

2017 CMoney 菁英軟體工程師戰鬥營

期中遊戲專題發表會

日期：2017/10/19

時間：13:30-15:00

地點：CMoney 藝文中心（新北市板橋區文化路一段 266 號 10F 之 2）

時程表

時間	內容
13:30-13:35	開場 1 (主持人)
13:35-13:40	開場 2 (黃聖方 老師)
13:40-14:10	遊戲專題發表
14:10-14:40	遊戲專題 Demo & 交流
14:40-14:50	頒獎

分組表

組別	組員	遊戲專題題目
1	張辰豪、林庭緯	Space Ranger
2	賴宥鈞、蕭子程	迷幻森林
3	陳穫云、王建超	Running Game
4	許馨云、廖韋筑	療癒系打殭屍
5	歐致遠、周奕申	Five Stars Battle!
6	陳邦彥、陳維漢	倉庫番
7	張境	Keyboard Drummer
8	楊禮安、謝孟哲	Dragon Hunter
9	蔡景安、林品均	Lots of Lots of Burgers

各組專題簡介

第一組- Space Rnager

張辰豪、林庭緯

動機：

高中時期很喜歡玩手機遊戲，那時候智慧型手機還沒有很發達，所以那時候的手機遊戲並不像現在那麼華麗，大家都是玩的一些很簡單操作、畫面也相對樸素的手遊，隨著時間推進，手機做的越來越好、遊戲也跟著越來越多元複雜化，現在要找到簡單又耐玩的遊戲已經變的很難了，因此我們才想做出這款舊時代裡我認為最經典的遊戲—Doddle Jump。遊戲非常單純主要就是踩著板子不停的往上跳，跳的越高越久分數就越高，雖然遊戲玩法看似單調，但是卻非常的耐玩。

目的：

除了重溫高中最喜歡的遊戲之外也很想體驗看看玩自己寫的遊戲是什麼樣的感覺，同時也想讓現代忙碌的人們可以玩一種不需要動腦又簡單好玩可愛的遊戲，我們也想了解一款遊戲的背後到底是用什麼組成的，期待自己能寫出會動的角色還有具備各種功能的模組。除此之外因為之前我們所寫的程式都是自己完成，所以還想了解小組分工的運作方式、分工的重要性，以及分工該注意的事情，畢竟這些都是往後成為工程師必須要會的技能。



第二組- 迷幻森林

賴宥鈞、蕭子程

動機：

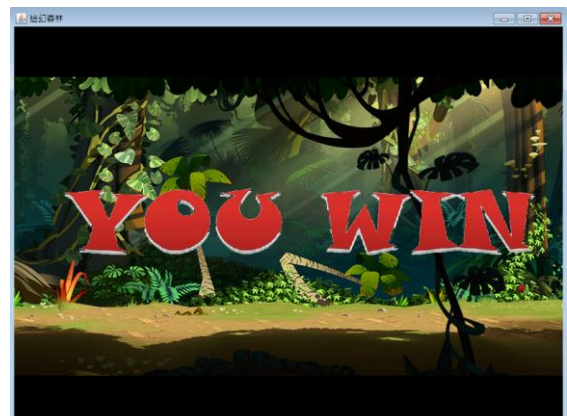
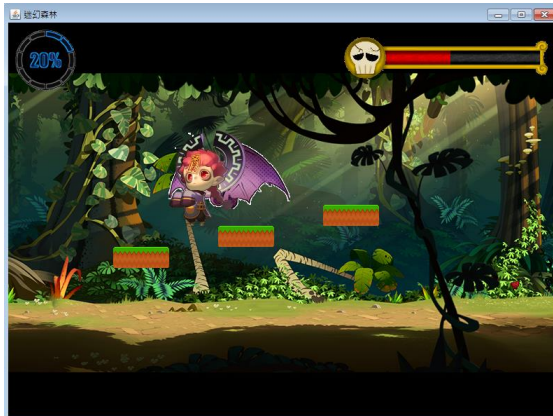
童年時曾著迷於「越南大戰」、「吞食天地」與「瑪莉兄弟」等經典遊戲，其豐富的遊戲性深植於心。為了重現當時的感動，欲推出相似的作品並透過不同的遊戲機制及遊戲風格打造出新的 2D 動作冒險遊戲，期玩家與勇者一起冒險，打敗頑強的敵人，享受遊戲體驗。

