

# 109 靜宜大學畢業專題

## 成果報告書

### Plague

專題編號：A05

學校名稱：靜宜大學

指導老師：吳賦哲 教授

組長：資工四 A 楊剴鈞

組員：資工四 A 張珈維

中華民國 109 年 11 月 07 日

# 目錄

壹、前言	02
• 摘要	02
• 研究背景與目的	02
貳、系統設計	03
• 遊戲介紹	03
• 系統架構	03
• 操作方式	04
• 遊戲關卡簡述	06
參、專題進程	07
肆、開發平台與工具	08
伍、結語	09

# 前言

## 摘要

我們透過中世紀的歷史背景以及與 NPC 的對話，帶玩家進入遊戲劇情，再讓玩家透過簡易的遊戲操作，挑戰我們所設計的遊戲關卡，並且在闖關過程中，放入些許的小彩蛋，讓玩家有更多的新鮮感，並能夠更融入遊戲。

## 研究背景與目的

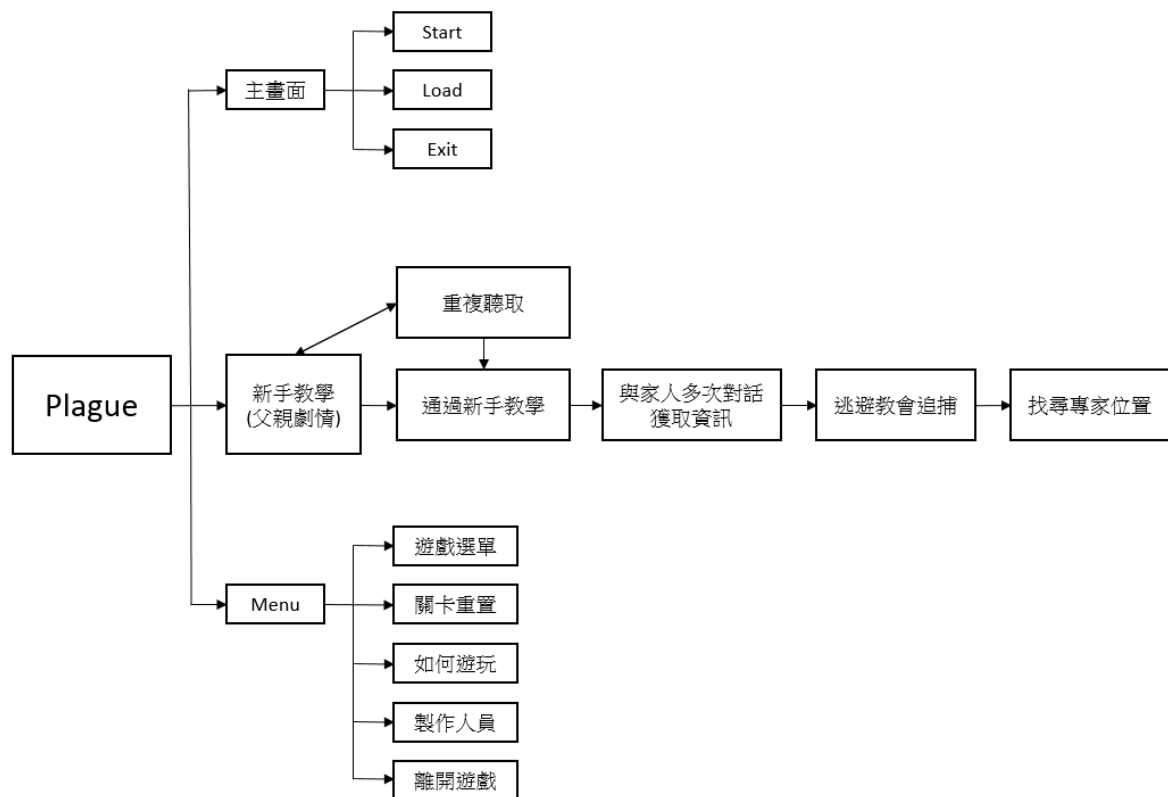
2D 卷軸式的遊戲自從 3D 遊戲出現之後，就持續的走下坡，許多人認為 3D 遊戲肯定比 2D 遊戲更加有趣，其實不然。雖說 3D 遊戲大作確實非常精美，但性能需求相對的高很多，且 2D 遊戲也有許多作畫精美，並且遊戲性豐富的遊戲，而且有部分玩家，玩 3D 遊戲時會有 3D 暈的現象，使玩家很容易疲憊、噁心，跟暈車的症狀有些許相似，所以我們希望可以做出更多精緻的 2D 遊戲，讓他們也可以體會到遊戲的樂趣，不希望這些玩家的人生少了一分樂趣，讓大家都知道，不管是 2D 還是 3D 都有能夠成為讓人為之一亮的好遊戲。

