

學海浩劫

Unity3D組

遊戲摘要



這是關於箱庭類的3D Roguelike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瞭要往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。

實踐出真理



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。



建模



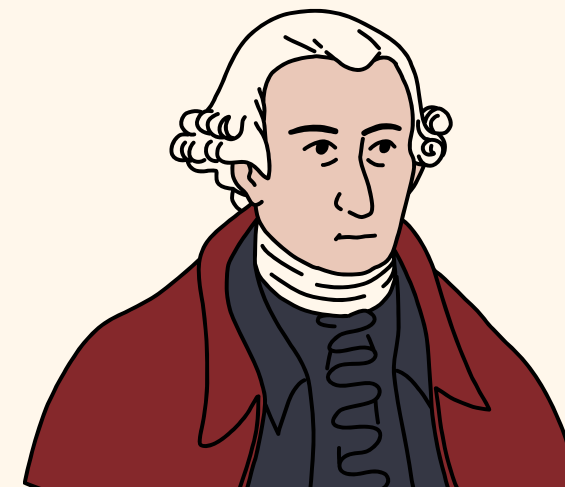
程式



特效



UI設計



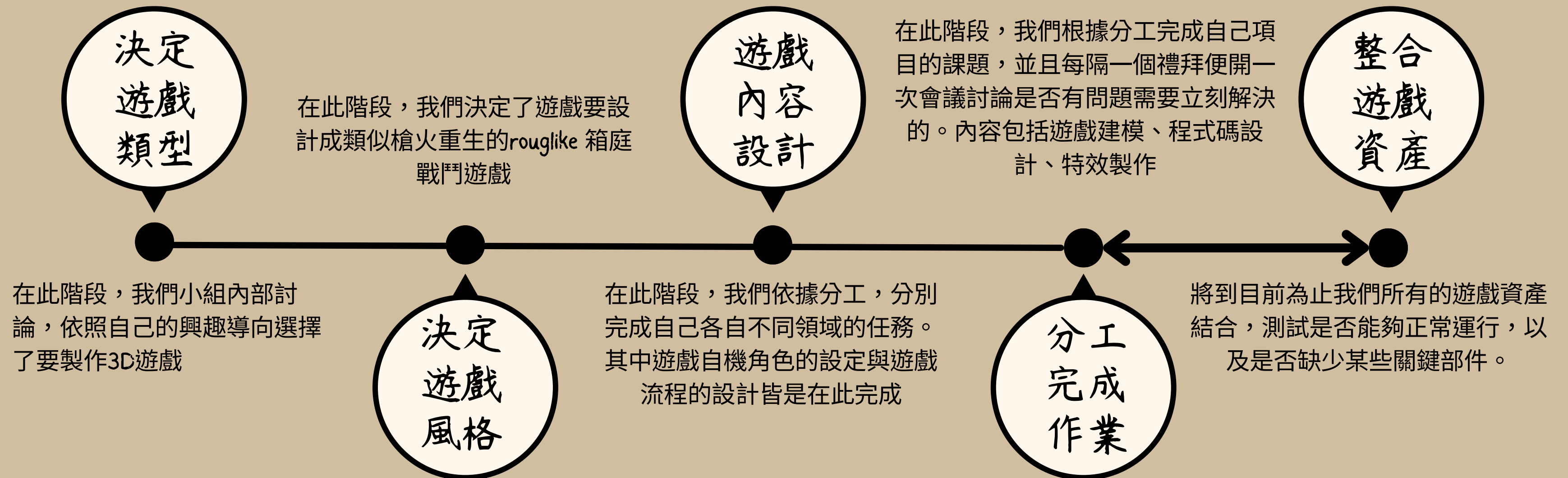
文書

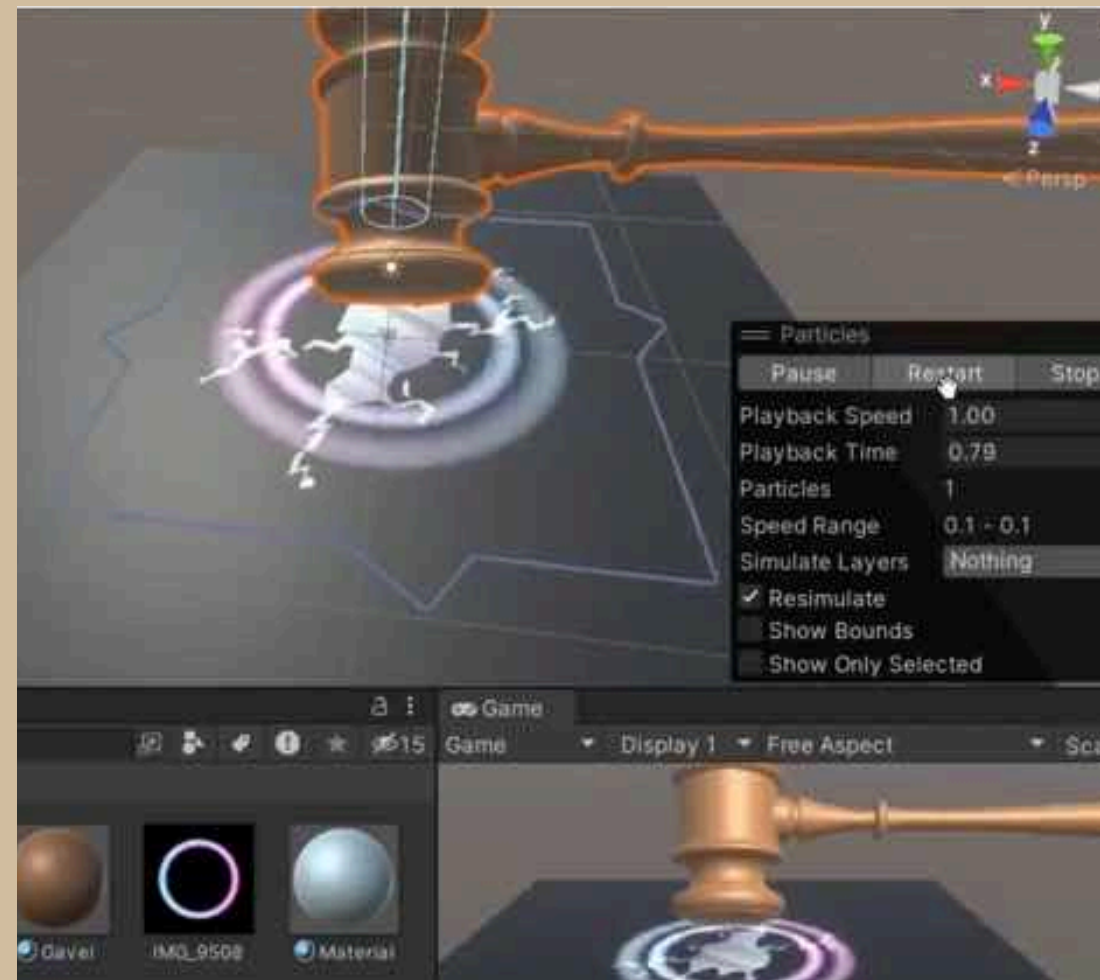
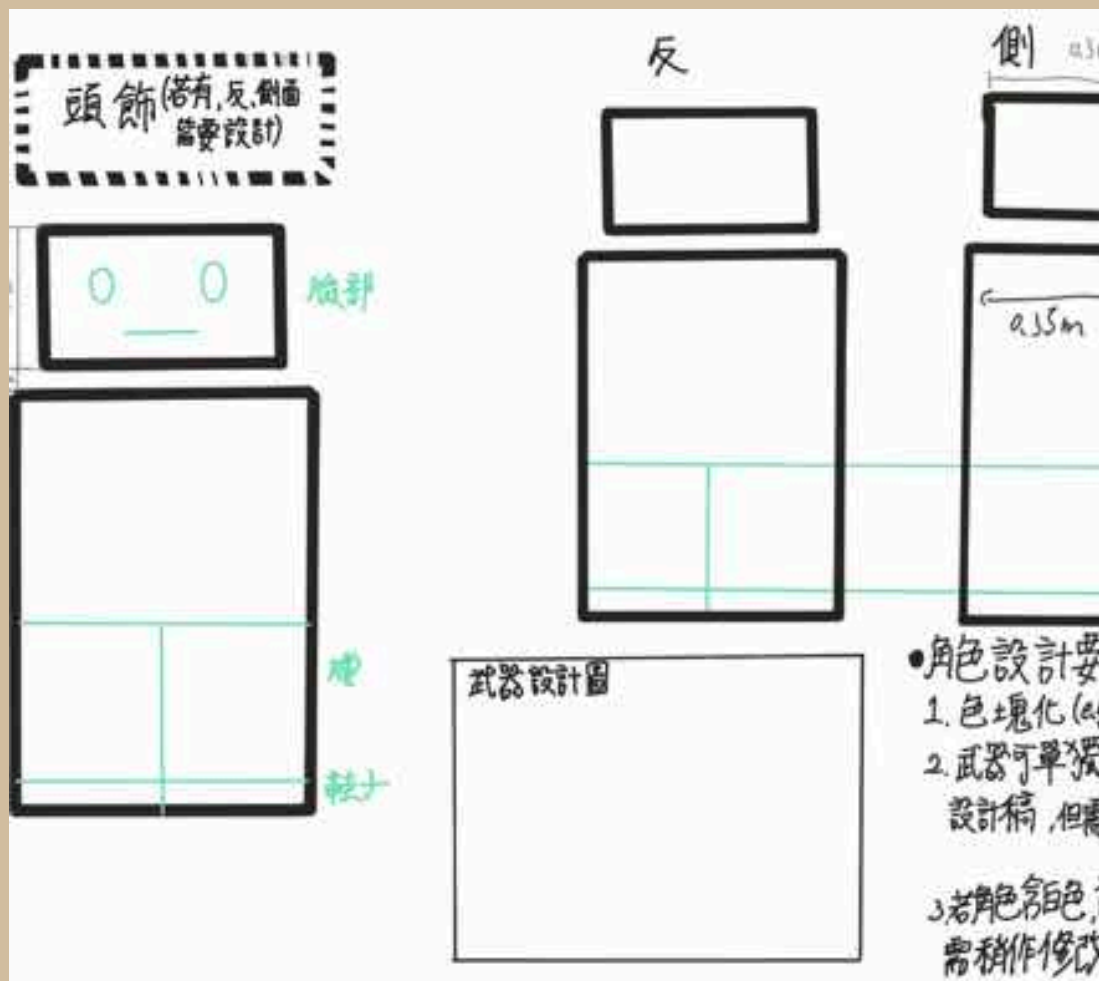


