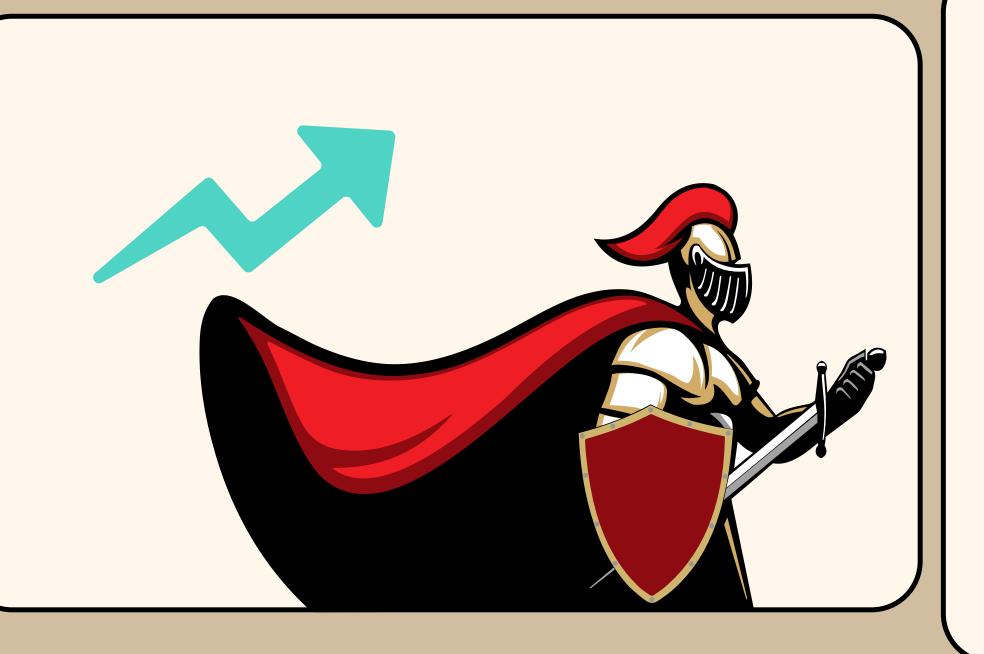


## 遊戲摘要



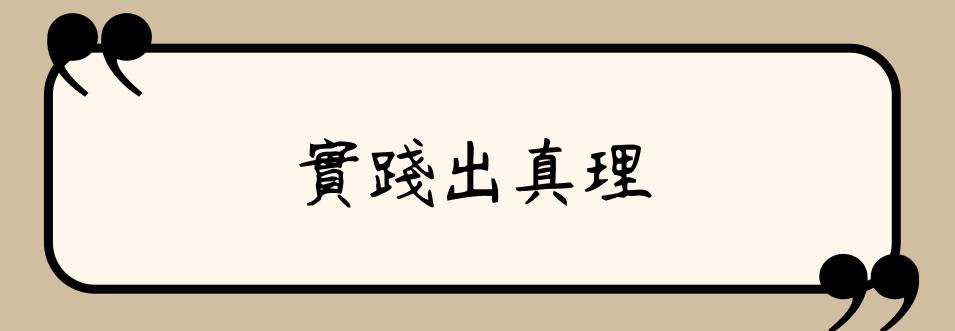
這是關於箱庭類的3D Roguelikeg 戰鬥遊戲。

玩家需要在遊戲中扮演成大各種科 系的學生,活用不同的技能,打敗 一關又一關的怪物,並且收集物資 來提升自己的能力。

## 背景與目的

為Unity組,我們期許自己能夠完成一個完整的專案,並在小組的會議中決定了要往3D遊戲的方向發展。

我們不斷的討論、更新技術,一步步地構築出了屬於我們的遊戲。





## 重要的部門

在進行這次專案之前,我們先 進行了一次有關於自己想要去 接的部門的調查。

最後依照性質大約可以分成右 邊六項,每個人在各自的領域 完成任務後,在將結果統合。 構築出我們的成果。







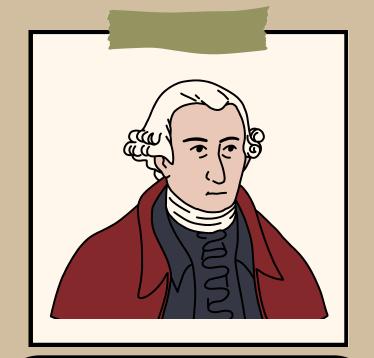
