

寶箱獵人

陳力宇 黃奕杰 劉有容

- 玩法介紹
- 遊戲特色
- 遊戲預覽圖
- 展望

遊戲特色:

1. **隨機生成地圖:** 透過模擬真實氣候型態的設計，考慮濕度溫度以及侵蝕堆積，隨機形成的大型探索地圖連貫自然，視覺體驗極佳。玩家可在每一場遊戲前輸入種子碼選擇想要遊玩的地圖，或是由系統隨機生成。
2. **行動值:** 根據不同的地面類型與高度差所需花費之行動值不同，考驗玩家對於路線的選擇規劃。
3. **戰爭迷霧&探索:** 雙人快節奏連線回合制遊戲，搭配探索地圖及迷霧的玩法，需要一步一步探索才能破開迷霧，找到隱藏的寶

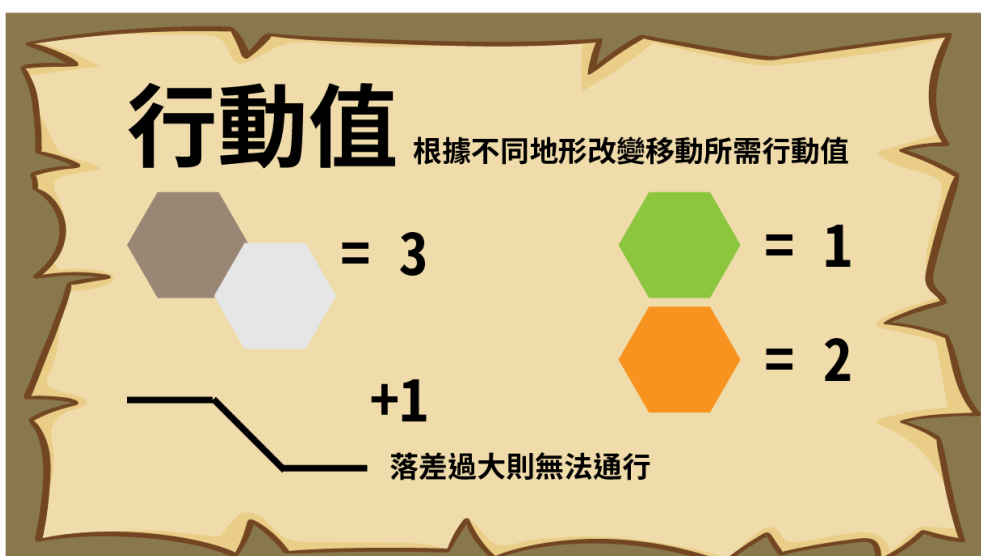
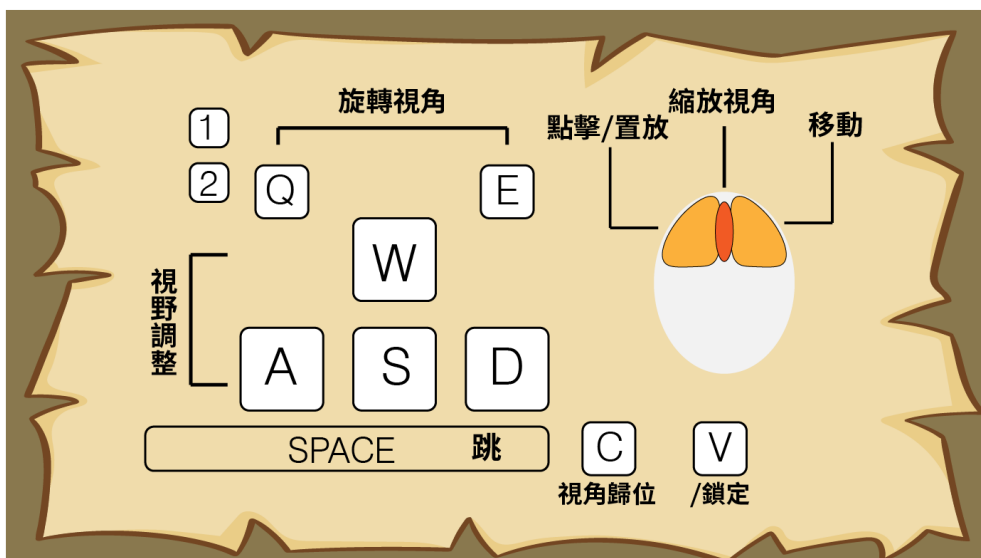
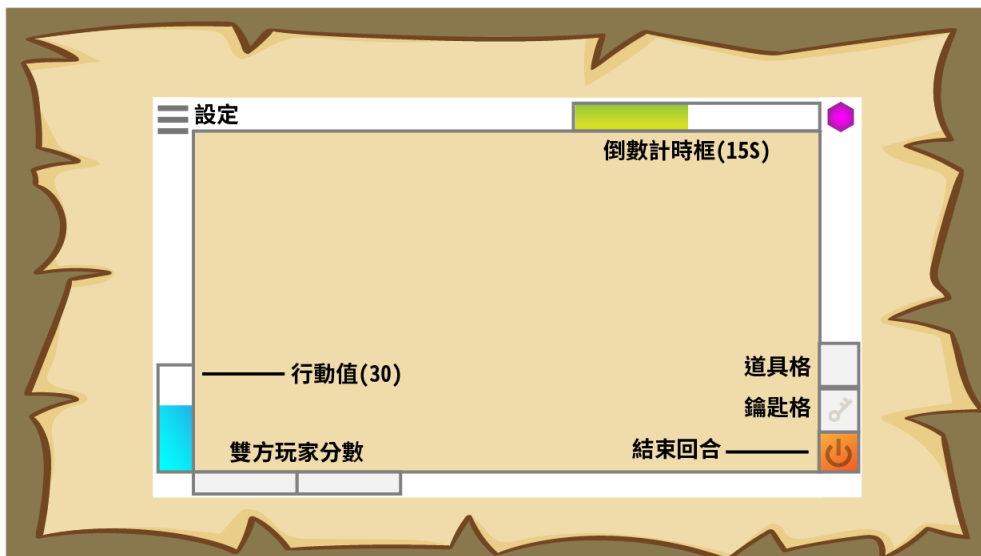
藏，讓玩家彷彿真正的冒險家，體驗尋找寶藏的熱血與激情。