# 系統設計

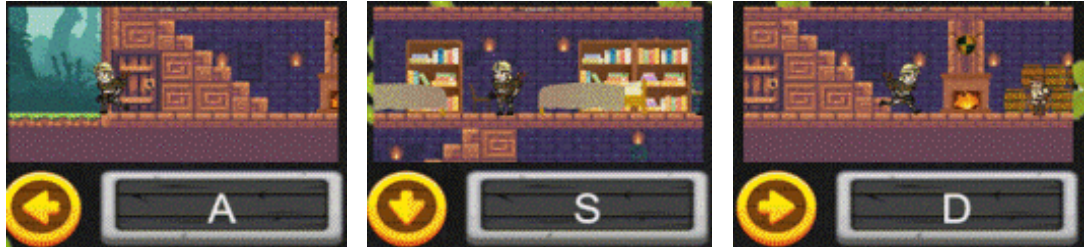
## 遊戲介紹

遊戲的背景設定在中世紀一瘟疫發生的期間，女主角為了得到瘟疫(黑死病)的情報，突破教會的阻擋，尋找當時把握最多訊息的專家。

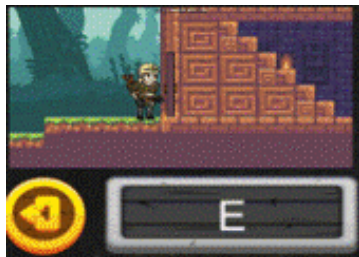
## 系統架構



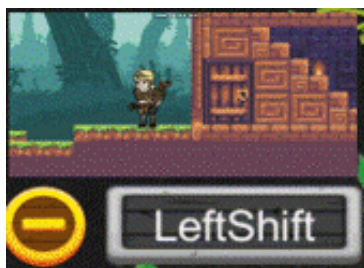
## 操作方式



移動透過按鍵 **A** **S** **D** 以及 Space 來操作



按鍵 **E** 可以與遊戲物件互動



**Left Shift** 可以收起與拿起武器



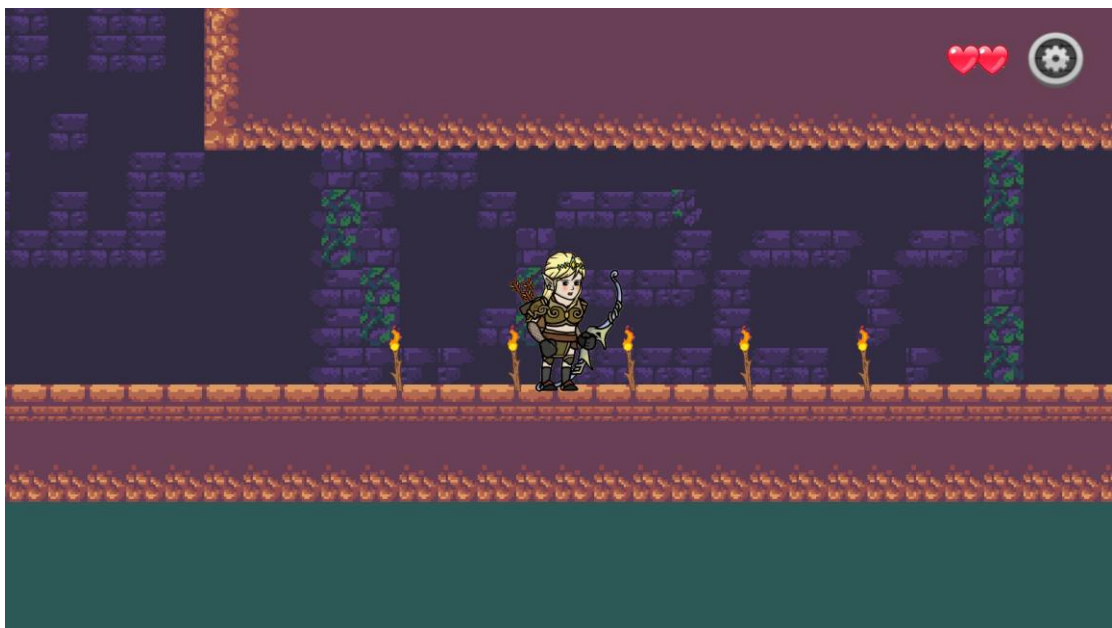
按鍵 **C** 可以與 NPC 互動



Mouse Left Click  可以使用弓箭發出攻擊

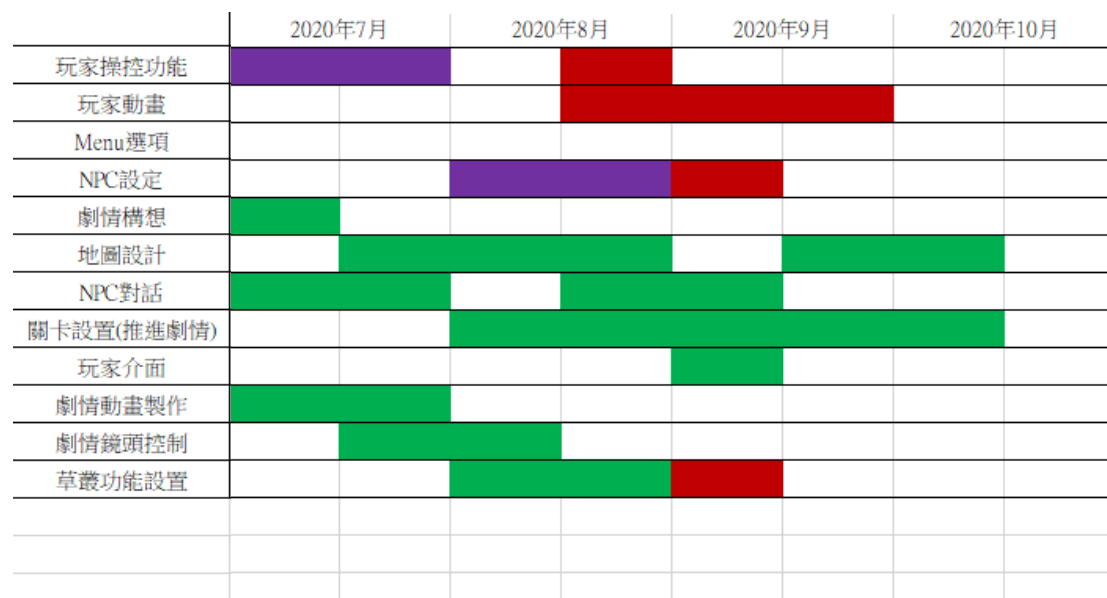
