

瑪塔索

幻想大樹 **MATASOO**

指導老師:邱竣揚

40925013張芝瑋

40925016謝秉翰

40925036江孟軒

40925040劉柏君

40925055康家浩

開發工具

- 美術:photoshop & Dotpicct & MediBangPaint & Pixel studio
- 遊戲引擎:unity
- 程式撰寫:visual studio

開發工具		
美術	 Photoshop	 Dotpicct
	 MediBang Paint	 Pixel studio
遊戲引擎	 unity	unity
程式撰寫	 Visual Studio	visual studio

創造動機

- 我們主要參考了 <<卡通戰爭>>



卡通戰爭是一款街機戰爭遊戲，結合了塔防公式和實時策略遊戲的玩法
藉由這樣的玩法，我們想創造一款像素風格的**快節奏**橫向塔防遊戲



遊戲特點

- 反平常常見的塔防遊戲，節奏極快的塔防遊戲，一眨眼的時間就可能扭轉局勢；獨特的點陣像素風格，吸引喜愛非人類角色類型的玩家，一款你沒見過的快節奏塔防類型遊戲。



系統規格

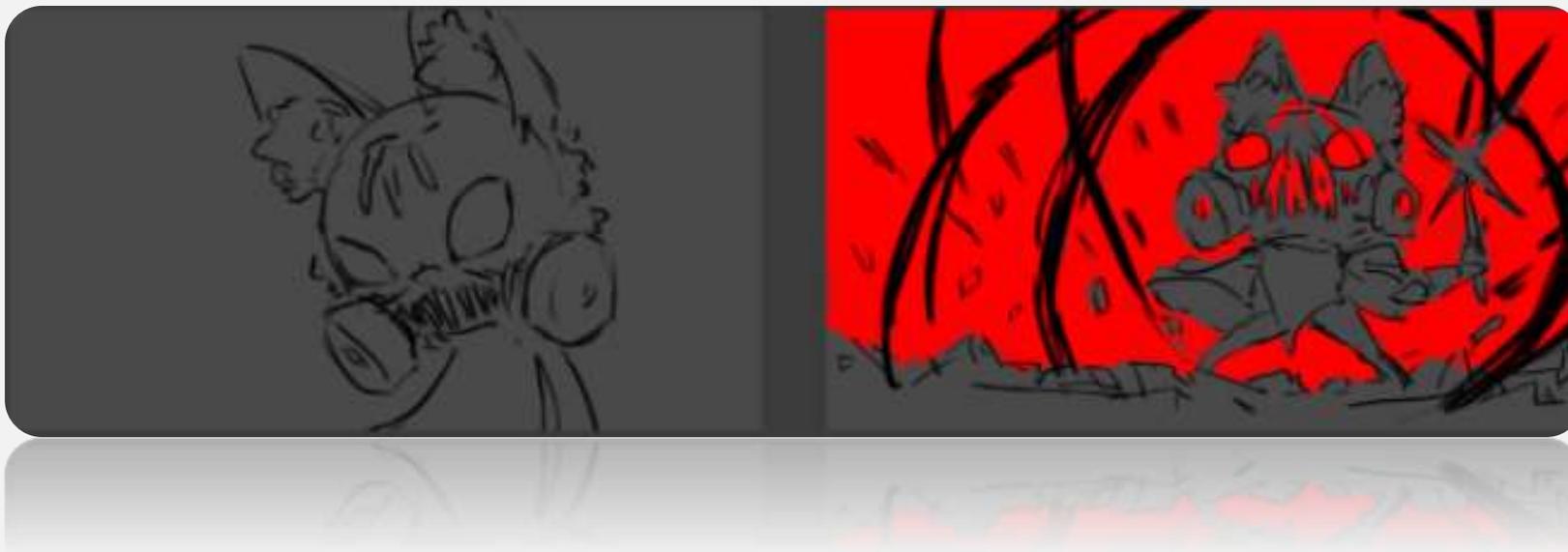
- 硬體需求: Windows 10
- 遊戲平台: Steam



遊戲基本概述

- 遊戲名稱：馬塔索-幻想大樹MATASOO
- 遊戲類型：2D橫向卷軸、塔防、即時戰鬥
- 遊戲平台：PC

- 主角是神殿的祭童，神殿被幻想大樹貫穿後，神殿只剩祂一人。祂利用幻想大樹的樹酯與孢子，讓居民能夠抵抗並清楚過度生成的「歲」，爭取足夠的生存空間。玩家們可以利用孢子來召喚居民們來戰鬥，運用居民角色的特性、道具與技能來逆轉局勢。



