



## 設計理念

**Loster**是一個融合了生存與解謎要素的2D孤島求生遊戲，玩家在體驗解謎遊戲時，因為沒有時間壓力，在卡關時往往胡亂得嘗試與地圖上的物件互動，為了增加解謎遊戲的刺激度及壓迫感，我們將生存遊戲的要素加入解謎遊戲中，飢餓度的設定讓玩家在解謎的過程有時間壓力；受傷的設定讓玩家在解謎過程中不能隨便嘗試，必須謹慎的思考後再行動。藉由加入生存要素，讓玩家有嶄新的遊戲體驗。

## 遊戲簡介

玩家扮演的是一名遭受船難的倖存者，在船艙中醒來，發現自己已經漂流到了孤島，必須要用船上僅剩的資源，想辦法在島上生存下去並等待救援。孤島分成了四個區域：海灘、森林、洞穴及城堡，其中暗藏了許多謎題，眾多謎題中暗藏了離開孤島的機會。

整體遊戲時間約為兩小時，總共約有20個謎題等待玩家來破解！在解謎過程中，要隨時注意自己的飢餓度以及受傷的程度，當飢餓度歸零或受傷程度太嚴重遊戲就結束了喔！

# 生存設計

**Loster**的生存設計分成兩個部分：飢餓度以及受傷程度，其中受傷程度又分吃成頭、手、腳的受傷程度。

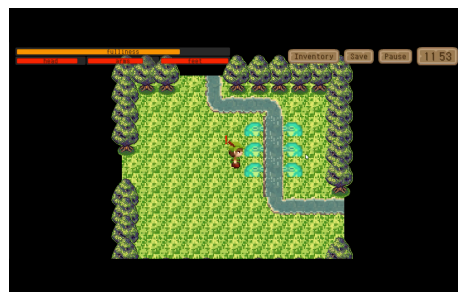
遊戲時間內每過一分鐘，飢餓度就會下降1點（總飢餓度為100點），可以在船艙內、孤島的各個地方及解謎過程中拿到食物來補充飢餓度。在解謎的過程中，部分關卡若是解謎失敗，會使身體某些部位受傷，當任一部位的血量歸零，玩家也會死掉。同樣的在孤島的各個地方及解謎過程中可以拿到藥品，要使用藥品回復那個部位的血量就看玩家的決定了！

## 地圖與解謎設計

**Loster**的地圖主要分成四個部分：海灘、森林、洞穴、城堡，四個地圖的謎題互相有關聯性。海灘是新手教學關卡，讓玩家了解道具系統怎麼使用、怎麼與地圖物件互動等基本操作；森林中有約七個謎題及一個小故事，注意不要在森林裡迷路了；洞穴是遊戲中最複雜、謎題最多的地方，玩家要在有限的視野範圍中破解謎題並找出通往城堡的道路；在城堡的頂樓，有著逃離孤島的重要工具！



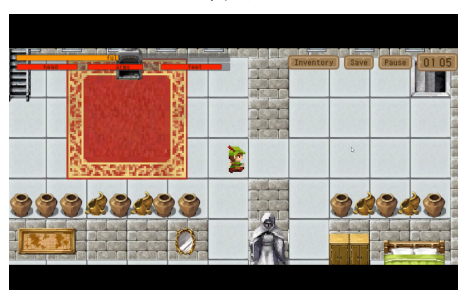
海灘



森林



洞穴



城堡