



Unity 期中遊戲提案

# 火星異變

第十四組

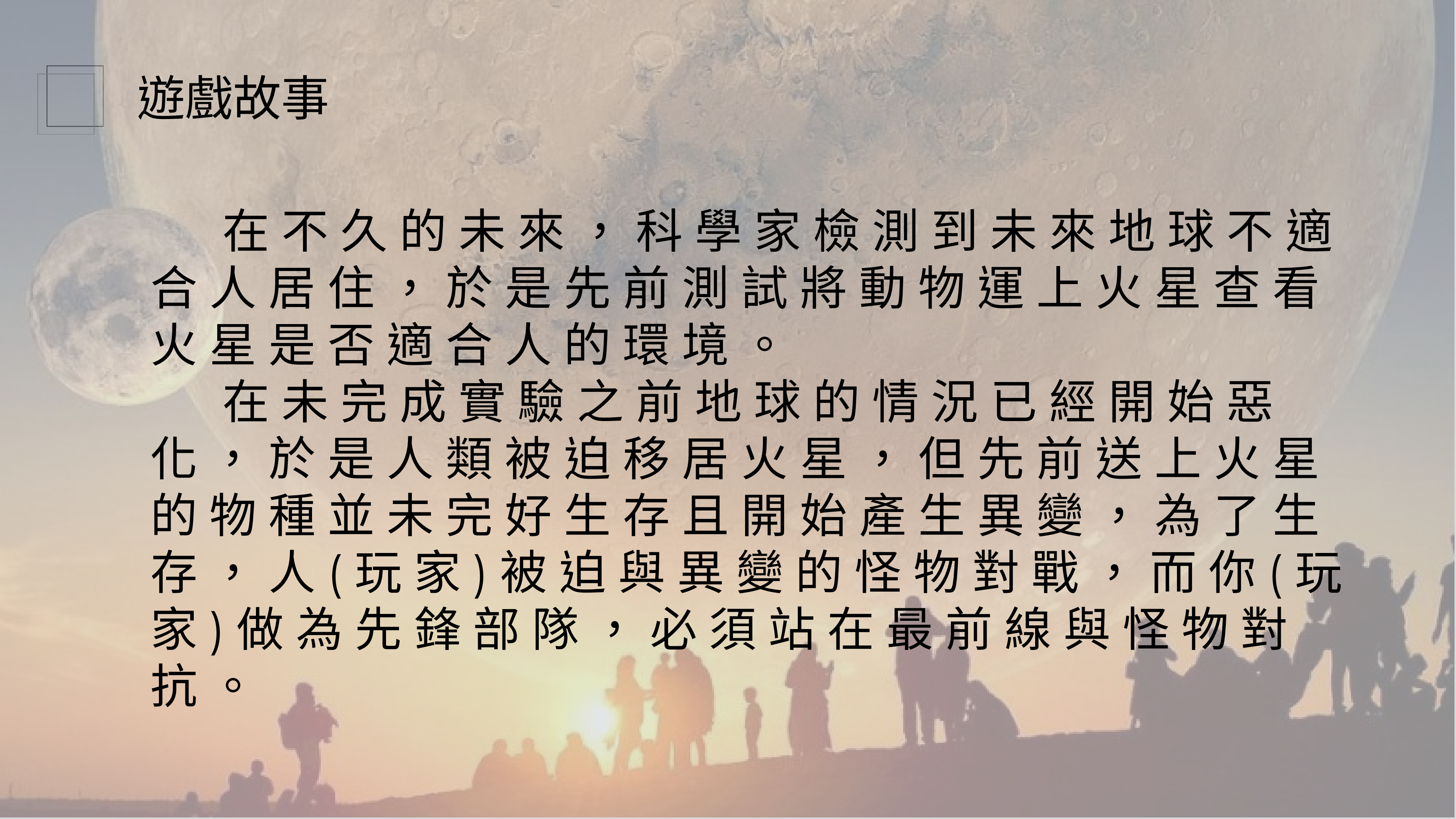
1091613 林芸晨 1102036 丁麒銘 1102064 楊克勤  
1102028 徐啟赫 1102039 鍾為廉