背景：

學習 Java 程式語言近一個半月，並認識了 Java Swing 的基礎概念，期利用目前所學結合圖形使用者介面（GUI）的環境，實作物件導向的特性，使類別具有高度彈性、可擴充性。

目的：

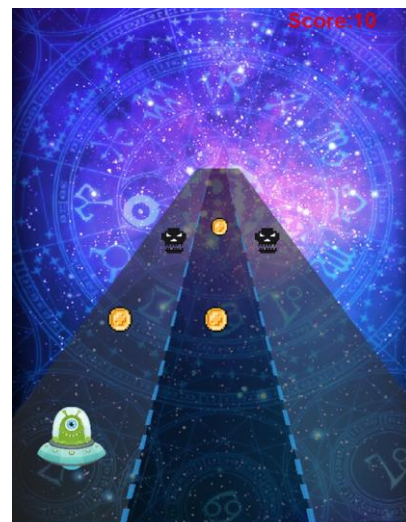
本專題以 JFrame 為基底畫布，並利用 JPanel 控制圖資來呈現冒險遊戲，同時設計了場景切換、怪物攻擊模式等變化，以增加遊戲的互動性；此外，模組分工也是重要的一環，期能提升團隊合作的能力。



第三組- Running Game

陳穫云、王建超

此專案開發的動機是想要製作當時很流行遊戲『Temple Run』的簡易版本，並且以 2D 的畫面製造出有 3D 的視覺，玩家是以第一人稱的視角來執行此遊戲，希望藉由簡單的遊戲規則，讓玩家能夠簡易上手，並且達到娛樂效果。



第四組- 療癒系打殭屍

許馨云、廖韋筑

遊戲存在的價值不僅僅是帶給人們樂趣或是紓壓，很多時候我們可以透過遊戲同時學習知識或是發現一些世間道理。

動機：

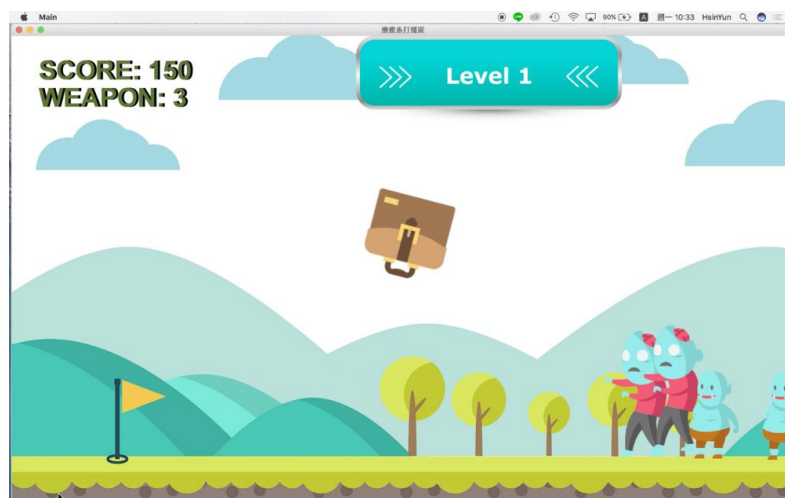
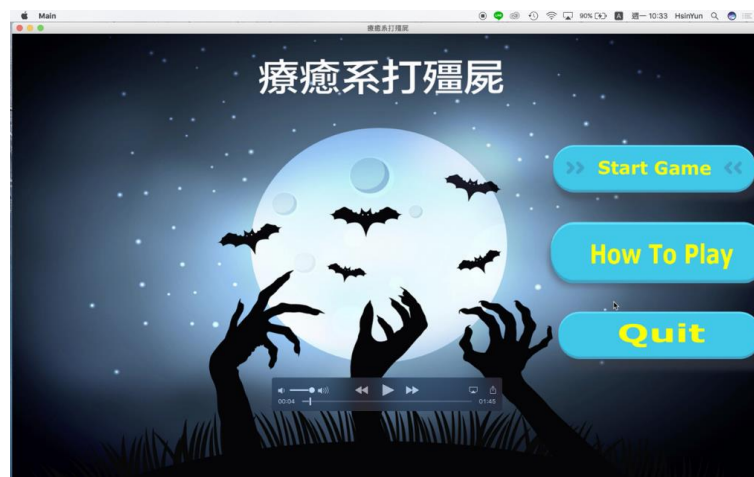
這個專案的初始設計對象是學齡前至國小的兒童，希望玩家能透過遊戲了解物理拋物線的原理及現象。

