

書面報告

B07901062

電機三 陳泊均

一、 動機

上次的作業使用了 Unity 來製作，而這次想要使用 Unity 更進階的功能，因此選擇製作一個更複雜的遊戲來做為練習。

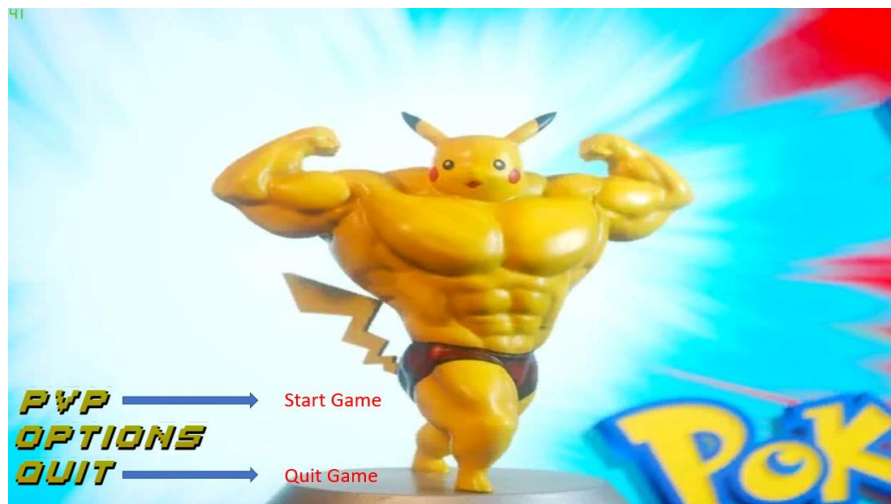
皮卡丘打排球是很多人玩過的遊戲，規則和操作很簡單，而且也較易實作，再加上之前高中時玩了很久，因此選擇以 Unity 重製皮卡丘打排球作為作業。

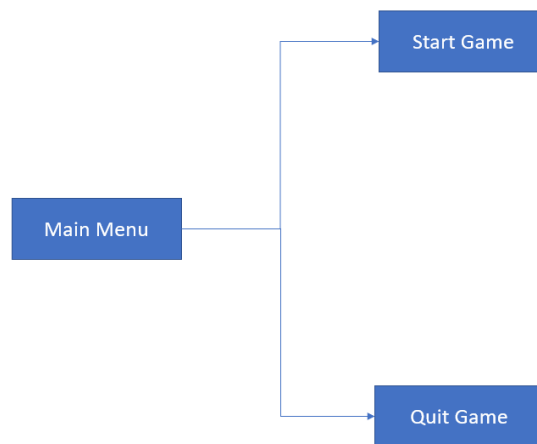
二、 構想解說

這個遊戲是一個雙人遊戲，兩個玩家分別使用 WASD+G 以及上下左右+Enter 操作。Enter/G 是技能按鈕，在地上時配上對應的方向鍵會撲過去接球，而在空中時配上對應的方向鍵會使出殺球。

