

遊戲設計 第 3 組



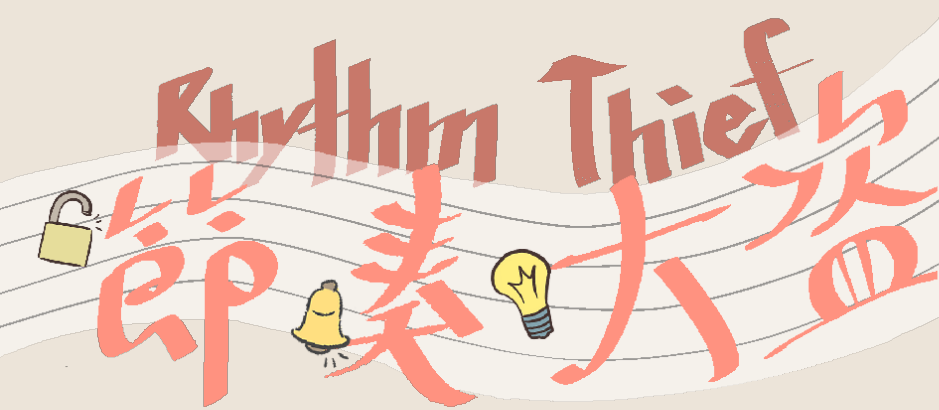
Programming: 黃允謙 (B10902067)

蔡奇峯 (R11922093)

Graphics: 李安傑 (B09902017)

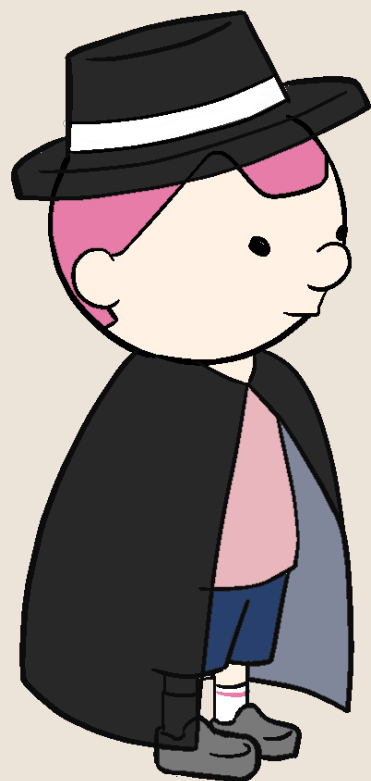
Music: 何紹群 (B09902026)