目的：

玩家本身無法觀察拋物線這個物理現象時（不理解任何公式獲釋本身沒有足夠條件將物體拋出成拋物線的情況下），能夠透過遊戲將拋物線這個物理現象實相化。

背景：

根據玩家給攻擊物的角度、垂直距離、水平距離改變攻擊物發射後的軌跡、速度。

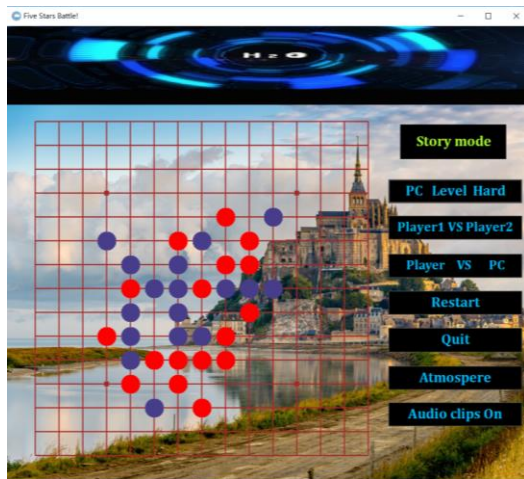


第五組- Five Stars Battle! 毆致遠、周奕申

2017 年 5 月 27 日人工智能 AlphaGo 以三比零擊敗世界圍棋排名第一的中國棋士柯潔，替人工智慧的發展劃下新的里程碑。

AlphaGo 深深觸動我們 H2O 團隊，希望做出自己的 H2O-Go，所以選定棋盤類遊戲為我們專題的發展方向。

在製作之前我們搜尋了許多資料，發現圍棋的演算法過於龐大，加上判定輸贏之方式較為複雜，故選擇了同屬於棋盤類遊戲的五子棋，期許創造出我們自己的 H2O-GO。



第六組- 倉庫番 陳邦彥、陳維漢

倉庫番這款遊戲是大家童年的回憶，結合了推理與空間概念，希望可以藉由此遊戲來讓玩家們在遊戲中訓練自己的邏輯推理與空間概念，所有年齡層都適合玩這款益智遊戲。

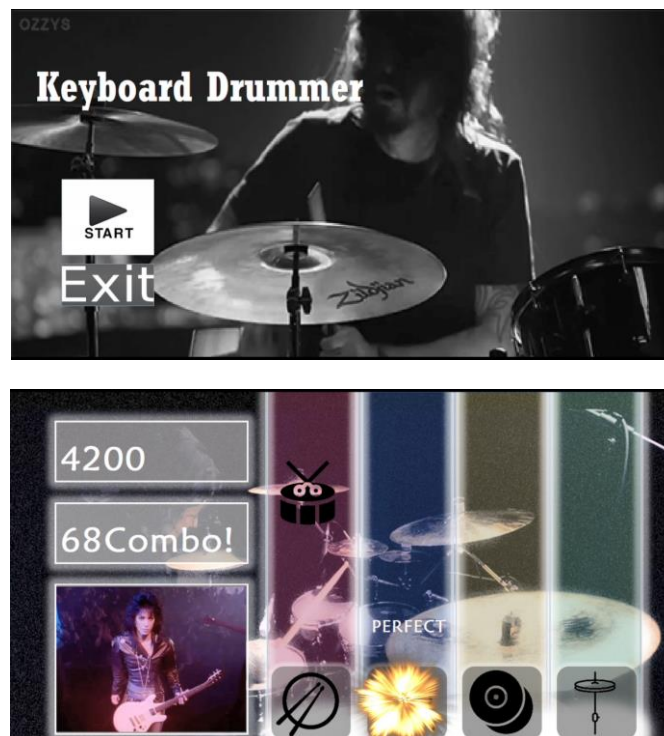
在現在這個匆忙的社會中，許多人沒有很長的時間來玩一款遊戲，但倉庫番一款遊戲每次的遊戲時間大概只需要 1~2 分鐘，非常適合現在的人在閒暇之餘玩樂可以達到娛樂以及益智的效果。

