



《賽彌亞》

指導老師: 呂威甫老師

組員: 楊逸凡、張致璋、廖思愷、陳祥敦

◆ 故事背景

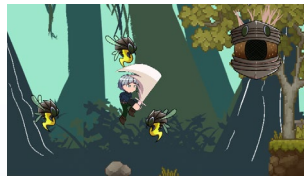
與師傅一起居住在坎貝拉森林的主人公—雷諾，在某次外出的時候遇到了能夠將自身變成一把魔法劍的精靈少女—賽彌亞，而坎貝拉森林也出現了一些奇怪的異變，意外相遇的兩人開始對異變進行了調查…。

◆ 遊戲方式

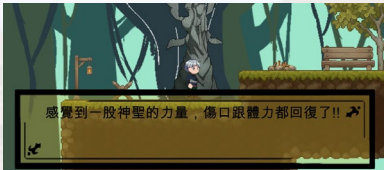
遊戲畫面呈現為2D橫向卷軸，玩家操縱主角雷諾在森林裡面進行探險，森林中具有各種的敵人，敵人的行動模式也是各式各樣，玩家要一邊閃避敵人攻擊，一邊抓準機會手刃對手，想盡辦法往森林的更深處進行探索。



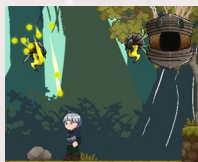
在森林裡面進行探索



各式各樣的敵人



女神像可以回復生命值跟紀錄重生點



擊殺敵人獲得屬性魔力

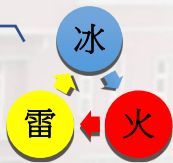


◆ 遊戲特色

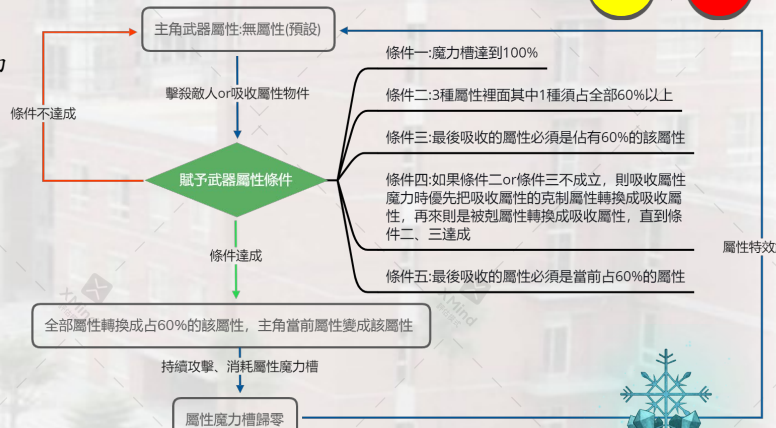
本遊戲擁有屬性系統，屬性分為雷、火、冰三種，敵人都具有其中一種屬性，而玩家則是透過擊殺敵人或是吸收地圖上的屬性物件，來增加自己的屬性魔力槽，而3種屬性魔力共用一個魔力槽，當屬性魔力槽所吸收魔力(3種屬性加總)達到100%並符合條件，就可以讓武器賦予屬性，善用屬性相剋的原理，來對敵人造成更大的傷害，但如果屬性被克制的話，造成的傷害也會大打折扣。

另外，主角、敵人、遊戲背景、部分地圖物件均是組員自行繪製。

屬性相剋關係圖



屬性系統流程圖



◆ 使用工具

使用Unity進行製作，透過C#編寫腳本，處理攻擊、對話、地圖物件互動、敵人的狀態機等。使用Clip Studio Paint(CSP)進行美術處理，包括主角、NPC、敵人、部分地圖物件以及動畫。



屬性物件(元素泉-冰)