三、 結構

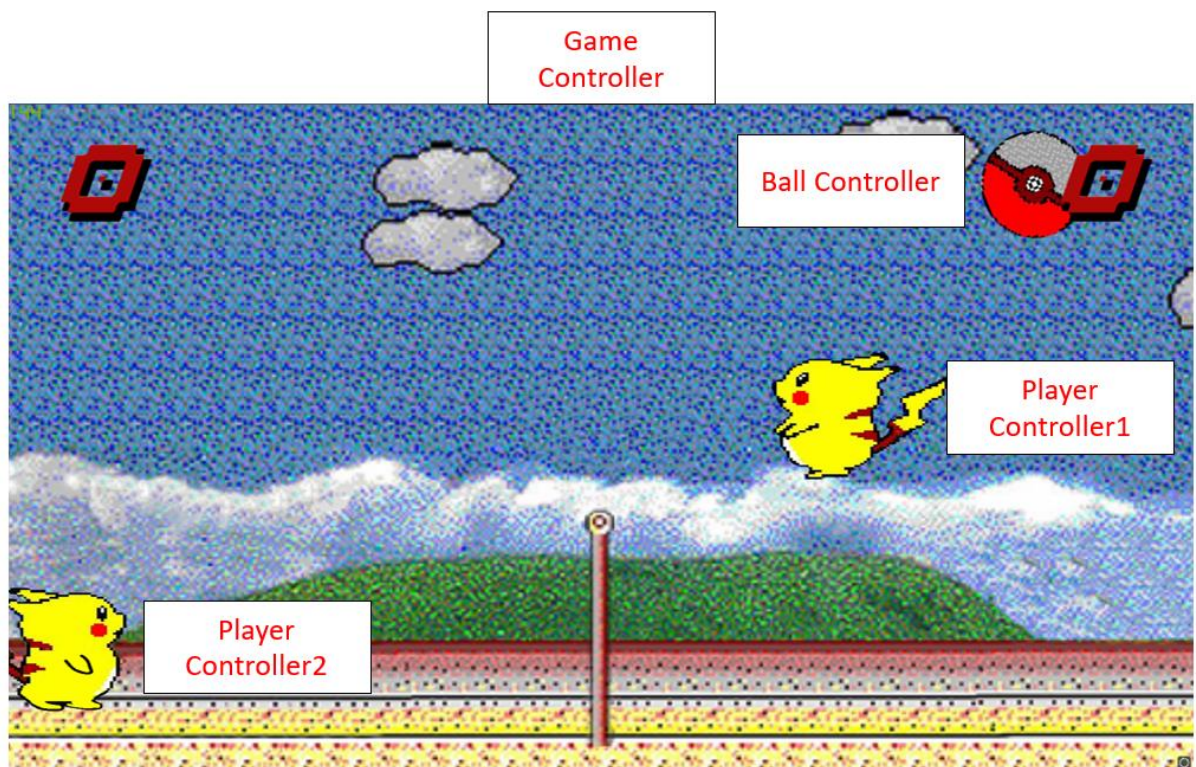
(一)、 主畫面

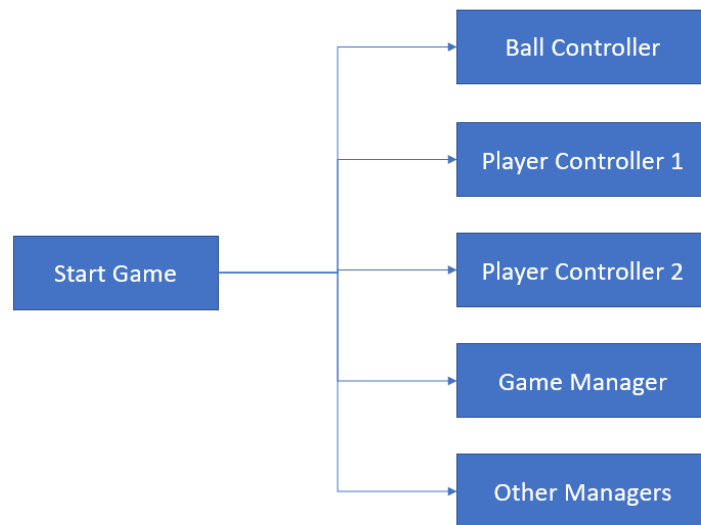




遊戲一開始會進到主畫面。選擇 PVP 就會開始遊戲，而選擇 Quit 就會退出遊戲。

(二)、 遊戲畫面





進入遊戲後主要會有五個 script 來推動遊戲進行。

1. Ball Controller 控制球的物理運算
2. Player Controller1&2 控制兩個玩家的操控
3. Game Manager 控制遊戲的運行，像是判斷球落地和分數等等
4. 還有其他控制效果的一些 Manager 相關的 script，負責控制 UI/UX、音效等等

四、 執行結果

由於遊戲是動態的，因此在此放一段遊戲影片的 youtube 連結作為展示。

Link : <https://youtu.be/L3lA4j7nw2A>

五、 參考資料

美術來源: <https://github.com/rickchung/A-Small-Bluetooth-Android-Game>