

Final project proposal

遊戲名稱：Genesis

組別：66 組

隊長：楊淨富 110062619

組員：顧孟哲 111062603

基本單位

遊戲基本構成

Start：進入遊戲畫面

About：遊戲介紹

Exit：離開遊戲

遊戲基本畫面

主選單

遊戲畫面：會移動的背景

結束畫面

遊戲主體

角色

玩家：一個玩家

子彈：攻擊手段

敵人：會設計多個敵人

敵人：不同血量、速度...

道具

增加血量(Buff)

增加速度(Buff)

改變射擊軌跡(Buff)

玩家本體變大(Debuff)

計量

血量

遊戲時長

遊戲性

互動

躲避：躲避敵人與攻擊

碰撞 QQ：玩家狀態切換

觸發道具：觸碰道具觸發效果

音效

遊戲音效

首頁音效

通關音效

射擊音效

移動

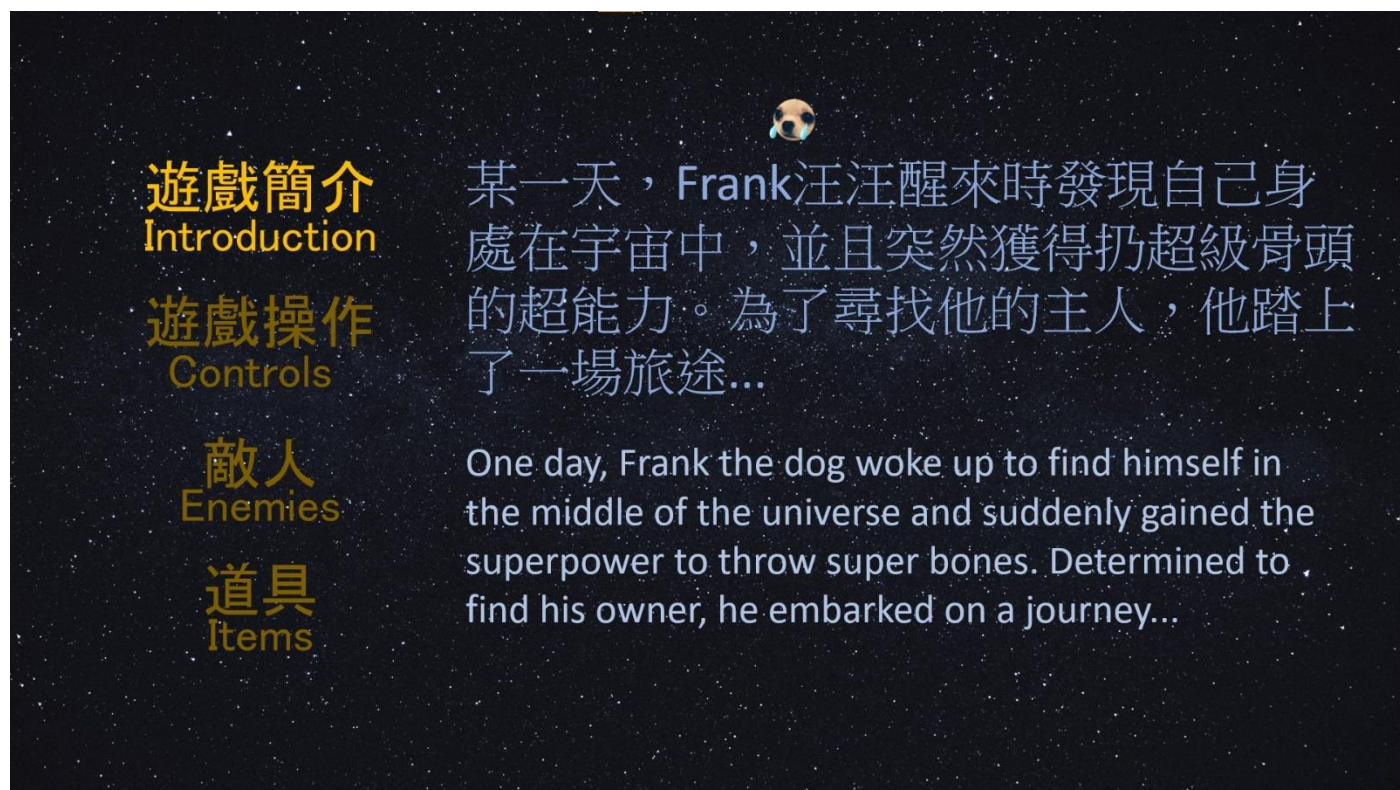
玩家移動：(上下左右射擊)

敵人隨意移動

道具隨機出現

概念圖

說明：玩家的起始位置為中間最底下、敵人從上方來襲。左上有血量、右上有遊玩時長。



被攻擊後會無敵兩秒鐘
Invincibility for 2 seconds after being attacked.

遊戲簡介
Introduction

遊戲操作
Controls

敵人
Enemies

道具
Items



遊戲簡介
Introduction

遊戲操作
Controls

敵人
Enemies

道具
Items



增加彈道軌跡



減少玩家血量



增加移動速度



玩家體型變大



增加玩家血量