

# Slay2rise 隨機卡牌闖關遊戲

指導老師：陳瑞奇 教授

組員：謝量(106021046) 陳鼎超(106021044)

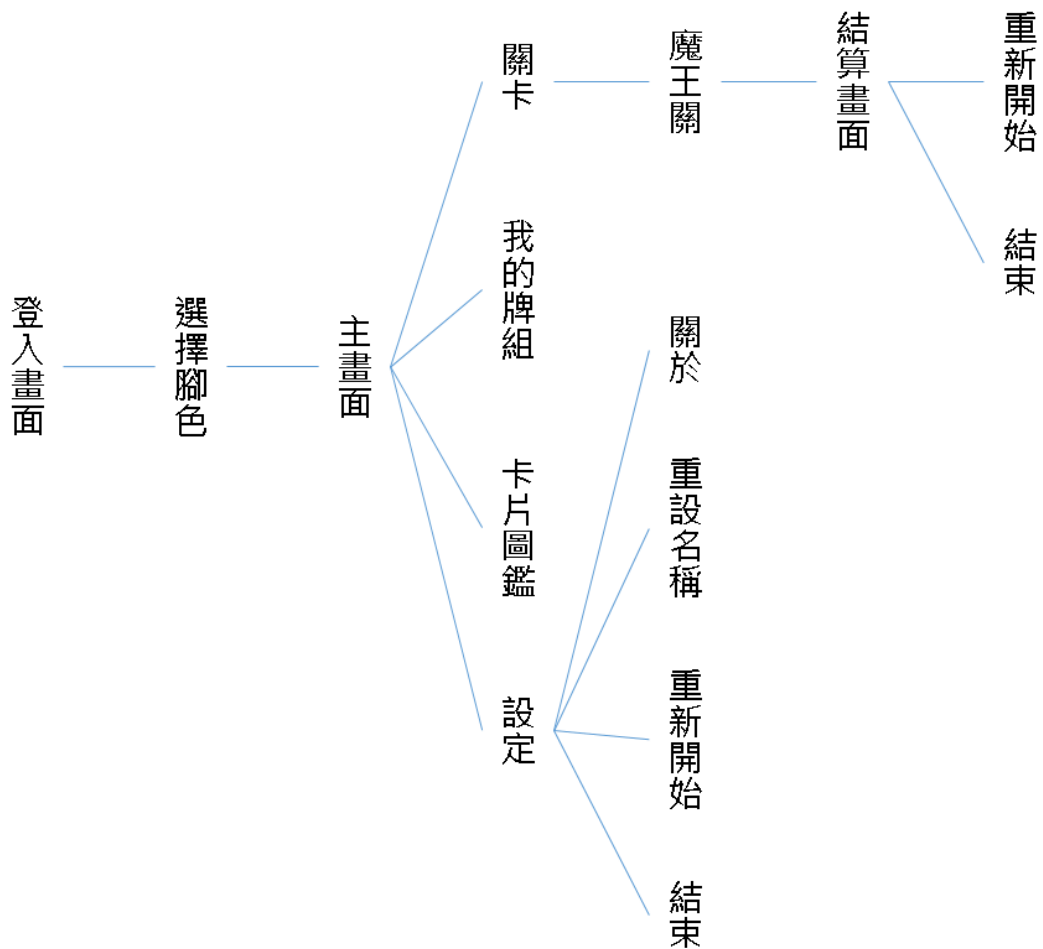
## 摘要

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。

遊戲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。

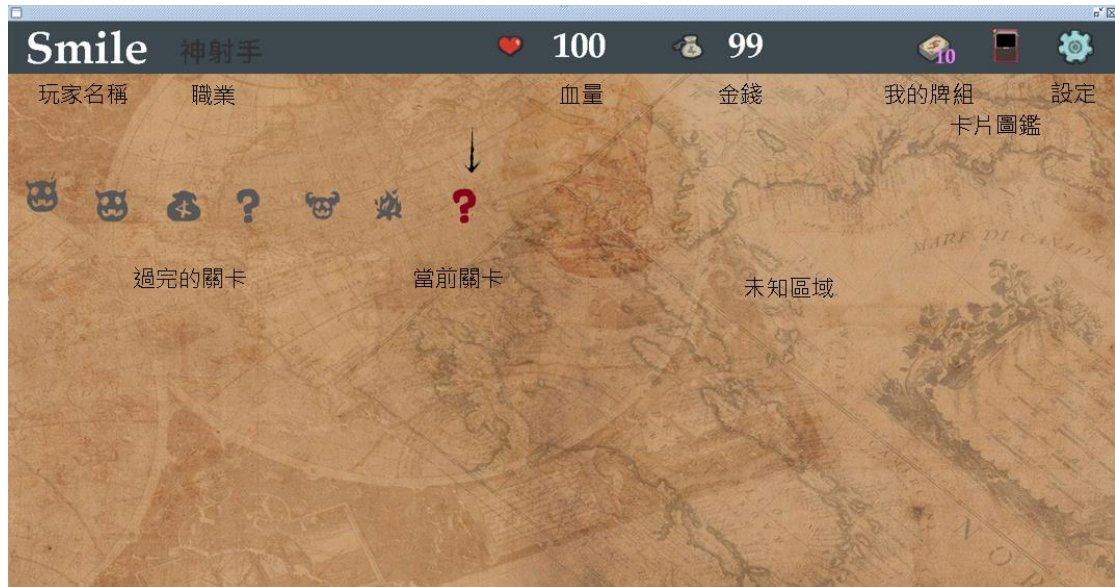
# 專題內容



這邊是遊戲的流程圖，利用不同的函式將不同關卡隨機串聯再一起，過程會有隨機的 15 個關卡，每打贏一個關卡都有機會獲得新的隨機卡片或是拿到不同的獎勵，可以在商店購買不一樣的卡片，並在營火進行休息恢復的動作，再 15 關之後會出現幾種不同的大魔王，並在過關之後顯示結算畫面。玩家們需要注意自己的資源使用以及卡片選擇，才不會面臨打到魔王關卻血量不足的窘境。

# 成果

## 主要畫面



## 戰鬥畫面



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。

