

Final Project Proposal

11020 Introduction to Programming (I)

110020007 施淙綸

名稱

守護家園

遊戲性

遊戲基本構成

- 主選單
 - 重新開始
 - 讀取存檔
 - 設定
 - 關於
 - 離開
- 遊戲內
 - 遊戲場景
 - 暫停遊戲
 - 設定
 - 繼續
 - 保存並退出

遊戲主體

- 基本單位
 - 角色 (可操控人物)
 - 計量
 - 敵我血量
- 遊戲性
 - 互動
 - NPC 交談
 - 村長
 - 被打倒後的BOSS
 - 機關觸發
 - 地面踩踏按鈕
 - 敵人戰鬥方式
 - 朝四周發射若干子彈

- 具有三種發射樣式
 - 根據血量變更子彈發射速度
 - $\geq 50\%$ ：速度中等
 - $< 50\%$ ：速度快速
 - 根據血量變更子彈數量
 - $\geq 50\%$ ：數量少
 - $< 50\%$ ：數量多
- 移動
 - 敵人與角色的移動
 - 物件（包含背景）隨人物移動（i.e.視角鎖定）