世界觀設定

- 廣闊的土地上並沒有海洋，溪流的流向最終抵達世界的邊緣傾瀉而下；天空純白綿密，似是柳絮鋪滿了整個天空；地上有丘陵有臺地有森林不見任何一個聳立至天空的山岳；中央有一處唯一的神廟，是此處居民唯一的巨大建物，上面的石壁流傳古老的神話故事，是此方文明的起源。

歲

- 那綿密的天空總會落下黑色的事物，被居民們稱為「歲」，牠們多數無智無能，猶如草芥山石，居民卻不能食不能摧毀；足夠大的「歲」，能夠移動，會繁衍，能驅趕，卻無法弒殺，尖物刀刃火焰皆不起作用；聚集起來的「歲」猶如野獸，四處吞入活物，彷彿要吞盡世界般貪惡；
- 幻想大樹竄出之後，食過其樹酯者 將擁有靈志，能引領操弄其餘的「歲」，其存在對居民甚是危險。

遊戲類型

- 2D橫向卷軸、塔防、即時戰鬥。



遊戲操作

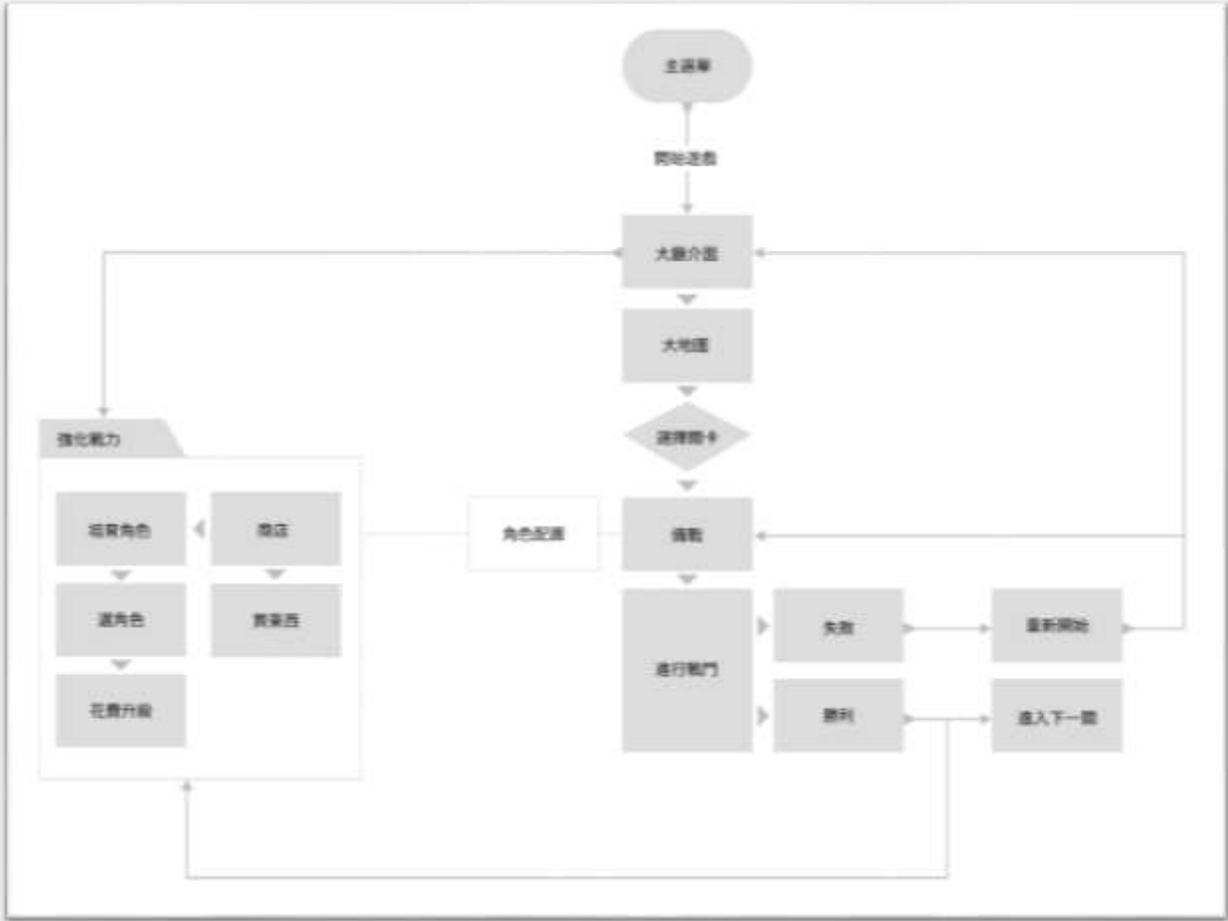
- 以鍵盤執行快捷鍵跟滑鼠操作鼠標操作。
- 釋放角色的按鈕為1234，技能以滑鼠&滾輪為主。

