

UNITY遊戲設計-動作遊戲冒險

蘇家緯 呂永環 陳彥龍

資訊工程學系 指導教授：陳兆南 教授



- 研究動機:

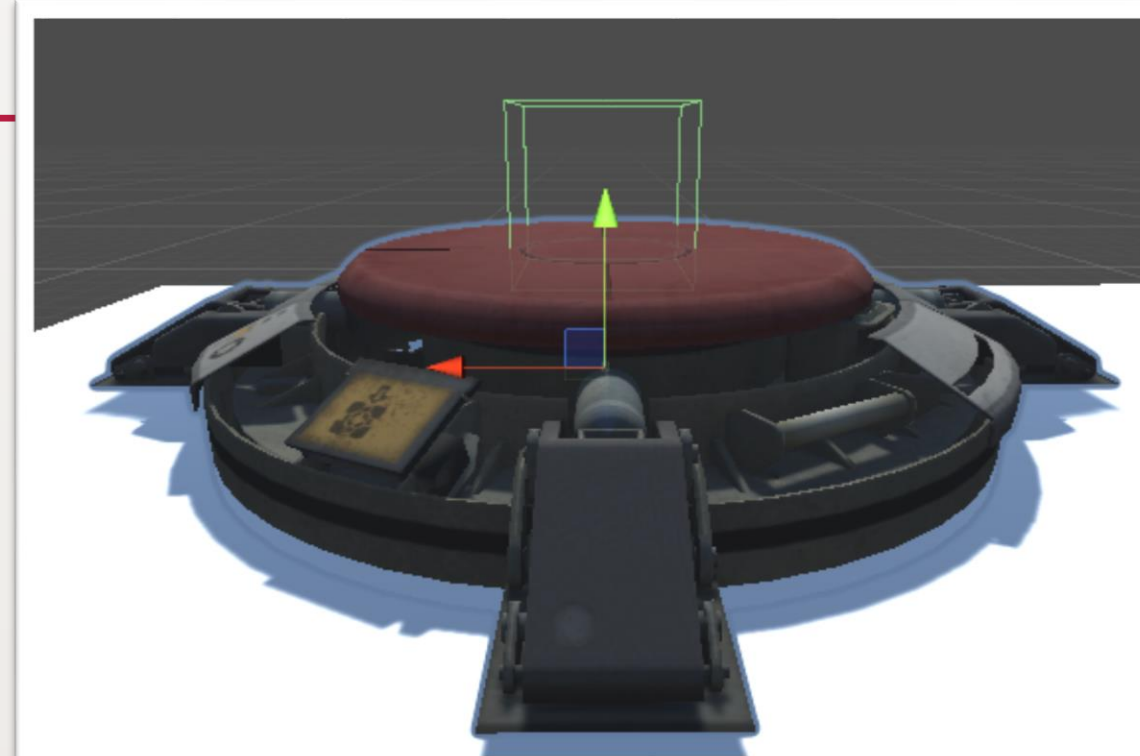
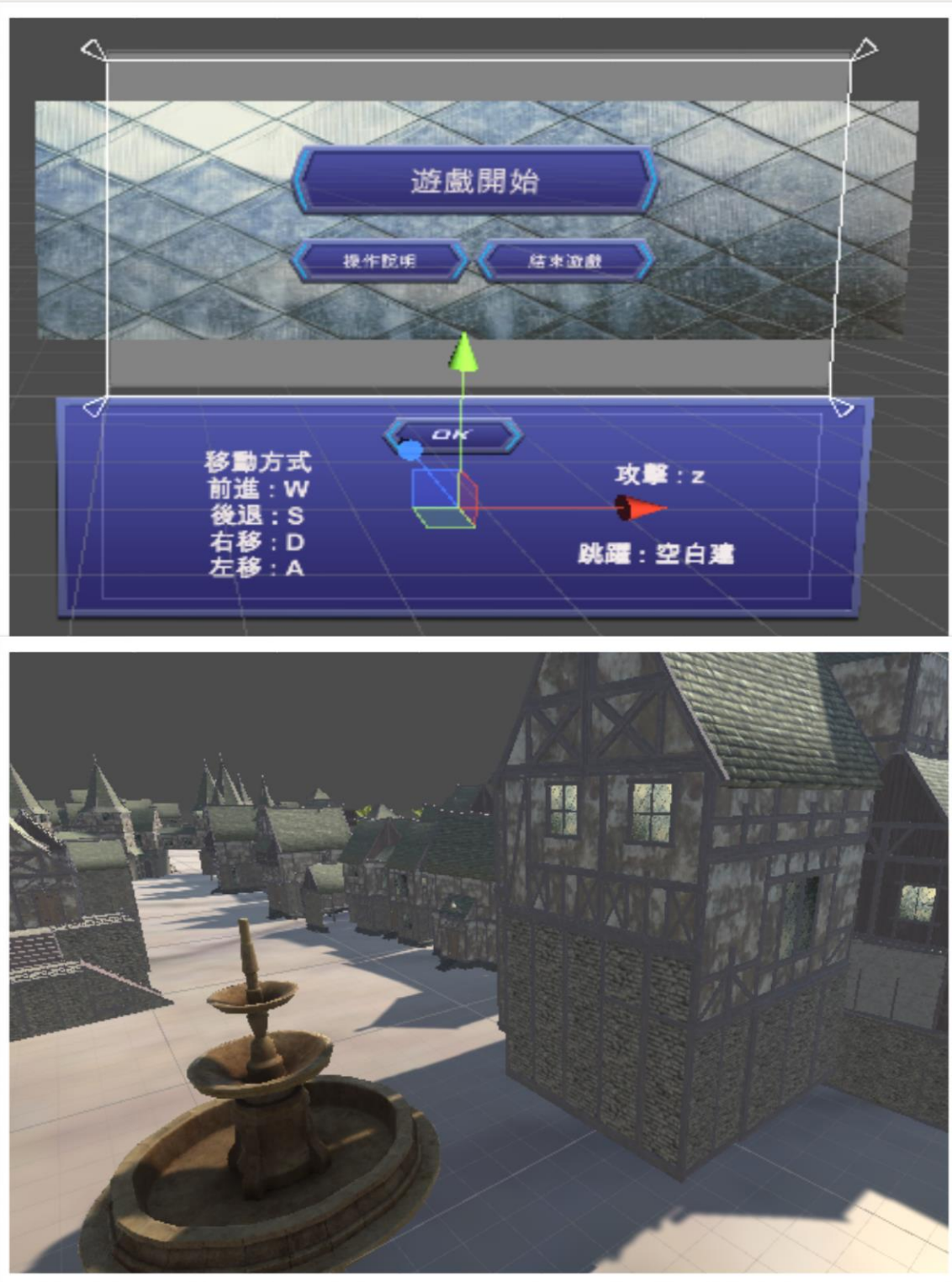
我們本次的製作的內容是3D的第三人稱視角射擊遊戲，我們想往未來感的方向去製作，因為人類逐漸在邁向高科技化，不久的將來我們就會需要依靠到機器人來幫助我們，所以我們就設計了用機器人來對付怪物，可能哪天地球面臨到危險就需要靠機器人幫助我們，因此我們以這個方向來研究製作。