4. **道具系統:** 隨機生成於地圖上的道具，讓玩家在探險路上有更多的選擇，甚至可以互相陷害，擺放假寶箱欺騙對手，問號箱則要承擔可能爆炸的後果。

玩法介紹:

雙方玩家連線進入遊戲後，輪流進行回合，每回合除了有回合時間限制，亦有行動值限制，道具可以增加或減少對方之行動值，每回合有 15 秒，基準行動值為 30。雙方於地圖上尋找鑰匙，找到鑰匙後即可尋找寶箱並開啟寶箱，一旦其中一方開啟寶箱則遊戲宣告結束，進入分數結算。另外，場上金幣及問號箱亦有機率得分。







遊戲預覽圖：







展望：

1. **更多道具：**增加遊戲豐富度及雙方玩家互動性。(EX: 傳送門，視野守衛，鏟子，路障)
2. **不同模式：**目前規劃增設合作模式、浴血模式(加入血量機制)以及即時對戰模式(取消回合，集行動值的方法改採類似於忍豆風)

雲集氣的玩法)

3. **特殊事件:** 在回合制的某些回合時，會發生特殊事件，諸如地震火山爆發，暴風雪之類，對地圖及玩家造成影響。增加遊戲策略性與難度。

遊戲連結:

<https://github.com/JCly-rikiu/Treasure-Hunter>

寶箱獵人製作團隊

© 2019.COPYRIGHT