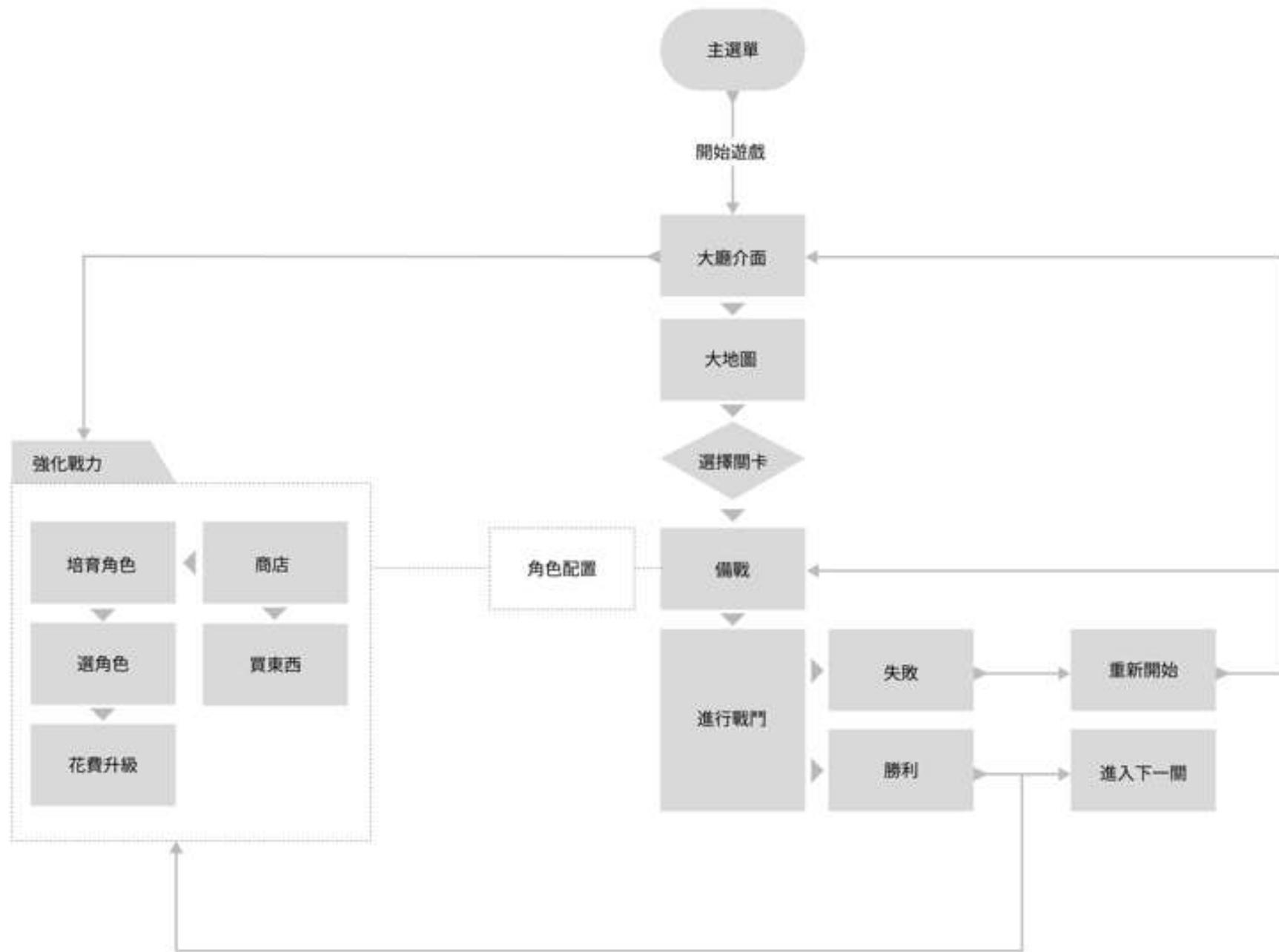
遊戲目標

- 召喚居民角色進攻敵方怪物，合理運用角色特性、技能還