

創意程式設計

期末專案提案簡報

第二組

Designers

B10710041 秦紹庭

B10710003 蔡明儒

B10630230 曾宇涵

B10510013 廖悅晴

B10510004 何欣儒

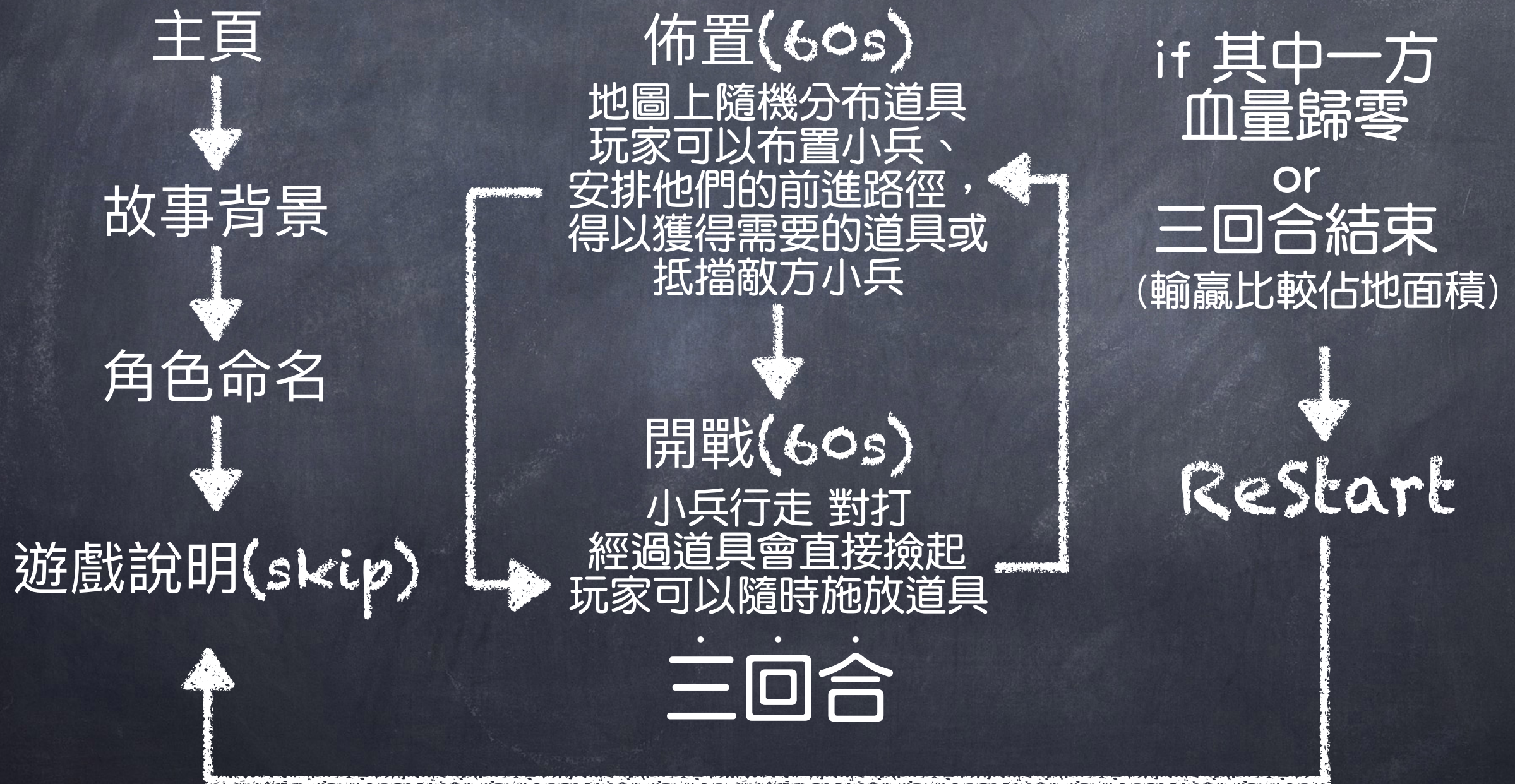
B10510009 張瓊雯

故事背景

在西元2200的時空裡，存在著一個平行世界。每天的午夜時刻，平行世界與我們存在的世界之間，會產生巨大的黑洞，藉由此黑洞，兩個世界的人可以互相掠奪資源。兩方人們為了保衛家園，展開收集資源、部署兵力的戰爭...