程式



特效



UI設計



文書



專案管理

## Timeline

#### 根據時間軸來介紹我們專案的實際流程



在此階段,我們決定了遊戲要設計成類似槍火重生的rouglike 箱庭戰鬥遊戲



在此階段,我們根據分工完成自己項目的課題,並且每隔一個禮拜便開一次會議討論是否有問題需要立刻解決的。內容包括遊戲建模、程式碼設計、特效製作



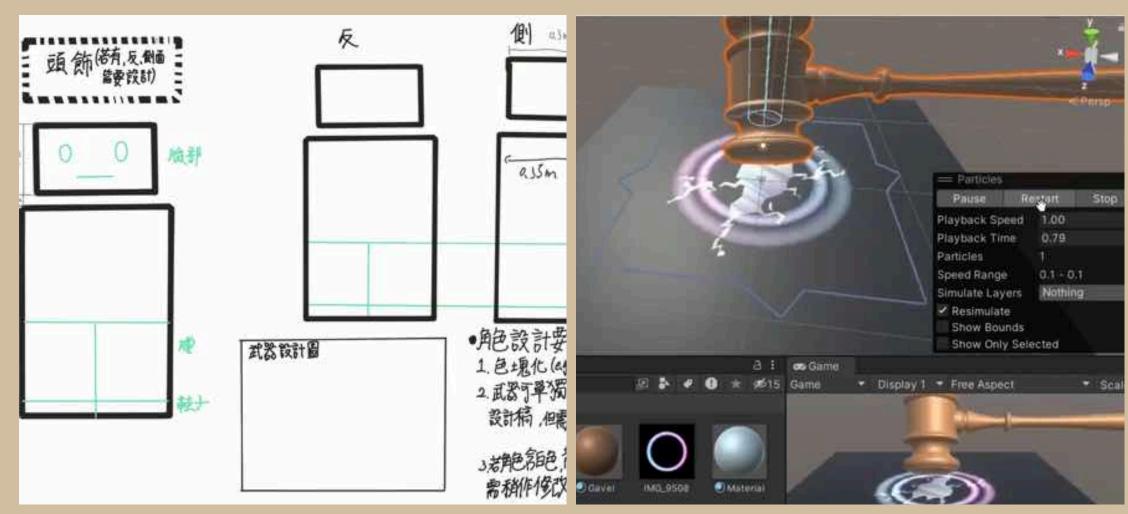
在此階段,我們小組內部討論,依照自己的興趣導向選擇了要製作3D遊戲

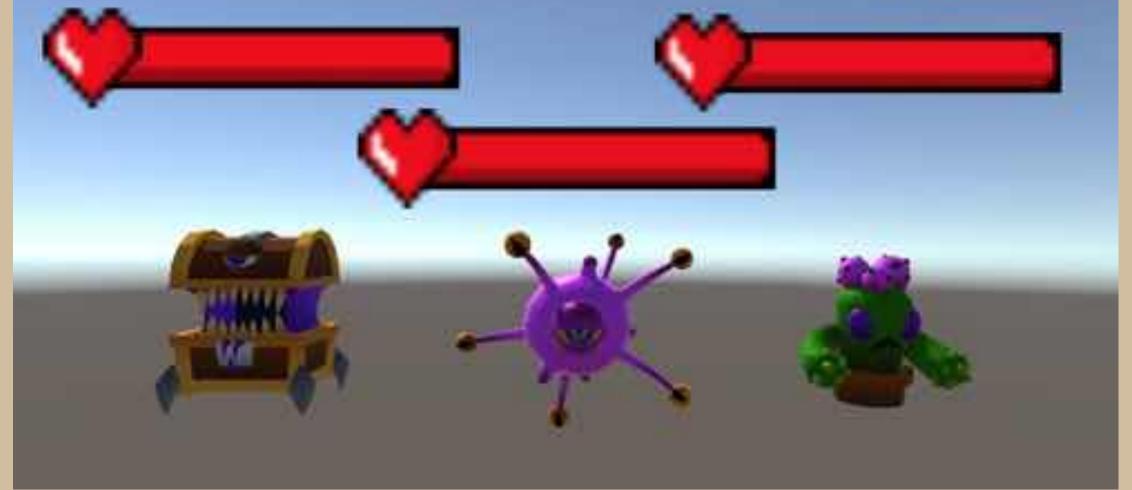


在此階段,我們依據分工,分別 完成自己各自不同領域的任務。 其中遊戲自機角色的設定與遊戲 流程的設計皆是在此完成



將到目前為止我們所有的遊戲資產 結合,測試是否能夠正常運行,以 及是否缺少某些關鍵部件。