有技巧進攻並摧毀敵方大本營，以取得遊戲勝利。

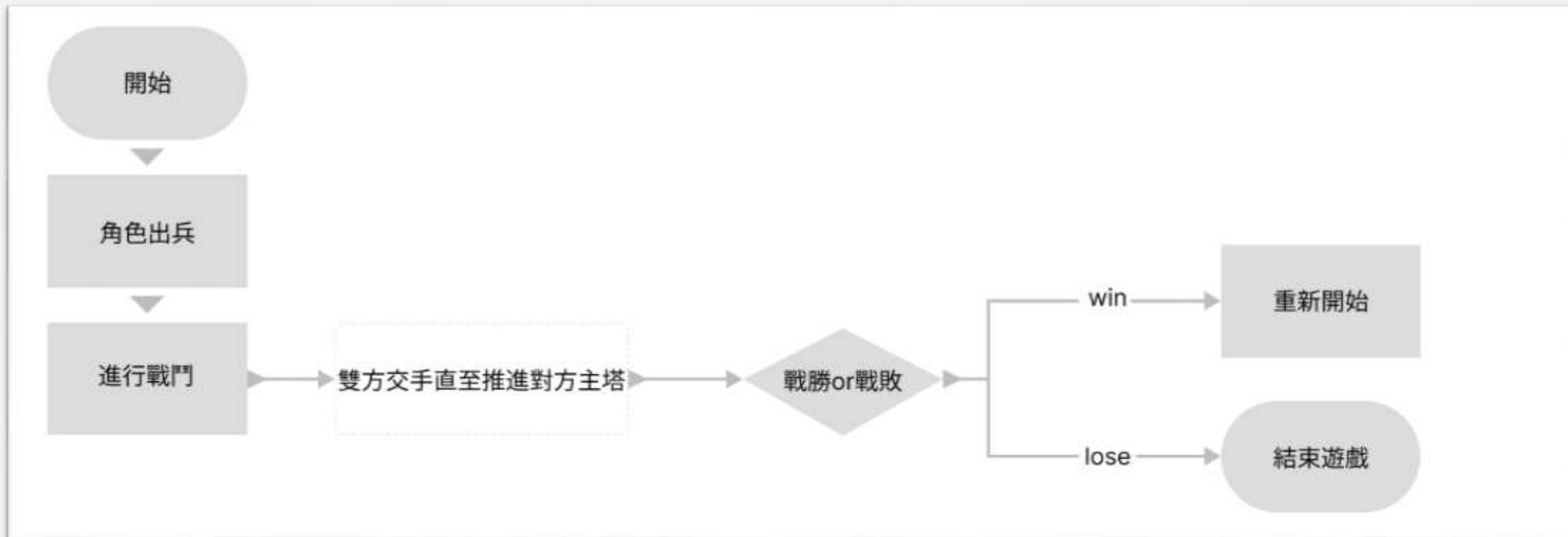


遊戲流程圖

