**遊戲概述書**

遊戲類型: 動作格鬥遊戲

遊戲簡述:

我們的製作目的在於融合舊元素與新元素，精美的畫風，流暢的動 作，炫麗的特效，豐富的玩法，作出一款不只好玩更令人眼睛為之一亮 的遊戲。

另一點，我們覺得台灣的遊戲產業，遊戲製作幾乎都是從別人寫好 的遊戲引擎開始，雖然擁有足夠的創意還是能夠做出好玩的遊戲，但在 效能上或玩法上都會有一定的限制，因此我們的遊戲從引擎開始做起， 並自製編輯器供美工及企劃設計遊戲，希望可以藉由我們遊戲的成功， 帶動台灣的遊戲業。

遊戲模式:

對戰模式:

能與連線玩家或者電腦AI，混戰或打群架，總共可以分1～10對，而依 場地選擇不同，可以同時讓2～60人不等加入。

劇情模式:

依照故事劇本，做出一道道的關卡，達成過關條件即可進行下一關，能 夠連線或加入電腦隊友共同闖關，但同樣難度下，難度也會因人數而增 加。

生存模式:

跟不斷出現的電腦AI對抗，直到被擊敗為止，結束後除了顯示計入， 還能做更進一步的分析玩家釋放的招式等等。

特殊系統:

成就系統

讓玩家除了打敗對手外，還能有其他的目標能夠達成，使遊戲更添趣味

遊戲特色:

(1) 畫面處理

(2) 使用者介面

(3) 場景

(4) 人物

(5) 道具

※詳見: 附件或Demo影片

製作團隊:

企劃組:

洪仕軒

黃亮軒

李政其

技術組:

黃亮軒

李政其

洪仕軒

王鏡霖

曾宇政

顏天明

柯星宇

美工組:

畫面處理

(一) 2.5D呈現

比較:

2D

優點:

1. 畫面精細，較能夠保有美工繪畫的風格

2. 資源消耗低

缺點

1. 缺少控制簡單，缺乏多樣化

3D

優點:

1. 能夠有真實的光陰及立體感

2. 能夠讓人物有三軸移動

缺點:

1. 資源消耗高

2. 人數多時，處理不好會顯得很凌亂

2.5D : 3D場景 + 2D 物件

優點:

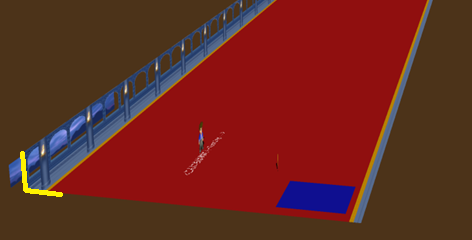
1. 保有2D遊戲的繪畫風格

2. 亦保有3D遊戲的空間移動

缺點

1. 視角限制

(二) L型排場

傳統2.5D，並非有真正的z軸而是由內部資料產生，再由美工作出的假 象；而我們的做法是做出真正的z軸，所以在z與y的交接處會產生出 L型的組合方式。

優點:

能夠不靠美工作出真實世界前景和背景不同遠近的感覺

(三) 可調整的攝影機

優點:

1. 能夠自由調整玩家自己喜歡的視角及視線範圍

2. 能再單一電腦多玩家的狀況下，自行拉開視線範圍，以避免搶 螢幕的狀況發生

缺點:

1. 由於我們的遊戲是以2.5D的方式呈現，所以在調整視角時會導 致場上物件變形

功能:

