

射擊遊戲

指導老師: 何承遠教授

組員: 程炳徨 (106021368) 、林秀玲 (106021036)

摘要

此畢業專題是一款 3D 射擊類型的娛樂遊戲，製作遊戲所使用的軟體為 Unity；目前在 Unity 的使用上不是相當熟悉，因此將會參照網路上的教程和以及學長姐的製作使用心得，進而學習 unity 來完成目標。

我們打算藉由 unity store 裡面以及網路上提供的免費素材資源，來搭建一個 3D 地圖場景，地圖物件大多由許多風格偏向簡潔的幾何圖塊拼湊而成，運用樓梯、橋梁以及大小不同的方塊來搭建出有高低差的場景，而板塊或橋梁以外的空間則為水域。

玩家將會扮演一隻雞在地圖場景內移動，地圖上會生成敵人(史萊姆兔)與玩家進行互動，玩家必須要一邊進行射擊來攻擊敵人，同時依靠地形躲避敵人追擊，若是被敵人追上玩家所操控的角色，達成觸碰判定即會扣血，當血條數值歸零就算遊戲失敗，玩家可在地圖中尋找補血道具來回復血量，或是尋找其他不同的道具，來提高角色的生存機率；反之，若玩家能在血量歸零前用射擊擊殺敵人，則算遊戲勝利；而在遊戲過程中，角色若不慎超出版塊區域，掉入水中也會判定失敗直接結束遊戲。

目前地圖上的敵人數目為一，當遊戲開始會隨機生成在地圖上，他會自動鎖定玩家在地圖上的位置並且開始進行追擊，敵人會不斷的嘗試觸碰、接近玩家，直到玩家將怪物打敗或敵人將玩家擊倒，才會結束遊戲。

遊戲程式碼使用 C# 語言所編寫，主要為人物的動作與各個設定，如玩家所扮演的雞可以噴射出雞蛋，來對敵人史萊姆兔造成傷害，而敵人史萊姆兔則是會自動鎖定追擊玩家，還有雞與史萊姆兔血量設定，用於判定遊戲成功失敗。

• 前言

我們製作這專題的動機是想要製作一個可以打發時間的遊戲，因為現今的社會越來越多的人都會選擇玩遊戲來當休息時的休閒活動，且現在推出了許多五花八門且新奇

的小遊戲，來提供大家日常娛樂，像是卡牌類型遊戲、音樂遊戲、益智遊戲、養成遊戲和射擊遊戲等等，而後我們在眾多不同類型的遊戲當中選擇了射擊遊戲來進行製作。

我們會選擇射擊遊戲主要是因為他可以帶給人們緊張刺激的感覺，而現今的社會有不少人喜歡去追求刺激感。

- **專題內容**

遊戲初製有兩個角色，一為玩家所扮演的雞，另一個為敵人史萊姆兔，角色雞可以發射出造型為蛋的子彈來對敵人史萊姆兔造成攻擊，而在雞蛋攻擊到敵人史萊姆兔時，敵人史萊姆兔將會扣血，血條歸零後敵人史萊姆兔將會死亡，遊戲將會判定為勝利。

若是敵人史萊姆兔碰觸到角色雞，角色機將會扣血，若是血條歸零，則遊戲將會判斷為失敗。

專題構想的流程是先決定好主題為遊戲後，再去選取想要做的遊戲類型，我們選擇的遊戲類型為射擊遊戲，決定好主題為射擊遊戲後，我們又在生存與積分制兩種類型中，選定為生存類型的射擊遊戲。