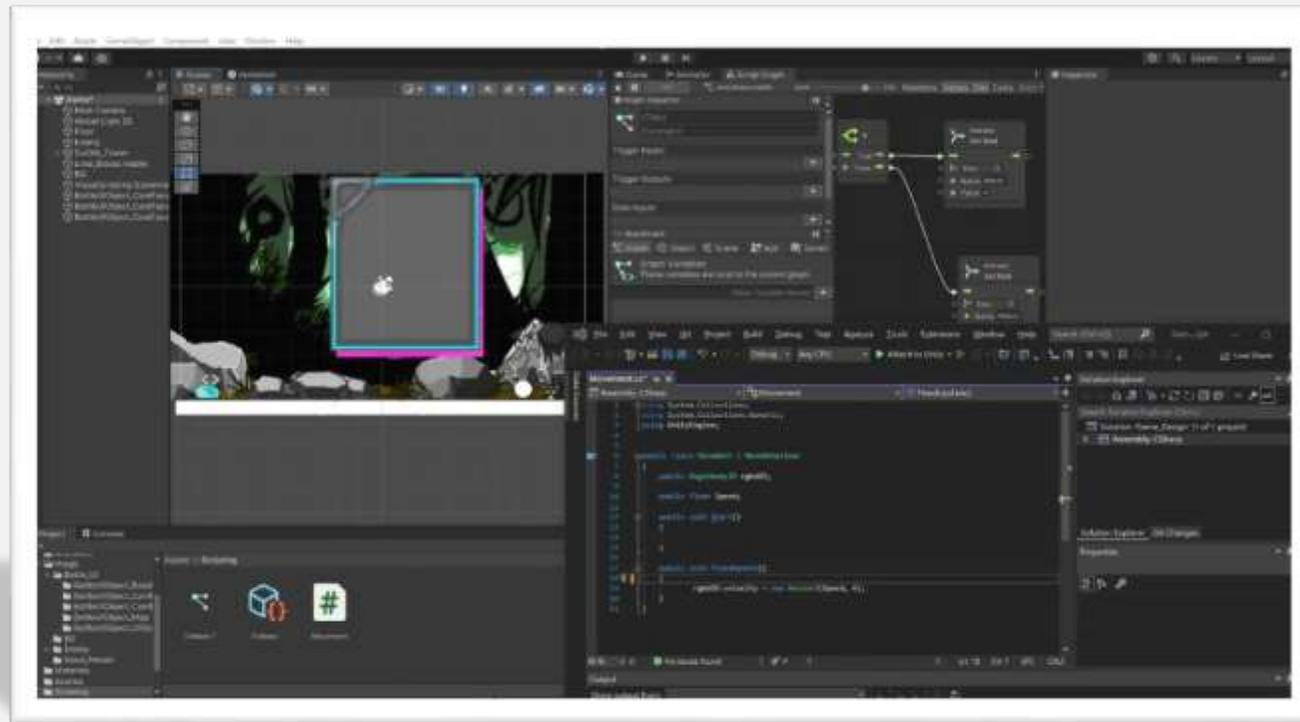




主遊戲性流程圖



程式進度展示

