

Final Project Proposal

組員: 謝育声、黎昕叡、傅康睿

遊戲名稱: BULLET LEGEND

基本單位

角色

- 主角：可以原地射子彈（走路時無法射擊），具有血條。
- 技能：血量+10%、防護+10%、速度+10%、範圍攻擊、連續射擊、冷卻時間-10%、子彈有燃燒 2 秒持續傷害。
- 走路的時候不可以射子彈，停下來的時候才可以射子彈，子彈有追蹤功能，
- 角色不可以走出邊界，但是走到傳送陣時可以從別的地方走出來

道具

- 地上愛心：可以回血，撿到後血量恢復（顯示於血條）。

敵人

- 走路怪：只會走路，碰到玩家則玩家扣血。
- 射子彈怪：發射直線子彈攻擊。
- 射子彈怪 2：發射追蹤子彈（追蹤時間 1.5 秒）。
- Boss：
 - 每 12 秒會潛行 4 秒，此時玩家子彈無法攻擊到 boss
 - 受傷後有 0.5 秒無敵狀態
 - 具有法術攻擊，是普攻的兩倍傷害，扣 10 點血量
 - 只要距離夠近，就可以持續對玩家進行普攻，扣 5 點血量
 - 每三次普攻可以施放一次法術攻擊

遊戲基本構成(2%)

主選單(Menu)

- Start:按 Enter 進入遊戲
- About: 玩家的目標是殺掉所有怪物，累積經驗值，獲取技能繼續殺怪，直到殺完怪物且沒有死掉，就算獲勝。
- Exit: 可選擇玩下一關或是退出遊戲

遊戲基本畫面(開始畫面, 結束畫面)

- Restart
- Starting
- Ending (包含 win/lose 場景，lose 條件：非無敵狀態且 hp=0)
- 技能三選一畫面 (選擇技能時暫停遊戲)

遊戲主體(4%)

基本單位 (補充)

- 主角：持續擊殺敵人可累積經驗值 (不同敵人給的點數不同)。
- 地圖：由下往上移動，走到定點進入下一個場景。
- 關卡設計：
 - 第一關：走路怪。
 - 第二關：走路怪 + 射子彈怪。
 - 第三關：走路怪 + 射子彈怪 + 射子彈怪 2 + 最後 Boss。

計量

- 血量 (血條顯示)。
- 經驗值 (擊殺怪物累計經驗值，不同怪物分數不同)。

遊戲性：

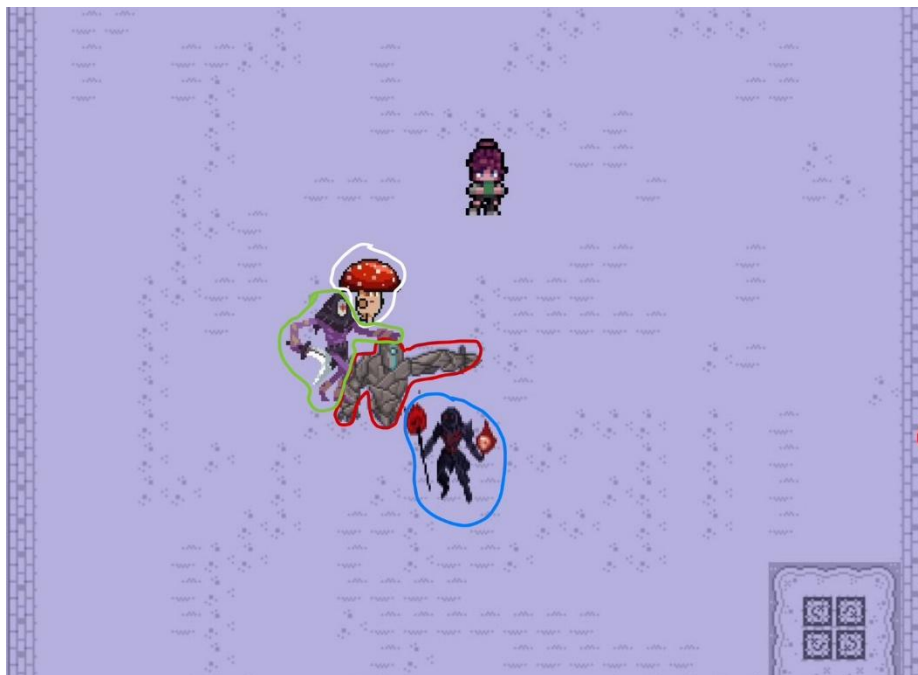
互動

- 角色可以選擇技能，技能選擇畫面會暫停遊戲。
- 擊殺怪物累積經驗值，增強能力（技能選擇）。
- 撿愛心回血。

移動

- 角色可在地圖上移動
- 地圖跟著角色移動，以看到地圖的其他部分
- 角色經過傳送陣可以傳送到地圖的其他位置

概念圖



- 白色圈圈:走路怪
- 紅色圈圈:射子彈怪
- 藍色圈圈:射子彈怪 2
- 綠色圈圈:boss
- 右下角為傳送陣，左右磚牆圖樣是角色的活動範圍