

空氣好髒

C14026175 李奇軒

C14026214 曾敬珊

遊戲發想

- 空汙從天而降，伴隨而來的還有滿天飛舞的PM2.5
- 努力在這險惡的城市中活下去吧

核心玩法

- FPS遊戲(First-person shooter)
- 敵人是空汙，會隨機在場上生成，並發射代表PM2.5的子彈
- 玩家拿著扇子(?)搨飛空汙

額外功能

玩家

- 玩家的子彈會以旋轉方式射出，模擬風的效果
- 每發子彈的發射軌跡會依亂數產生偏移效果
- 當分數達到一定分數以上時
 - 第一階段：玩家的子彈自動增加範圍技效果
 - 第二階段：開啟能量條系統，可以消耗能量施展必殺技，在玩家身邊捲起旋風粒子
- 玩家血量上限為**20**，維持**5**秒沒有受到傷害時，可以每**5**秒回復**1HP**

敵人

- PM2.5並不會完全對著玩家的方向發射，每次發射時會依亂數產生偏移效果
- 消滅一個空汙可獲得50分，消滅一個PM2.5可獲得1分
- 初始發射PM2.5的頻率為1秒一次，隨著分數增加而加快
- 初始生成速度為4秒一隻，隨著分數增加而加快
- 初始生成上限為五隻，之後每14秒，生成上限+1
- 敵人會與玩家保持一定距離，太遠時會貼近玩家，太近時會遠離玩家

敵人

- 共有四種等級，分別對應空汙等級的四種顏色
 - 綠：HP=3，一次發射一發PM2.5
 - 黃：HP=5，一次發射三發PM2.5
 - 紅：HP=10，一次發射一發PM2.5，會發光
 - 紫：HP=15，一次發射三發PM2.5，會發光，移動速度加快

獲勝方法

- 玩家能爭取獲得高分，但是沒有任何方法獲得實質勝利

在空汙的面前，人人都是輸家

DEMO

未完成的構想

- 高分榜
- 外觀改進
- 存檔系統
- 商店/裝備庫