

指導老師： 何承遠 教授

組員： 張莉 (106021372)、宋威德 (106021007)、陳家福 (108021782)

主題：炸彈超人

摘要

在我們還未擁有任何基礎時，我們對於未來的茫然使我們感到害怕，但在我們學習了 Unity 之後發現自己走在時代的尖端，遊戲設計能透過螢幕帶給眾人驚喜、意外、快樂與感動，在這忙碌的生活中人們總是忘了放鬆自己與犒賞自己，所以我們決定要做出一個小品遊戲，能夠在忙碌之餘又能進行的小遊戲，我們也相信我們能帶給別人一個放鬆身心的遊戲。做一份遊戲也能更讓我們學習到很多事情，也能看見別人在遊玩時所得到的笑容，在過程中我們也必須不斷的測試修改做出我們心目中那完美的遊戲，帶給大家一份充滿驚喜的遊戲。

1. 前言

秀才不出門便知天下事，這句耳熟能詳的俗語隨著科技發展的進步，發展得越來越完善。遊戲設計一直是一項具有潛力的新興科技，隨著新興科技的發展日益完善也未生活帶來了相當大的便利與改變，遊戲設計是許多人展現自我想法的地方，好的遊戲可以讓人意猶未盡，在爛的遊戲也能夠使人博君一笑，這就是遊戲內涵的魔力，許多的國家也逐漸重視起電競產業吸引越來越多的年輕人投入與加入，所以我們討論後決定製作一份能夠放鬆身心，且能夠讓大家回味無窮意猶未盡的小遊戲。

我們想製作的遊戲並不是像大家現在主流的那些遊戲樣式，而是一個再簡單不過的小遊戲，小時候大家記憶中的炸彈超人，在那個時代下科技未發展較為完善的時代我們所體驗到的快樂所帶給我們的回憶是那麼的多，只要再搭配現在科技的完善我相信我們能夠帶給大家更棒的遊戲體驗，也希望能夠帶給大家更多不同的玩法，讓大家在忙碌之餘也能想起我們的這款炸彈超人小遊戲以達到讓大家在休閒之際也能放鬆且能達到一定的滿足。

2. 專題內容

我們使用的程式是 Unity 軟體進行設計，也因為 Unity 是目前少數低成本畫質高的遊戲引擎，主要特色有圖形化編輯介面，即時顯示，支援多種格式與光影材質，提供腳本地形編輯器，也包含各種物理引擎、碰撞及音效，且我們會使用這個軟體同時也是因為他是業內最具競爭力的授權條款，易於使用而且兼容所有遊戲平台，所以我們選擇製作 2.5D 的遊戲，並且考量到自身能力並選擇製作簡易版炸彈超人。

我們因為在討論上時間較為緊湊，遲遲無法決定主題所以製作上比較慢，今過大家的討論也比較明確知道遊戲未來發展，在製作遊戲時有時會遇到些 BUG，例如：炸彈放的位置會偏離方塊、炸彈的爆炸範圍有誤差、人物行走時會卡住，在人物的外觀要以甚麼樣式為主，地圖上我們也參考了許多相關類型的地圖設計，但這些問題我們後來都一一解決了。