專案管理

Timeline

根據時間軸來介紹我們專案的實際流程

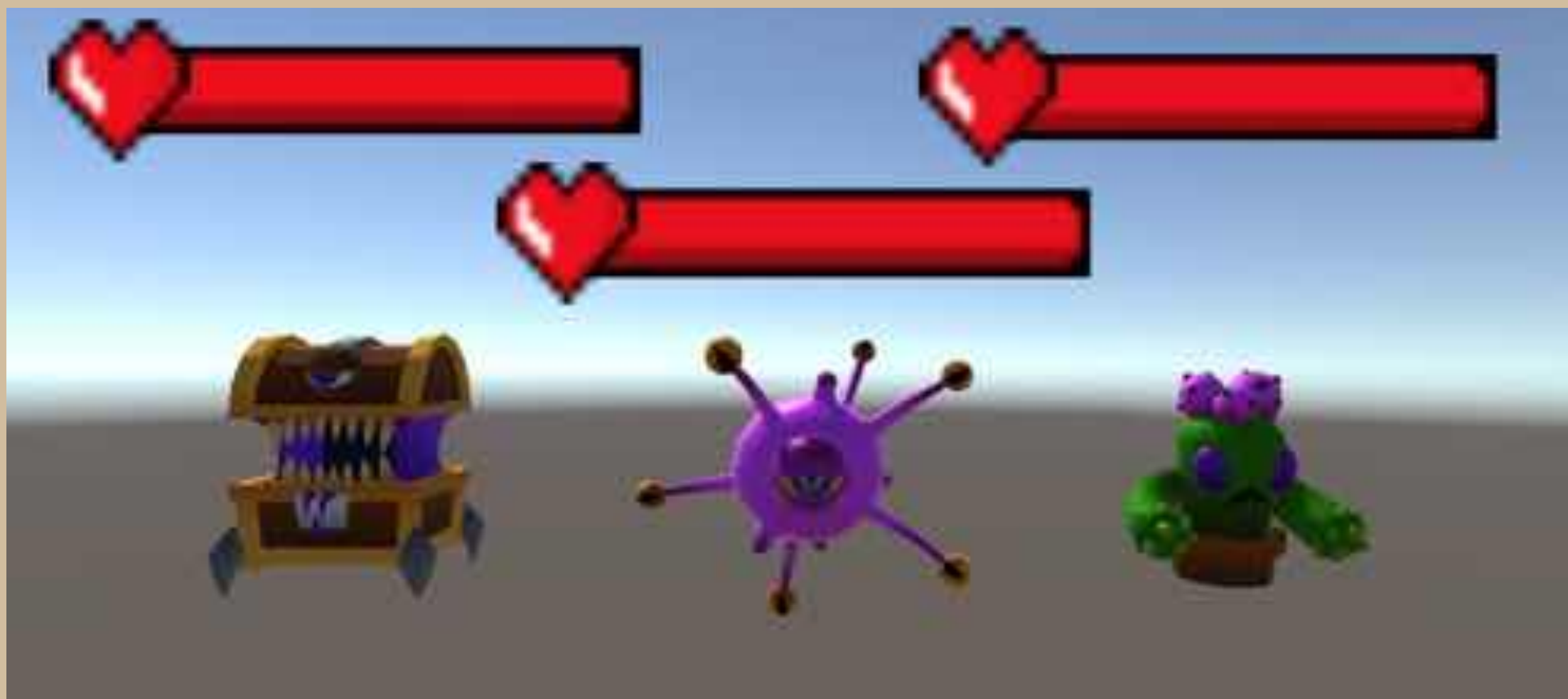




人物美術

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。