這是一個全新的開始 開始一段新的旅程  
你準備面對挑戰了嗎？



## 遊戲遊玩方式

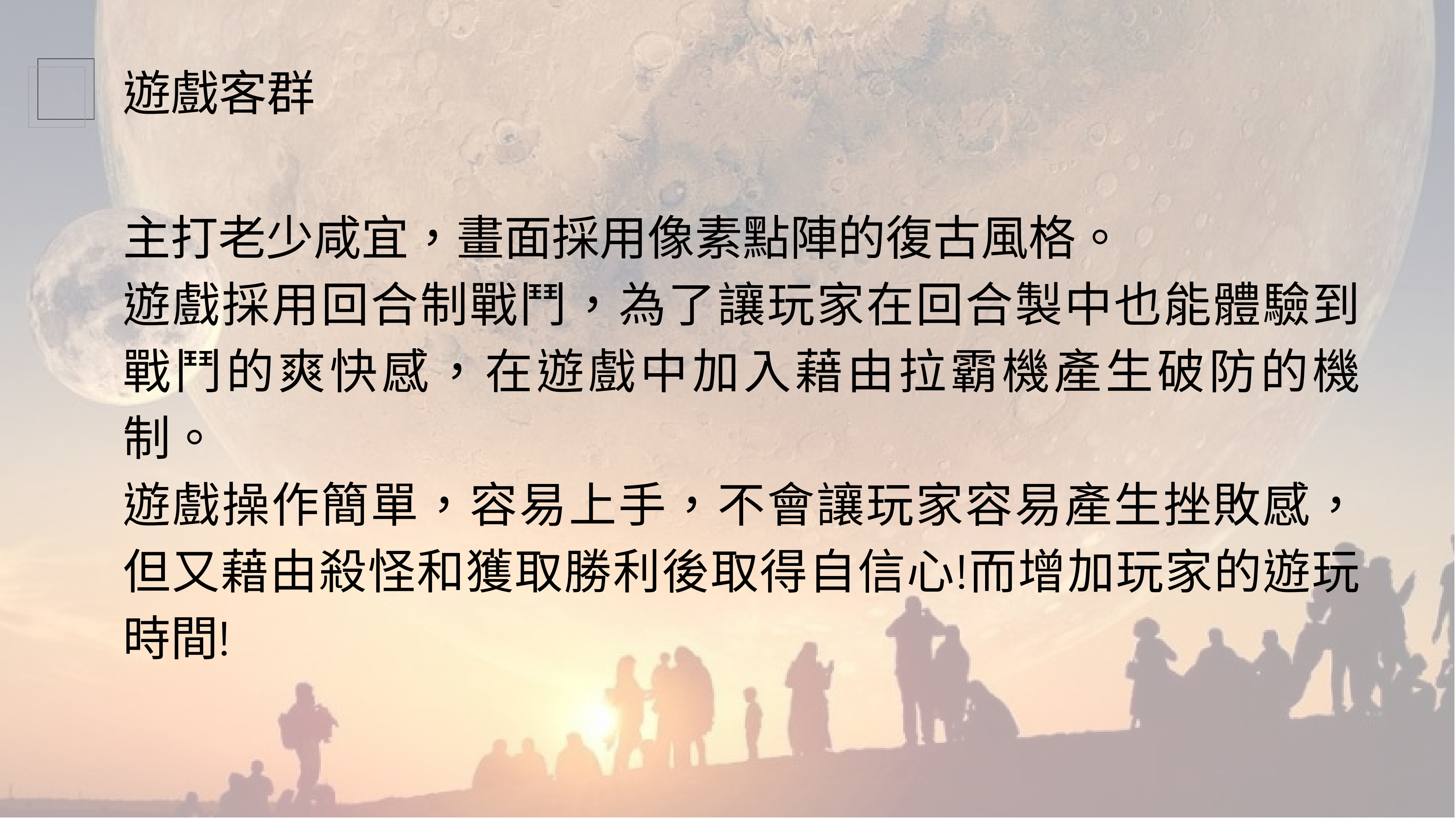
- 單人第三人稱2D回合制
- 玩家起始有基本武器(小刀)
- 根據劇情進入關卡完成關卡需求獲得獎勵
- 收集裝備增強角色實力
- 商店可販賣/購買武器



