巴哈姆特ACG2013遊戲比賽專案企劃與規劃

遊戲方式

畫面左邊有四位英雄，畫面右邊會出現怪物、陷阱、道具，玩家要切換四位英雄的位置去對付相對應的怪物陷阱道具，每關會有不同的BOSS，也有些關卡有中BOSS。

當玩家對付BOSS級腳色時，道路上會多出相對應打BOSS用的道具、裝備，也是要切換對應的英雄去使用才會有較好的效果，而根據魔王的攻擊模式不同，腳色們戰鬥的位置也會決定英雄們的出招。

玩家的目的是在生命值歸零前打倒BOSS進入下一關，也會根據玩家的玩法有不同的得分。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期\分工 | 美術 | 程式 | 企劃 |
| 2013.2.21 | 法師盾騎基礎完成 | 交換位置完成 | 剛開始寫 |
| 2013.2.24之前 | 完成剩下兩隻腳色基礎、做完兩種火球圖跟爆炸效果給程式做測試  結果： | 測試攻擊距離還有生成怪物與生成攻擊效果(弓箭或火球的圖片)  結果： | 完成第一關的想法  結果： |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |