

一、指導老師：洪若偉 老師

二、組員：施均達 (11027003)、何秉樺 (11027069)

三、系統環境：

軟體：Python

硬體：筆記型電腦 (需具備電源插座供電)

四、系統功能與特色

(一) 功能

本專題以 Python 與 Pygame 開發 2D 動作遊戲，透過五大元素切換與反應機制，打造具有策略性與挑戰性的戰鬥體驗。藉此提升遊戲設計與程式實作能力。其主要功能如下：

1. 元素切換與攻擊功能

玩家可切換五大元素進行攻擊，每個元素皆具獨特效果與戰鬥方式。

2. 元素反應系統

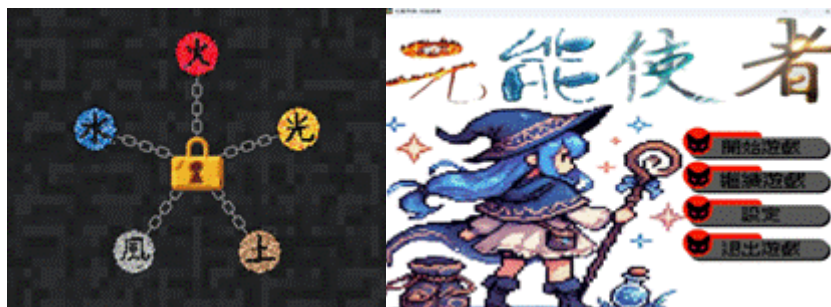
不同元素組合能產生額外效果，如爆炸、增傷、持續傷害等，提升策略性與可玩性。

3. 關卡挑戰與 Boss 戰

包含五個主題關卡與最終 Boss，完成關卡後可解鎖下一階段挑戰。

4. 遊戲存檔與讀取功能

自動紀錄玩家關卡進度與最高分數，方便玩家隨時繼續遊戲。



(二) 特色

本遊戲具備五大元素切換與反應機制，玩家可依戰況靈活調整戰鬥策略；並加入技能樹成長系統，讓角色能力隨進度提升。透過關卡解鎖與 Boss 挑戰設計，讓遊戲過程具挑戰與成就感。

