

## ■ Little Witch

### ◆ 簡介

這個專案是 2D 橫向卷軸遊戲，玩家可以操縱小魔女來移動和攻擊，目標是達終點並獲取魔法之槌，途中會有許多史萊姆會以跳躍、射擊的方式攻擊玩家，玩家在拾取 MP 能量後，可以使用火焰風火輪攻擊或是產生防彈力場來保護自己。

### ◆ 技術

1. 怪物 AI：在一定視野內史萊姆會追蹤主角並攻擊。
2. 主角操縱：在按下不同按鍵時讓主角位移並播放對應動畫。
3. Unity Effector：套用 Platform、Area、Point Effector 來達成跳台、升降風、防彈等效果。

### ◆ 學習

相較於 3D 的坦克大戰，2D 遊戲的程式相對簡單，因此我繪製主角以外的美術，包括背景、場景、史萊姆、道具和魔法，也設計小魔女和史萊姆的攻擊方式，加上 shader 特效後，做出風格不錯的小品遊戲。

