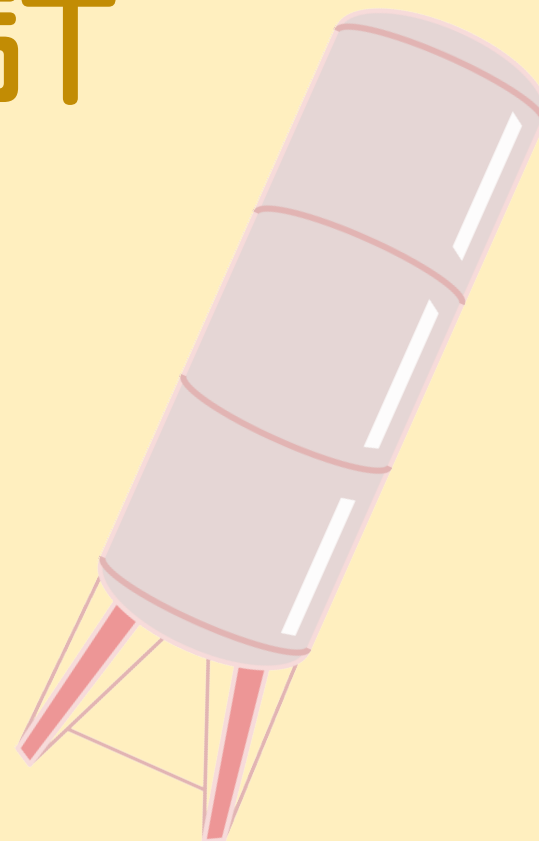


# 創意程式設計

期末專案簡報

第二組





# Designers

B10710041 秦紹庭

B10710003 蔡明儒

B10510013 廖悅晴

B10510004 何欣儒

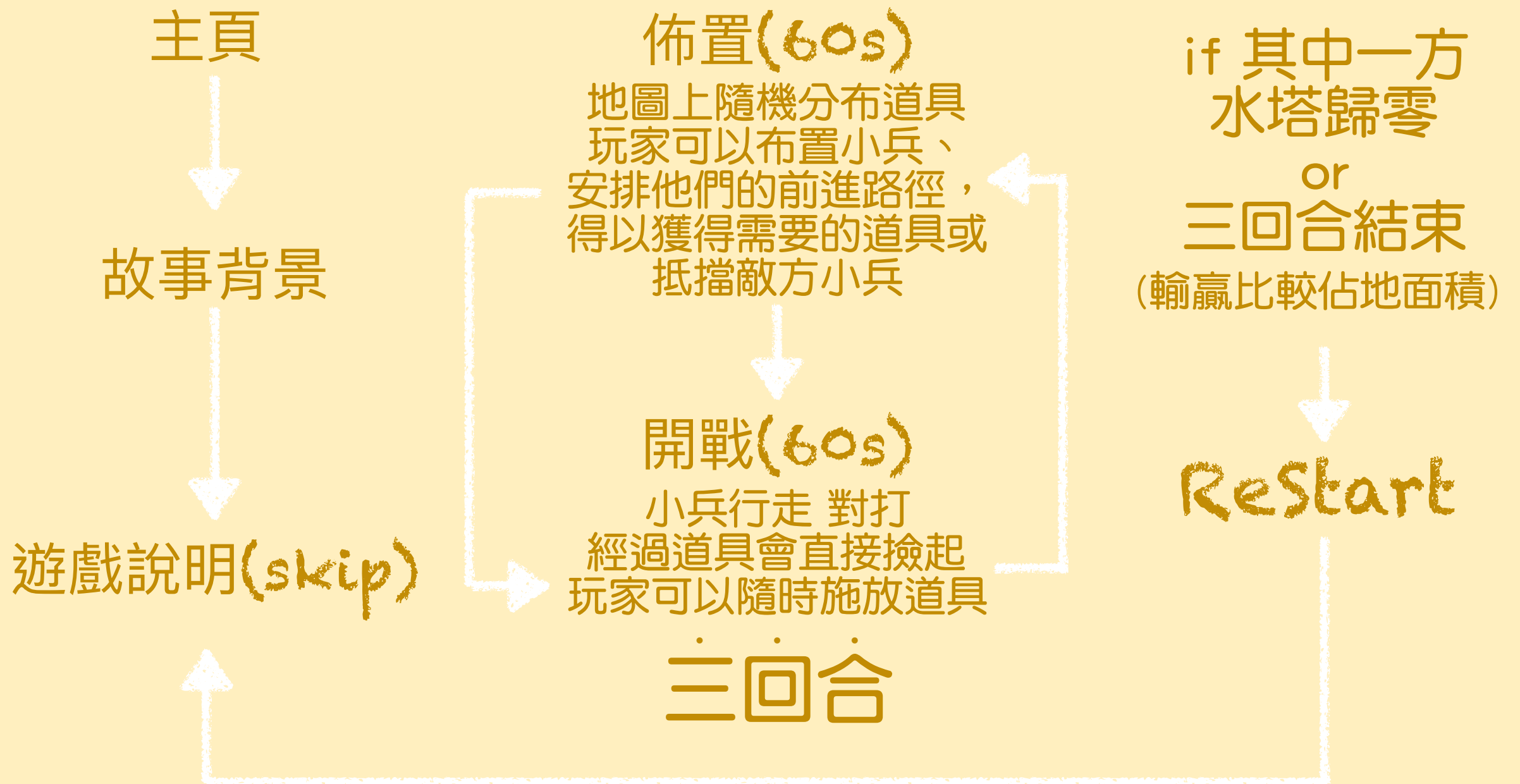
B10510009 張瓊雯

# 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水資源。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

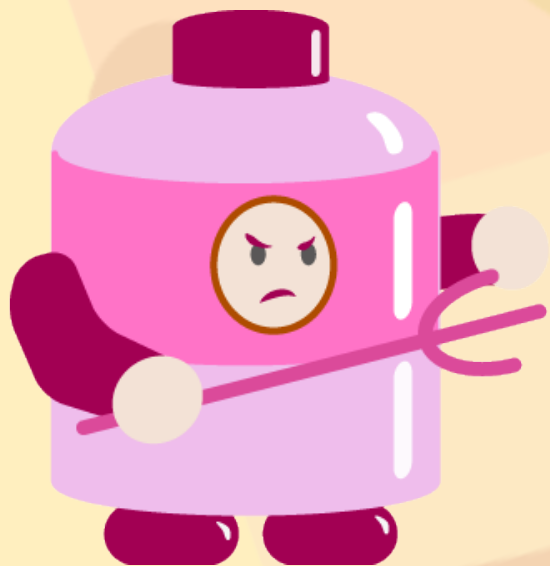
- 雙方各有60秒的時間布置兵力(不可使用道具)

## 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

- 第一回合可由玩家擺放位置，開始後，行進間遇到道具會撿起來。
- 與對方相遇時會互相攻擊，直到水量歸零。





# 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

水塔HP  
時間倒數  
水量...  
道具列  
士兵列  
狀態（佈兵、開打）  
回合數



# Gameover

if 其中一方  
水量歸零

or

三回合結束  
比較地盤數，地盤多者獲勝