

組別 **Team ID**：202507

專題屬性 **Category**：多媒體應用 (Multimedia Applications)

專題名稱 **Project**：伊杰缇斯 (Egetis)

一、指導老師 **Advisor**：張嘉仁 (Prof. Chia-Jen Chang)

二、組員 **Team members**：林曄哲 (11114139)、吳建龍 (11114019)、刁聯琛 (11114013)、林子晴 (11114028)、鐘琬育(11114142)、劉皓群 (11114181)、謝家曄 (11114112)

三、系統環境 **System environment**：

(一) 軟體 **Software**：

作業系統 **Operating System**: Windows 10 64-bit 或 macOS 11 Big Sur 以上

語言 **Programing language**: C#

開發工具 **Toolkits**: Unity 2023.2.15f1、Visual Studio Code

(二) 硬體 **Hardware**：

處理器 (CPU)：雙核心 2.0 GHz 以上 (例：Intel Core i3-6100 / AMD 同級；Apple M1 也可) 記憶體 (RAM)：8GB 顯示晶片 (GPU)：支援 OpenGL 3.3 或 DirectX 10 以上之整合顯示 (例：Intel UHD/HD Graphics) 儲存空間：4 GB 可用空間 (含存檔緩衝) 顯示器：解析度 1280×720 以上 輸入：鍵盤與滑鼠) 音效：基本內建音效裝置或等效

四、簡介：

(一) 系統簡述 (系統的主要功能)

本系統為一款 2D 像素風格的 Roguelike 動作遊戲。玩家可於電腦 (鍵鼠或手把) 進行體驗：在隨機生成的關卡中探索、戰鬥與收集武器，挑戰各式敵人與頭目。遊戲採用「死亡回到基地」之循環流程，玩家可在基地整理裝備、再次出征。系統提供對話與暫停選單介面、音效與特效整合、雙武器欄位切換與寶箱選武機制，並具備跨場景的資料維持 (如：玩家狀態)。

(二) 特色 (系統的亮點)

- 高重玩度關卡：關卡元素與掉落採隨機配置，每次進入皆為新體驗，具備 Roguelike 核心輪迴 (探索 → 戰鬥 → 陣亡 → 回基地 → 再挑戰)。
- 手感導向戰鬥：內含多段打點與音效；雙武器欄位可即時切換，寶箱提供兩擇一的「風險／報酬」抉擇。
- 敵人與 Boss AI 行為：具追擊、距離判斷、閃現位移與大絕觸發 (累積普攻次數後釋放) 等行為，戰鬥節奏鮮明。

## 五、 Introduction :

### Introduction

This system is a 2D pixel-style roguelike action game. Players can experience it on PC using keyboard/mouse or a gamepad: explore randomly generated levels, fight, and collect weapons while challenging various enemies and bosses. The game adopts a “death-returns-to-base” loop, allowing players to reorganize gear at the base and set out again. The system provides a dialogue and pause menu interface, integrated audio and visual effects, dual weapon slot switching, and a chest-based weapon selection mechanic, and it preserves data across scenes (e.g., player state).

### Features

- High replayability: Levels and drops are randomly configured, making every run a new experience, with the core roguelike loop (explore → fight → fall → return to base → try again).
- Combat feel-driven: Includes multi-hit timing and sound effects; instant switching between two weapon slots; chests present a pick-one, risk-reward choice.
- Enemy & boss AI: Features chasing, distance-based decision making, flash/teleport repositioning, and an ultimate attack triggered after a set number of normal attacks—delivering a sharp, dynamic combat pace.