

有人會說活著就是為了玩遊戲嗎？

---

---

---



# 目錄

---

企劃發想

---

技術

---

背景故事

---

人物設定

---

玩法

---

邂逅系統

---

真人對戰

---

其他要素

---

成員介紹

---

# 企劃發想



## 企劃發想

我希望能透過標題未定，透過我們製作出來的遊戲，告訴市場前端語言有製作遊戲的潛力，也期待達成拋磚引玉的效果。

# 技術

技術



Vue Cli



uni-app

Uni-app



Google Cloud

Google Cloud

**PHP**



PHP 7



mongoDB.

mongoDB

# 背景故事

## 背景故事

傳說中霞精靈是宇宙中的星塵劃過天際的一道眼淚，他們與人類和平相處，並演化出了各類種族，人類可以透過交流，請求霞精靈們的幫助。

霞精靈本性好鬥，享受對戰帶來的刺激與成就感，因此透過與人類建立羈絆一起旅行，尋找強者並與他們展開激烈的戰鬥。





# 人物設定

# 人物設定



主角：玩家命名

目標是尋找目標的旅行者



勁敵：蕾芭（rival）

有著傾國傾城的外貌，  
總被他人捧在手掌心上，  
直到他遇見了主角。

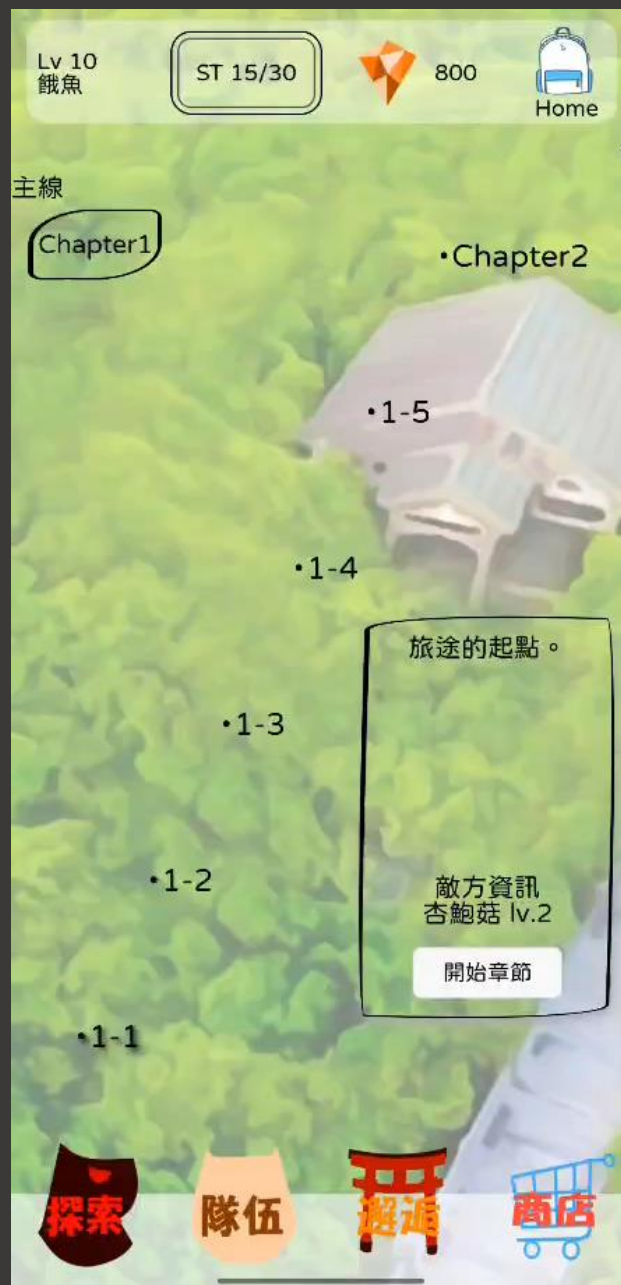
吉祥物

犬型精靈，性格神經質，  
甚至有著「其實是來自宇宙  
