

BRAWL FIGHT

106703014陳家雋

105703005蔣孟勳

106703048王成中

故事背景

一片荒蕪的西部大草原，草原中有一片遠古時代原始人類生活所遺留下來的居住地，某天紅騎士路過此地時發現這裡非常適合過著退休生活，因此打算從此定居下來，不料正當紅騎士打算佔據遺址中唯一能住人的房子時，出現了另一位藍騎士，打算與他爭奪此地，因此大戰一觸即發。



遊戲簡介

- 遊戲將會螢幕切割成兩個畫面，兩位玩家分別控制一邊的騎士，藉由移動操作、發射技能、攻擊對方，在時限內擊倒另一方玩家或剩餘較多血量者即可以獲得這片廢墟的居住權；每場遊戲時限為**2**分鐘，兩隻角色都有三種技能，較為不同的是二技能兩隻角色為不同技能，造就了不對等的競爭遊戲。

角色操作

紅色騎士

攻擊操作:

- E:氣流斬(CD:1秒)
- R:火球(CD:5秒)
- T:詛咒之劍(CD:15秒)

移動操作：

- ←:左轉 →:右轉 ↑:前進 ↓:後退



角色操作

藍色騎士

攻擊操作:

- B:氣流斬(CD:1秒)
- N:詭雷(CD:5秒)
- M:詛咒之劍(CD:15秒)

移動操作：

- ←:左轉 →:右轉 ↑:前進 ↓:後退



戰鬥路上的驚喜！

地圖上會隨機產生驚喜箱，使用氣流斬可以將其打破獲取藥水

- 紅色藥水：回血BUFF，在5秒內將血量補滿
- 藍色藥水：加速BUFF，6秒內移動速度加倍
- 綠色藥水：巨人BUFF，8秒內人物變大，視野增加



倒數計時機制

為避免兩位騎士互相躲藏，因此設計時間機制，使的玩家不得不再時間內奪取勝利



遊戲性

- 玩家須在時限內將敵人擊斃，時間到血量較高的一方獲勝
- 被攻擊到會依技能種類判定扣血程度
- 被攻擊並不代表結束
- 玩家能把握時間去擊破寶箱，取得其中隱藏的技能反擊
- 在時間結束前，沒有誰是壓倒性的勝利

採用素材

- Asset Store:背景地圖物件、兩位騎士、技能(火球&劍)、藥水
- 音效:採用Youtube無版權音樂
- 字體:國外網站無版權字體

團隊分工

- 陳家雋：開場UI、場景&相機切換、血條UI &效果、對戰扣血機制、倒數計時機制、結束UI&判斷
- 蔣孟勳：整體場景拼裝與組合、建立周邊物件碰撞判定、藥水與寶箱放置、整體系統優化
- 王成中：人物與攻擊建立、攻擊特效、攻擊動畫、結束畫面鎖定人物

外部遊戲素材表

- [Potions, Coin And Box of Pandora Pack](#)
- [Light Armor Footman HP](#)
- [Particle Dissolve Shader Package](#)