## 遊戲故事

在不久的未來，科學家檢測到未來地球不適合人居住，於是先前測試將動物運上火星查看火星是否適合人的環境。

在未完成實驗之前地球的情況已經開始惡化，於是人類被迫移居火星，但先前送上火星的物種並未完好生存且開始產生異變，為了生存，人(玩家)被迫與異變的怪物對戰，而你(玩家)做為先鋒部隊，必須站在最前線與怪物對抗。



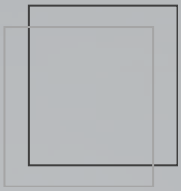
## 遊戲客群

主打老少咸宜，畫面採用像素點陣的復古風格。

遊戲採用回合制戰鬥，為了讓玩家在回合製中也能體驗到戰鬥的爽快感，在遊戲中加入藉由拉霸機產生破防的機制。

遊戲操作簡單，容易上手，不會讓玩家容易產生挫敗感，但又藉由殺怪和獲取勝利後取得自信心!而增加玩家的遊玩時間!





# 遊戲架構(大類別)

火星異變

角色控制

怪物系統

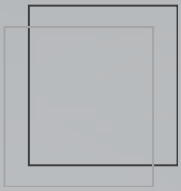
鏡頭控制

商店系統

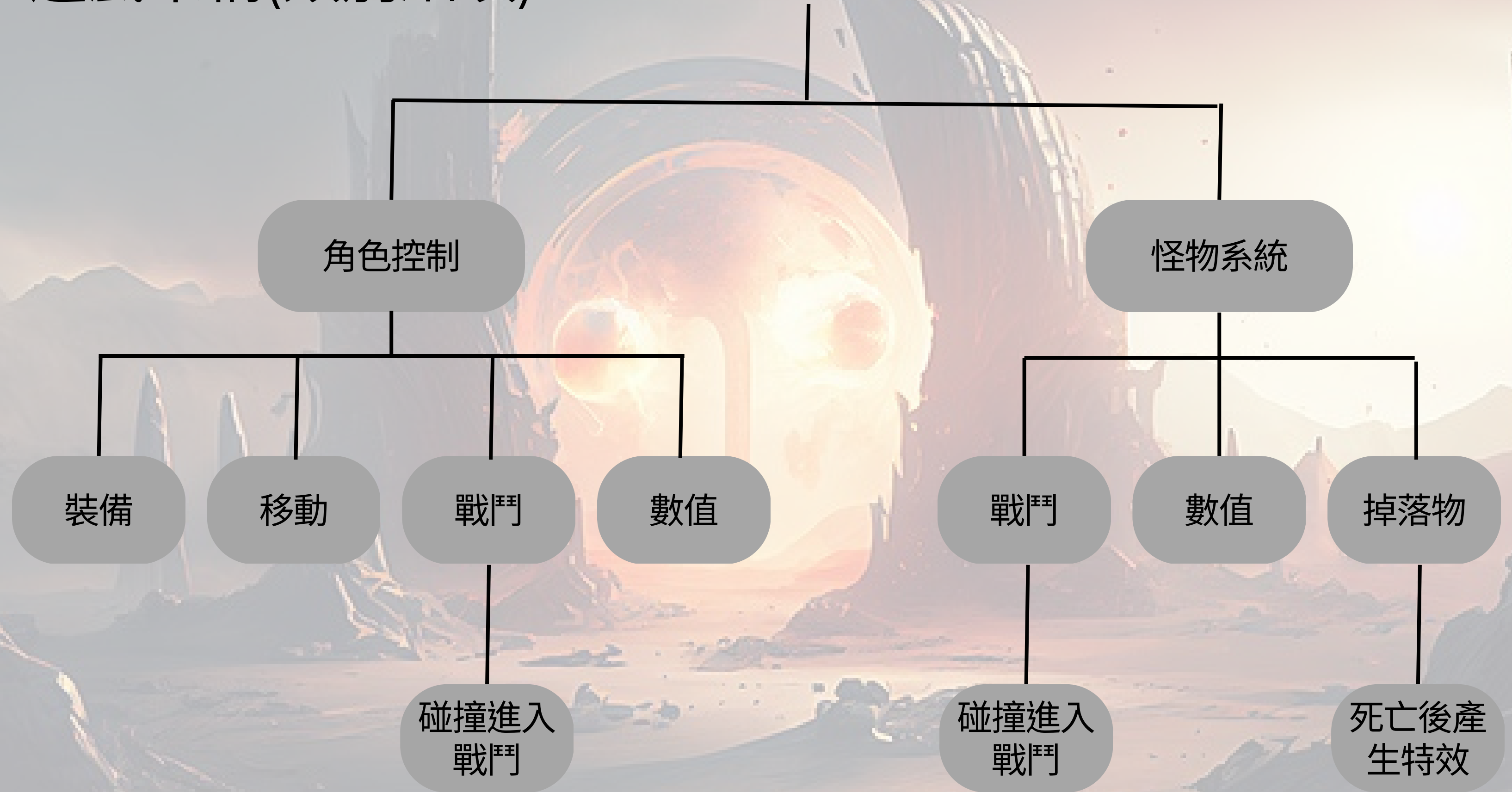
特定視野距離  
跟隨玩家

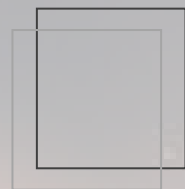
購買武器

販賣武器



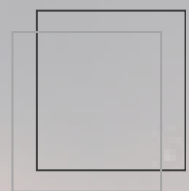
# 遊戲架構(類別細項)