遊戲流程

GameStart → GameRun → GameOver



遊戲玩法

① 佈置

- 雙方各有60秒的時間布置兵力(不可使用道具)
- 用初始錢幣購買士兵，放置在雙方各自的初始地盤上。

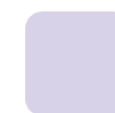
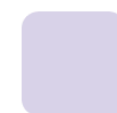
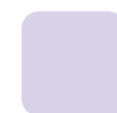
② 對戰

- 佈兵結束將有60秒對戰時間(可以使用道具)。
- 士兵走過的區塊會成為自己的地盤。
- 走過落在地盤上的道具便可獲得道具。
- 互相碰撞時便會開始攻擊對方，直到士兵HP歸零消失。
- 對戰時間結束算是一回合結束(約兩分鐘)。

士兵



攻擊範圍→



體積↑

速度

快

中

慢

攻擊力

中

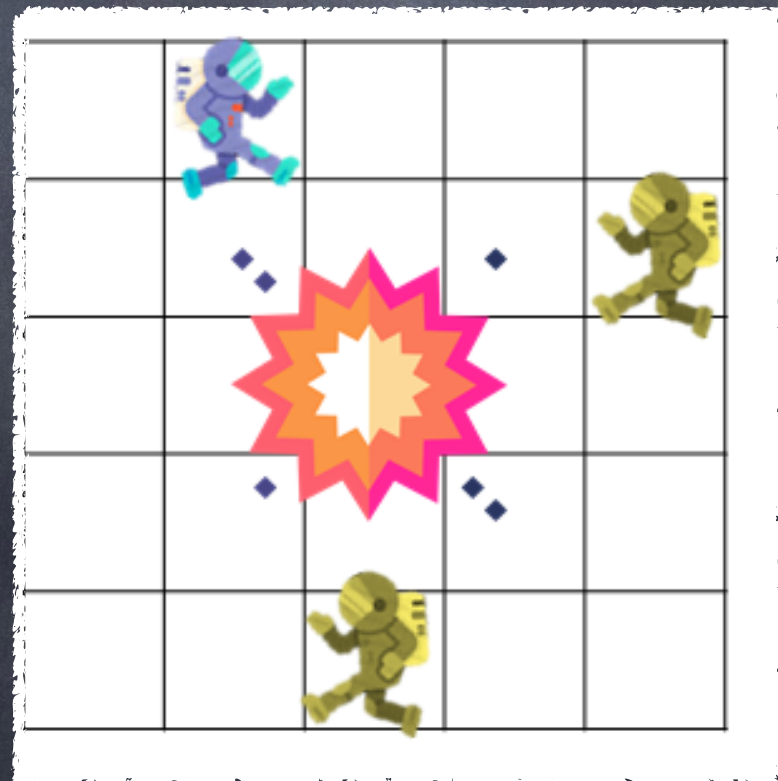
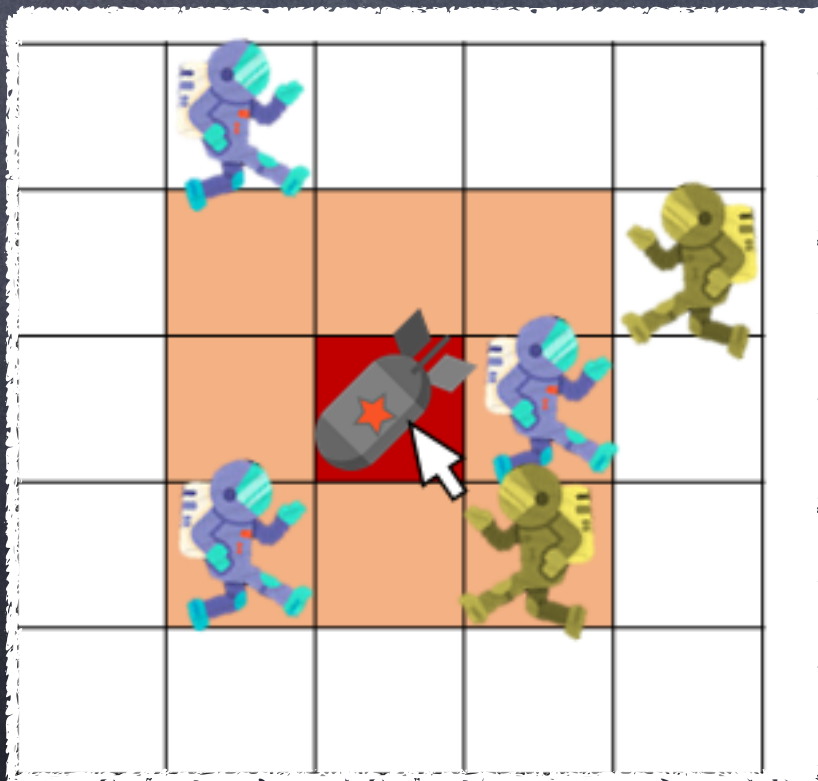
弱