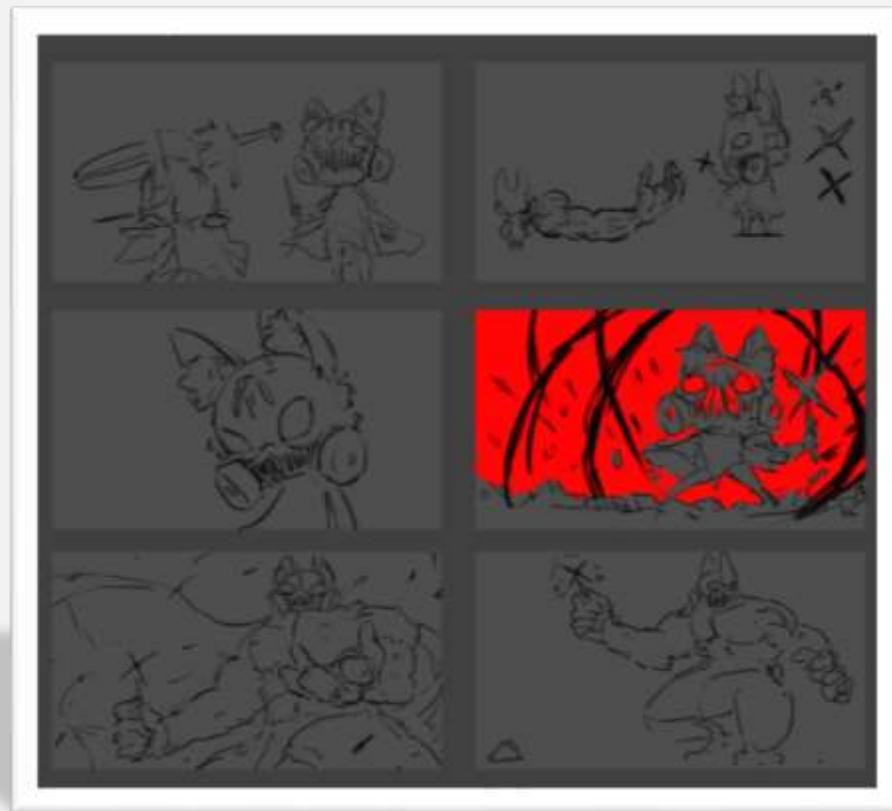
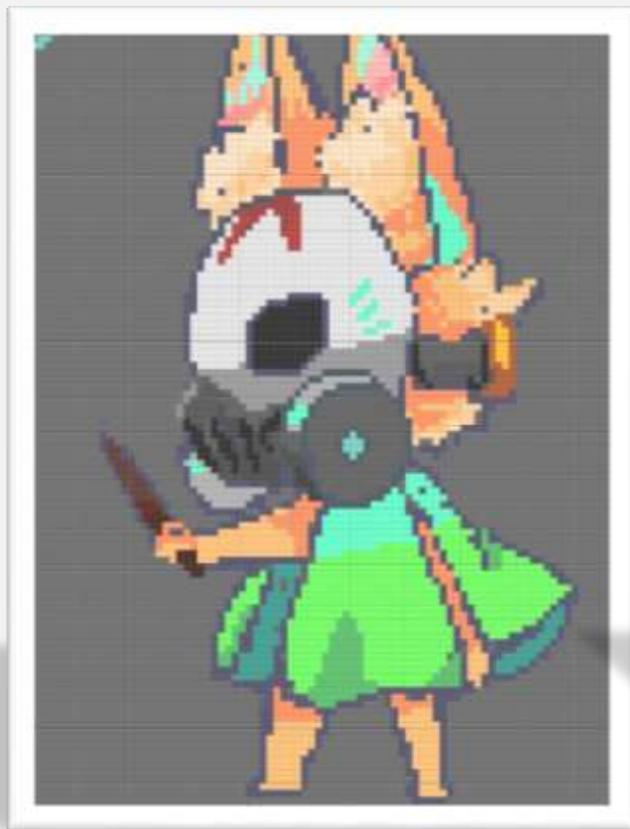