- 專題內容:

主要分為介面，場景，角色，首先介面使用2D UI Plane，運用Trigger或者 Collision函式去生成碰撞條件，當碰撞發生的時候我們就可以執行函式，場景我們只要負責給他Collider 角色在碰撞的時候就不會發生穿過房子的問題。

接著是角色的部分，運用一些簡單的程式，控制角色基本移動，滑鼠轉動，角色正面永遠跟隨滑鼠轉動的方向來達成第三人稱視角的製作，再帶入動畫我們就可以完成一隻基本會動的人物，接著再寫函式看自己碰撞時需要觸發什麼就好了，而動畫的部分就是設一個變數Int，當我們按下按鈕後就會改變變數來傳達我們需要的動作是什麼。

成果



- 未來展望:

我們就可以做出簡易的冒險遊戲，怪物會自動攻擊玩家，有血條有記分板，但是在程式的部分還有辦法再加強，像是角色的動作能夠在更流暢，在自己建立模型的時候就可以自己去做出更多的動作使用Blend tree，讓角色的動作更豐富多變，也容易吸引到玩家的目光，場景也可以在做優化，為了讓畫面看起來更漂亮所以我們在場景使用了大量素材，在最後測試發現其實效能有點吃不消，需要自己在做優化，像是鋸齒或降低解析度來增加遊戲的順暢可玩性。