1. 三軸平移

2. 上下左右旋轉

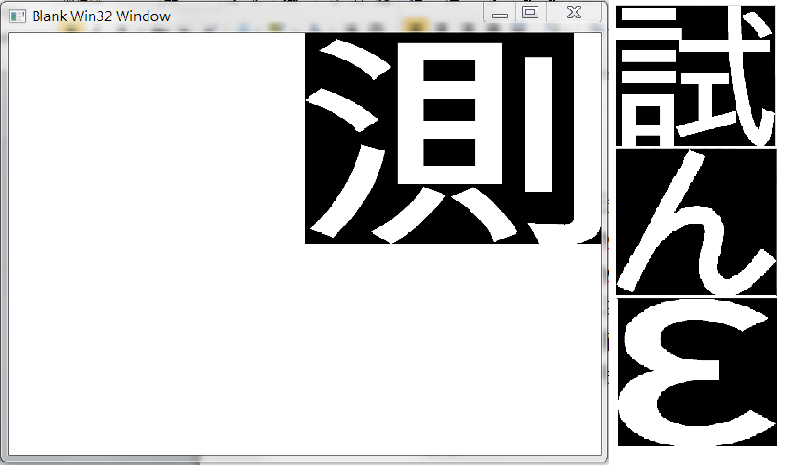
3. Zoom

4. 人物追蹤

使用者介面

(一) 支援多國語言

從英文、中文、日文……，甚至是阿拉伯文都能顯示

****

應用:

1. 對話訊息

2. 名字標籤

(二) 鍵盤功能

1. 可以讓玩家設置鍵盤上按鍵功能

2. 可以依角色擴增招式按鍵

優點: 以此增加玩法的多樣性，舉例來說，可以有單一按鍵放招 的角色；也可有多重複合鍵發招角色，可供玩家自由選擇

(三) 滑鼠功能

可替代方向鍵控制角色行動方向

優點: 增加玩法的多樣性，因為像是最近的熱門遊戲League of Legends、DotA，在玩家碰頭互毆時，感覺也可另成一種 格鬥遊戲的玩法，所以想再把這種控制方式加入，做為一 個新的元素嘗試

(四) 聲音功能

把背景音樂及音效分開，可以讓玩家自由調整

場景

(一) 動態背景

可隨時間跟換背景圖片

(二) 物理

可隨不同場地設定不同的重力或摩擦力

(三) 組合式的限制範圍

分成兩種Box，一種是可以在裡面行走；另一種為不能進入裡面的

優點:

1. 在2.5D場景內創造出立體場景效果

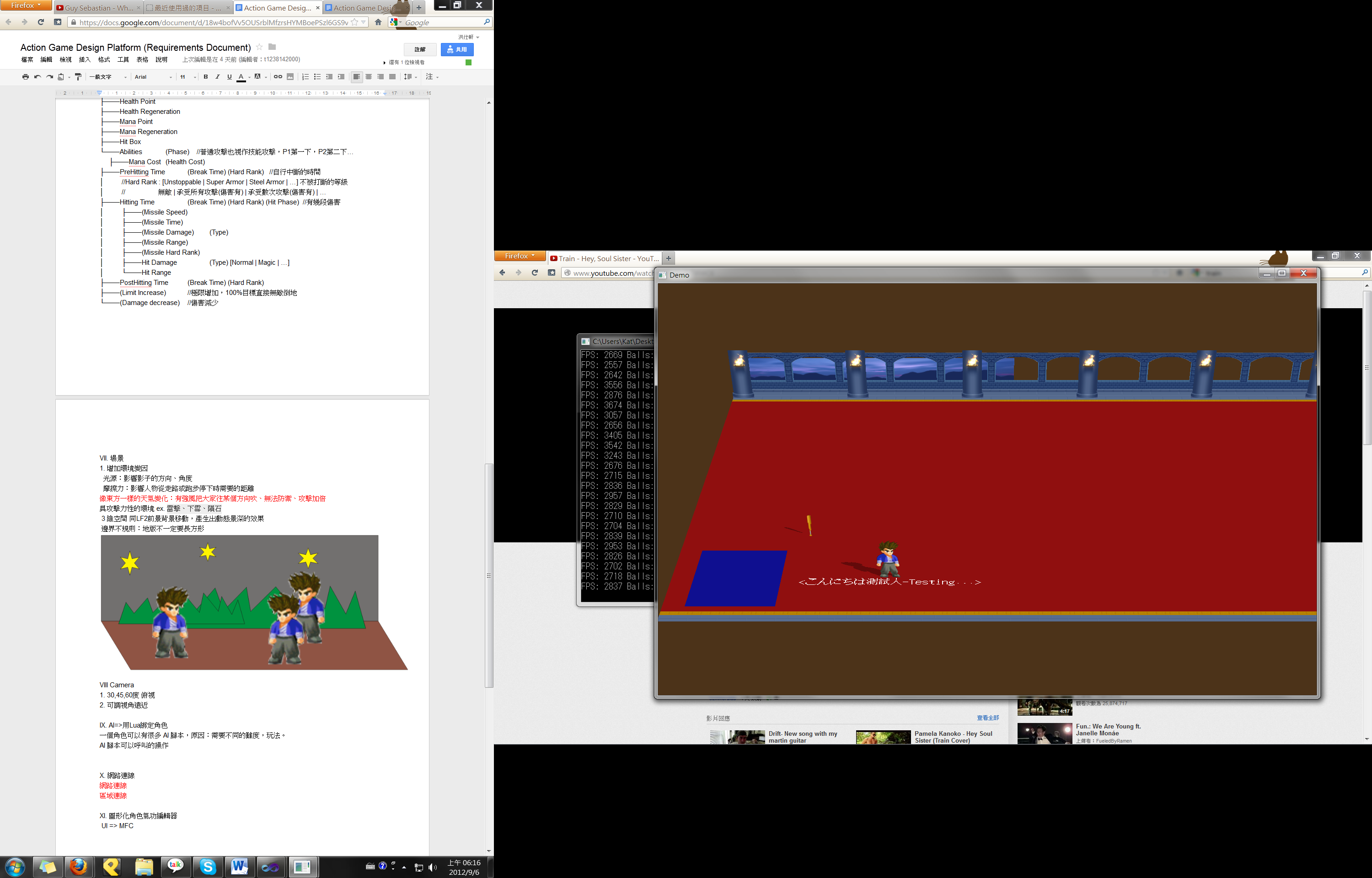
