**遊戲技術概述書**

Language: C++

Render: DirectX 11

Shading Language: HLSL

遊戲特色(詳見附錄):

遊戲端-

1. 介面

2. 背景

3. 人物 / 道具

4. 單機

5. 連線

開發端-

1. 可視化編輯器
2. 壓縮
3. 加密

技術總監:

黃亮軒

開發者:

李政其

洪仕軒

王鏡霖

曾宇政

顏天明

柯星宇

**介面**

1. 文字 by 王鏡霖

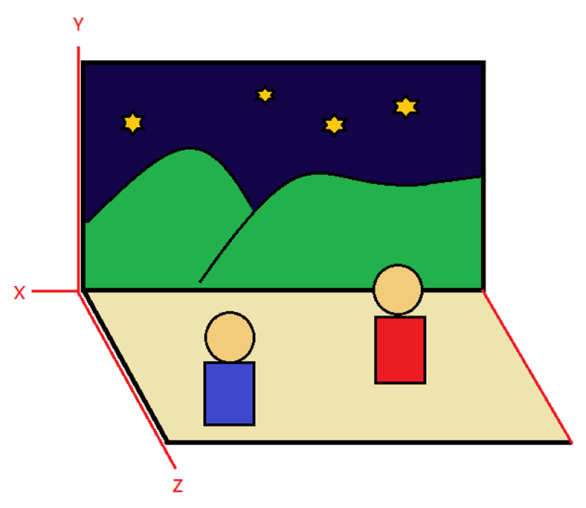
-支援Uincode

-用Freetype轉貼圖顯示

(2) Camera by 洪仕軒

-45度角俯視

-可由使用者調整遠近

**背景**

1. 景深

-將背景依景深分割

-當人物移動時，越遠的背景，移動越快，創造出遠景的效果

(2) 光源

-運用Shader做出亮度，方向

-隨距離漸減

(3) 陰影

-運用Shader，做出跟物體上下顛倒的陰影

-隨光源投影

(4) 天氣變化

-像東方一樣的天氣變化：有強風把大家往某個方向吹、無法防禦、 攻擊加倍  
 -具攻擊力性的環境 ex. 雷擊、下雪、隕石

**人物 / 道具**

1. 角本: Lua
2. 多邊形碰撞:Polygon2D

。人物

1. 動作

-上、下、左、右、守、跳、攻、重攻擊

-使用者可調整其鍵盤按鍵

-具有抓技和撿起武器功能

(2)特殊狀態 by 顏天明

-冰凍、火傷、雷擊、中毒、暈眩…..

-運用Shader做出粒子效果，套用在人物身上或身旁

(3)氣功

-招式消耗方式可以像LOL一樣有：無消耗、怒氣、能量之類的 設定

(4)配備

-可以依玩家喜好做人物能力的微調

-外貌可能因此改變

(5)AI

-由角本呼叫的操作

-一個角色可以有很多AI角本，因應不同的難度，玩法

。道具

1. 投擲旋轉: Polygon2D
2. 因使用人物不同能有不同的效果

**單機**

-可以多人遊戲

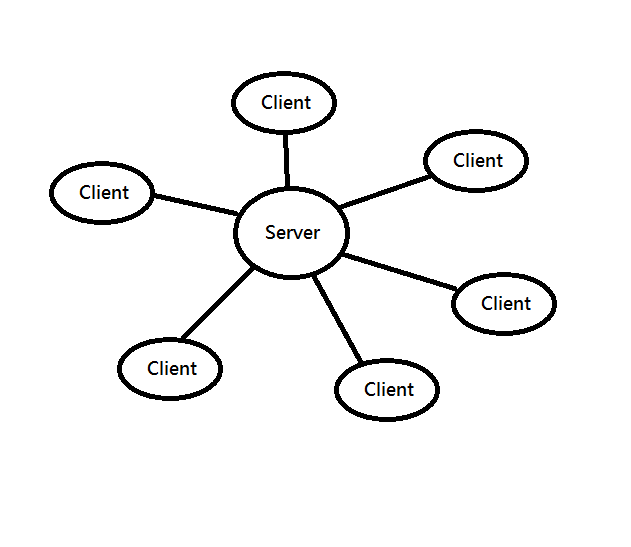
1. VS. mode
2. Stage mode
3. 成就系統

-解鎖角色、配備…..

**連線**

-UTP

-由使用者架設Server，其他玩家登入遊戲



1. VS. mode
2. Stage mode

**可視化編輯器**

-MFC

**壓縮** by 柯星宇

-zlib

**加密** by 曾宇正

-Crypto++