

# Is it minesweeper?

---

國立政治大大學資訊科學系

組名 GameObject

組員 湯竣淋 許譽瀚 劉容任 張薰元

# 遊戲概念

- 結合 FPS ( 第一人稱射擊 ) 與踩地雷遊戲
- 以闖關及分數做為基本遊戲性要素

# 遊戲性

- 結合 FPS 與踩地雷，在經典中尋求新意
- 易上手的基本 FPS 操作
- 道具系統增加遊戲趣味性並平衡關卡難度
- 有變化的關卡設計，維持遊戲挑戰性及多樣性
- 畫面風格明亮簡潔，維持舒適的遊戲體驗

# 技術性

- 踩地雷
- 射擊系統
- 外部因素（障礙，風，遮蔽）
- 道具系統

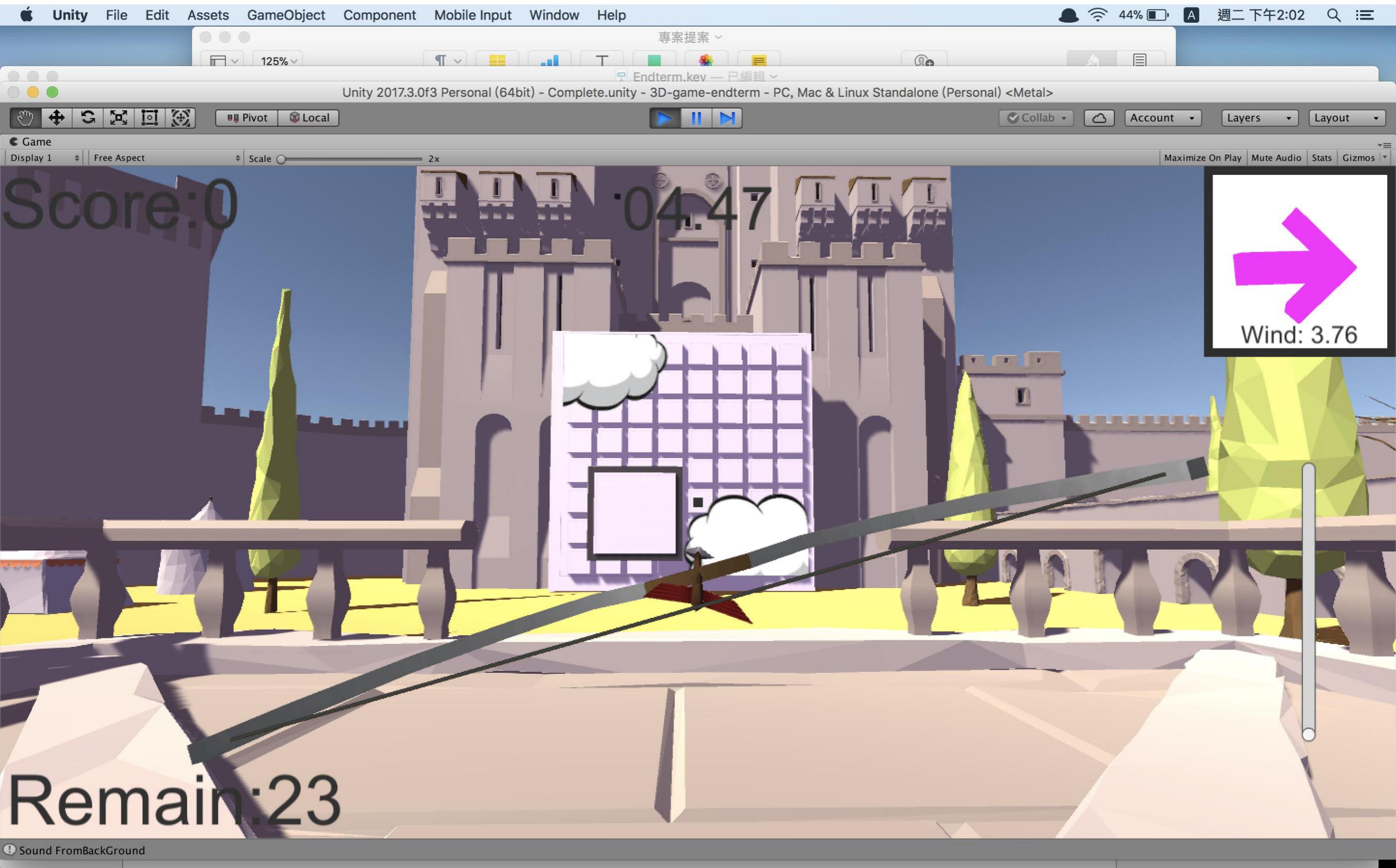
# 遊戲進行方式

- 透過移動和視角及力量控制以射擊遊戲方式完成踩地雷
- 觸發地雷會有懲罰
- 關卡進行中可使用選單重新進行或回到主畫面
- 達到求分數可進行下一關

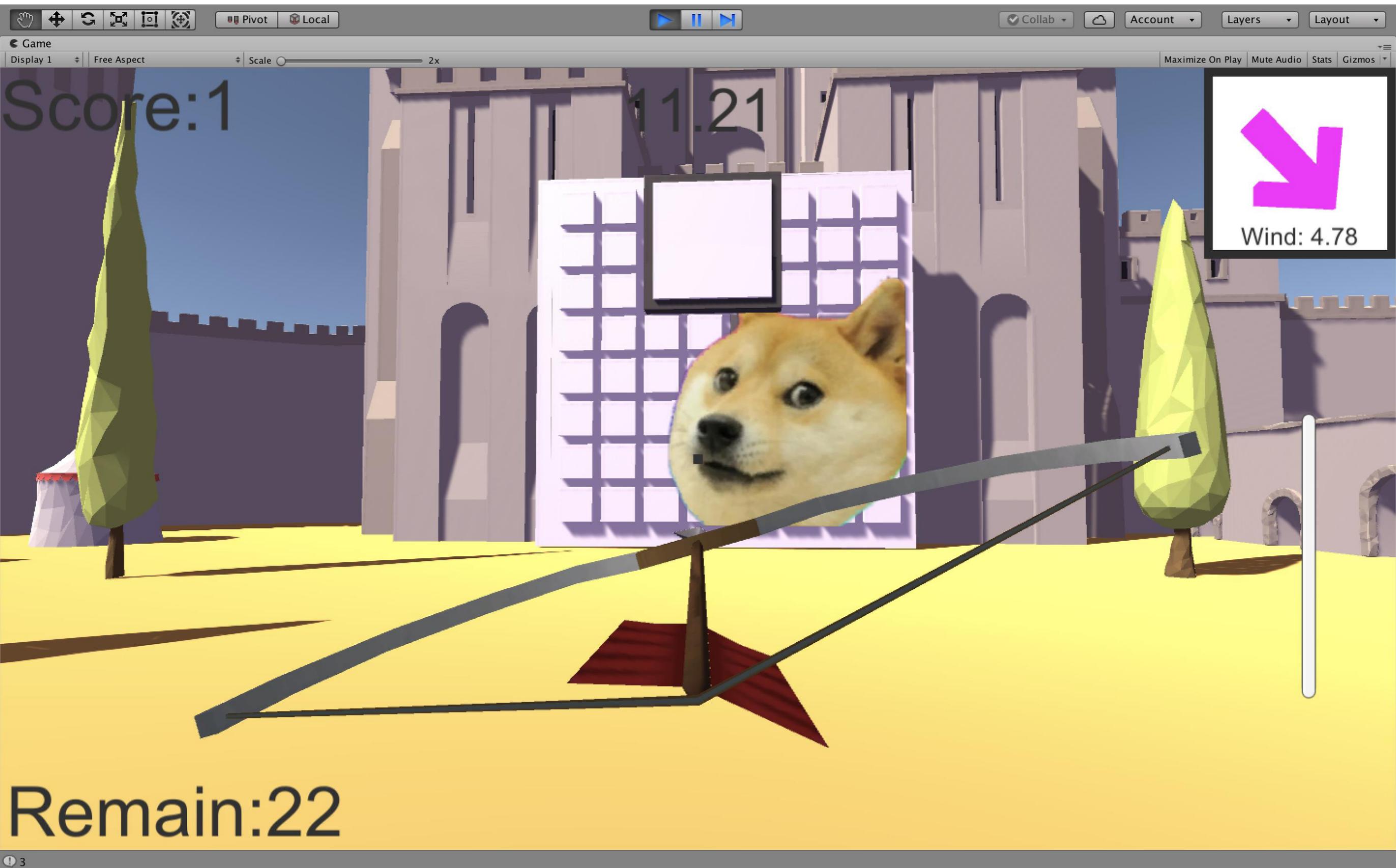
