



# Unity遊戲製作—初生

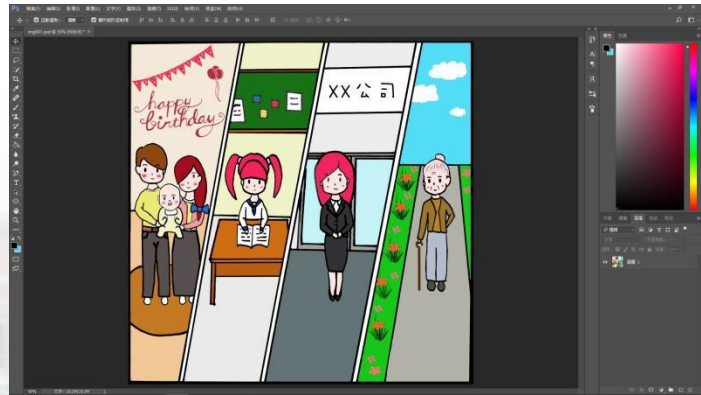
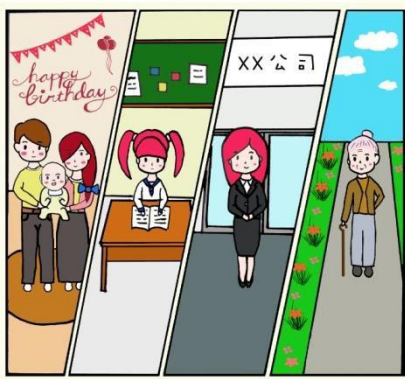
亞洲大學 資訊工程學系 學生：賴映如、張沛瑜、林孟璇  
指導教授：陳兆南副教授

### 摘要

出生是生命的一種獲得，人類從“生”到“死”這段生活的過程就是人生；而對待人生的問題上，我們所要面對的態度和方式都是不盡相同的，只有當人生的大難真正來臨時，才有辦法聽到古人穿越歷史滄桑所傳來的回音。而在這有限的人生當中，我們希望可以透過遊戲的方式，在這漫長崎嶇的人生旅途中，去實現自己偉大的理想、生命的意義以及人生的價值。因此喜愛遊戲的我們，便製作了一款與人生旅途相關的小遊戲，用遊戲的方式來體驗整個人生從生、老、病、死的模擬遊戲。

### 遊戲簡介

遊戲的遊玩模式為跑酷，採用 Unity軟體 3D方式製作該遊戲，主題為人生相關的問與答，遊戲架構則是採關卡方式來進行，並加入劇情來穿插跑酷遊戲，使遊戲增添不少生活當中所會面臨到的問題真實性與體驗人生的百樣情緒與感受，另外劇情的多重結局，皆取決於遊玩時的玩家選擇！



▲ 遊戲開始畫面(圖一)

▲ 使用Photoshop進行上色(圖三)



```
public void myInputCTRL()
{
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.W) || Input.GetKeyDown(KeyCode.UpArrow))
    {
        myFaceID = 0;
    }
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.S) || Input.GetKeyDown(KeyCode.DownArrow))
    {
        myFaceID = 1;
    }
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.A) || Input.GetKeyDown(KeyCode.LeftArrow))
    {
        //myFaceID = 2;
        if (myWhichWayIsRunning > 0)
        {
            myWhichWayIsRunning--;
        }
    }
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.D) || Input.GetKeyDown(KeyCode.RightArrow))
    {
        //myFaceID = 3;
        if (myWhichWayIsRunning < 2)
        {
            myWhichWayIsRunning++;
        }
    }
}
```

```
switch (myFaceID)
{
    case 0:
        myRotateFN(0);
        break;
    case 1:
        myRotateFN(1);
        break;
    case 2:
        myRotateFN(2);
        break;
    case 3:
        myRotateFN(3);
        break;
}
```

```
void myWhichWayIsRunning()
{
    case 0:
        myWhichWayIsRunning = Vector3.Lerp(myWhichWayIsRunning, myPoint_F1, Time.deltaTime * myChangeWaySpeed);
        break;
    case 1:
        myWhichWayIsRunning = Vector3.Lerp(myWhichWayIsRunning, myPoint_F1, Time.deltaTime * myChangeWaySpeed);
        break;
    case 2:
        myWhichWayIsRunning = Vector3.Lerp(myWhichWayIsRunning, myPoint_F2, Time.deltaTime * myChangeWaySpeed);
        break;
    case 3:
        myWhichWayIsRunning = Vector3.Lerp(myWhichWayIsRunning, myPoint_F2, Time.deltaTime * myChangeWaySpeed);
        break;
}
```

▲ 遊戲跑酷畫面(圖二)

▲ 角色移動程式碼(圖四)