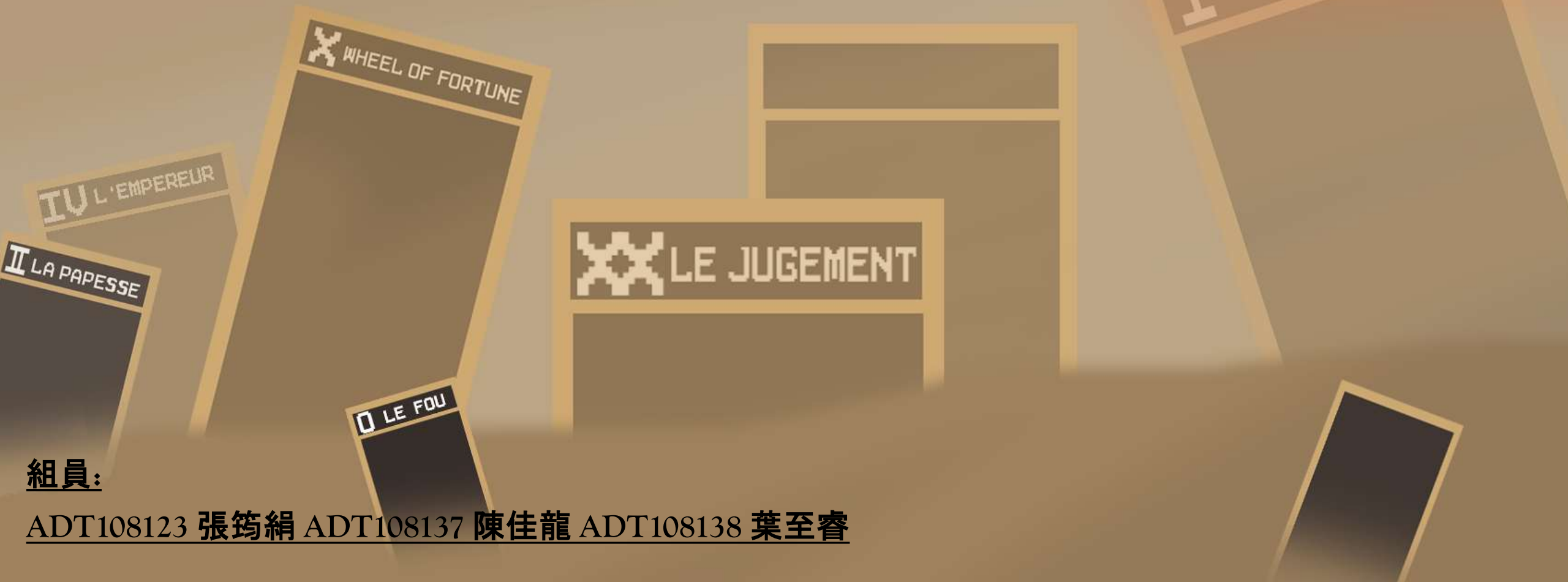


《塔羅格鬥—光輝之歌》

Tarot's Combat-The Song of Ray



組員:

ADT108123 張筠絹 ADT108137 陳佳龍 ADT108138 葉至睿

創作契機

- 原本是打算作成類似太鼓達人的音樂遊戲。
- 因我(就是我啦)的突然腦補，決定去做雙人射擊格鬥對戰。
- 主題則在多次討論後，決定使用塔羅牌作為主題。
(棄案:12星座、12生肖、中國上古聖獸)

工作分配

的啦

- ADT108I23 張筠絹:遊戲程式製作、血條機制設定、遊戲轉網頁
- ADT108I37 陳佳龍:美術設定、部分遊戲程式製作、PPT
- ADT108I38 葉至睿:遊戲程式製作、遊戲BGM製作(大佬...

遊戲起始頁面



遊戲開始鍵

遊戲規則

P1 ID輸入

P2 ID輸入

角色選擇頁面

上面的紅藍框即為P1P2的選取格



這頁面是使用定位方格的X, Y位置去判斷目前選擇哪個位置, 並在上面的頁面轉換成相對應的角色, 並給予變數去跳轉頁面(這點尚未完成) 問號為之後有機會補齊的角色們。

