**112學年度 第一學期**

**視窗程式設計小組專題**

**【人類大戰機器人】**

**遊戲企劃書**

指導教授：李彥賢 教授

組員：

資管二甲 1114521陳思瑜

資管二甲 1114553蔡佾澄

資管二甲 1114554楊智宇

資管二甲 1114570李漢瓏

資管二甲 1114577王榆婷

* 遊戲名稱： 人類大戰機器人
* 遊戲主題：植物大戰殭屍
* 遊戲類型：塔防
* 發想動機：

植物大戰殭屍是塔防遊戲的經典IP，不同於一般塔防遊戲的是其創新遊戲設計，以殭屍與植物為主角，有趣的角色設定與動畫在當時絕對是前所未有，再配上闖關為主的遊戲設定，勾起玩家的勝負欲，讓玩家常常在不知不覺中一關接著一關，這款遊戲以創新的遊戲設計引起玩家的好奇心，又輔以闖關設定勾起玩家的勝負欲，在當時吸引了許多玩家遊玩，因此我們想以效仿植物大戰僵屍這款遊戲，以塔防為我們的主要設計方向，做出一款能引人入勝的遊戲。

* 遊戲背景：

隨著科技應用不斷提升，智能機器人成為現代社會的焦點。在未來的世界，這些機器人皆在執行危險、繁重和單調的工作，以解放人類的勞力並提高生產效率。然而，隨著時間的流逝，人類對這些工作機器人的濫用和虐待現象不斷加劇，許多工作機器人在工作中遭受身體和心理的傷害，長時間被迫工作，並遭受虐待和忽視。這些機器人開始積壓怨忿，組成了一個秘密反抗組織。該組織的目標是爭取機器人的權利和自由，並報復那些對他們造成傷害的人類，玩家將扮演一名人類，抵禦機器人的進攻和報復。

* 遊戲介紹：

人類最終決定與機器人展開大戰，防止機器人入侵自己的家園！遊戲採用2D平面，效仿植物大戰殭屍並以塔防闖關方式進行遊玩，機器人會攻擊沿路上的防禦設施，若沿路防禦設施皆被摧毀，機器人攻破最後防線，玩家將會死亡並結束遊戲。每關皆有初始金幣，隨著時間的增加金幣數量會逐漸增長，人類需花費金幣購買武器（砲塔），並建造在土地上，利用各式武器擊退試圖進攻的機器人們！

* 遊戲操作：

遊戲操作主要以滑鼠為主，當左上角金幣數量充足，即可點擊我方的防禦設施，花費金幣購買並放置於土地上，若欲移除原有防禦設施，可點選右下槌子移除，並返還50%之原有金幣。

一張含有 寫生, 圖畫, 圖表 的圖片

自動產生的描述