《》

組別：第十九組

組長：徐遙鵬

組員：吳希文 陸思翰 周芷宣 黃偉傑

指導老師：張明裕

遊戲玩法

**一：遊戲基本設定**

**·**遊戲為2D雙人同屏對戰，可支持兩個玩家在同一台手機進行遊戲。

**·**兩個玩家分別操控兩個不同的角色，所以在遊戲開始階段，雙方可以選擇各自想使用的角色，選擇結束后，便可選擇地圖，並且進入遊戲。

**·**遊戲地圖是2D分層式平台，一般會有3層主要行走平台和夾雜著幾層僅供臨時墊腳的附平台，遊戲開始時，兩名玩家的角色會出現在地圖最下面平台的左端和右端。

·遊戲開始時，雙方的角色會自動向前行走（雙方角色初始默認是面向對方），玩家只能控制角色的跳躍，並不能主動控制角色的轉向。

**二：地圖基本設定**

**·**地圖的設定是左右循環銜接，角色持續向右邊行走，走出了屏幕后會從左邊的屏幕外進來。而地圖中的平台，玩家可以從平台下方跳躍穿過該平台，并落在該平台上，但不會向下穿越。

**·**在地圖中，3個主平台代表著“未被開發的地區”，而附平台則無特殊意義，僅供角色跳躍墊腳。

**三：操作設定**

**·**點擊：兩名玩家分別點擊屏幕左邊和右邊的任意位置，則可以控制對應角色的跳躍

**·**長按：兩名玩家分別長按屏幕左邊和右邊任意位置，則可以讓對應角色加速（加速有體力限制，體力用盡后需等待回復才可繼續加速）

**·**使用道具：當角色獲得道具后，屏幕下面固定位置會出現該道具的使用圖標，玩家點擊圖標便可以釋放該道具。

**三：遊戲玩法設定**

**佔領與破壞：**

·遊戲開始后，角色會自動向前行走，走過的區域若是“未被開發的區域”，則會立刻變為該角色所有的土地，此時的土地等級為“木頭1”。而玩家通過反復的行走，每走過一次，土地的等級就會上升1等，每達到3等，土地就會升階。：如“木頭3”會變為“鐵塊1”，“鐵塊3”會變成“混凝土”，混凝土為最高等級，不能再升級.

**·**但是，如果土地的材質為“木頭”，那麼當對方角色經過你的土地時，你的土地會受到破壞，導致等級下降。如：當土地等級為“木頭3”的時候，對面經過一次，就會下降為“木頭2”，以此類推。而當等級為“木頭1”的時候，再被對方經過后，則土地會變回“未被開發的區域”，對方再一次經過，則該區域會變成對方所有。

**·**如果土地的材質已經升級為“鐵塊”那麼對方僅靠單純的經過是無法降低該區域的等級，需要攜帶工具經過，才可以下降該區域的等級。

**·**如果土地的材質已經升級為“混凝土”，那麼除了利用炸彈可以將該區域炸成“木頭”以外，其他方式一律無法下降該區域的等級

**爭奪與強化：**

**·**遊戲開始后，地圖上便會隨機出現“能量元素”和“電力能源”的收集物，一次出現的數量和位置皆為隨機。

**·**能量元素：兩個玩家需要通過收集“能量元素”來增加自己的“能量度”。當某一方的能量達到“覺醒狀態”，則會立刻隨機獲得一個武器。在“能量”消耗完之前，角色會自動持續使用該武器（不會影響佔地和使用道具）。“能量”消耗完，武器會自動消失。

**·**電力能源：兩個玩家通過收集“電力能源”，來增加自己的“科技度”，當“科技度”滿了以後，玩家會隨機獲得一個道具。

四：遊戲勝利條件

**·**遊戲的勝利條件有兩種，一種是兩名玩家在爭奪土地的過程中，當哪位玩家將整張地圖的所有土地都變為他所有，那麼便立刻獲得遊戲的勝利。第二種是在時間結束后，會計算兩名玩家所佔領的土地數目，領地越高的那方，則獲得勝利

五：不確定性因素

**·**在遊戲的過程中，會隨機出現一些功能性的機關，如：

迷霧：觸碰到迷霧后，角色會強制轉向。

地洞：觸碰到地洞后，玩家會被傳送到隨機一個位置，並且朝向隨機。

上升氣流：觸碰到上升氣流后，玩家會被高高彈起。

落石：被落石砸到后，玩家會進入無法移動的眩暈狀態。

**·**在遊戲過程中，也會出現隨機的破壞性效果，如：

隕石雨：會隨機砸向地面，被砸到的區域會降兩階。

炸彈星人：炸彈星人會點燃自己的腦袋（腦袋是個炸彈）然後隨機在地 圖上奔跑。一定時間后會自爆，自爆區域的地基等級會被強制變為“未被開發的區域”（炸彈星人受到傷害后會死亡，炸彈便不會引爆。）

幽靈星人：幽靈星人會在地圖上隨機移動，一旦被玩家碰到，則會進入發狂狀態，並且猛追該玩家，發狂狀態下無論碰到哪名玩家的角色，都會進行攻擊。攻擊一次后消失。

六：死亡與重生

**·角色受到傷害后會扣血，雖然無直覺的血條設計，但是可以通過角色的表情判斷大致的血量。**

**·受到傷害達到一定程度后則死亡。死亡的角色會進入復活倒計時的狀態，倒計時結束，死亡的角色會隨機重生在地圖任意位置，朝向任意。**