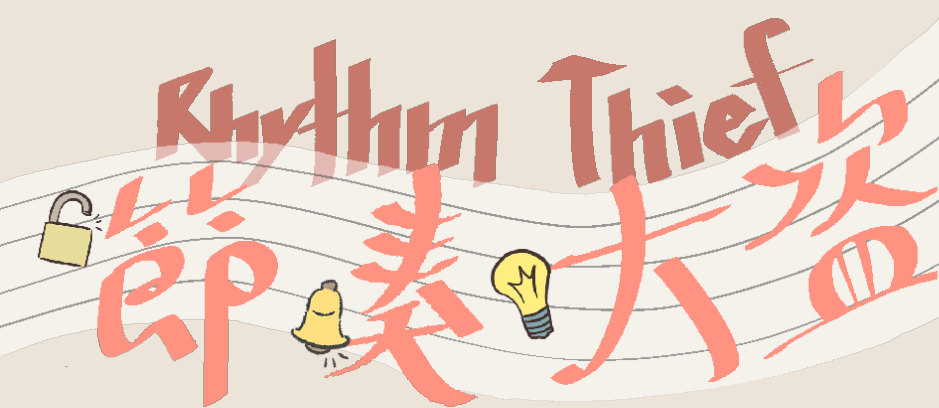




# Outline

1. 遊戲主題
2. 遊戲機制
3. 遊戲玩法





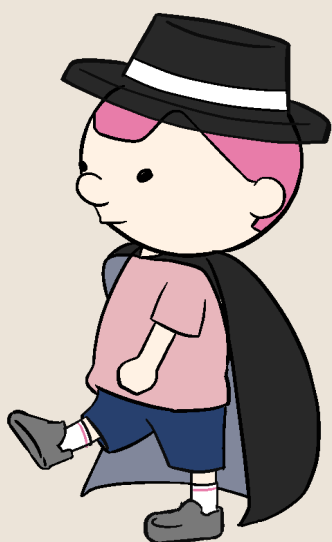
# 1. 遊戲主題

德田博物館正在進行蔬果特展，展出了許多會發光的蔬果寶物。殊不知，那些寶物其實都是小黃瓜國失竊的珍寶。

接下了小黃瓜王的任務，你誓言一定要幫小黃瓜王把他失竊的珍寶們都偷回來！

為了不被發現，你必須配合隊友的駭入行動，聽從音樂的指示，完成此任務。

**音樂節奏遊戲 + 2D 平面解謎！**



# Rhythm Thief 節奏大盜

## 2. 遊戲機制

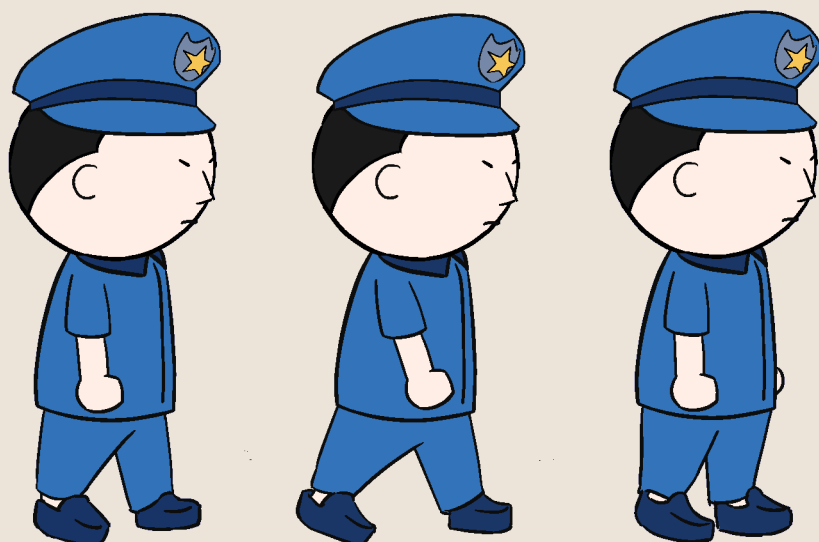
- 遊戲的場地會隨背景音樂有所變化
