

遊戲名稱：PolySpace Warfare

1. 視覺風格與美術總則

- **核心風格**：Low-Poly (低多邊形)。強調幾何感，模型面數少，不使用複雜貼圖，改用純色 (Flat Shading) 或簡單漸層。
- **色彩配置**：高飽和度、明亮。
 - **友方/環境**：冷色調（青色、藍色、白色、金屬灰）。
 - **敵人/危險**：暖色調（亮橘色、洋紅色、霓虹綠）。
- **光影**：強烈的動態光源，雷射與爆炸帶有「發光 (Bloom)」效果。

2. 角色設計 (Characters)

主角 (Player)

雖然是第一人稱，但多人連線或過場動畫需要模型。

1. **標準型 (Ranger)**：
 - **造型**：標準太空陸戰隊盔甲，頭盔為全罩式玻璃面罩。
 - **配色**：深藍色主體，白色線條。
 - **素材需求**：人體骨架，行走/奔跑/跳躍動畫。
2. **重裝型 (Titan)**：
 - **造型**：厚重的外骨骼機甲，肩部寬大，線條方正。
 - **配色**：鐵灰色主體，黃色警示條紋。
 - **素材需求**：較慢沉重的移動動畫。
3. **偵查型 (Spectre)**：
 - **造型**：修長輕薄的生化緊身衣，頭部有多個感測鏡頭。
 - **配色**：黑色或深紫色，發光的青色眼睛。
 - **素材需求**：快速敏捷的動作。

敵人 (Enemies - AI)

1. **突擊無人機 (Drone - 雜兵)**：
 - **造型**：懸浮的球體或正四面體，周圍有懸浮環。
 - **行為**：成群結隊，直線衝向玩家自爆或近距離電擊。
 - **弱點**：中央核心。
2. **外星戰卒 (Grunt - 射手)**：

- **造型**：類人型但比例怪異（手臂過長），手持能量槍。
 - **行為**：會尋找掩體，進行遠程射擊。
 - **配色**：亮橘色皮膚/外殼。
3. **重型機甲 (Heavy Mech - 精英)**：
- **造型**：大型雙足步行機器人，裝備火箭發射器。
 - **行為**：移動緩慢，血量高，會發射範圍攻擊武器。
 - **配色**：深紅色金屬質感。

3. 武器設計 (Weapons)

1. **電漿手槍 (Plasma Pistol)**
- **類型**：半自動，無限彈藥（需冷卻）。
 - **視覺**：小巧的幾何槍身，槍口有散熱片。
 - **彈道**：黃色光彈，飛行速度中等。
 - **用途**：精準點射，應急用。
2. **雷射步槍 (Laser Rifle)**
- **類型**：全自動/光束。
 - **視覺**：長方形槍身，帶有發光的能量管。
 - **彈道**：瞬間到達的青色光束 (Hitscan)。
 - **用途**：中遠距離持續輸出，對付快速敵人。
3. **重力火箭筒 (Gravity Launcher)**
- **類型**：單發，高傷害 AOE。
 - **視覺**：巨大的圓筒狀結構，裝填時可見內部的飛彈。
 - **彈道**：帶有拋物線的大型實體飛彈，尾部有濃煙粒子。
 - **用途**：清理成群敵人或對付重型機甲。

4. 場景與關卡 (Levels)

每個關卡都應具備「高低差」和「掩體」。

- **Level 1: 軌道太空站 (Orbital Station)**
 - **環境**：金屬走廊、玻璃窗（看得到外面的宇宙和地球）。
 - **障礙物**：貨櫃箱、伺服器機櫃、氣密門。
 - **色調**：冷白、藍色燈光。
- **Level 2: 小行星礦場 (Asteroid Mine)**
 - **環境**：露天與洞穴混合，低重力感。
 - **障礙物**：巨大的岩石晶體、採礦鑽頭、採礦車。

- 色調：深灰岩石、紫色水晶螢光。
- Level 3: 異星遺跡 (Alien Ruins)
 - 環境：漂浮在空中的破碎島嶼，古代科技風格。
 - 障礙物：倒塌的石柱、發光的幾何圖騰碑。
 - 色調：沙漠黃、神祕的金/紅色光芒。

5. 素材需求清單 (Assets Checklist)

- 3D 模型 (.fbx / .glTF): 3 種主角, 3 種敵人, 3 種武器, 基礎環境包 (地板, 牆壁, 5 種障礙物)。
- 音效 (.wav / .mp3):
 - 射擊音效 (3 種)
 - 爆炸聲
 - 敵人受傷/死亡聲
 - 腳步聲
 - 背景音樂 (BGM): 電子合成器風格 (Synthwave)。
- UI 介面: 準心, 血條, 彈藥圖示, 傷害紅屏特效。