



遊戲程式設計報告

任課老師：鄭美龍

隊伍名稱：Master Debut

遊戲名稱：MLTTM
(Most Likely To The Master)

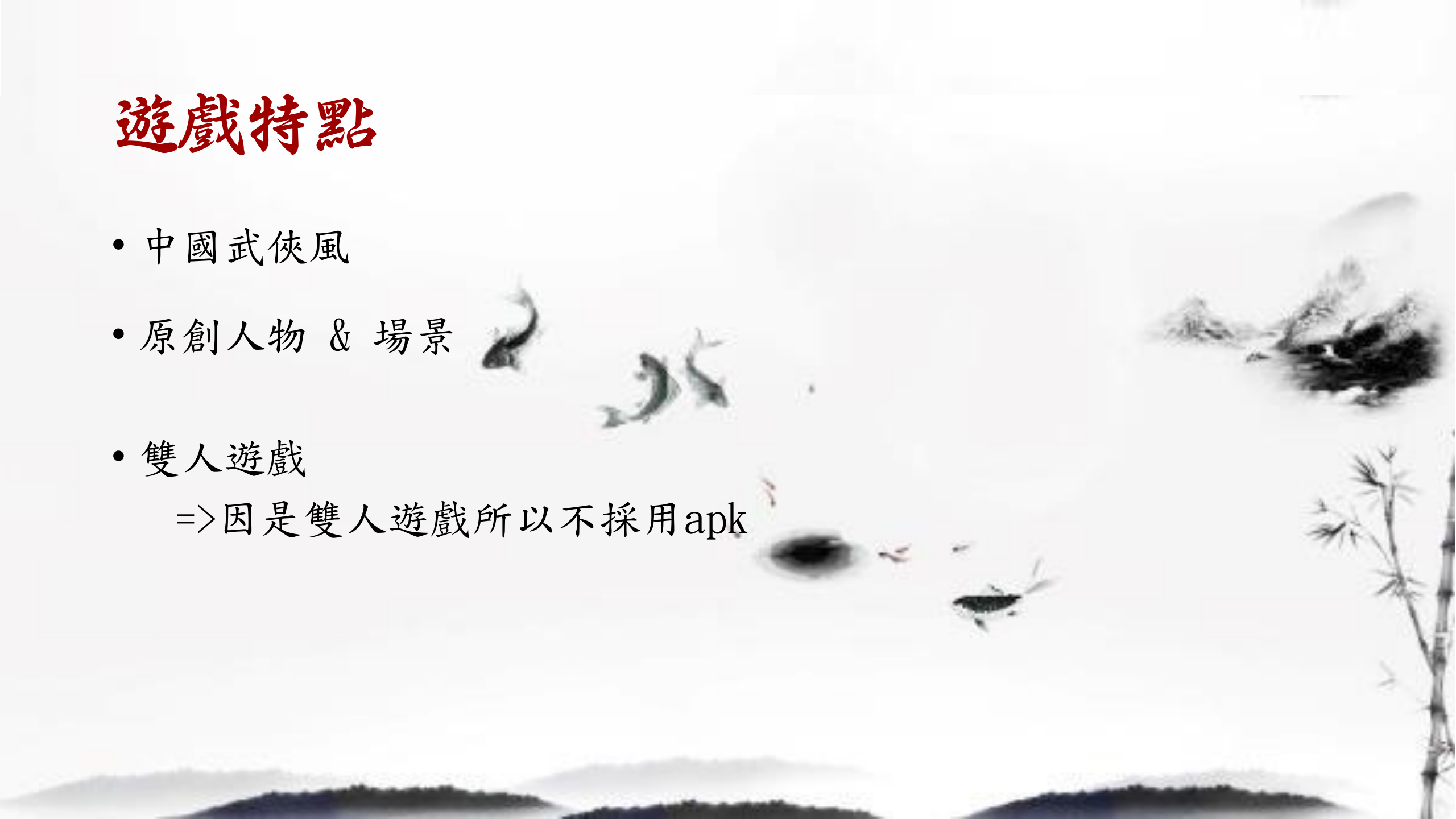
組員：01_黃懷萱、11_蘇瑋婷、17_黃筱涵、25_陳珮瑄



遊戲特點

- 中國武俠風
- 原創人物 & 場景
- 雙人遊戲

=> 因是雙人遊戲所以不採用apk



心得與想法 & 貴人

- 懷萱：

貴人：我的組員們，有他們在我才能成功完成我的遊戲專題，雖然看上去有些簡陋但這都是我和我的組員們一同完成的專案，並且都是出自於我們手中。

心得：我了解到許多人一起同心協力所達成的效果其實很可觀的，比起只有自己扛自己承受，有夥伴一起前進所達成的效果更好，而且負擔也比較輕，並且我的夥伴都是很可靠的人，交付給他們我很放心。

- 瑋婷：

貴人：組員們。

心得：這次的作品是與組員們共同創作的，大家分工合作，把每個部分做好，在把檔案傳送做修改的時候，也能在每個人的部分中學到是如何製成的。成員們都非常可靠，儘管作品看似有些簡陋，但都是大家的心血。

- 筱涵：

貴人：組員 and 我自己 and google。

心得：第一次做遊戲遇到很多挫折，沒辦法一開始就把想要的東西寫出來，但是經過多次努力之後，寫出來的成就感很高。

- 珮瑄：

貴人：我的組員，如果只靠我一個人根本不可能完成這份遊戲專題，非常榮幸能成為他們的隊友！

心得：覺得大家都很可靠！在製作專題的過程中縱使有不同意見的地方，也不曾出現過爭吵，這點我覺得真的超讚。在這次專題帶我進入了音源剪輯的大門！也了解到百萬修音/剪輯師的痛苦！為了能讓遊戲 BGM 的循環聽起來能夠順一點，我甚至在某些音樂段落把它們的音符進行拆開重組。

貢獻

- 懷萱：程式碼編程
- 瑋婷：人物設計、特效
- 筱涵：UI(使用者介面)設計
- 珮瑄：找素材、音訊剪輯、製作簡報



參考資料 & 引用資源

- 參考資料：

DASH：https://www.youtube.com/watch?v=_daYUIDZqY

動畫處理：<https://www.youtube.com/watch?v=aLOYDtJnJI0&t=8s> @

移動偵測地面：<https://forum.gamer.com.tw/Co.php?bsn=60602&sn=3560>

角色動畫：<https://www.youtube.com/watch?v=aLOYDtJnJI0&t=8s>

Attack：<https://www.youtube.com/watch?v=sPiVz1k-fEs>

暫停選單：<https://clay-atlas.com/blog/2021/07/12/unity-cn-pause-function/>

暫停按鈕：<https://ithelp.ithome.com.tw/articles/10187066>

遊戲暫停：<https://kcnoteonly.wordpress.com/2018/02/15/unity-%E9%81%8A%E6%88%B2%E6%9A%AB%E5%81%9Cpause/>

切換場景：<https://clay-atlas.com/blog/2021/07/13/unity-cn-switch-change-scene/>

player2的攻擊：https://www.youtube.com/watch?v=8N3jdZ_ngnU

- 引用資源：

背景音樂：<https://www.youtube.com/watch?v=RltBAC2C-uA>

刀劍互砍：<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/blades-bludgeoning-free-sample-pack-179306#content>

砍到人的聲音：<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/blades-bludgeoning-free-sample-pack-179306>

Game Over：<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/blades-bludgeoning-free-sample-pack-179306>

特效：<https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/effect-textures-and-prefabs-109031>

幸



END