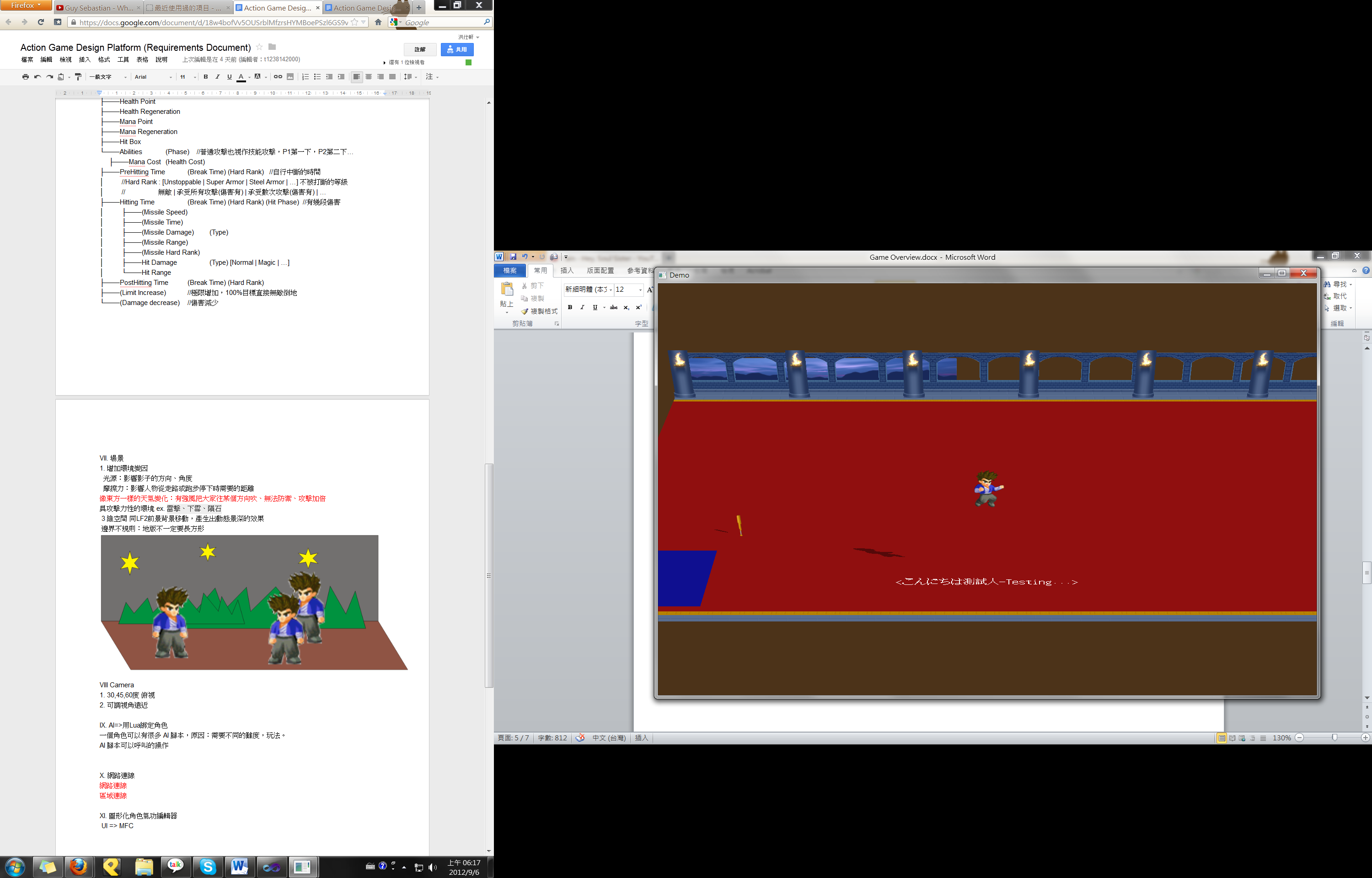
2. 可以用多變的組合設計出特別的場地