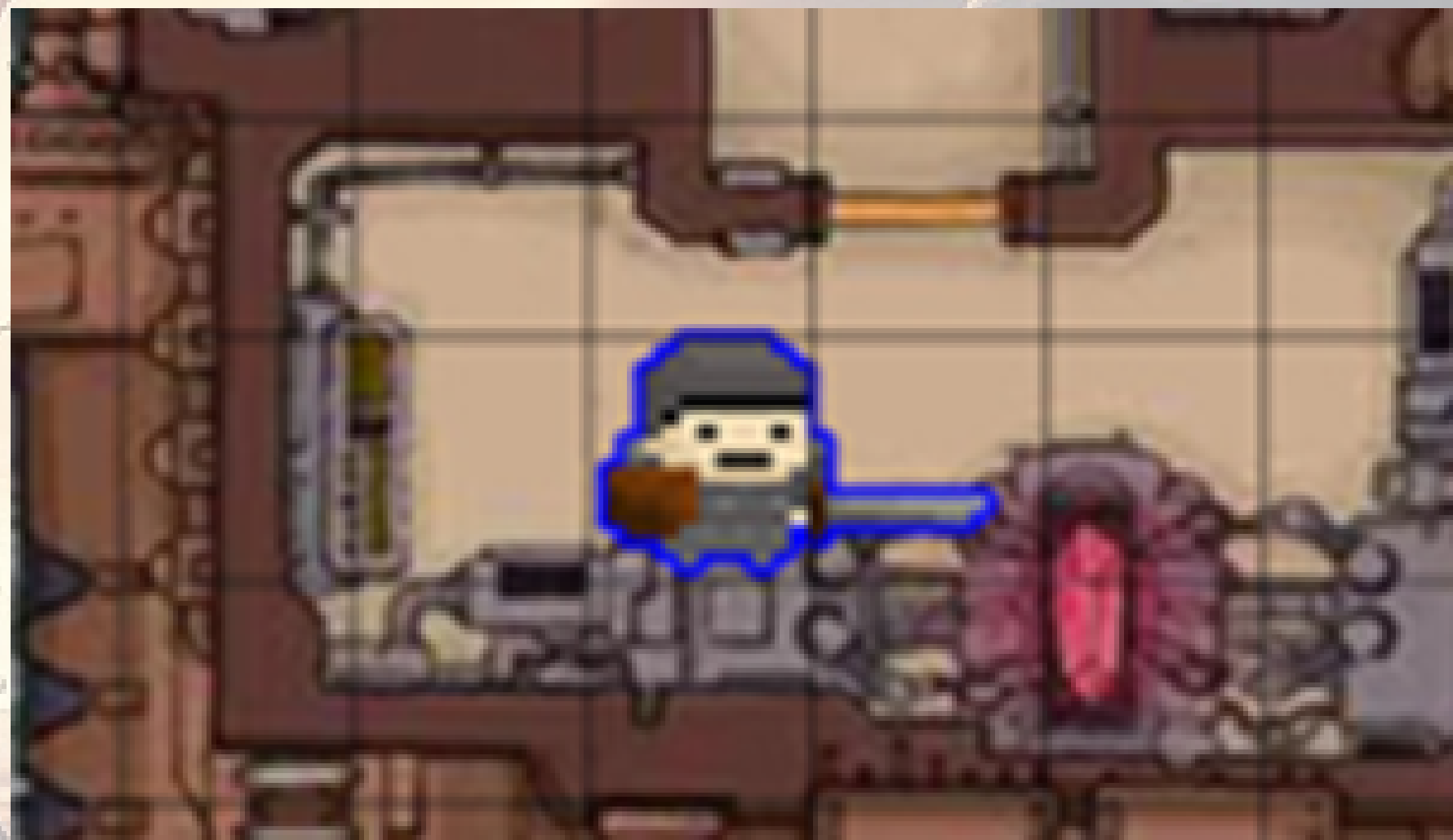
## 遊戲亮點

1. 遊戲人物可愛有趣
2. 怪物角色有不同程級及多元
3. 遊戲場景漂亮
4. 有寶箱增加玩家獲取裝備的興趣
5. 有引導小地圖讓玩家能快速知道位置進行遊戲
6. 戰鬥內加入拉霸機制，增添戰鬥刺激感

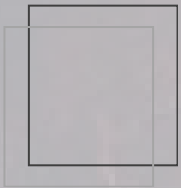


## 遊戲畫面

鏡頭會跟隨玩家







## 第三人稱畫面

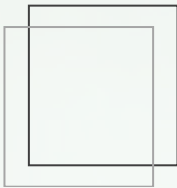