強

道具

(每回合會解鎖不同道具、道具將會隨機生成在地圖上)

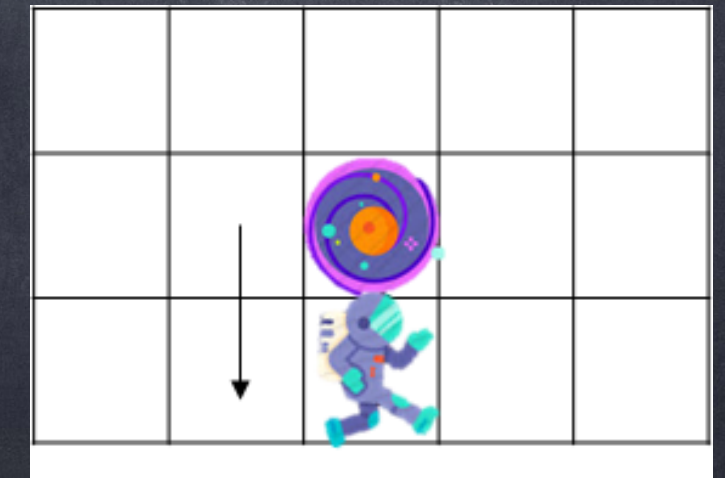
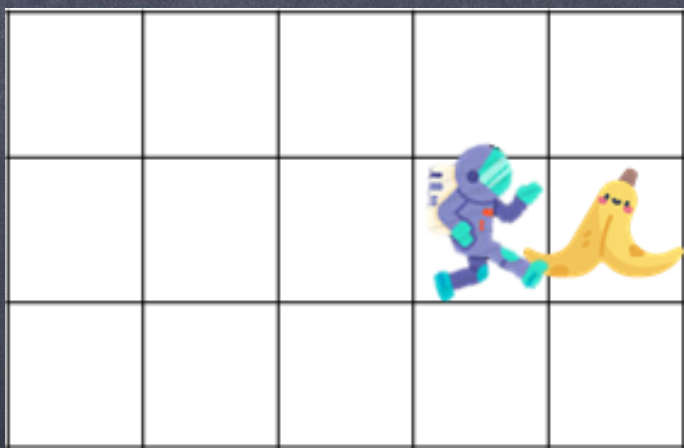
- 攻擊型道具：
 - 大砲：點選一個格子，炸掉周圍的雙方士兵
 - 陷阱：放置在場上任一格，走過的敵人直接死亡，三個敵人走過之後消失