缺點:

1. 因為是用Box組成所以沒辦法達到真正不規則的場地

(四) 陰影

模擬真實陰影

 優點: 增加立體感

(五) 互動環境

1. 引響玩家控制

Ex. 有強風把大家往某個方向吹、無法防禦、攻擊加倍……

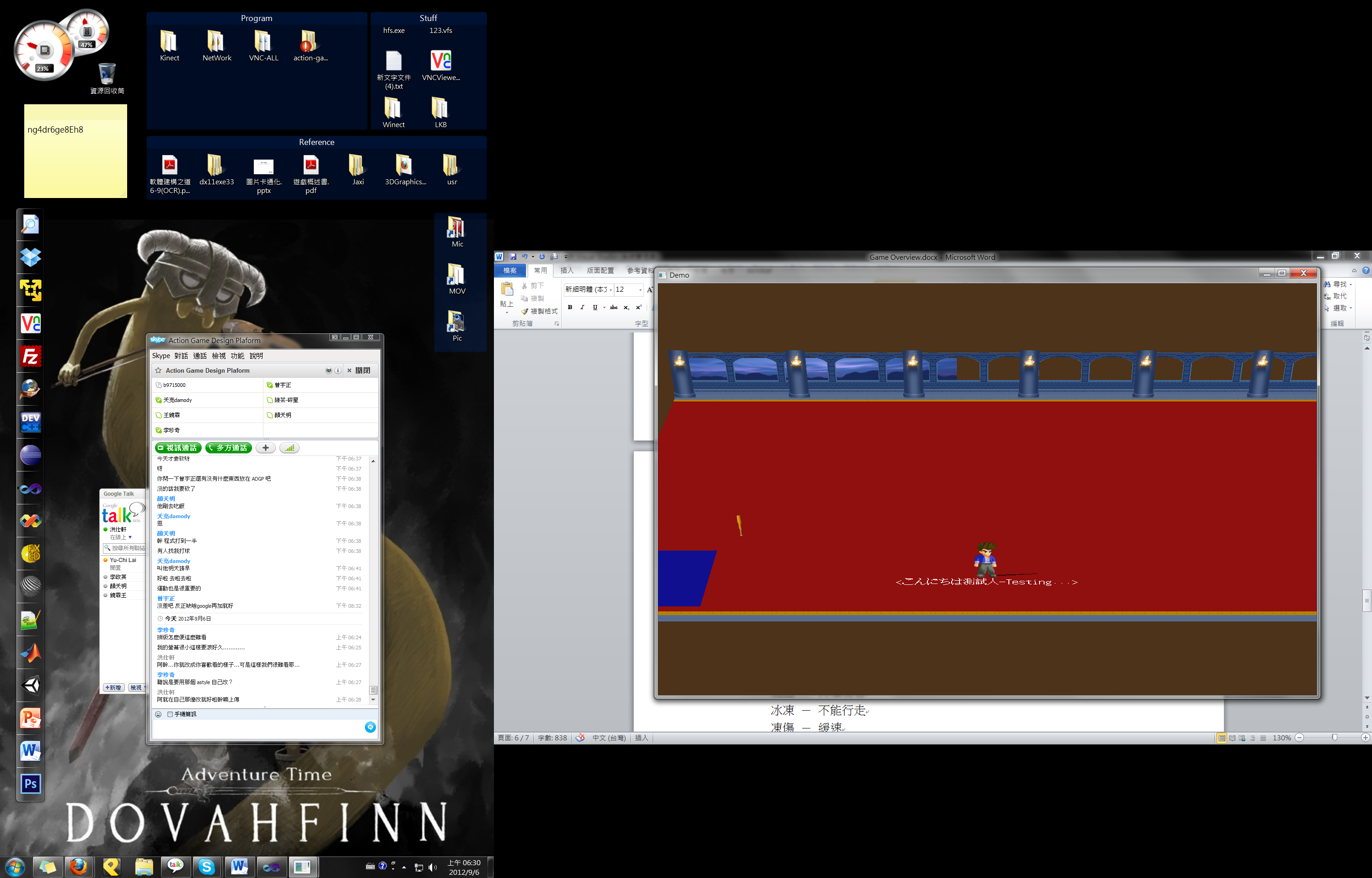
2. 具有攻擊力

Ex. 雷擊、下雪、隕石……

人物

(一) 名字標籤

呈現方式:

 一樣支援多國語言，並將產生的標籤貼在地面上

優點:

