

I2P2 Final Project Proposal

1. 第 0 組

組員：1070XXXXX 王大明、1070XXXXX 林小美

2. 遊戲名稱／遊戲種類

TowerDefense, 塔防遊戲

3. 細節描述

策略型的簡易塔防遊戲，玩家須運用手邊的金錢來設置砲台，殲滅侵擾城鎮的敵軍。

4. 操作方式

用滑鼠點擊或拖曳來建立砲台，也能利用 QWE 當作快捷鍵；鍵盤 0-9 能控制遊戲速度；鍵盤的特殊按鍵序列能啟動金手指。

5. 高風險分析

[這邊寫一定要做出來的部分，沒做出來會導致遊戲無法進行。]

能夠順利建立砲台，並扣除金錢，砲台要能自動瞄準並攻擊敵人；敵人能正確尋路和正常死亡，抵達玩家堡壘時會對玩家造成傷害。玩家獲勝和死亡都能正確轉換場景。

6. 高價值分析

[這邊寫不一定要做出來的部分，但做出來能讓遊戲更有趣。]

悅耳的背景音樂、音效和好看的圖片，特殊子彈能追蹤敵人，敵人被子彈打中時的特效，敵人死亡的特效，遊戲加速和金手指，音量控制。

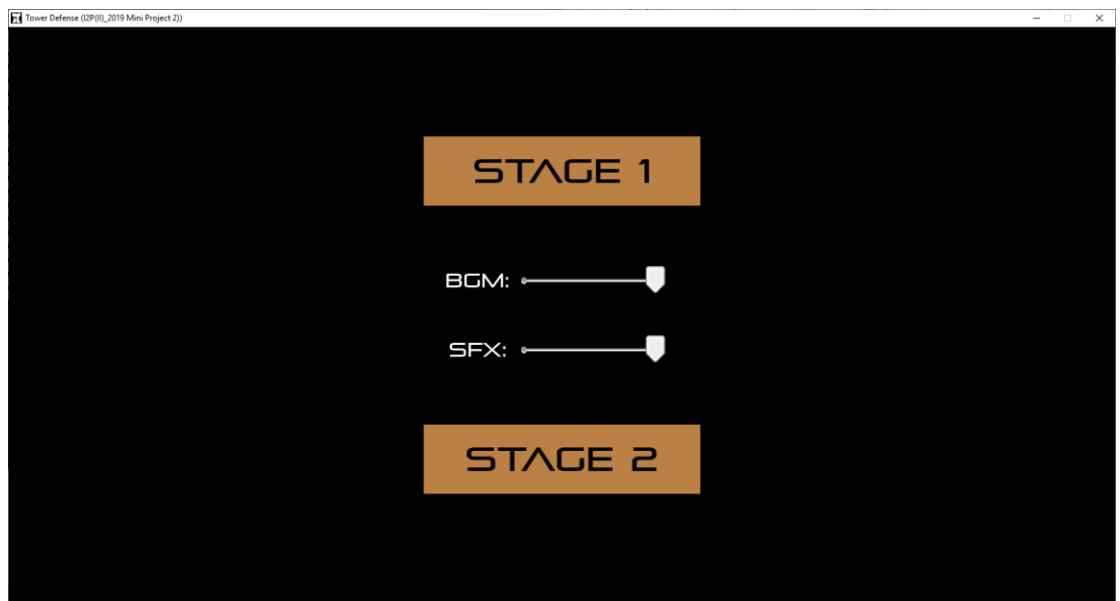
7. 市面上類似的遊戲

Plant vs. Zombies, TowerMadness, ...

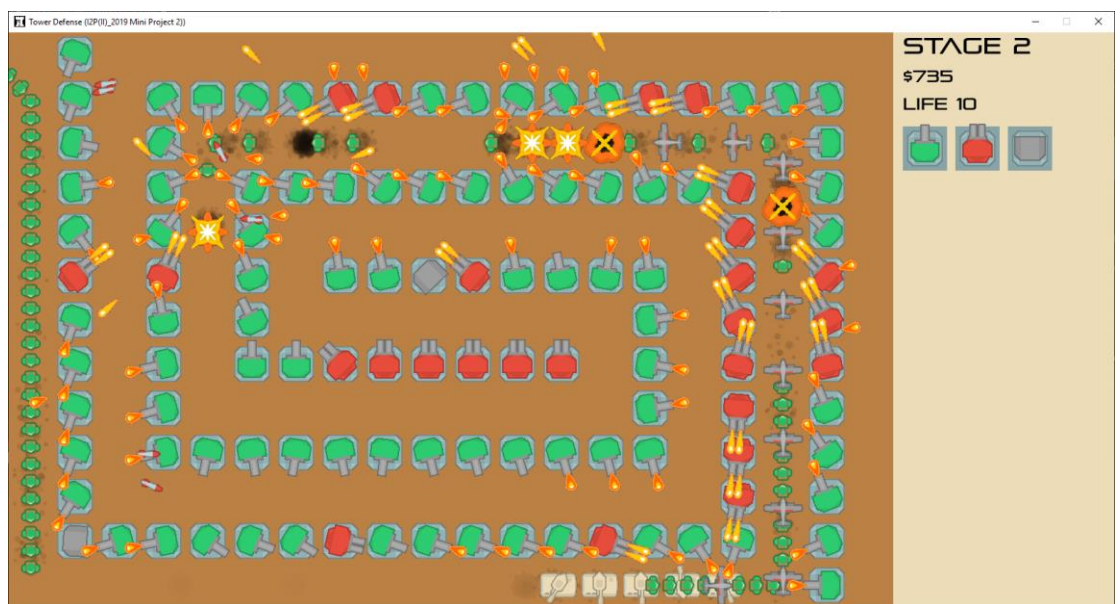
8. 模擬／假想畫面

[這邊可以用手繪就好，讓同學對自己的遊戲介面有具體的想法。]

