



程式設計二期末專題 地下城冒險

組員：

詹博宇 / 廖俊翔 / 黃宥傑

M組

報告大綱：

劇本

功能

Demo
time!


1.

劇本






劇情概要





混沌紀元，一個恐懼壟罩的時代，一個暴亂焚燒的世道。由皇帝以及礦業帝國聯手經營的商業命脈，在龍裔族群的四處劫掠之下，已然淪為一片焦土。

就在此時，一位勇者臨危受命，支身前往冒險家公會，準備接受一個神秘的任務.....

究竟他會闖過命運的試煉，寫下亂世之中的傳奇，還是他會在利益的驅使下，在犯罪的世界中闖蕩，或是他會撥開真相的迷霧，揭發一切隱藏的秘密？



每個選擇都將決定你，乃至整個地下城的命運，準備好踏上史詩般的冒險！





劇本格式



5

toml

```
✓ [cp2.forest_other_way]
  character = "player"
  text = "繞道而行(面色凝重, 飢餓度+10%):  恩...我覺得還是謹慎點, 繞"
  player.hungry = -10
  next = "cp2.bag"

✓ [cp2.bag]
  character = "player"
  text = "疑?前面地上似乎有一個不知名的包包, 上面甚至連個扣子都沒有"

✓ [[cp2.bag.options]]
  option = "嘗試使用斧頭打開"
  next = "cp2.bag_with_axe"

✓ [[cp2.bag.options]]
  option = "嘗試使用拳頭打開"
  next = "cp2.bag_with_hand"
```



2.

功能





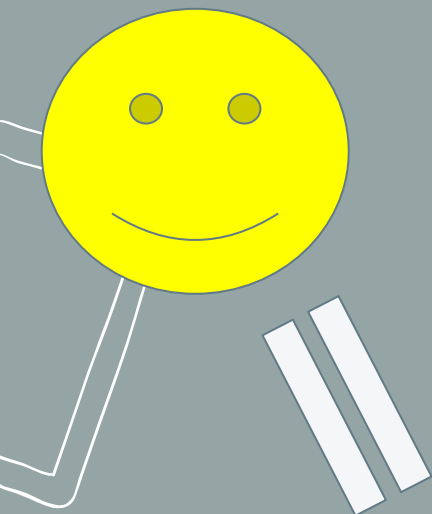
各項數值

好感度：其他角色對玩家的態度，可通過不同的對話調整，可能影響任務報酬、選擇多寡、最終結局

飢餓度：玩家的飢餓狀態，可通過進食降低，否則可能會死

持有物品：影響玩家與**npc**互動的結果

完成功能



有做



基本需求 (60 pts)

實作缺失會斟酌扣分

劇本檔：

- 😊 至少支援場景、人物、物品三種實體
- 😊 至少支援場景背景、人物頭像、人物立繪、物品圖標等圖片素材
- 😊 支援對話選項與多支線劇情設定 (使用者可以透過選擇物品或是對話改變結局)

遊戲引擎：

- 😊 能實現劇本檔中期望呈現之內容
- 😊 支援場景背景與人物立繪之疊加顯示
- 😊 玩家需要有角色設定、可以放物品的背包
- 😊 不能出現壞掉的排版 (文字亂換行、介面太明顯凸出去)
- 😊 支援角色個人心情數值，可以是單一好感度，或是多個不同面向的數值

範例遊戲：

- 😊 至少要有三個角色
- 😊 至少要有三個場景
- 😊 至少要有兩個物品
- 😊 至少要有三個結局

README 說明書文件：

額外功能 (85 pts)

最佳實踐 (5 pts)

- 😊 4 pts **GitHub** 使用 GitHub 開一個 Repository，並定期 push 上去(每位組員)
 - extra 1 pts 在這份 GitHub Repository 的原始碼加上授權條款，無論是否開源

視覺小說 (35 pts)

- 😊 5 pts 場景動畫 場景變換時，帶有 1 秒以上的動畫效果
- 😊 5 pts 心情變換 在不同時機替換角色的頭像與立繪
- 😊 10 pts 遊戲存檔 可儲存完整遊玩狀態至檔案，並從檔案回復儲存的狀態
 - 😊 extra 5 pts 該遊戲狀態存檔為人類可讀，且可直接使用文字編輯器更改
- 😊 10 pts 音效播放 使用 [OpenAL](#) 等工具播放音樂或音效，至少有五種音樂或音效



LLM沒做






期末發表



預期分數: $60 + 40 + 30 = 130$

工作分配



詹博宇	funcion製作, 素材處理
廖俊翔	整合function, 處裡劇情讀取
黃宥傑	劇本撰寫, 簡報製作

3.

DEMO TIME!



謝謝大家

