企劃書

遊戲名:Desperation(暫定，Demo版)

核心玩法:平台動作射擊

簡介:簡單來說這是一個在考驗玩家操作技

術的遊戲。每關只會又一個敵方角

色，但卻有壓倒性的強度，玩家須設

法打敗他並進入下一關，而下一關

的敵方會大幅增強(Demo可能先試做

個一、兩關)，但玩家可以在破關之

後可從三個隨機道具中挑選一樣，以

便對抗更強的敵人。玩家須操控遊戲

主角逐一破關並擊敗BOSS獲得勝

利。

時程

1. 製作主角----

主角基本設定:

* ASD:左，下，右
* 空格鍵:跳躍(雙擊連跳)
* Shift:技能(由道具獲得)
* 滑鼠:瞄準
* 滑鼠左鍵:射擊
* 遊戲一開始有10滴血，可由之後的道具增加，並可於戰鬥中撿取掉落物回復。

1. 製作敵方角色(在Demo可能先做個一，兩隻，等能玩後再增加)
2. 平台地形設計，加入掉落物
3. 製作道具(Demo可能先做個四種)