決定好主軸後，我們便開始構思裡面的細節角色的選擇和主要遊玩方式，如何算勝利，如何算是失敗。

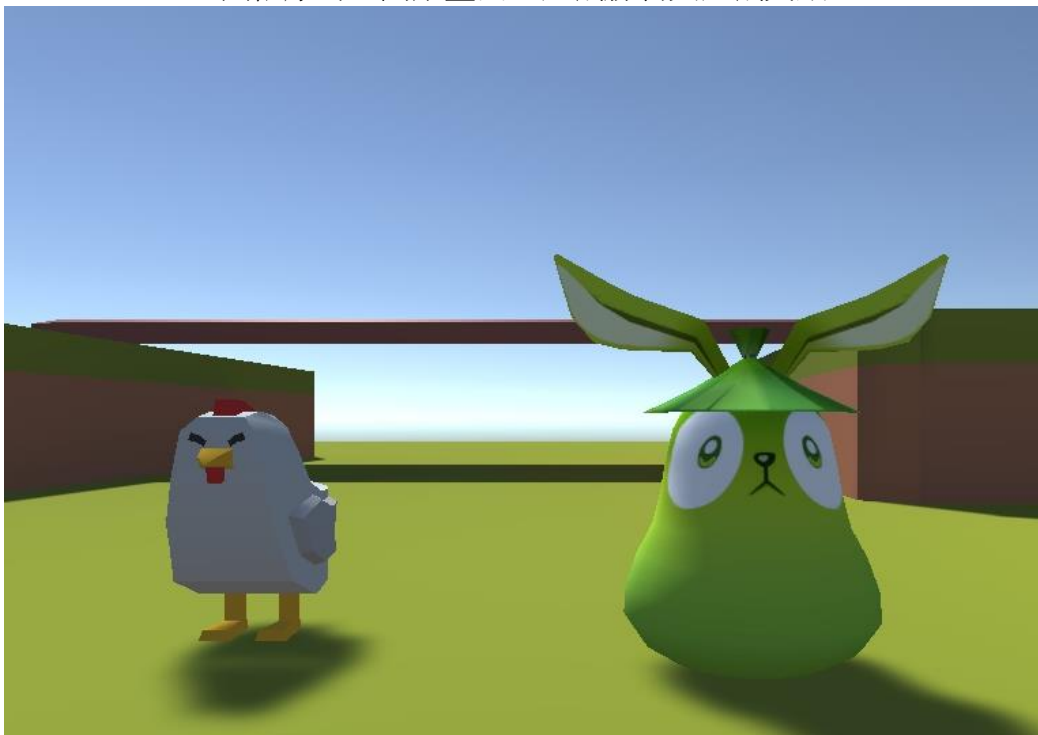
組員	工作分配
程炳徨	程式、地圖場景設置
林秀玲	美工、書面、海報

- **成果**

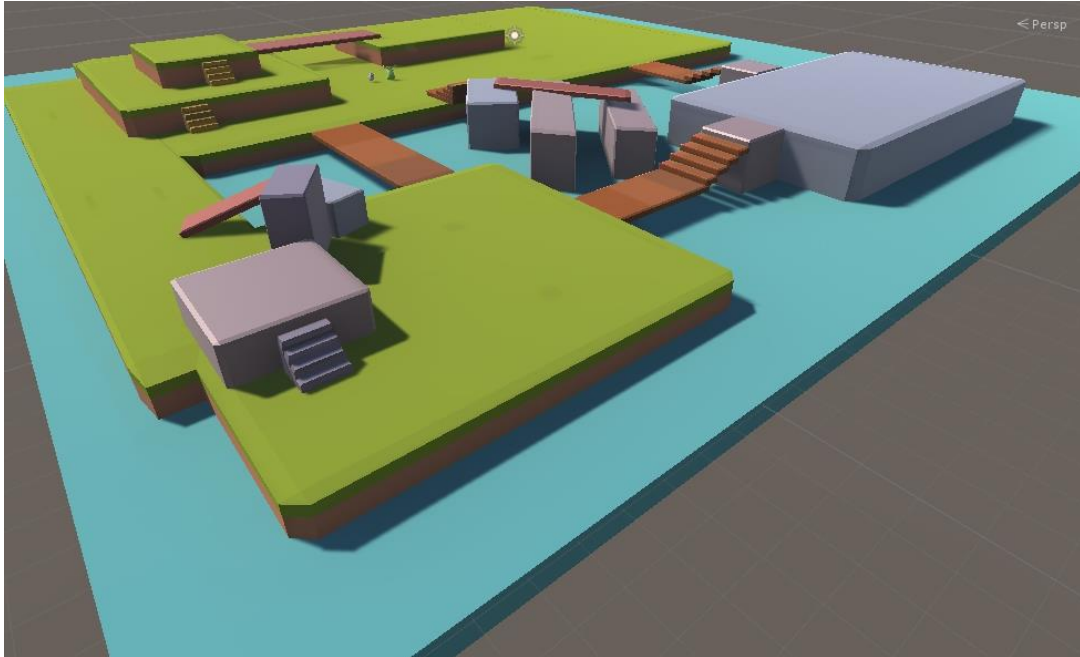
目前完成了地圖的搭建，與人物配置，然後還有圖片製作。



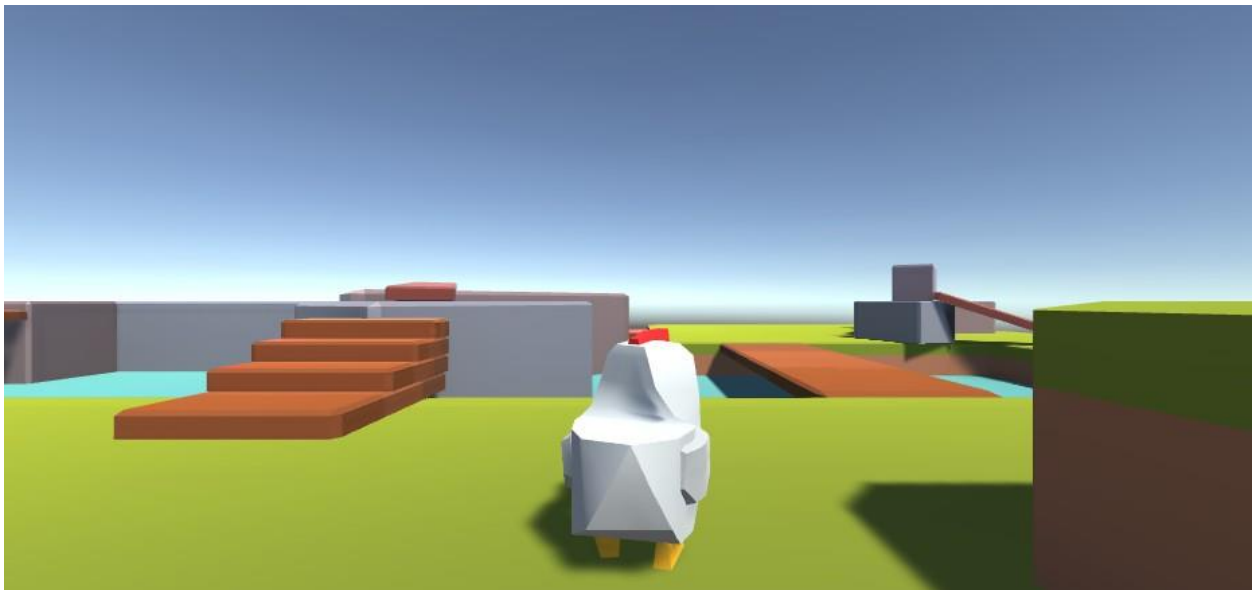
上圖依序為，開始畫面、遊戲勝利與遊戲失敗。



上圖為角色雞(左)與怪物史萊姆兔(右)。



上圖為遊戲地圖場景設計。



上圖為遊玩畫面。

- **結論**

目前遊戲初階製程為玩家將會扮演一隻雞可以在地圖內自由活動，而在遊戲過程中，角色若不慎超出板塊區域，掉入水中也會判定失敗直接結束遊戲。且玩家在地圖內將會被在遊戲開始時任意地方生成的敵人史萊姆兔追擊，且敵人數量為一，若是被怪物追上攻擊到將會扣血，血條如果歸零則將會被判定為死亡。而玩家所操控的雞可以噴

射雞蛋來攻擊敵人。而遊戲勝利條件為將敵人的血條打至歸零，地圖上也會隨機出現回血道具，可以依靠回血道具或地形提高角色的生存機率。