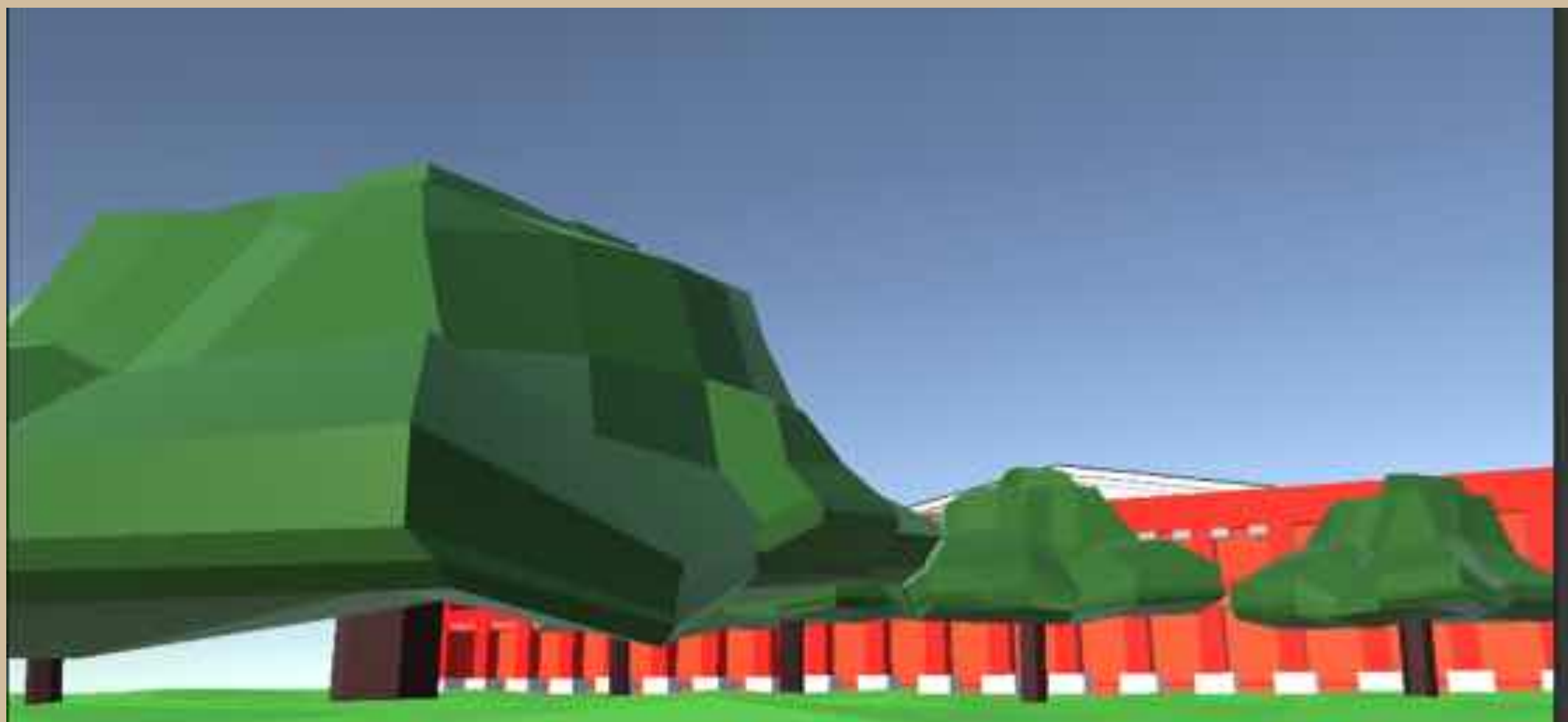
而且為了美術設計的統一，我們預先設計了大概的模板，如果需要比較大量的設計角色用這個風格統一的模板會快很多。





場景美術

主界面設計了成大最具有代表性的景觀之一——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!

