



亞洲大學|資電學院

Asia University | College of Information and Electrical Engineering

資訊工程學系

Computer Science & Information Engineering



Unity 遊戲：Lucas 的冒險旅程

亞洲大學 資訊工程學系

學生：蔡宗穎、林柏辰、顏隆

指導教授：陳兆南教授

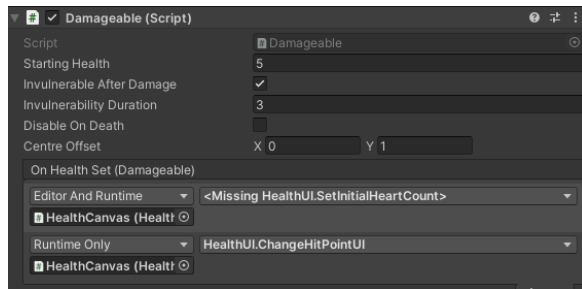
前言摘要：

現今網路遊戲的選擇非常多，基於熱愛遊戲開發與探討，我們為數位內容學程，所以本專題決定以 Unity 來設計遊戲，以增添角色的創造性，並整合這些年所學，並整合這些年所學，來打造出此遊戲，角色能做許多動作、也有許多闖關的互動和破關機制，讓現今壓力大的人們，能在放鬆時刻有所舒壓。

遊戲的內容與特色：

首先設計出地圖與場景，再來是遊戲主角，他能做許多基本動作，甚至能做出跳躍，以及近遠攻擊等來完成關卡，每個關卡會有不同的難度，場景中有會移動的平台，並且有著帶功能性的門，以及可破壞物品或對象在關卡中，有敵人與如何和敵人互動、使用道具攻擊敵人等，也能使用一些開關來控制平台，增添挑戰性，還有運用遊戲套件中的庫存系統，以及能在顯示對話匣並展示自己之設定，和不同層級之間進行傳送等。

成果展示：



主角帶有 **Damageable** 的程式，
可以同樣被其他帶有 **Damageable** 的環境或是敵人造成傷害。



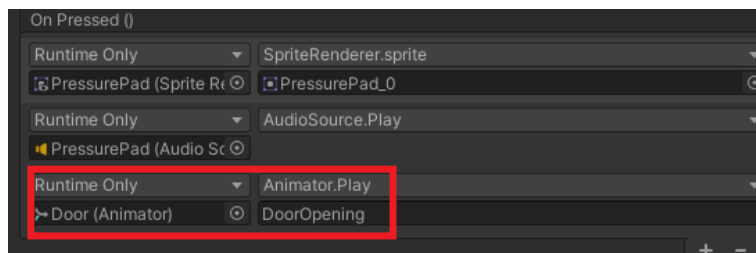
如果不小心 掉入酸水中，會扣除主角一顆心。



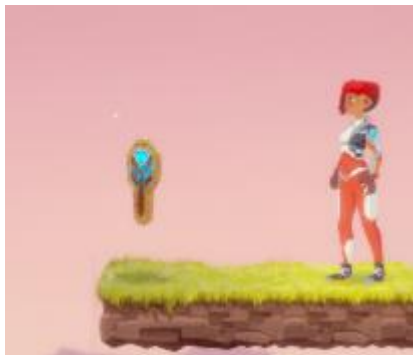
移動平台，紅色虛線表示移動的方向和目的地，拖曳藍色方塊可以改變方向與目的地。



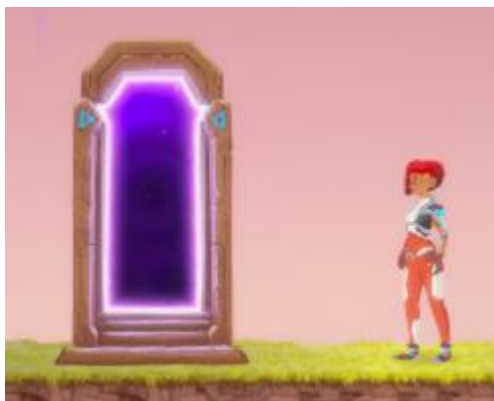
可破壞牆壁，可用近戰攻擊(按鍵 **K**)，打擊多次進行破壞。



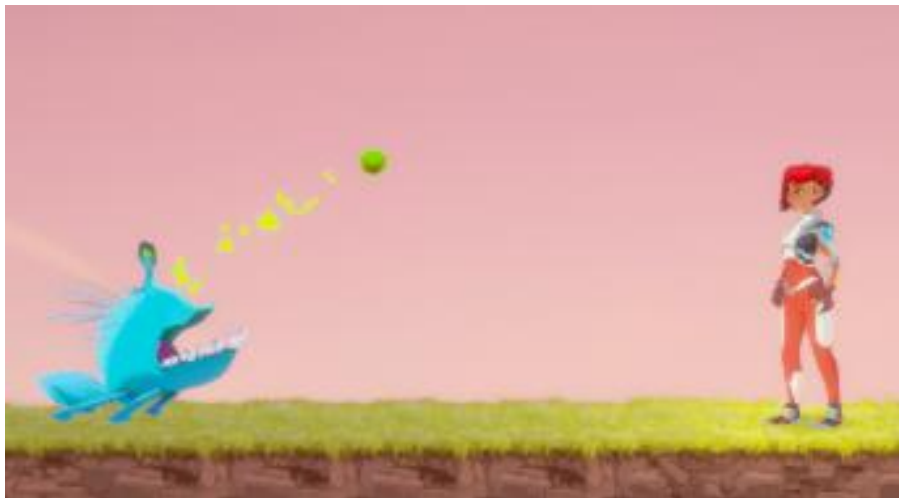
加入觸發地板機關時，門會啟動 **DoorOpening** 動畫，即可讓擋住去路的門自動打開。



庫存系統，地圖上會有些漂浮的鑰匙可以收集，可用來解鎖特定事件。



遊戲中有些地方能使用傳送門，傳到一些無法用正常方式抵達的區域。



遊戲中有 2 種怪物，一種是會移動攻擊你的粉色怪物，另一種是只會站在原地但會向你噴射酸性物質的藍色怪物。還有其他成果需更進一步展示與解說。

結論：

完成了此次專題，舉體呈現出了一個有趣的遊戲，人物能隨玩家操控，場景與機關都有照思考的方向在運行，整體符合原本的設計理念與期許的樣子。然而我們在過程其中遇到了一些問題，例如在人物的設計上以及其動作的呈現無法與關卡或場景做有效的融合，還有場景機關的設定要如何用有邏輯的方式進行編排與佈景思考，最後在反覆討論後做出現在的設計，但期許能在未來增加一些更高難度或是益智類的挑戰，以及人物方面能更豐富多元，甚至能持續的進化等。這次的專題成果是個重大的學習與收穫，未來希望能將此持續精進與設計讓其更能吸引玩家來玩，或許有機會能變成一款真正出版的遊戲，而我們也將會好好利用此次所學，在望後的社會上或是專業上，發展出更進步的成果。