的外星生物」的傳言。



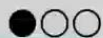
# 玩法

# 劇情關卡



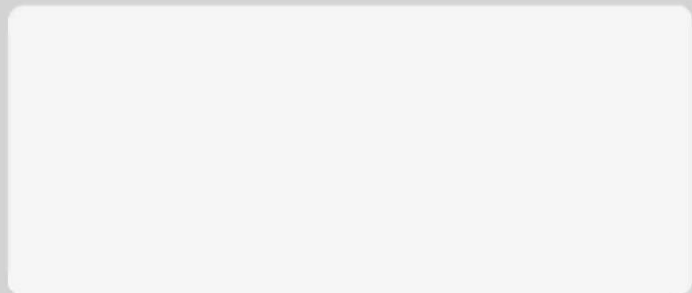
# 戰鬥系統

杏鮑菇



00:00

吉祥物



咬咬 撞擊 胡鬧 裝可愛

咬住目標，造成40點傷害。

戰鬥 替換

確認

# 隊伍編成



# 邂逅系統

# 邂逅系統





# 真人對戰

# 真人對戰

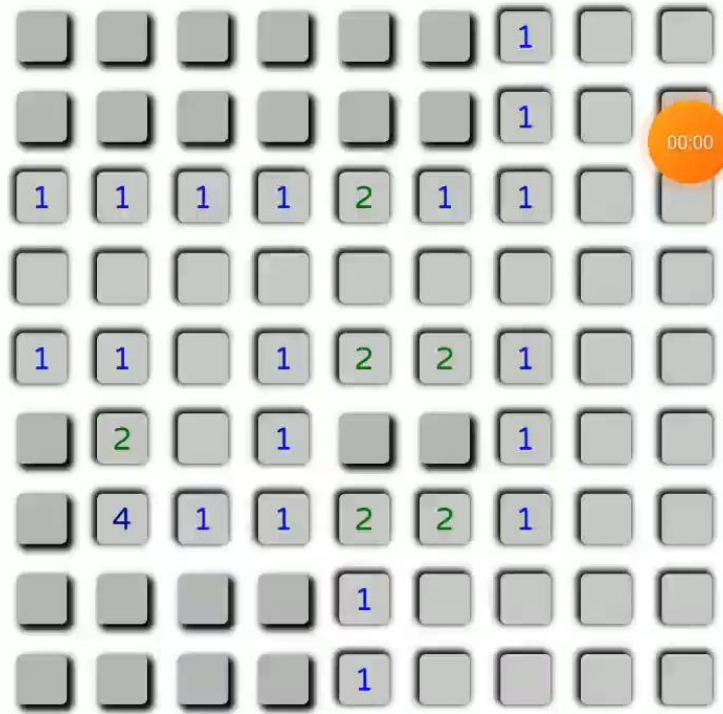


其他要素

## 其他要素

還剩13格  
礦石：57

## 踩地雷



## 其他要素

剩餘秒數：10



## 節奏遊戲

00:00



# 成員介紹

## 成員介紹



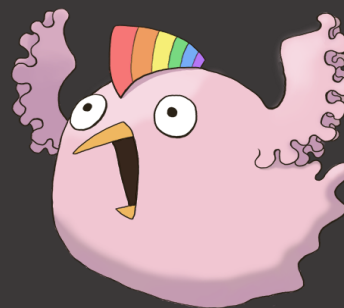
邱品鈞  
Hato

PM/全端工程師



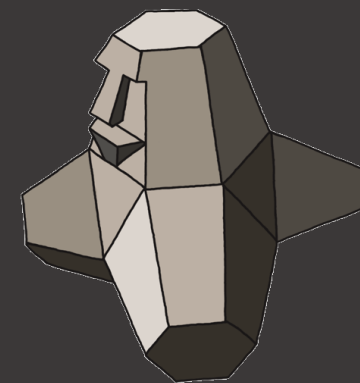
陳孝容  
Smile

前端工程師



石佳弘  
Johnny

後端工程師



蔡鎮宇  
Branden

後端工程師

## 成員介紹



莊美柔  
Zoe

美術/UI UX設計師



張雅婷  
Tiffany

美術/UI UX設計師



江姿嫻  
Jovy

劇本



SEE YOU NEXT TIME ~

