

2D 遊戲設計

指導老師：黃樂臣老師
姓名：吳宜瑾

大綱

Contents

01 概念構想簡述

02 使用到的功能

03 操作方式

04 實際畫面與玩法說明

05 未來規劃

概念構想與簡述



預計使用到的功能

01 大小.位置.圖層

- ✓ Position : 飛船起始位置
- ✓ Scale : 物件比例大小
- ✓ Order in Layer : 角色與背景圖層

02 鍵盤控制

- ✓ 左右鍵 : 飛船移動
- ✓ 空白鍵 : 產生預置物件(子彈)

03 動 畫

- ✓ Animation : 動畫錄製面板
 - ① 隕石、火球旋轉動畫
- ✓ Animator : 動畫控制器
 - ① 火球、鑽石遭子彈射擊後變換角色(顏色)

04 UI 介面

- ✓ Text : 剩餘血量、分數
- ✓ Image : 血條

預計使用到的功能

05 場景切換

- ✓ Scenes：起始頁面與遊戲頁面

06 預置物件. 材質.碰撞偵測

- ✓ Prefab：預置物件
 - ① 金幣、鑽石、補血道具
 - ② 火球、隕石
 - ③ 子彈
 - ✓ Rigidbody：剛體(材質)
 - ① 所有Prefab
- 碰撞偵測
- ✓ box collider
 - ① 補血道具
 - ② 火球、隕石、鑽石
 - ✓ Circle collider：金幣
 - ✓ capsule collider：子彈

07 音 效

- ✓ Audio Source
 - ① 兩個場景各自的背景音樂
 - ② 火球、隕石、鑽石被子彈射擊後音效
 - ③ 飛船碰到補血、金幣、鑽石後音效

操作方式



滑鼠左鍵：開始遊戲



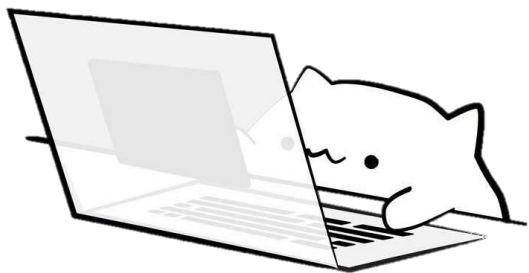
方向鍵(左右鍵)：移動



空白鍵：發射子彈



未來規劃



1. 增加子彈或時間限制
2. 增加技能(一次多發或磁鐵之類的)
3. 紀錄分數(排行榜)

目前檔案：<https://github.com/Jin-1029-Sec/Unity-ShooterGame-test>