

MONSTER GAME

110605006 資工二B 劉韶颺
109302034 資工三A 黃子鈞
35組

Project發想

這學期學習到的JavaFX剛好可以做為畫面呈現，所以這次Project我們這組決定做一款RPG遊戲。RPG全名Role-Playing Game，遊戲中玩家會扮演角色進行遊玩，透過與敵人戰鬥升等、收集裝備。在monsterGame中我們使用簡易的計分系統，玩家擊敗不同等級的怪物會獲得不同的分數，模擬RPG遊戲特色。

圖片音效素材Reference

[sparklinlabs/superpowers-asset-packs](https://github.com/sparklinlabs/superpowers-asset-packs): CC0-licensed asset packs for your games (github.com)

[Assets · Kenney](#)

[小森平的免費下載音效](https://taira-komori.jp/) (taira-komori.jp)



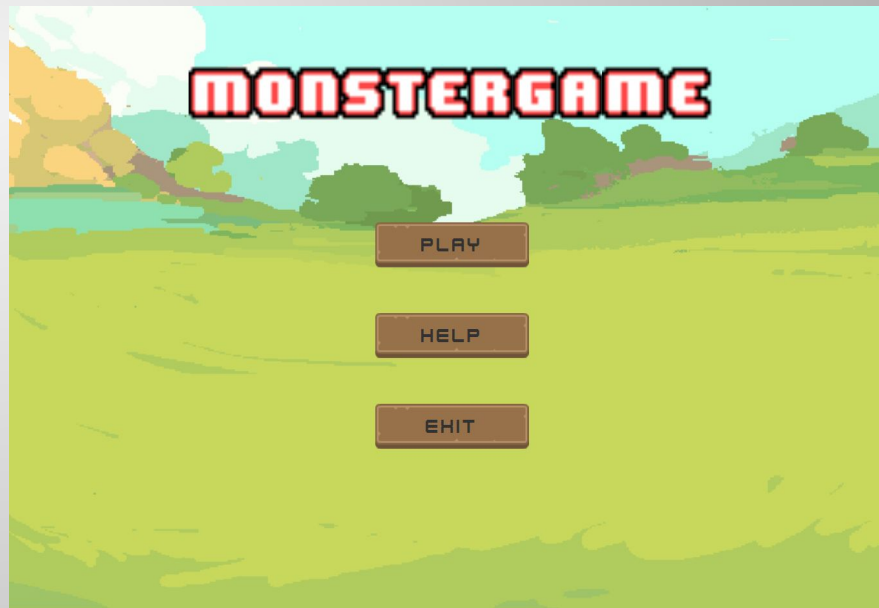
選單畫面Reference

[JavaFX game Tutorial \[SpaceRunner\] \[Lesson 0\] - YouTube](#)

YT的



我們的



遊戲規則

在60秒內在蜂擁而至的怪物中存活下來，並盡可能擊殺怪物獲得越高的分數



操作說明

『Move』

UP 上

LEFT 左

RIGHT 右

DOWN 下

『Action』

Q 攻擊

W 特殊技能:

->騎士-金鐘罩鐵布衫

->法師-烈焰龜派氣功

CHOOSE THE ROLE



GO

怪物



遇到問題

1. 遊戲平衡 -> 怪物與玩家之間的攻擊範圍難以平衡
2. 地圖建構 -> Tile map資源包檔案沒學過Unix, 不知道如何使用
3. 攻擊畫面 -> 動畫與音效有時間差

Demo