

戰棋





01057121 蘇浚皓

0106C052 范智閔

遊戲流程

- 選擇難度（建議從簡單開始）→
- 進入棋盤畫面，其中鼠標移過角色可以顯示腳色詳細數據（下一頁）→
- 成功條件：敵方單位「默靈頭目」的 HP 為 0
- 失敗條件：我方單位「召喚師」的 HP 為 0
- 若成功，則可以保留我方腳色數據以更高難度重新開始（簡單 → 困難 → 深淵）
- 若失敗，依然可以保留我方腳色數據以相同難度重新開始

角色詳細數據（之一）

角色外觀	角色武器與攻擊範圍 武器敘述與技能	技能外觀、技能名稱、技能等級（最高 3） 技能敘述，每隻角色都有 3 個技能			
 名稱、等級 召喚師 Lv: 4 主角，使用劍作為武器，能力平均	斬裂劍 攻擊距離：1 召喚師的御用武器， 以敵人防守或魔防中 較低者計算傷害	HP: 22 / 22 DMG: 19 SPD: 7 DEF: 11 RES: 8	 至尊召喚師 Lv: 3 受到敵人攻擊時，當自己的HP 高於 2，且受到敵人的致命攻 擊時，將傷害盡低至身HP會剩 下 1，一場遊戲僅能發動一次	 反擊 Lv: 0 提升角色等級即可強化此技能	 復甦 Lv: 0 提升角色等級即可強化此技能

角色敘述

HP：生命值，一旦歸零就會脫離地圖
DMG：攻擊，數值越高，給予敵人的傷害越大
SPD：速度，高於敵人5以上即可追擊（攻擊2次）
DEF：防禦，防禦敵人的物理攻擊
RES：魔防，防禦敵人的魔法攻擊

角色詳細數據（之二）

- 發動攻擊時，以（被攻擊者的 HP - （攻擊者的 DMG - 被攻擊者的 DEF 或 RES））計算傷害
- 攻擊流程：攻擊者攻擊 → 被攻擊者反擊 → 攻擊者追擊 → 被攻擊者追擊
- 所謂「追擊」，必須要速度高於對方 5 以上才會發動
- 其中，攻擊範圍是關鍵，若攻擊者與被攻擊者的攻擊範圍不相同，則被攻擊者無法反擊
- （有些技能可以改變上述狀態，所以務必要看清楚技能敘述！）

角色詳細數據（之三）

- 當我方角色擊敗任一隻敵方角色（注意，是打出最後一擊的那個角色）就可以升級
- 每個角色背後都有一組隱藏的角色成長機率，當升級時，會以該機率決定其數值是否提升
- 同時，其中一個技能也會提升一級，除非達到上限
- 敵人等級：簡單（Lv. 1 ~ 4）、困難（ Lv. 4 ~ 7）、深淵（ Lv. 7 ~ 10 ）
- 同樣的，在生成敵方角色也會以常態分布機率決定其數據
- 升級時，可以開 console log 確認

如何順利遊玩的小訣竅

- 在我方回合的時候，可以點擊敵方單位，確認敵方的攻擊範圍（紅色格子），只有攻擊範圍內有我方單位時，敵人才會移動
- 善用攻擊範圍，弓箭手、魔刃、僧侶等攻擊範圍為 2 的角色在打攻擊範圍為 1 的敵人時，敵人是無法反擊的（反之亦然）
- 善用引誘，只有攻擊範圍內有我方單位時，敵人才會移動，所以可以把敵人一個個分開處理
- 角色一旦陣亡就再也回不來了，請小心
- （Speedrun 打法：走下面那條路，然後經驗值都餵給召喚師，因為召喚師是 Lv. 4 開局）

目前會遇到的 bug

- 每個角色在該回合都只能移動和攻擊一次
- 一定要移動，所以如果要遊玩時，建議每個角色之間都留些空間
- Console log 會出 error，但不影響整體遊戲（主要是在更新角色數據時，mouseover 會出問題，只要點擊該角色就可以正常跑）
- 腳色會穿牆（如果你走男三女二宿舍那條路就會知道）

開發過程遇到的困難與解決辦法

- 由於遊戲中的技能有分成 攻擊、受到攻擊 時，還有 回合開始、戰鬥開始、戰鬥中 會發動的技能，因此需要寫 4 個攻擊函式

期末展示後新增的內容

- 攻擊音效與背景音樂
- 外部資料庫

創作動機

都是戰棋玩家

本地特色



NTOU

棋盤 + 腳色移動

棋格：

矩陣

角色數值 + 技能：

生命值、攻擊力、防禦.....等數值 + 各式技能

利用object

使用者體驗

過渡動畫（移動、攻擊、施放技能）：

setTimeout() + 音效

網站特色



海洋大學



免下載

蘇浚皓

- 大部分的程式、資料蒐集

范智閑

- 企劃、美術、程式