

Final Project:

The Lovely World

Prepared by: 施順耀 林奕廷 李昊澤

December 2, 2014



一、構想

2D塔防遊戲，玩家能從己方建築召喚各式各樣的可愛小生物，對抗由電腦召喚出的邪惡可愛小生物，加入天候因素的不確定性，勝利條件為將己方的數隻可愛小生物塞進電腦的建築，反之為失敗條件。

二、遊戲設計

模式：Normal Hard Hell

Bonus:破台後可能有PvP模式。

天候&環境：影響小生物的安危。

關卡：3+關（根據進度決定）

小生物：每隻小生物可能有對應的屬性、血量、攻擊力、攻擊距離、移動速度、召喚條件，依進度可能會有能力升級系統，造成小生物的外型改變。

召喚：一秒加一個飼料，依相對應的飼料數能召喚不同強度的小生物。

三、分工

撰寫遊戲主要架構：建立遊戲視窗、選單、決定主要遊戲物件的位置、嵌入圖片及音樂。 By 李昊澤 施順耀

圖片蒐集&製圖：做出或收集所需的圖片。By. 林奕廷

音樂：做出或收集所需的音樂。By 施順耀

遊戲設計：設計並撰寫天候及小生物間的關係，並視情況設計小生物間的強弱關係。

小生物class設計：小生物種類及個別的屬性，以及相關的function。

By 施順耀 林奕廷