- 玩家需要配合背景音樂移動到終點





### 3. 遊戲玩法

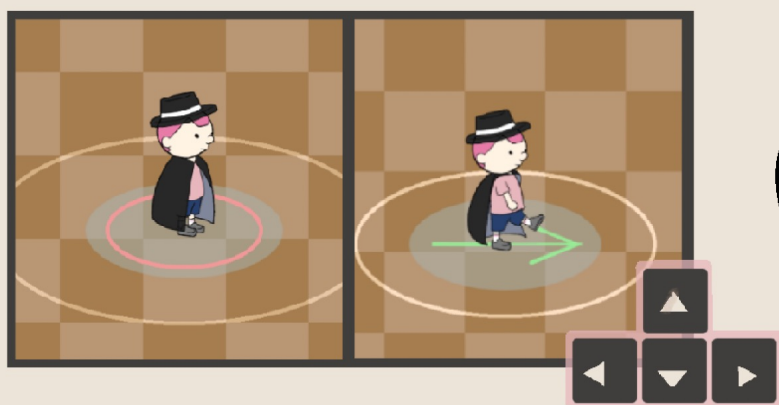
#### 地圖跟遊戲要素



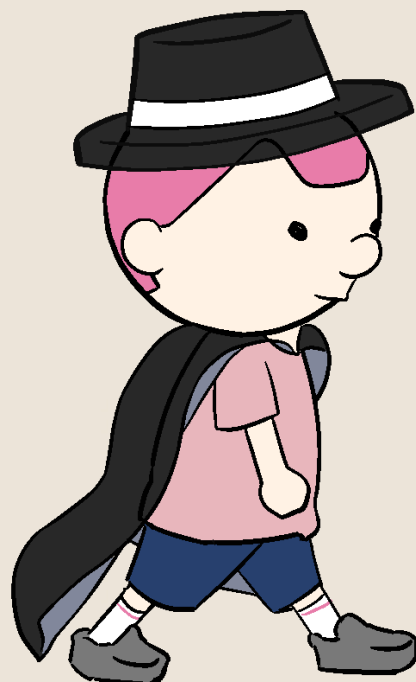
# Rhythm Thief 節奏大盜

## 角色操作

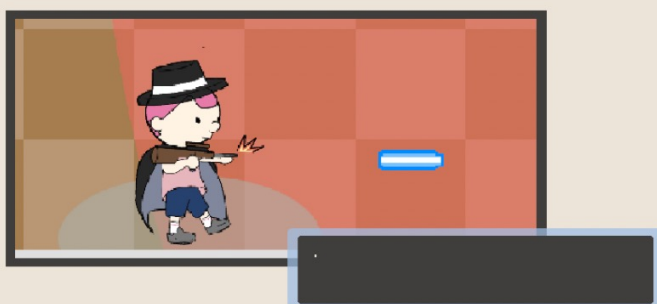
### 移動



在背景音樂的拍點上，按上下左右鍵來進行移動。  
角色下方會有拍點提示，當圈圈縮小、呈粉紅色時可移動！



### 攻擊



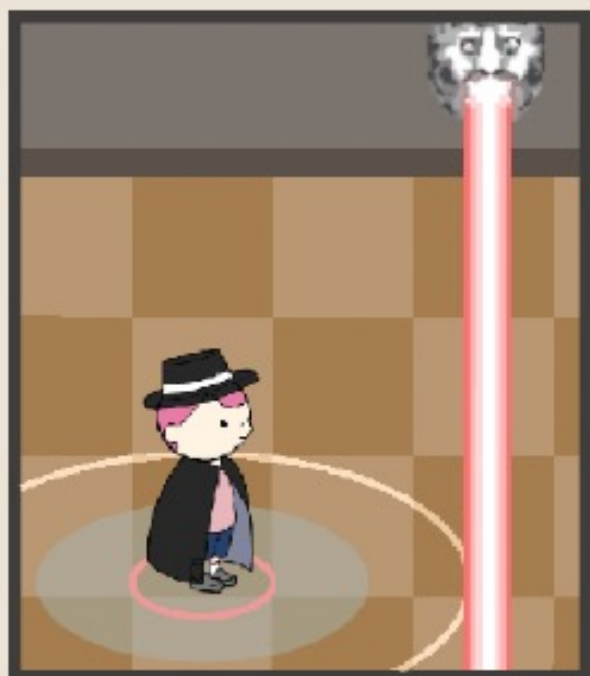
按下空白鍵可以射出激光（可以擊倒警衛）  
但若是在錯誤的時間開槍，槍聲會吸引警衛！



