# 摘要

一款用 Unity 製作，在 Android 上運行的遊戲。操作方式如經典的彈珠台，並加入 RPG 元素，變得有技能以及角色數值的遊戲。玩家藉由控制彈珠台的兩個彈射器控制角色(彈珠)的移動，在地圖上觸發各種事件，藉以召喚出怪物或者隱藏任務。玩家可以使用技能以及道具。主要目標是升級、成長角色、蒐集素材、獲得裝備、道具得以破關。

**關鍵字: Android、Unity、C#、手機遊戲、彈珠台、RPG**

# 目錄

[摘要 1](#_Toc437891932)

[目錄 2](#_Toc437891933)

[第一章、緣由與目的 3](#_Toc437891934)

[1.1 緣由 3](#_Toc437891935)

[1.2 目的 3](#_Toc437891936)

[第二章、遊戲設計 4](#_Toc437891937)

[2.1 RPG與彈珠台 4](#_Toc437891938)

[2.2 主畫面 5](#_Toc437891939)

[2.2.1 裝備與道具 5](#_Toc437891940)

[2.2.2 裝備合成 5](#_Toc437891941)

[2.2.3 商店 5](#_Toc437891942)

[2.3 彈珠台 6](#_Toc437891943)

[2.3.1 畫面設計 6](#_Toc437891944)

[2.3.2 關卡設計 6](#_Toc437891945)

[2.3.3 關卡元素 6](#_Toc437891946)

[第三章、程式設計與實作 7](#_Toc437891947)

[3.1 使用工具與技術 7](#_Toc437891948)

[3.1.1 Unity + Visual Studio 7](#_Toc437891949)

[3.1.2 PlayerPrefs、JSON 7](#_Toc437891950)

[3.1.3 Component 7](#_Toc437891951)

[3.1.4 AudioSource、Hashtable 7](#_Toc437891952)

[3.1.5 UI、UI Event 7](#_Toc437891953)

[3.2 遊戲流程 8](#_Toc437891954)

[3.3 遊戲程式架構 9](#_Toc437891955)

[3.4 其他工具 10](#_Toc437891956)

[3.4.1 Git 10](#_Toc437891957)

[3.4.2 Paint.net 10](#_Toc437891958)

[第四章、遊戲說明 11](#_Toc437891959)

[4.1 遊戲需求 11](#_Toc437891960)

[4.2 遊戲操作 12](#_Toc437891961)

[4.3 遊戲畫面 13](#_Toc437891962)

[第五章、結論 14](#_Toc437891963)

[參考資料 15](#_Toc437891964)

# 緣由與目的

## 1.1 緣由

回想起以前雙手在鍵盤上看似簡單卻充滿著細膩操作的玩著電腦裡的彈珠台，以及控制自己的角色在虛擬的世界裡闖蕩的 RPG 遊戲；我們想到了讓這兩者結合，也就是 RPG 彈珠台的遊戲概念。

## 1.2 目的

我們所構想的遊戲是在彈珠台的操作模式下加入 RPG 的元素，玩家要在地圖上嘗試各種碰撞組合藉以觸發地圖上的事件。在遊戲中不只有彈珠掉落會使角色死亡，在地圖上與怪物的碰撞也會像戰鬥一般的受到傷害而減少血量；這點就是希望玩家提升等級、收集裝備來讓角色變得更加強大。

# 遊戲設計

## 2.1 RPG與彈珠台

()

## 2.2 主畫面

### 2.2.1 裝備與道具

()

### 2.2.2 裝備合成

()

### 2.2.3 商店

()

## 2.3 彈珠台

### 2.3.1 畫面設計

()

### 2.3.2 關卡設計

()

### 2.3.3 關卡元素

()

# 程式設計與實作

## 3.1 使用工具與技術

### 3.1.1 Unity + Visual Studio

()

### 3.1.2 PlayerPrefs、JSON

()

### 3.1.3 Component

()

### 3.1.4 AudioSource、Hashtable

()

### 3.1.5 UI、UI Event

()

## 3.2 遊戲流程

()

## 3.3 遊戲程式架構

()

## 3.4 其他工具

### 3.4.1 Git

()

### 3.4.2 Paint.net

()

# 遊戲說明

## 4.1 遊戲需求

()

## 4.2 遊戲操作

()

## 4.3 遊戲畫面

()

# 結論

(問題與解決方法、致謝與未來展望)

# 參考資料

()