

一、指導老師：陳金鈴 教授

二、組 員：鄭曦燕 (11127069) 陳保誠 (11127049) 黃飛騰 (11127081)

郭宏焱 (11127117) 陳莉芳 (11127119)

三、系統環境：

軟體：VS code、Git、Unity、pixilart、drawio

硬體：個人電腦 CPU:AMD:R7 2700X、GPU:NVIDIA RTX 3070、RAM:DDR4 16GB

四、系統功能與特色：

(一) 功能

1. 角色控制系統

本系統具備流暢且靈敏的角色控制機制，並支援基本的行走、跳躍、反擊與攻擊操作，提升玩家的操作手感與遊戲體驗。

2. 角色血量與生命管理系統

系統中設有角色血量與生命機制，玩家在受到攻擊時會損失生命值，當血量歸零時將進行重生或回到檢查點，確保遊戲的挑戰性與持續性。

3. 收集與成就系統

關卡內設有可收集的素材、技能樹點數，玩家可藉由探索與挑戰獲得成就，提升遊戲耐玩度與探索動機。

4. 遊戲 UI 與選單系統

設計簡潔直觀的使用者介面，包含技能樹、設定畫面與裝備合成畫面等，方便玩家進行操作、調整音效或檢視遊戲進度。

(二) 特色

1. 技能與角色成長系統

遊戲中設有技能樹系統，玩家可透過升級提升角色能力並解鎖新技能和合成裝備，體現角色的養成與策略的配置。

2. 探索導向與回溯設計

遊戲結構設計上允許玩家重返已經探索過的區域，配合新獲得的能力或道具，開啟原先無法進入的路線，增加整體遊戲深度與解謎元素。

3. 策略性戰鬥設計

根據不同敵人類型與特性，玩家可切換攻擊方式或技能，靈活應對挑戰，強調即時判斷與戰鬥策略。

4. 類魂風格設計元素

部分設計參考魂類遊戲的風格，包含較高的戰鬥難度、死亡懲罰與強敵配置，營造出緊張刺激的遊戲氛圍，增加成就感與挑戰性。