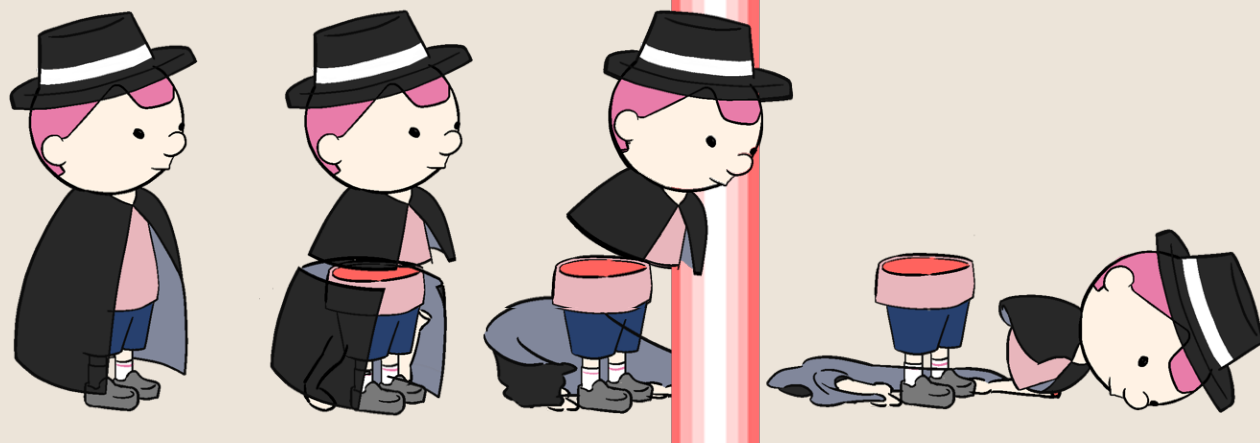
# Rhythm Thief 節奏大盜

## 敵人、阻礙

### 雷射門



無法通過的危險機關！  
會在特定的拍點解除。

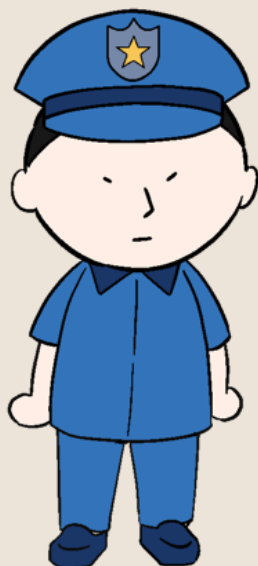


# Rhythm Thief

## 節奏大盜

## 敵人、阻礙

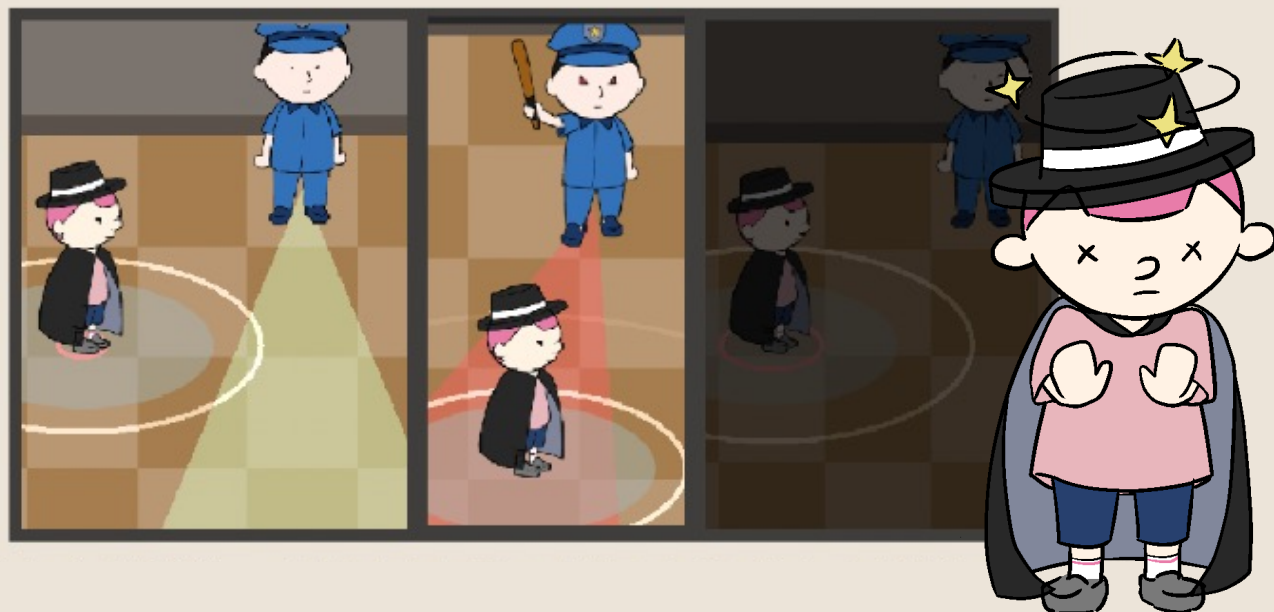
### 警衛



會攻擊主角，  
且在視野範圍內發現主角的話會追擊。

當燈被關掉的時候，  
警衛會短暫的看不到。

