專案題目：陰影之界(Shadow World)

小組名稱：5C研究會

成員：吳俊德、何盛揚、林敬翔、游禎益、蔡至賢

概述 (Introduction)：

這是一個解謎冒險遊戲，遊戲目標為解任務，開啟一連串劇情以逃出禁錮的空間。

在遊戲中，遇到不同的情境，將出現一些選項，你必須做出最好的選擇，因為這會導致不同的結果。其中也會接到一些小任務，如尋找遺失在地圖中的字條線索等。

設計概念 (Design concept)：

在生活中，不會有太多突發事件，我們希望能在遊戲中，讓玩家看到一段對災難的描述，體驗身在困境中，如何能夠利用智慧，選擇出對此災難的「見解、想法或解決之道」，使玩家樂在其中。目的是做語句解讀，假如有一句話的意義隱晦不明，我們即可散佈於遊戲中，讓多位玩家來一起做解答。

技術工作/實作計畫 (Technical work/Implementation plan)：

時程預估 (Timeline)：

Week 1:想劇本、架構...

Week 2: 製作美工、動畫

Week 3: 關卡設計、統整

Week 4: 其他增加遊戲趣味的功能(?)

分工計畫 (Work division)：

何盛揚：美工+動畫(例如人物行走動畫.......等等的畫面呈現) (可能使用Applet)

林敬翔：人物(包括主角及怪物的行走) (可能使用Applet)

吳俊德：關卡設計(包括怪物AI、事件觸發等) (可能使用Applet)道具、陷阱等

蔡至賢：玩家行為與成就顯示。

游禎益：開頭+連線+存讀檔(存檔加密防作弊(這個可不做)) (可能使用Applet、socket、FileIO)

參考資料 (Reference)：

Java API