# 結論

JAVA 上了一年多的課，課堂上就覺得他是一門有意思的程式，畢業專題才想說來完成當初想要做的遊戲，但在實際做的時候卻遇到了許多的困難，像是許多沒辦法解決 BUG 導致最後放棄的功能，還有線上排行榜等不同的問題，應該會在下學期間暇時間找時間將他完成。這種 roguelike 遊戲好不好玩最大的重點就在於文本量以及關卡、卡片的數量，都會最直觀的影響遊戲體驗以及遊戲的耐玩程度，雖然目前遊戲中已經有上百張卡片以及數十種不同的關卡，但以這個類型的遊戲來說都還是遠遠的不夠，這些都是可以在做改進的部分，未來若是還有機會，還想要加入以下這些功能。第一是更多的職業選擇，雖然我們有將第二個職業的卡片和動畫做出來，但卻還來不及將他放上正式的遊戲中，理想狀態是應該有至少四種職業。第二是卡片升級功能，想要讓每張卡片都有機會在特殊的事件中或是遇到營地時獲得升級。第三是裝備或可攜帶式道具，這可以讓遊戲變的更加多元。第四也是最重要的，希望程式能夠再精簡化，程式因大量的關卡以及大量卡片讓程式就算做了縮減也略為冗長，這也是未來需要著手改進的，但主要的內容就是將主畫面連結到各張不同的地圖上面，並在結束後將獲得的卡片，扣除的血量以及得到的金錢等資料傳輸回主要畫面並使他更新，卡片使用後帶動 GIF 以及相對應的效果使怪物獲得傷害，並在按結束按鈕後始怪物進行攻擊，許多的攻擊和動畫都是以 timer schedule 的去製作的，希望未來能夠能在程式方面再做改進。這次的畢業專題讓我學到了許多，最主要是實戰以及如何將所學和沒學過的東西放入自己的專題中，也學到如何和隊友分工合作做一個專題，過程中雖然遇到許多困難甚至更換過主題，但也希望未來能夠有機會再做自己想完成的程式。