目前角色可以移動並且
能夠做出攻擊的動作，
UI介面目前也在同步進
行中。

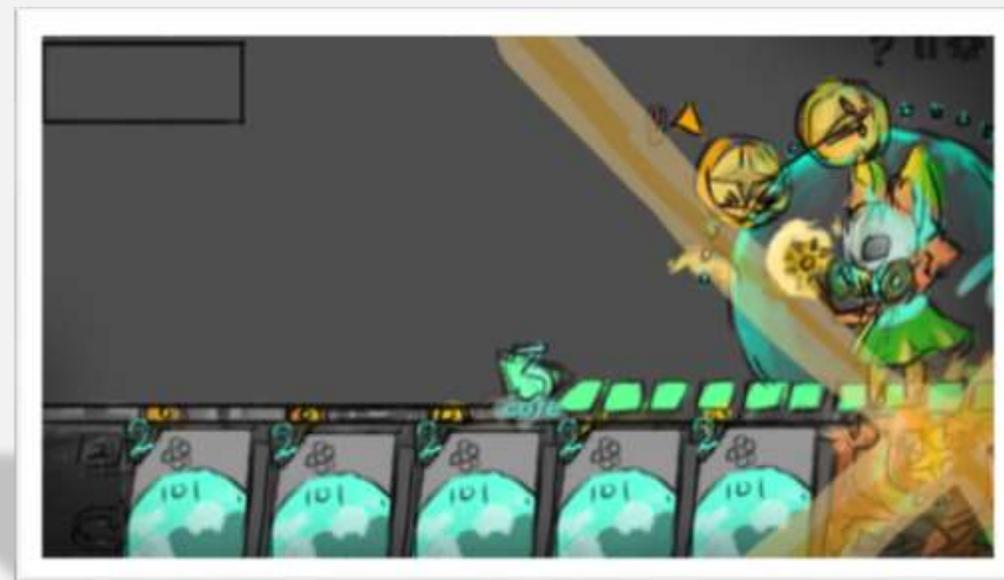
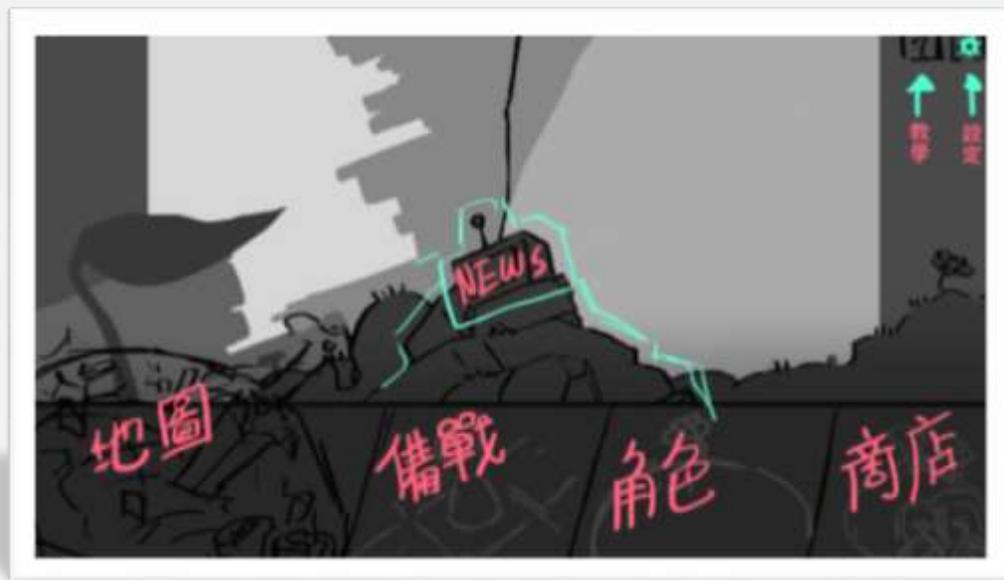
美術進度展示