第七組- Keyboard Drummer 張境

我認為音樂節奏遊戲是可以用最簡單的操作體驗到最大遊戲樂趣的遊戲，因此決定製作音樂遊戲，只要透過簡單的點擊，就能隨音樂享受樂趣，因此開發了本遊戲。

我認為要做出一款優秀的音樂遊戲，最重要的是選歌以及打擊感，因此花了非常多的時間挑選歌曲以及處理音效後製。

由於選擇的曲目皆屬老搖滾，因此美術風格也偏向黑灰白、低飽和的色調，以營造復古氣氛。



第八組- Dragon Hunter 楊禮安、謝孟哲

1.1 開發背景

現代人的生活壓力較大，休閒產業因而蓬勃發展，而遊戲產業當然也包含在其中，由圖 1-1 可以知道，遊戲產業預估的未來市場價值會愈來愈高，代表遊戲產業發展是愈來愈好的。然而市場上有各式各樣的遊戲使玩家選擇，每種遊戲都有特定的忠實消費者，遊戲種類大致分為八項，例如：角色扮演、動作、射擊、運動、競速、冒險、策略模擬、益智等等，而范惠宜博士在 2016 年提到角色扮演與策略模擬為遊戲人口的前二名，這兩種類型的遊戲幾乎占了遊戲市場的 80%，而在角色扮演的部分，幾乎是每位玩家都有玩過或聽過的遊戲模式，也表示角色扮演遊戲的潛力是歷久不衰，角色扮演可以使玩家進入另一個奇幻的遊戲世界，暫時拋開世俗的壓力，融入到角色的世界之中，因此本專題期望做出一款膾炙人口的遊戲。

1.2 開發動機與目的

首先，本專題想要開發一個有深刻且有連結的遊戲，選擇大多數人幾乎都有接觸過的 RPG，操作簡單並且容易上手，希望在玩遊戲時有回憶第一次玩 RPG 時的感動，不僅僅是打怪、走迷宮，為了增加困難度與耐玩性，增加尋找寶物的元素，在與怪物對戰上採用 A-RPG 的模式，體驗即時打擊快感，可以使玩家紓解生活壓力，與回合制的 RPG 遊戲不同，A-RPG 強調玩家操作的技巧與自由度，期望此專題能帶給玩家懷舊的感受並且在遊玩時能夠帶來許多歡笑，這才是電玩遊戲的真諦。



第九組- Lots of Lots of Burgers 蔡景安、林品均

”如果這麼難的遊戲我都能破關了，生命中一定也有事情能夠透過努力迎刃而解！”¹，Lots of Lots of Burgers 遊戲專案是一個讓玩家能夠突破自我獲得高度成就感的遊戲。

目的：
讓玩家能透過遊戲獲得高度成就感

背景：
市面上許多遊戲雖畫面華麗，但因破關門檻較低，很容易就覺得無聊沒有成就感。

動機：
我們認為，一個真正對玩家有助益的遊戲，最重要因素就是成就感。
我們希望，透過遊戲能夠培養出一個精神——“如果這麼難的遊戲我都能破關了，生命中一定也有事情能夠透過努力迎刃而解！”。我們希望做出一款，利用手眼協調合作，及關卡可重複練習的特性的一款中高難度遊戲，讓玩家可以從中獲得高度成就感。