專題內的許多模型都是尋找 Unity 內的免費模組來加工製作，希望未來模型可以由我們自己來搭建、學習更多 Unity 的不同功能，讓遊戲的內容更加豐富，像是讓玩家有更多不同的角色可以操作，每個角色都有自己的特色能力；發射的子彈也會有不同的造型，射擊彈道也可以根據子彈有所不同；新增更多不同的地圖關卡像是岩漿或是空島，亦或是增加地圖內的障礙物，像是減速蜘蛛網或是開關門、讓地圖內有短暫的安全區；更多不同的怪物種類或是讓怪物有更多不一樣的行為模式，會迂迴或是埋伏玩家，或是讓怪物可以進行獨特的攻擊或是短時間內可以加速暴走或回復一定的血量；道具也可以有更多，像是可以增加雞的命的金雞蛋，讓玩家不會因為血條歸零就死亡的救命羽毛、加跑速讓玩家與敵人拉開距離的噴射器、無敵狀態讓敵人碰到玩家時，玩家不會扣血的無敵星星或是讓雞的攻擊有更多不一樣的變化，讓玩家有更多保命手段，例如雞蛋可以散射阿、瞄準之類等等。

除了遊戲體驗上的進步外，我們也可以將開場畫面和結束畫面的圖片製成動畫，增加更多功能，像是分數排名或是系統設定，或是增加遊戲模式，時間生存模式、無限道具模式等等，我們可以接觸更多不同的軟體，讓我們的遊戲更加精緻。且希望我們的遊戲可以跨平台，不管是電腦或是手機皆可遊玩。