組別 **Team ID**：202514

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

專題名稱 **Project**：歸天（**return:0**）

一、指導老師 **Advisor**：李佩熹老師（Assistant Professor Pei-Hsi Lee）

二、 組員 **Team members**：魏振桔（11114012）、夏筠翔（11114168）、黃翊哲（11114108）、楊順閔（11114153）

三、 系統環境 **System environment**：

（一）軟體 Software：

作業系統 Operating System:Windows

語言 Programing language:GML

開發工具 Toolkits:Gamemaker、Krita、OpenTooz、Photoshop

（二）硬體 Hardware：

CPU:Intel(R) Core(TM)i5-10210U CPU @ 1.6GHz 或更高規格；硬碟:475G；記憶體:8G RAM；顯示器:17 以上。

四、 簡介：

（一）**系統簡述（系統的主要功能）**

　　本遊戲具備 即時連擊戰鬥系統,玩家可於戰鬥中即時切換不同武器以形成連段。透過不同武器的節奏變化，玩家可以選擇高速切換以累積 combo，或長時間使用同一武器以蓄積力量，最後釋放其專屬的終極招式。Combo 數越高，造成的傷害越強，戰鬥強調操作感、節奏感與策略性。

（二）**特色（系統的亮點）**

● 武器切換連擊系統：玩家可於攻擊過程中即時切換武器來進行更高的連擊，連擊可累積 Combo。

● 武器終極招式：若玩家選擇不切換武器，不停使用同一個武器進行打擊，最終會釋放最終招式，Combo 越高傷害越高。

● 風格化的打擊節奏：不同武器具備獨立的攻擊節奏與距離等，呈現多樣化的戰鬥。

五、 **Introduction**：

Introduction

　　This game features a real-time combo-based combat system. Players can switch between different weapons during battle to create chained attacks. By utilizing the unique attack rhythm of each weapon, players may choose to perform rapid switches to accumulate combo counts, or continuously use a single weapon to build up power and eventually unleash its exclusive ultimate attack. The higher the combo count, the greater the damage output, emphasizing player control, combat

pacing, and strategic decision-making。

Features

- Weapon Switching Combo System: Players can switch weapons in real time during combat to extend combos and build up combo counts。

- Ultimate Weapon Techniques: If the player continues attacking with the same weapon without switching, the weapon will store energy and eventually release a powerful ultimate move. Higher combo counts result in higher damage。

- Stylized Combat Rhythm: Each weapon offers distinct attack tempos, ranges, and motion styles, providing a diverse and dynamic combat experience。