由於能力不足, 我們只能演示固定的陣容給大家觀看



遊戲實際操作

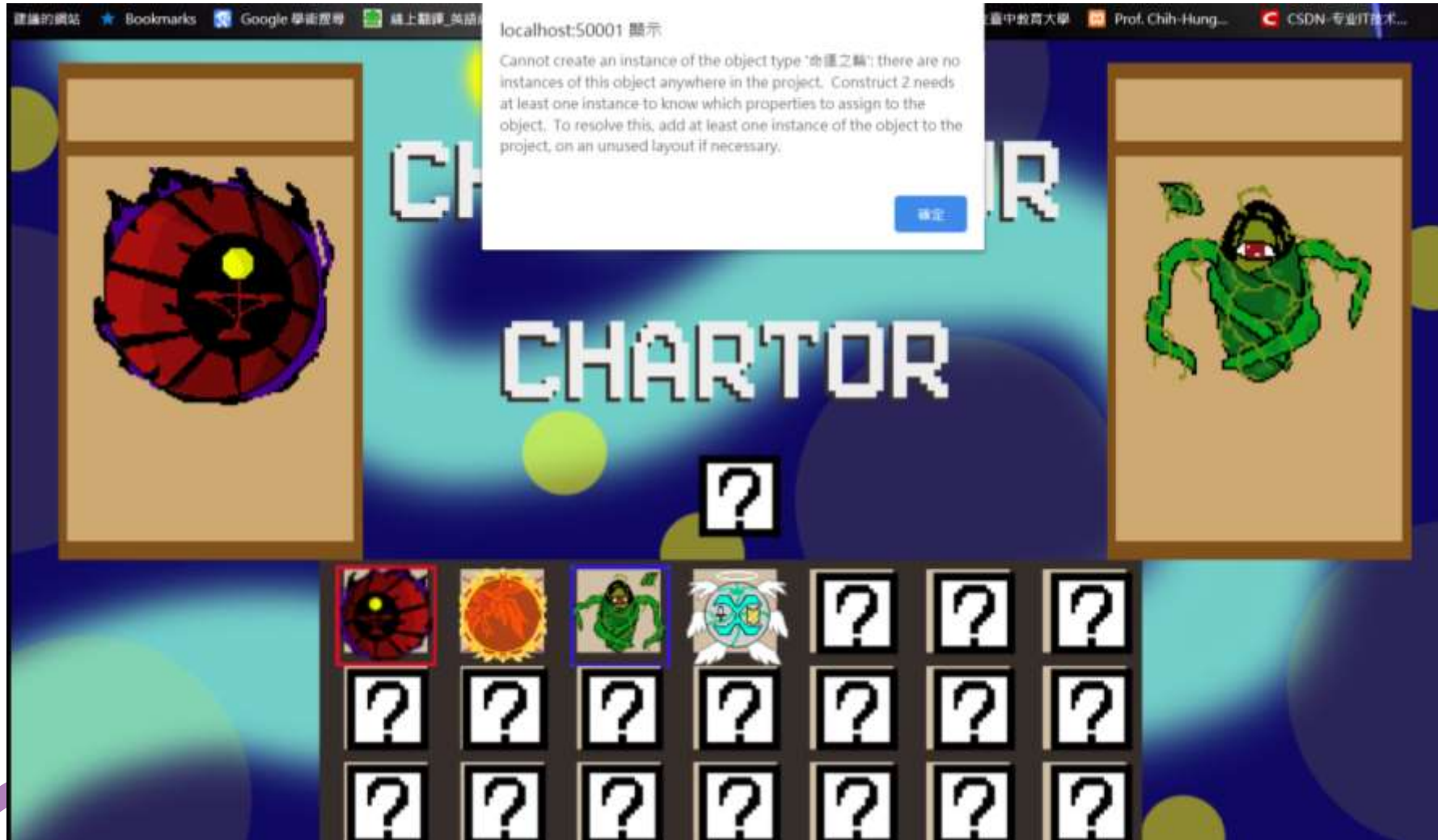
●導播，進畫面！

- 柯老繁黑體好難看

製作中遇到的困難

- 因為Layout的關係，每個Sprites(物體)必須最少有一個在Layout裡面，但我們遊戲判定位置是將選定的角色Pin至操作格(實際是在操作方格)上，如果角色全體放入的話會導致Pin機制出問題。
- 所以我們打算將每個對戰組合各自做一個頁面，在選角時給予變數，再依變數前往不同分頁(ex. P1變數為XX00,P2變數為00XX,雙方共同選第一隻角色的話變數會是0101)
- 但如果有22隻角色(塔羅牌21張+世界牌)我們需要做 $21*21*2=882$ 個頁面...雖然大多東西需要複製貼上，但仍是個作業量大的活...

製作中遇到的困難2 不知名BUG



命運之輪是我們之前的一個物件的名稱，但我們已經刪除他了，可是他的「冤魂」始終卡在C2導致過程中會跳出這個頁面，但是也只是跳出頁面而已，程式運行是沒有問題的

遊戲體驗回饋

- 屏東的林同學:相當的考驗手速，大按鈕的部分稍微有些bug會突然感應不到，整體遊戲內容相當富有挑戰性。
- 雲林的施同學:角色操作還不錯，要想盡辦法躲彈幕，想要贏要拚手速，有些角色能力有待平衡，整體還蠻耐玩的，期待未來開放更多角色。

製作遊戲的心得-CC

- 在做專題的時候雖然大致懂組員說的遊戲操作模式，但有些程式的部分會不太曉得怎麼做。感覺這次自己有很多部分做得不太好，拖累到組員...真的很對不起qq。也謝謝組員願意幫我qwq

製作遊戲的心得-蘿莉控

- 這次隊員大換陣，被大家捧成神的大老們組對開黑啦!!!

然而我們只想說.....

我們不是大老啊!!!!!!!!!!!!!!

忙到爆肝、處理BUG、從原本有著超級遠大的夢想，結果成品目前只能委屈生出一款『試玩版』。我們真的不是大老www不過也因此知道我更該繼續精進技術不該停下腳步，不論製作速度還是溝通，因為這次溝通中產生很多雙方製作的差異(來不及改很多都只能先暫時移除)。希望之後我們更好!

製作遊戲的心得-RAY

- 第一次是由大家一起將程式完成的，感覺還不錯，不過中間仍然會遇到彼此操作邏輯不同的部分，不過大家仍然合作出了一個好作品!!!

謝謝大家QQQ