# 遊戲操作

- W A S D 移動，SPACE 跳躍
- 滑鼠移動視角
- ESC 跳出選單
- 數字鍵轉換道具

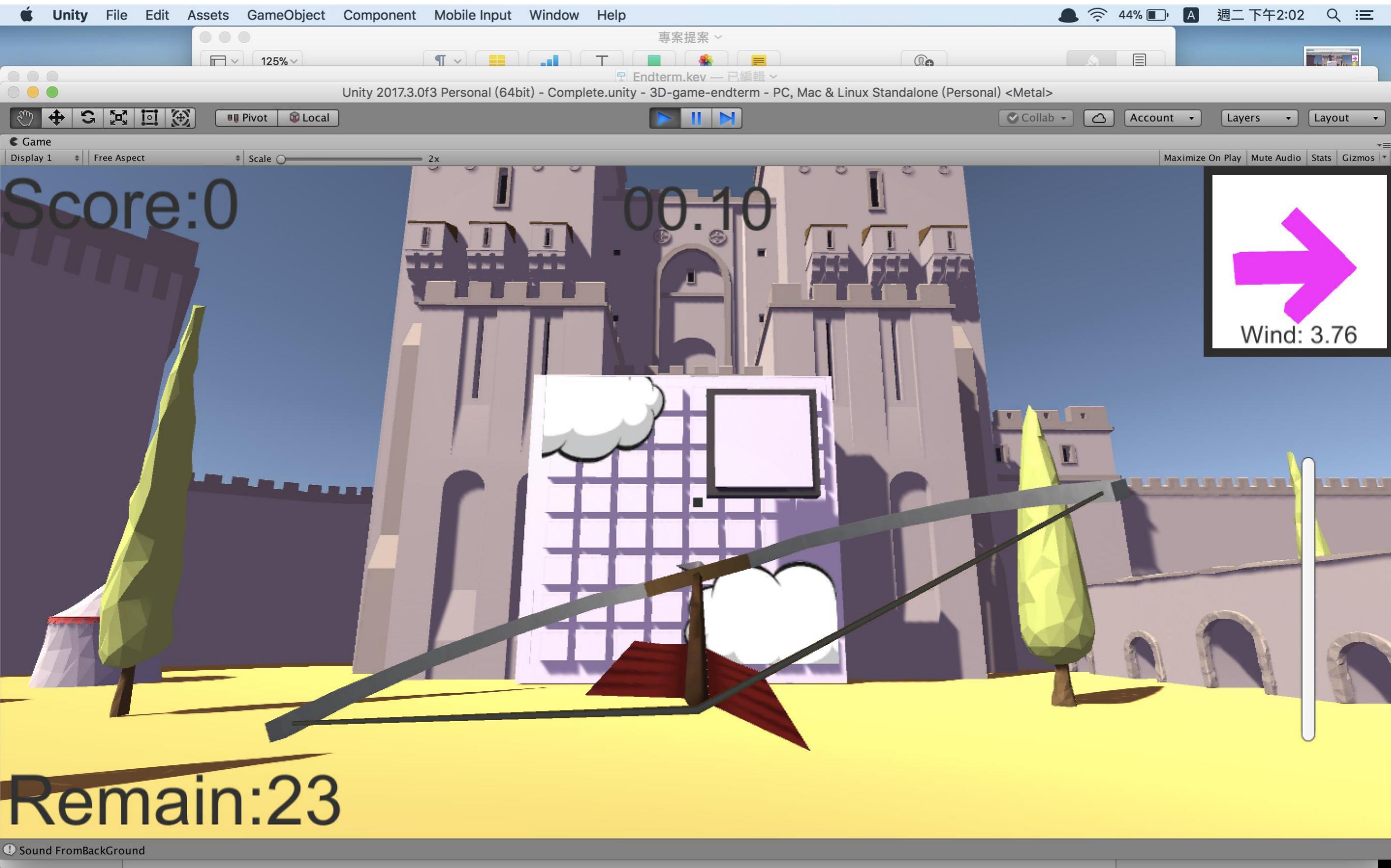
# 遊戲畫面



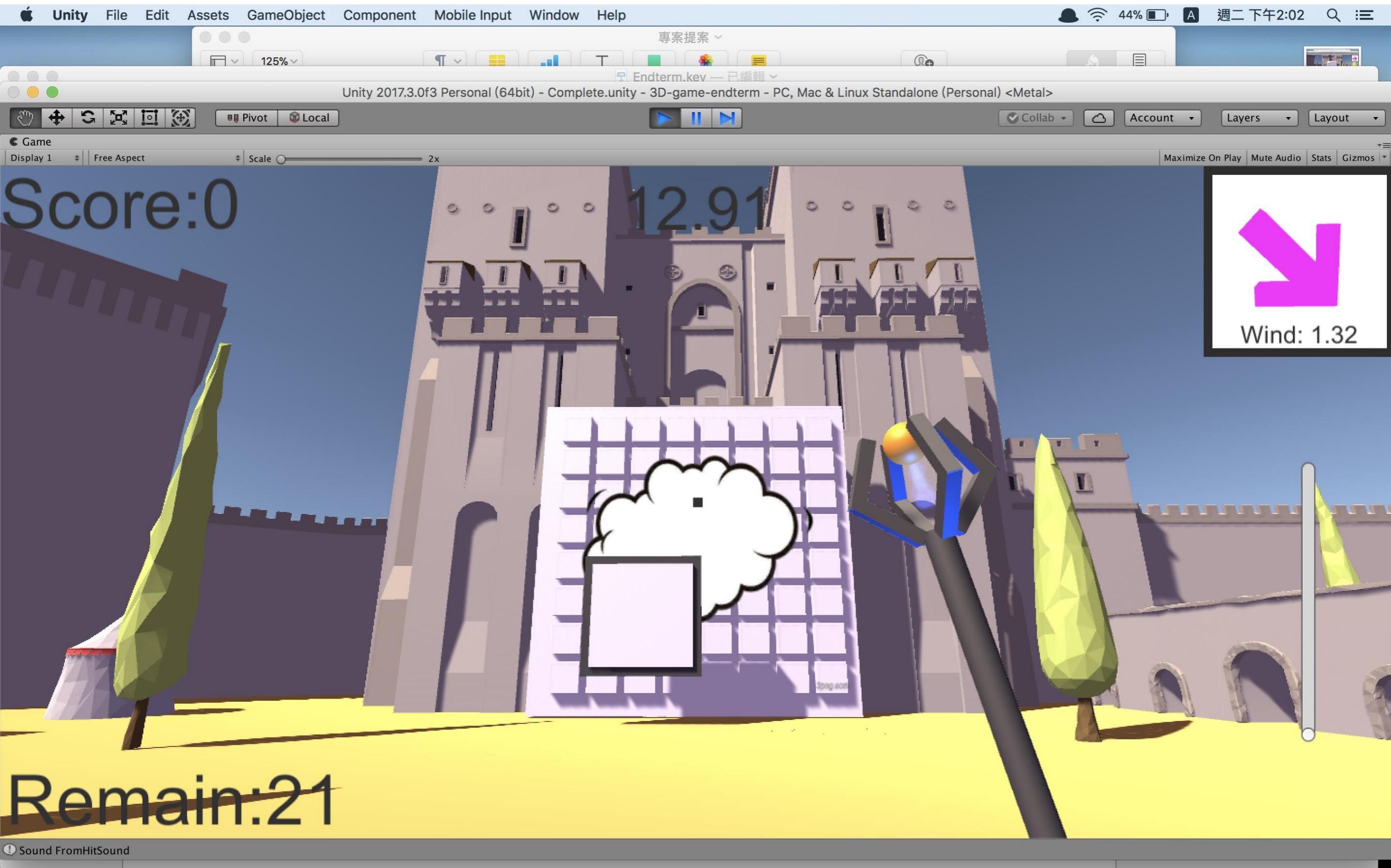
# 障礙物and遮蔽物



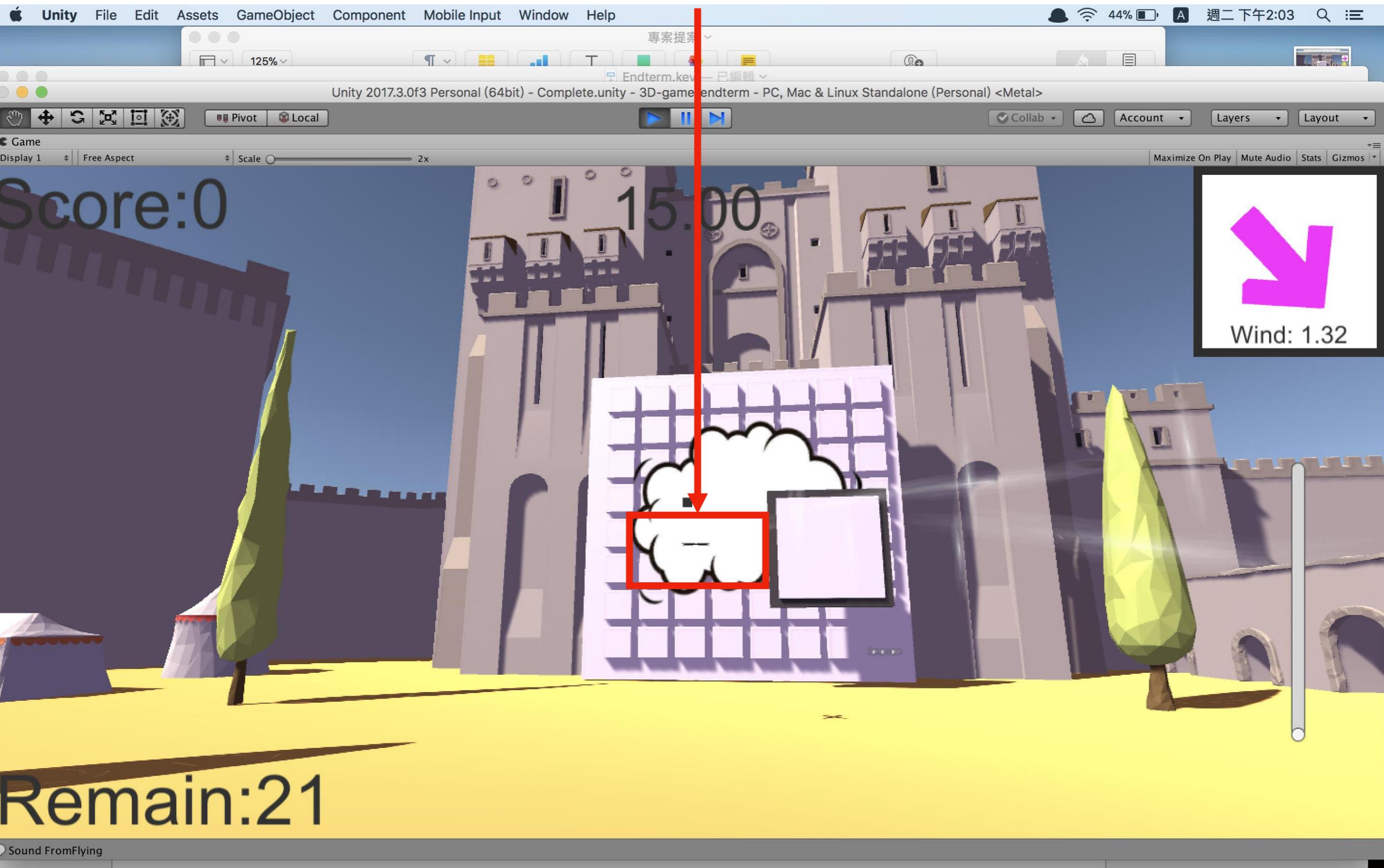
# 弓箭



# 法杖



# 手裡劍



# 盾牌



# 實作細節

Fps

拋物線

採地雷

場景設定

風力

移動範圍限制

蓄力

道具和轉換道具

障礙物設計

音效

粒子特效

# 實作細節

Link

# 外部素材

Polylised - 背景

Stand asset - Fps controller and Particle effect

Shuriken pack - 手裡劍

Cartoon weapon pack - 弓箭

Shield pack - 盾牌

Sound effect from Internet

And others

# 分工

湯竣淋 ( 美術總監 & 遊戲總監 ) - 程式相關,github合併,美術

張薰元 ( 鍵盤指揮官 ) - idea,移動範圍,蓄力,簡報製作,程式相關  
給意見q

許譽瀚 ( 功德導向程式開發 ) - 風力相關,影片剪輯,道具製作

劉容任 ( 品管 ) - 弓箭製作,關卡製作,程式相關