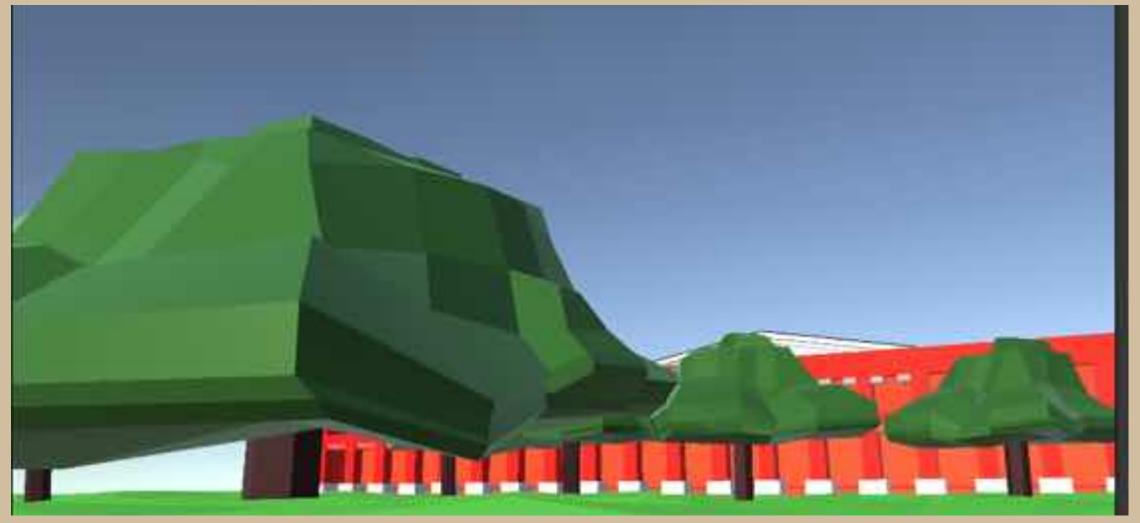


### 人物美術

除了跟常見的文具用品做結合,我們也和科系、大學常見的事物做連結, 去尋找靈感。

而且為了美術設計的統一,我們預先 設計了大概的模板,如果需要比較大 量的設計角色用這個風格統一的模板 會快很多。





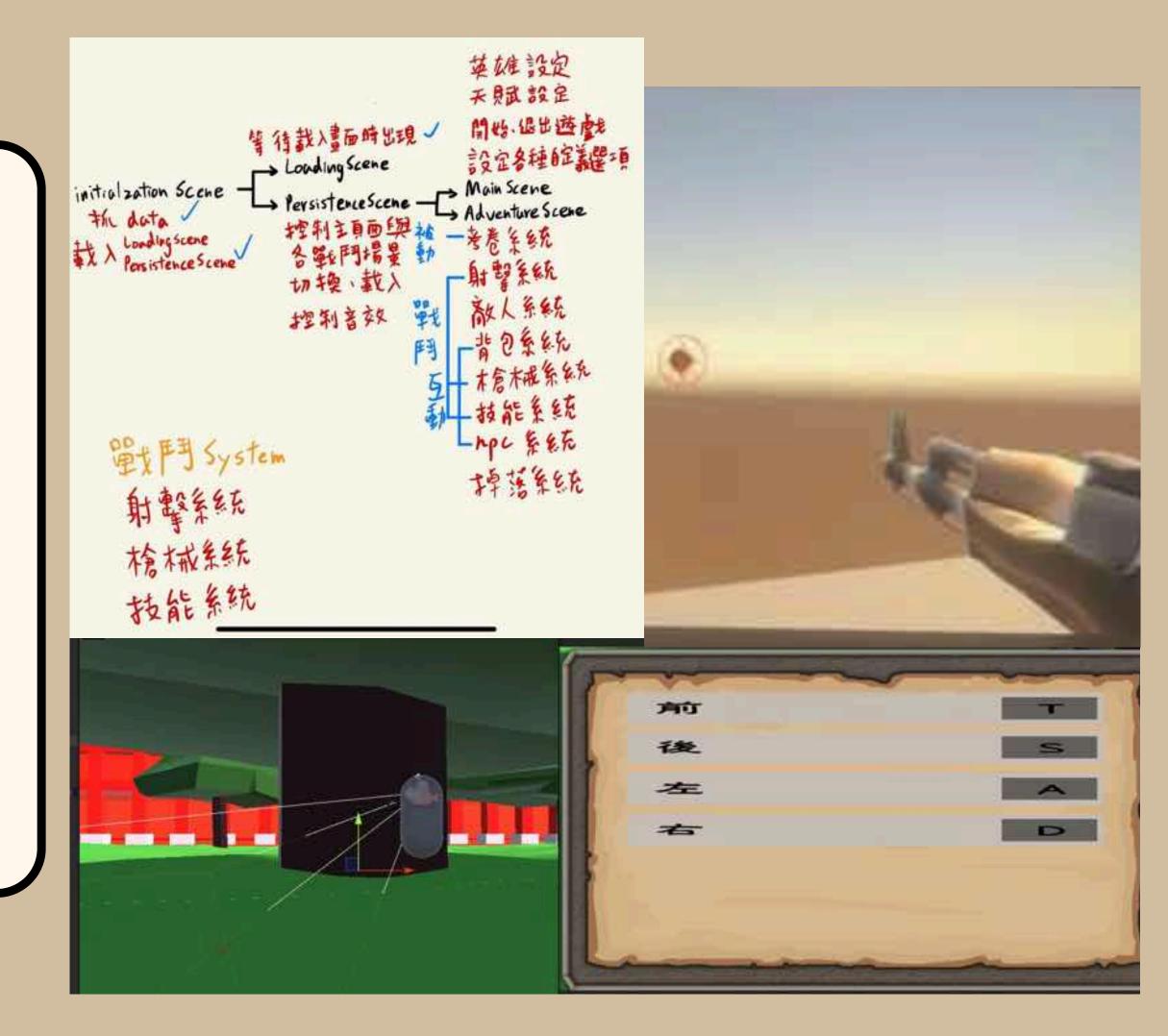
## 場景美術

主界面設計了成大最具有代表性的景觀之一一榕園,整體大地圖則是建立在巨大的大學城裡面,原先的設計稿是在資工系的新館裡頭進行戰鬥,但是考慮到場景不夠豐富以及其地形其實不是很適合做掩體或是大範圍移動,便改為現在的這個方案

## 程式方面

除了特效的製作,在遊戲中我們還會 用到程式來控制我們的角色進行各種 行為,除了主動進行的動作,也有許 多是隱藏在背景中悄悄運作的程式 碼。

我們依據之前所設計的遊戲流程,設計出了更詳細的系統,並將其依據功 能分類,拆成各種小部分來製作。





# Thank You!

```
IEnumerator Jump()

( isJumping = true;

float jumpSpeed = MovementConst.Role.JumpSpeed;
float targetHeight = transform.position.y + MovementConst.Role.JumpHigh;
while (transform.position.y < targetHeight)

{
    transform.position += Vector3.up * jumpSpeed * Time.deltaTime;
    yield return null;
}

rb.useGravity = true;
isJumping = false;
Grounded = true;
```