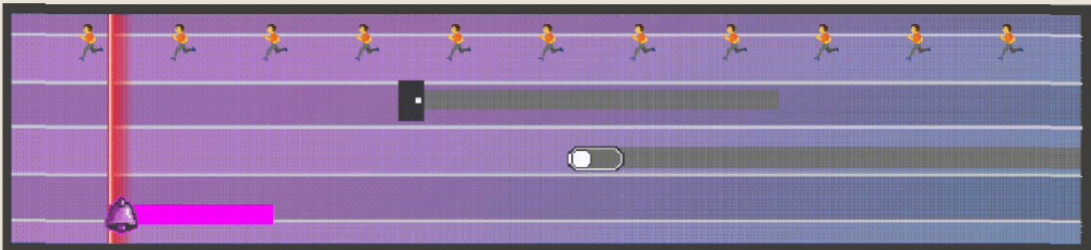
在閒置的狀況聽到槍聲時，  
也會去找槍聲的來源。





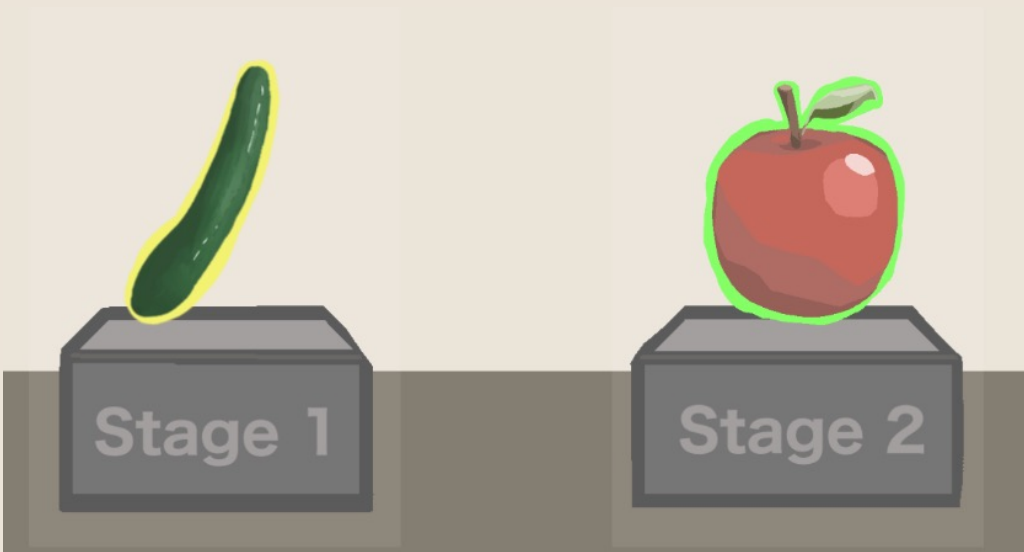


## 譜面（背景音樂拍點提示）



1. 走路（單點）：可以移動的拍點
2. 開門（區間）：拍子的區間內會開門
3. 關燈（區間）：拍子的區間內警察會看不到
4. 響鈴（區間）：拍子的區間內開槍警察會聽不到

## 目標物（終點）



# Rhythm Thief 節奏大盜

最後……



**要在音樂結束前抵達終點，  
否則任務就會失敗！**

遊戲右上角會有倒數計時，以及加分的星星收集狀況。