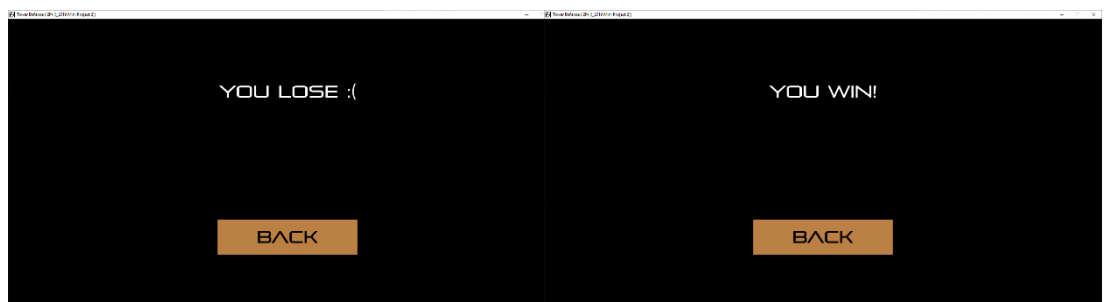
主畫面



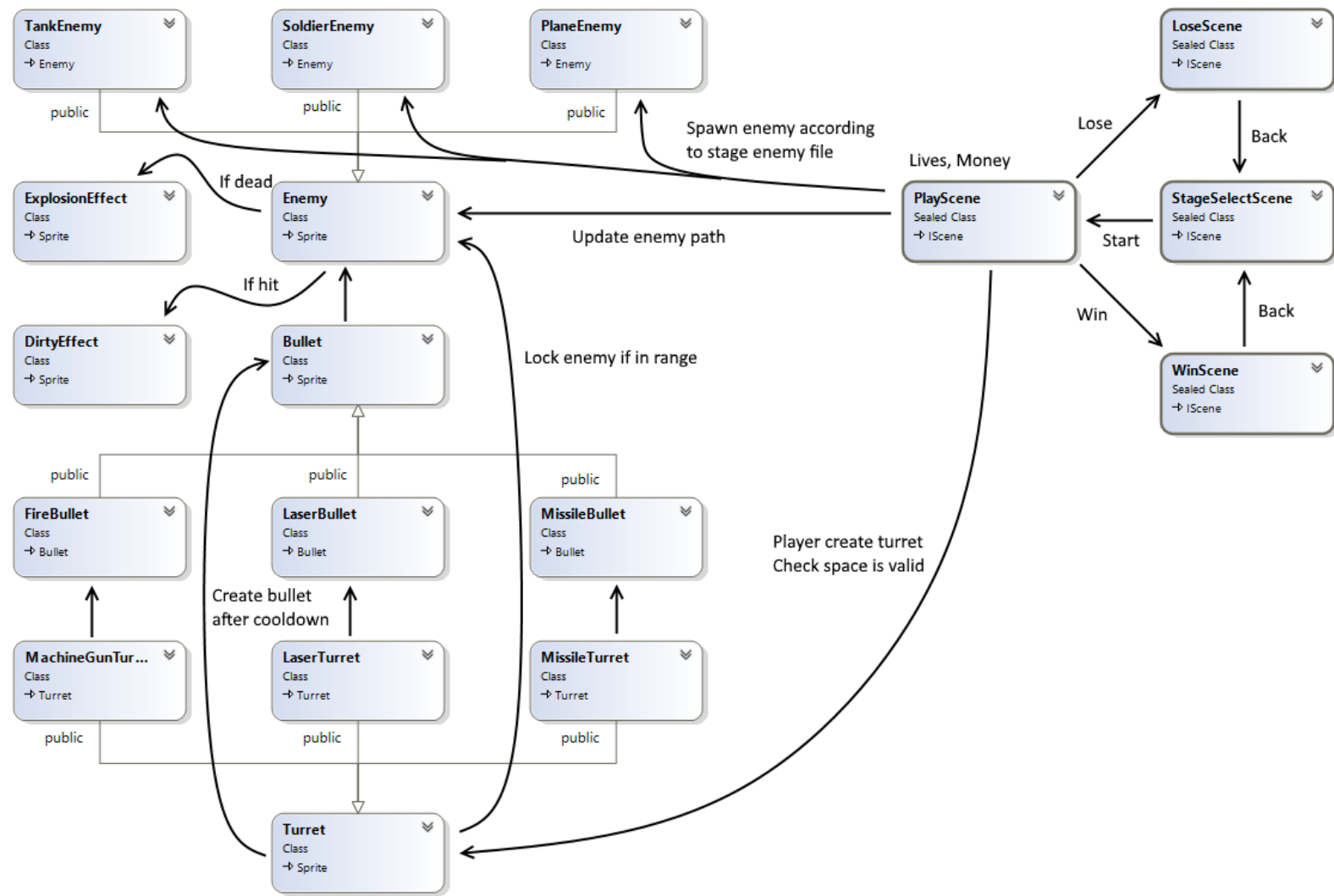
遊戲畫面



失敗畫面 & 獲勝畫面



9. 主架構



10. Class 列表與簡介

Scene: 共四個場景，有共同的父類別

PlayScene: 負責生成敵人，在玩家放置新的炮台時，幫敵人算好離終點的路徑距離

Enemy: 敵人的父類別，死亡時會觸發爆炸特效

Turret: 炮台的父類別，當敵人在攻擊範圍內會定期發射子彈

Bullet: 子彈的父類別，在擊中敵人時會在地上留下爆炸的痕跡