小地圖



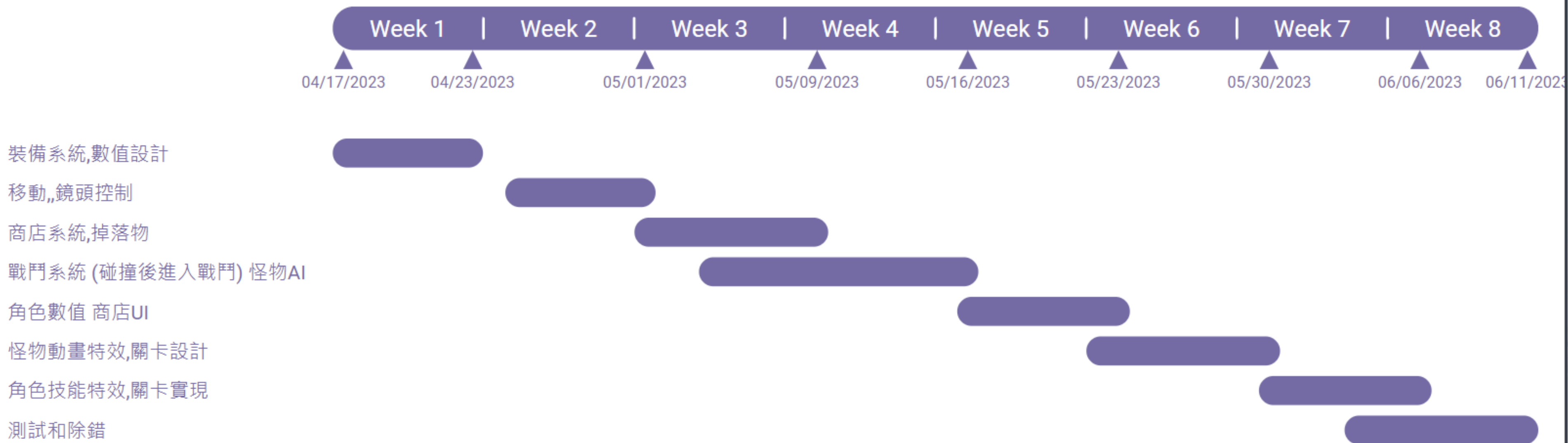


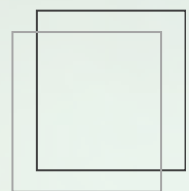
# 關卡圖示

種類	圖示
玩家角色	
小怪	
菁英怪	
BOSS	
寶箱	



# 開發進度規劃





## 分工

程式撰寫：林芸晨、丁麒銘

遊戲發想：全組成員

2D 美術：楊克勤

物件設計：楊克勤、徐啟赫、鍾為廉

場景建置：楊克勤、鍾為廉、徐啟赫

修改、偵錯：林芸晨、丁麒銘