

Slay2Rise 隨機卡牌闖關遊戲

謝量、陳鼎超

資訊工程學系

指導教授：陳瑞奇



摘要

遊戲以JAVA為主要使用程式，並包含上百張不同卡牌、數十種不同的敵人以及許多可能會隨機出現的隱藏關卡，讓玩家每次玩遊戲都有著嶄新的體驗，能在娛樂之餘讓玩家想辦法用自己的方式風格通過關卡，也能靠著策略和不同的想法對各種情況作出應對。

成果介紹

本次專題是以JAVA完成、混合了下列三種遊戲類型的獨立遊戲：

- **Roguelike**：角色每次死亡都是永久死亡，並意味著本輪遊戲的結束，每輪遊戲的地圖、卡片、敵人都是隨機產生的。
- **回合制卡牌策略**：玩家與敵人輪流交替行動，玩家可以慢慢思考這回合需要採取甚麼樣的策略。
- **牌組建立遊戲**：每一場遊戲玩家需要根據自己的思路去構築出一套牌組，以不同風格的方式去對抗敵人。

主要流程為玩家在自己的回合可以將自己的能量以丟卡牌使出能力的方式消耗，在沒有能量之後按結束按鈕會使敵方回合開始，使用後的卡牌會丟棄，在沒有剩餘卡牌後會將使用後的卡牌重新洗牌。

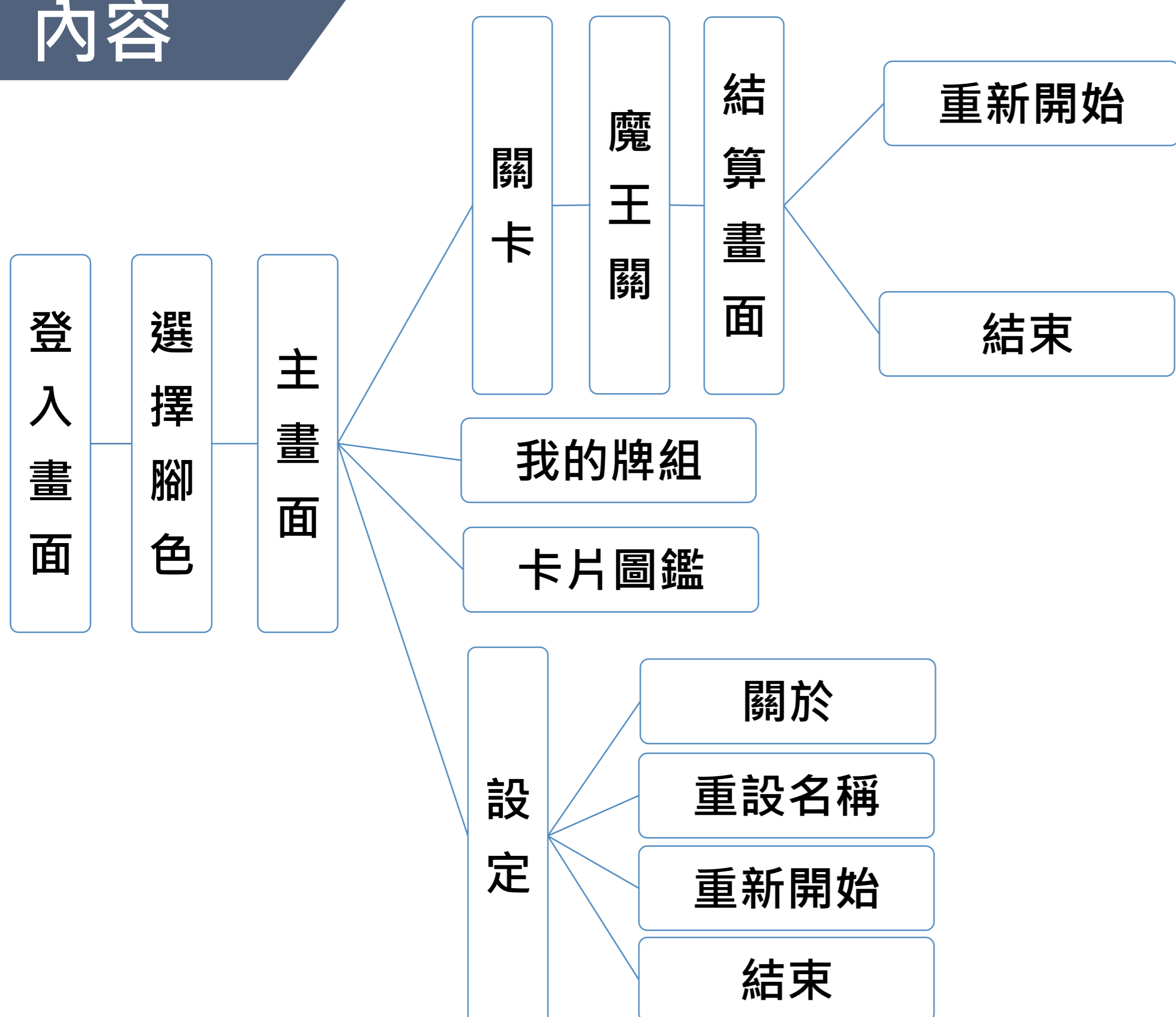
主畫面



遊戲畫面



內容



結論

專題有四個地方我覺得還可以再做進步

- 更多職業
- 卡片升級系統
- 攜帶式道具或裝備

這三點都是能使roguelike遊戲更多樣化的好方法，也能讓耐玩程度提升。

- 程式精簡化

是我覺得最重要的，程式因大量關卡而略為冗長，還有許多不一定必要的東西可以再增刪，這也是我覺得這次專題最需要再做進步的地方。