道具

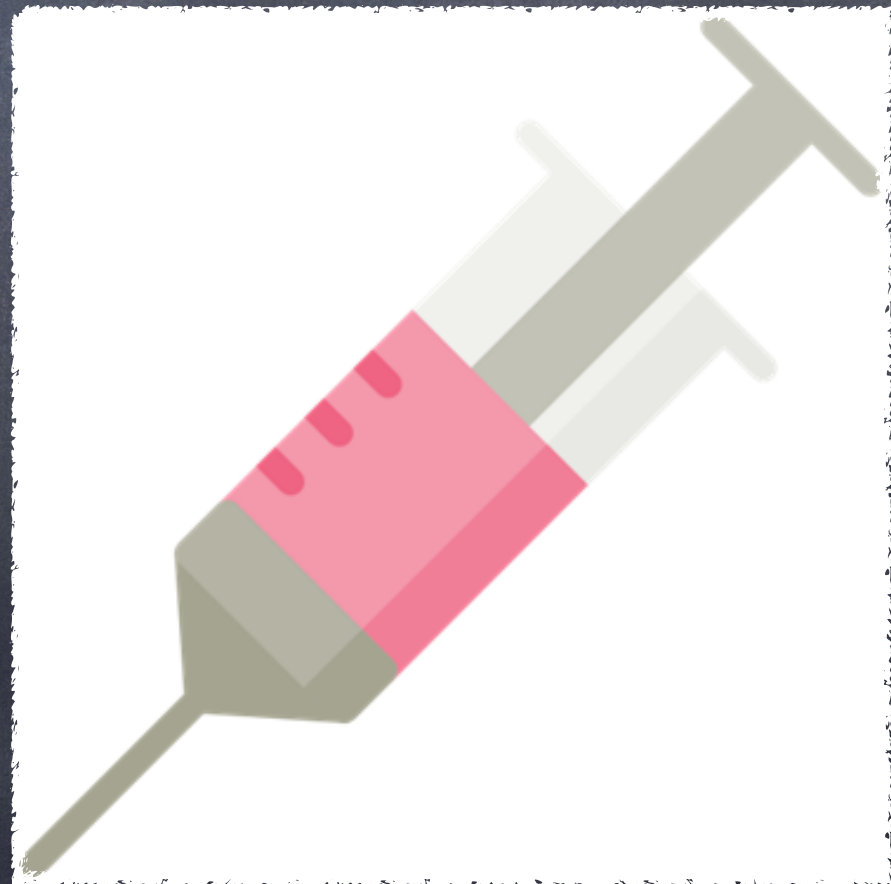
防守型道具：

- 香蕉皮：一次拿到三個香蕉皮，放置在場上，走過的敵人往後滑 3 格，一個敵人走過就會消失
- 傳送門：經過的雙方士兵固定向下(或上)移動一個距離



道具

- 狀態型道具：
 - 時間：對方士兵凍結幾秒
 - 補血：點選一個格子，周圍的自家士兵補血



成就

士兵走過的即為自家地盤
是佈兵階段可放置士兵的範圍
佔到一定數量可獲得成就
如攻擊力+5%、金錢每秒增加5%之類的

遊戲畫面

- 堡壘、堡壘HP
- 時間倒數
- 能量值or錢or金幣...
- 道具列
- 士兵列
- 狀態（佈兵、開打）
- 回合數
- 玩家名（堡壘名）

Gameover

if 其中一方
血量歸零

or

三回合結束
比較地盤數，地盤多者獲勝

SPACE



1

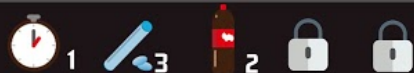
2

3



ENTER

SPACE



DEFENCE!



ENTER

HP

18%

HP

27%

SPACE



+5%

1

2

3



ENTER

第二回合

解鎖道具



SPACE



1



3



2



OFFENCE!



1



4



0

ENTER

18%

27%

SPACE



+5%

1

2

3



ENTER

SPACE



OFFENCE!



ENTER

HP

18%

HP

27%