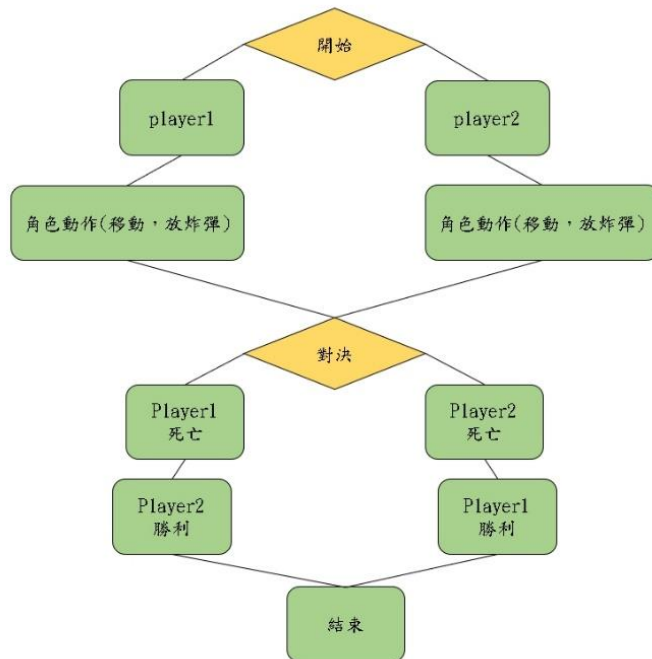
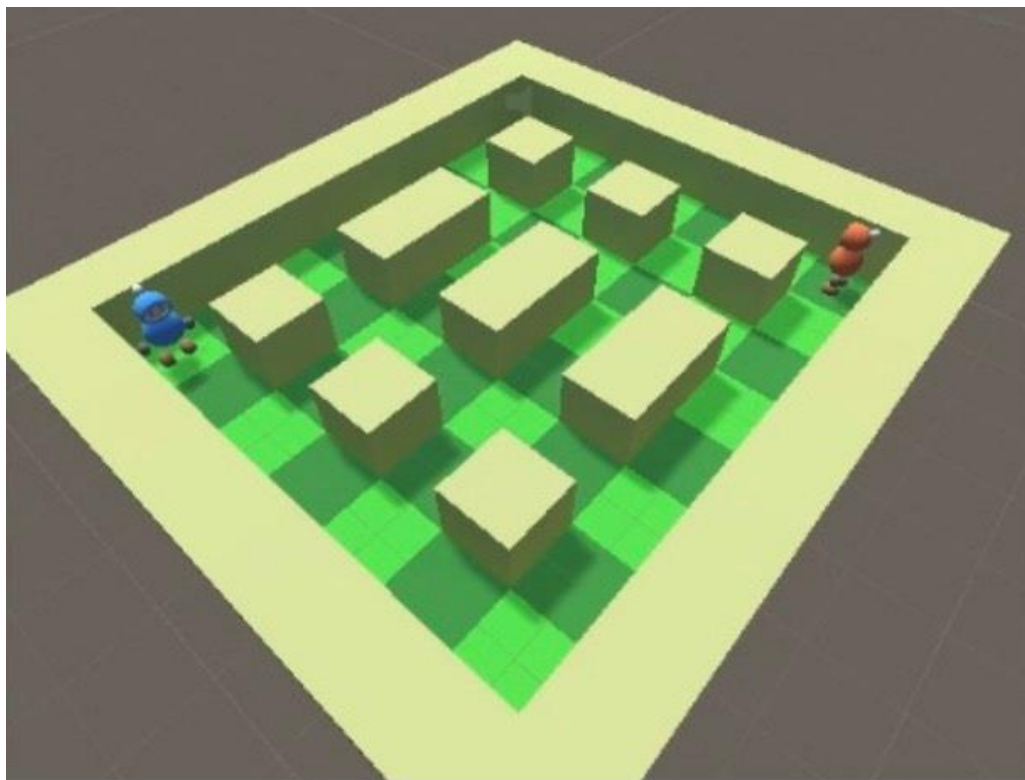
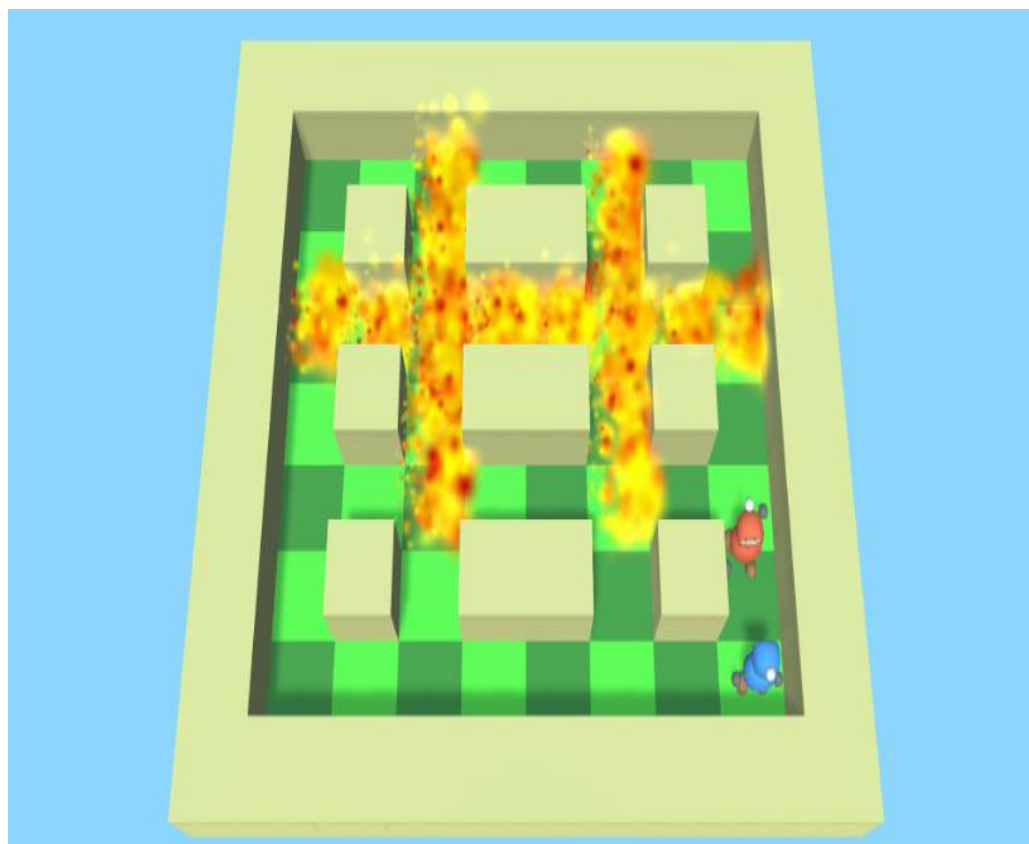
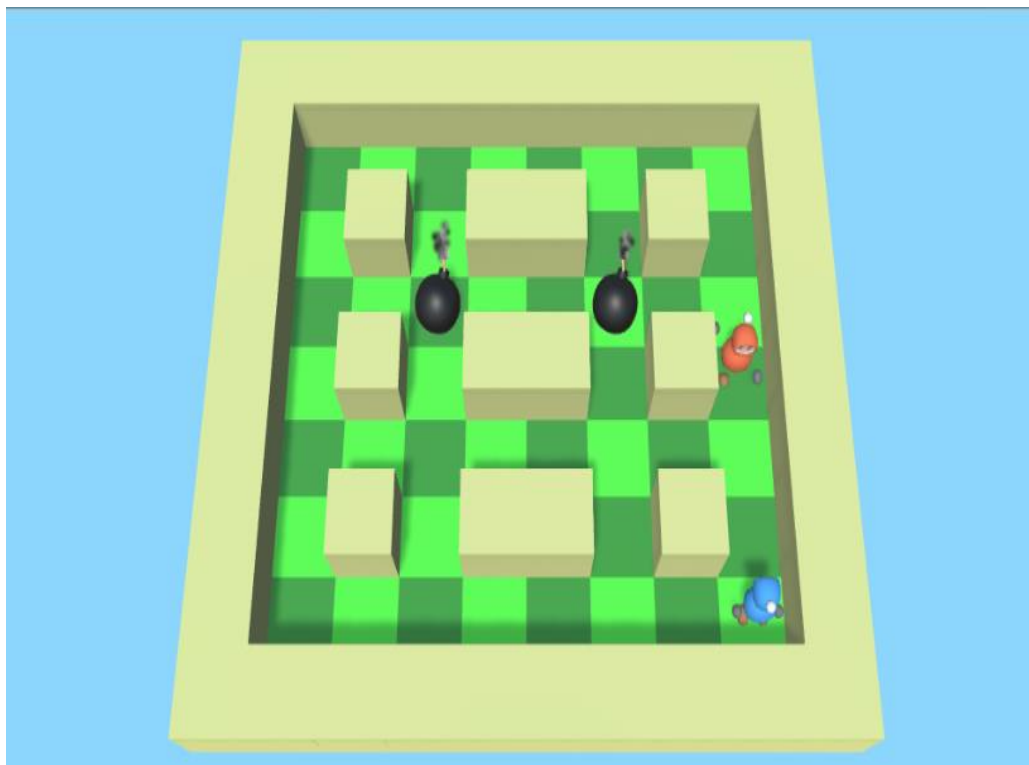
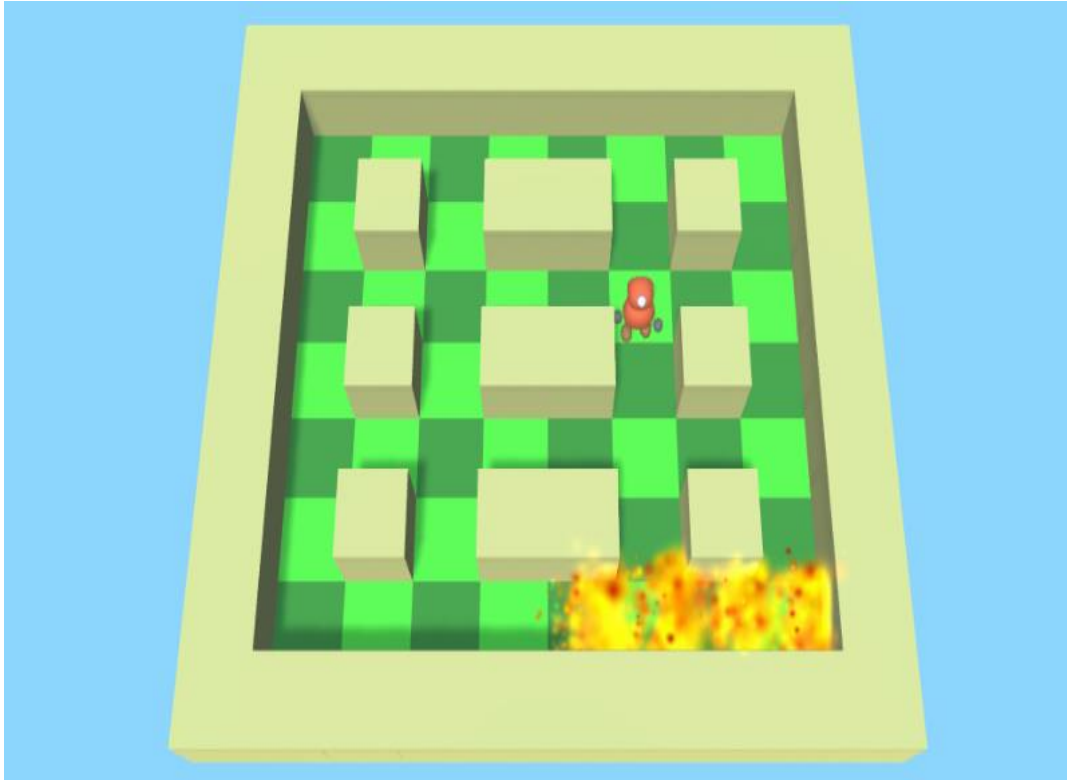


圖 1 遊戲流程圖

3. 成果







4. 結論

一份遊戲的成功不外乎在於人們在試玩後給於製作人的回饋，一份遊戲能夠帶給別人一個彷彿身歷各種不同情境裡，深刻體驗到遊戲所要帶給他的含意，這就是一份遊戲成功的所在。

本研究是希望打造出一個小品休閒遊戲，所以我們使用 Unity 完善的資源去做出這個小品遊戲，但我們在主題的決定速度比較慢，所以做的時間相對的少，完成進度上有些不理想，例如；小道具的使用上與功能都還有許多地方能夠改進、可破壞的牆面、人物造型外觀或是一些裝飾等等，也希望在未來我們可以將這些不足的地方補齊改進，並加入更多我們自己的想法，主體是炸彈超人，但是卻可以做出更多不同的玩法，例如將地圖擴大做出更大範圍、不再侷限於玩家一與玩家二、開發出多人類型炸彈超人吃雞等等的遊戲玩法，加入更多的新東西，吸引更多不同年齡層，做出一份男女老少都會喜歡的遊戲，滿足大眾的需求。