並非「寫死的」，藉由高度物件化遊戲內的各部件，我們的程式具有容易維護、容易擴充之優點。

◆ 遊戲外觀及截圖：

如同創新性所說，我們所做的遊戲是由「死神」與「海賊王」聯名的，因此在開啟遊戲時便能夠看到我們十分霸氣的遊戲封面！並且在遊戲過程中，你將看到熟悉的面孔，與毫無違和感的戰鬥過程。



▲ 玩家點擊「新遊戲」後，會跳出選擇難易度之副表單。



▲ 遊戲進行之畫面，每個士兵上都有顯示剩餘血量。

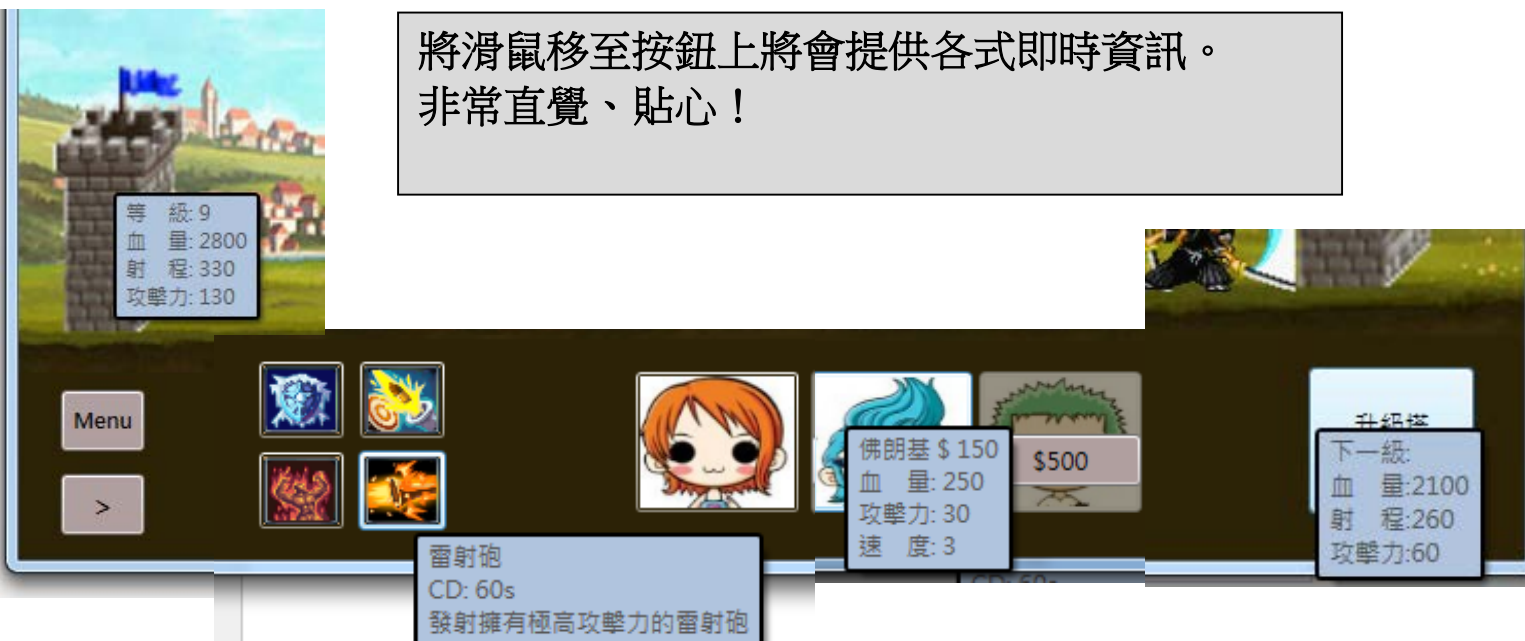


▲玩家可以發動主動技能，以利取得勝利。



▲敵方士兵攻進玩家主塔，右上角為玩家主塔剩餘血量。

將滑鼠移至按鈕上將會提供各式即時資訊。
非常直覺、貼心！



與 Battle Cat 比較：

	Battle Cat	橫向超經典守塔防禦遊戲
遊戲及人物外觀	簡單線條風格	精緻擬真風格 勝
玩家可操控部分	出兵、升級塔	出兵、升級塔、玩家主動技 勝
畫面顯示	看不出士兵數值、剩餘血量	可查看各兵種之相關數據、即時顯示場上士兵剩餘血量 勝
遊戲耐玩性	有很多關卡 勝	玩家開始時可選擇難度，無關卡設計

未來可進行改善之部分：

未來可製作關卡包及各項能力升級之選單，以提高遊戲耐玩性。