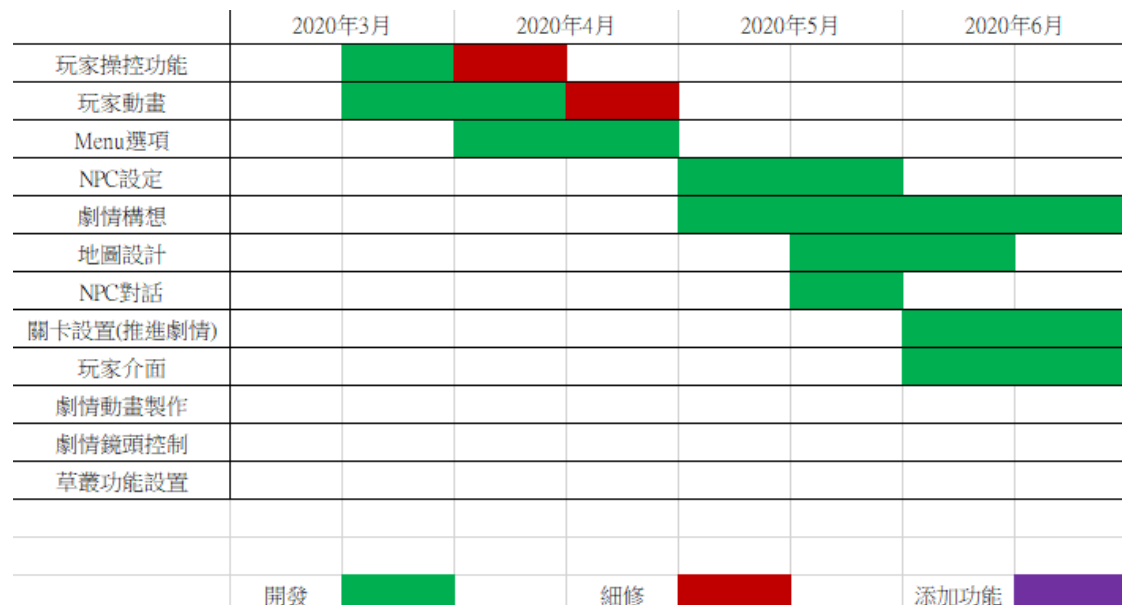
## 遊戲關卡簡述

我們透過在路上設置會攻擊的 NPC，並搭配複雜的地形，讓玩家思考如何運用有限的操作方式，以及地圖上的物件，去成功通過關卡。



# 專題進程

## 甘特圖





# 開發平台與工具

## 開發平台

我們使用 Unity 作為開發此遊戲的主平台，可以做場景布置以及簡易的動畫社置，並用 C# 來撰寫程式，設置遊戲功能，兩樣工具互相搭配，能夠大幅度增加遊戲的豐富度，更加靈活。



## 軟體工具

透過 PhotoShop 等繪圖軟體製作簡易圖樣、修改素材，使遊戲畫面更加多元。



## 結語

我們在製作專題前是一張白紙，並沒有製作遊戲的相關知識，有點錯估了製作難度，製作 RPG 遊戲比我們想像中的困難許多，不僅僅有功能上的製作開發，還有地圖場景、人物以及音效等等，都是遊戲裡很重要的元素，這不只是對程式能力的要求，更多的是美術方面的結合。