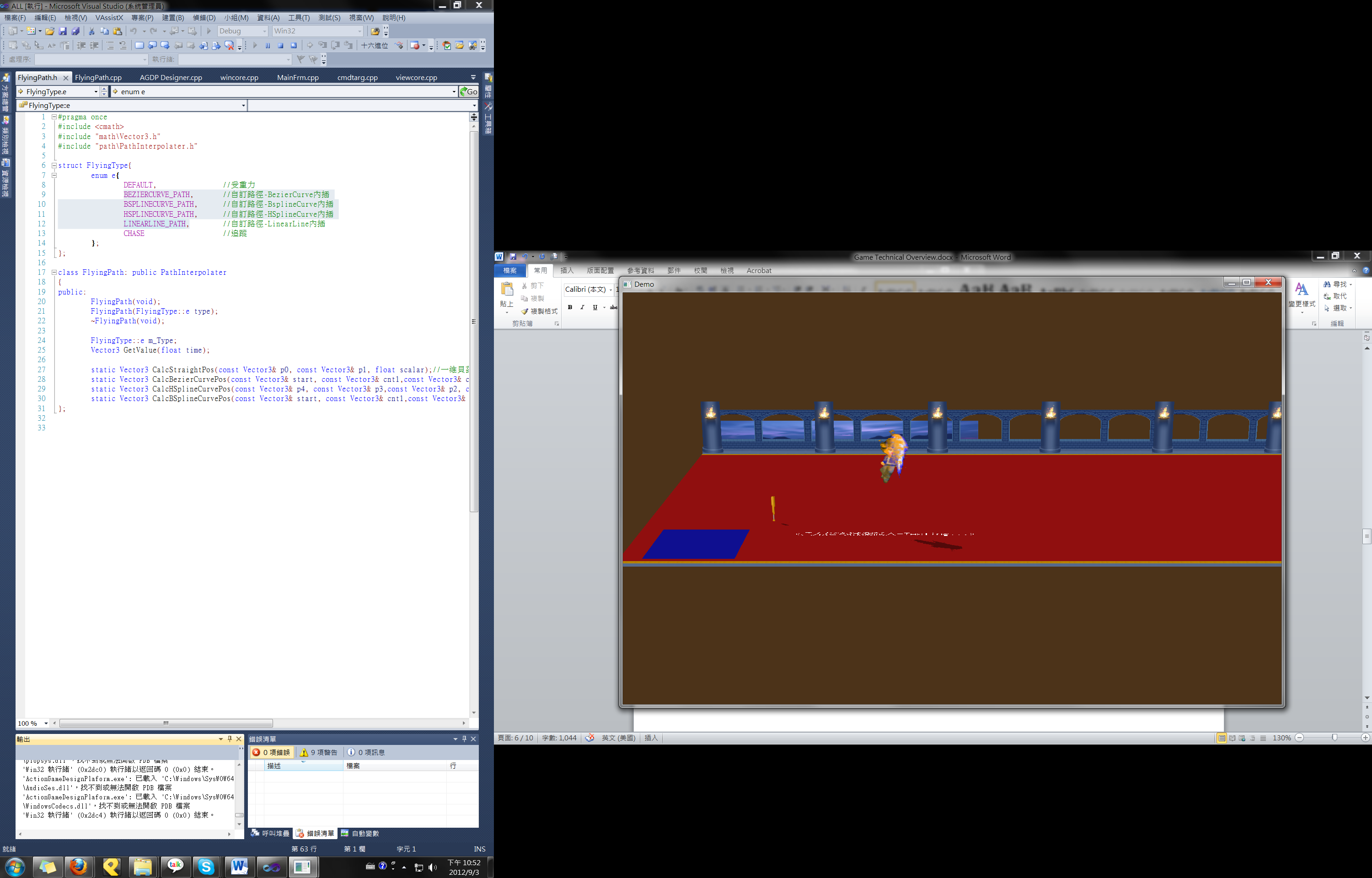
1. 不會覆蓋到其他人身上

2. 作為人物地標

缺點: 會因視角變形

(二) 狀態屬性

呈現方式:

 直接在人物貼圖裹上特效

優點: 任何動作都能套用

缺點: 參數調整不值觀

種類:

火燒 － 具傳導

燒傷 － 持續傷害

冰凍 － 不能行走

凍傷 － 緩速

中毒 － 持續傷害 + 氣回復速度下絳

混亂 － 方向鍵相反

暈眩 － 短暫不能行走，能被抓技

(三) 氣MP

可以由角色設計者自由設定氣的消耗方式與回覆方式

(四) 裝備

在角色身上特定部位能夠選擇裝備護具或武器

更變屬性:

1. 防禦、鋼體硬質

2. 攻擊強度、硬質、速度

3. 行走速度、跳躍立

取得方法:

1. 基本配置

2. 成就系統

優點: 使同角色在不同玩家的喜好下也能有所不同

道具

種類:

輕武器

重武器

補品

(一)收納功能

角色身上可以配置3～5個空間，能由玩家選擇是否將撿起的道具 放入或取出

(二)特殊招式

能依角色不同而有不同的招式