

遊戲設計開發

異空殺戮

作者：

106590006 蔣馨慧

106590010 林孜頤

106590010 陳珮文

106590047 葉凱毅

一、 遊戲名稱

(一)名稱：異空殺戮

(二)組員：106590006 蔣馨慧

106590010 林孜頤

106590030 陳珮文

106590047 葉凱毅

二、 遊戲簡介

(一)遊戲腳本(故事內容)

主角從小就是個實驗品，在研究所無數次的被灌藥，就為了有錢人們都要有的能力：『學習』，這是一個可以透過觸摸而獲得該物品一切的能力。對於有錢人們來說，不用花錢獲得的，才是真正絕對的，因此產生了這間研究所。

主角透過無數次的實驗，其實他早已學會了能力，但為了不被拿去當作有錢人們的玩具，他選擇了隱藏能力，等待有天能夠逃出。

在一次的夜晚，研究員忘記將門關好，透過他的能力，好不容易到達了大門口，卻因為使用太多能力而導致體力不支，無法變成物品導致誤觸防衛武器，在被武器轟炸的那一剎那，眼前一片光亮…再次醒來，已經是一個全新的世界，映入眼前的是一隻從未見過的生物，下一秒，這個奇怪的生物竟朝他撲來…

(二)遊戲類型

恐怖生存遊戲

(三)遊戲平台(系統需求)/玩家人數

1. 系統需求

系統需求	
OS	Window7 以上
CPU	Intel Core2 Duo 2.4G
Memory	4GB RAM
Hard Drive	At least 10GB of free space

2. 玩家人數：1 人

(四)鎖定玩家族群(年齡層/玩家類型)

1. 策略型玩家

此類型玩家會針對技術、如何更快破關來鑽研策略，並搭配各種不一樣的裝備或方式來達成成就，也會透過網路去獲得相關策略訊息。

2. 休閒型玩家

在閒暇之餘會打開遊戲讓自己能夠釋放壓力，透過一連串的劇情以及快速的遊戲節奏，從中得到對於遊戲的熱情。

(五)創新點

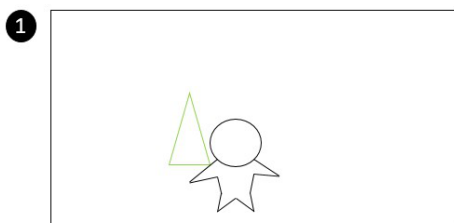
1. 結合小時候的童年－躲貓貓，以及現在很流行的密室逃脫，讓玩家體驗到兩種不同的趣味。
2. 搭配可怕的生物，讓玩家更能體驗刺激感及緊張感。
3. 遊戲最大的特點是能夠變成物體，玩家可透過能力來進行物體的變身，來躲避敵人的追殺，學習不同的物體，會有不同的物體視野。

三、遊戲流程與規則(含遊戲草稿畫面說明)

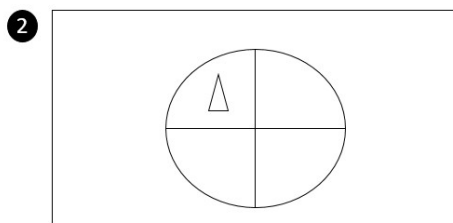
(一)遊戲流程



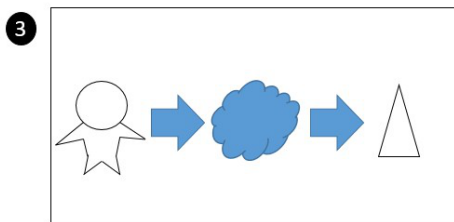
(二)規則與遊戲草稿圖



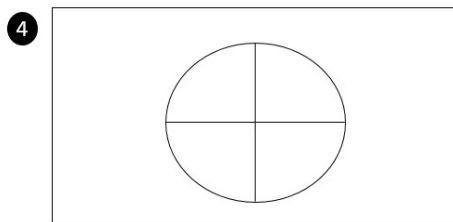
玩家對準遊戲場景上的物體后，如果物體邊框是綠色的表示玩家可以進行偽裝學習，假如物體沒有呈現綠色邊框，那玩家無法進行物體偽裝學習。



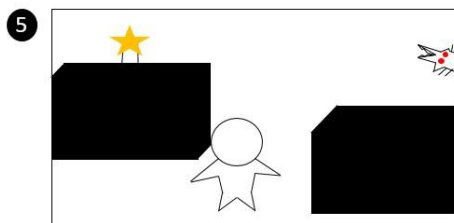
偽裝學習成功后玩家可以使用偽裝。在使用之前，會出現上圖的選單，選單裏面有之前偽裝學習成功的物體。玩家最多只能學習偽裝四種不同的物體樣本



選擇偽裝物體后，玩家將會變成物體，並且不能移動！！



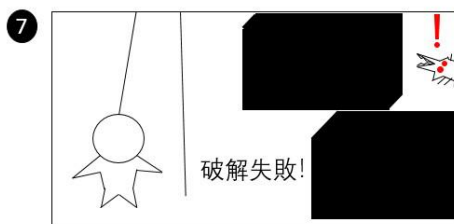
偽裝成功后學習的偽裝物體將會消失，所以需要妥善利用偽裝。



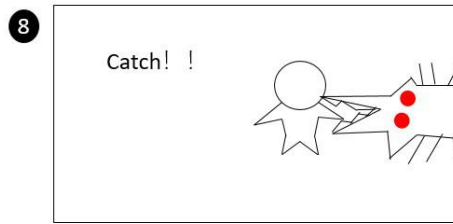
遊戲進行中，玩家需要躲避奇怪生物並尋找明顯的提示塔，到達那個地方進行解謎或者挑戰



玩家必須破解所有關卡才能夠逃脫通關。



在破解過程中，如果有失誤或者失敗，將會給予奇怪生物一個特別提示，奇怪生物將會往那個方向走。



如果被奇怪生物抓到那麼玩家就算失敗！！