主角(塔)形象 概念圖



大廳UI&戰鬥UI概覽



大廳UI美術物件



HallUI_Background.png



HallUI_Button_Map.png



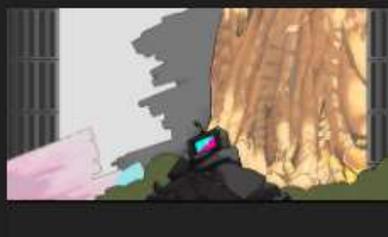
HallUI_Button_PFW.png



HallUI_Button_Role.png



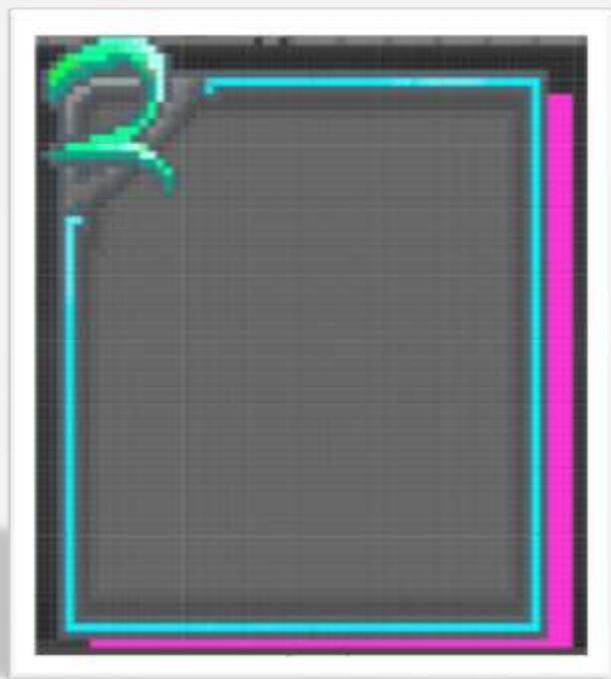
HallUI_Foreground.png



背景物件_pt.png



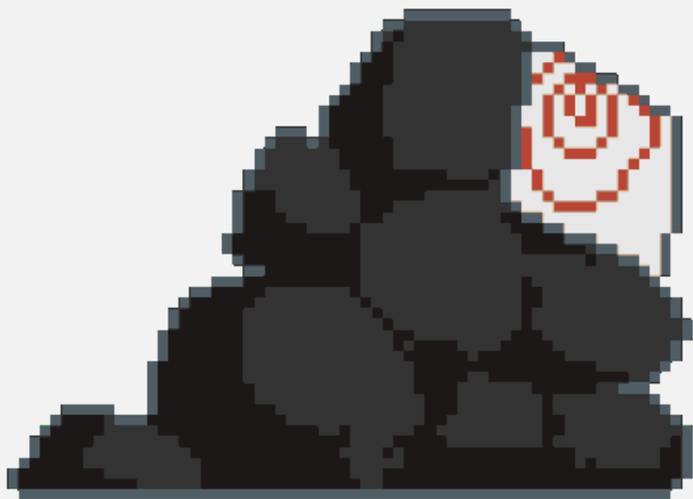
角色召唤栏



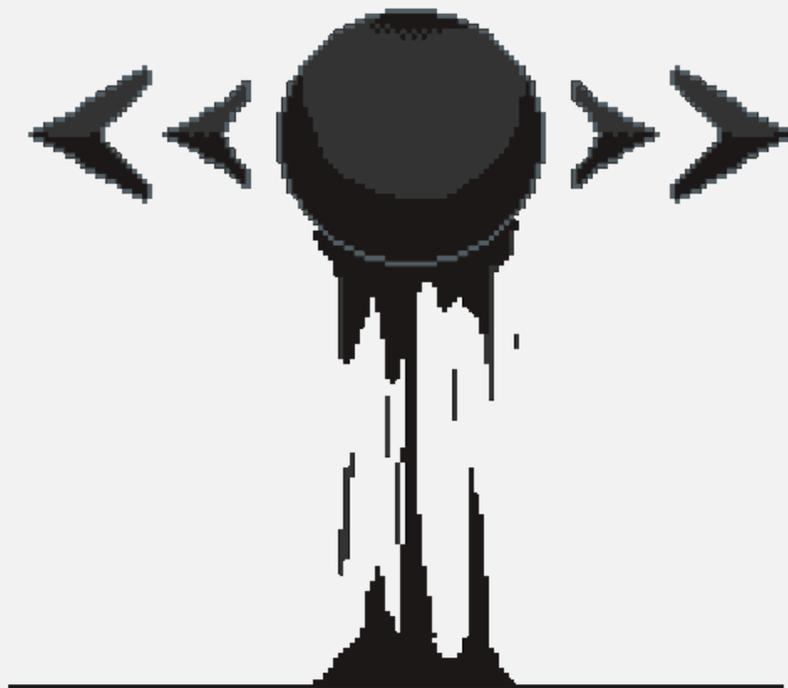
我方角色(現階段)



敵方怪物(現階段)



敵方(塔)形象 概念圖



企劃規劃&未來預期

- 我們想創造一款像素風格的快節奏橫向塔防遊戲
- 我們想展示一款大家沒看過的快節奏機制

報告結束