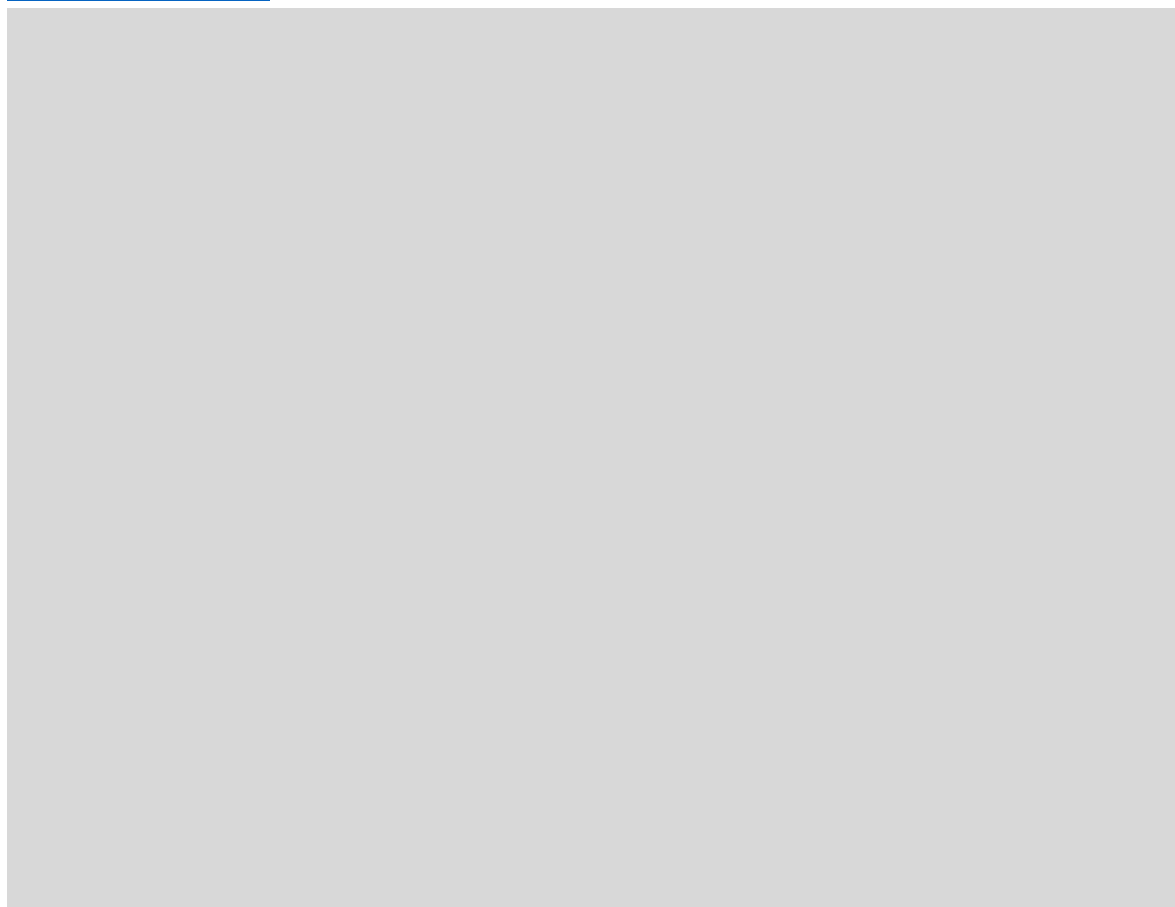



[1940s PC 實機遊玩](#)



[WW2 museum VR](#)

VR 的初版成品



1940s，為畢業專題的遊戲項目，有 VR 與 PC 兩種版本，內容主要透過圖書館，講述了二戰時期，德國的社會問題，讓玩家感受當時的社會氛圍，並反思和平的意義。遊戲主要有 4 個場景，分別是酒吧、安妮的日記、藝術博物館、戰場。

心得:

1940s 這個專案充滿了需多困難。還記的我與我的組員是去年 3、4 月才一起共事，當時僅有我使用 unity3D 做過 PC、VR 遊戲的經驗，所以當我聽到組員想做出 VR 與 PC 遊戲時，我的內心是充滿熱情與動力。剛開始建構故事內容時，第一版的計劃書非常抽象，完全無法實行，而且當時的課程比較繁重，讓我們的計畫書延期了非常多次。直到學期快結束時，我們害怕無法完成專案，只好趕鴨子上架，硬著頭皮開始實行計畫書，很快我就發現問題，計劃書有非常多漏洞，執行日程不明確、工作不明確，最嚴重的是遊玩目的不明確。因為沒人站出來架構計畫書上的細節，所以我就依照舊版計畫書現有的內容做修正，並以此為基礎擴展許多內容(新版計劃書示意圖在下方)，還記得當下是 7 月份，而我們在明年 1 月初就得完成專案，這讓我感到前所未有的壓力。在所有組員當中，我的工作主要是負責城市的撰寫以及建模工作。我們在 9 月中完成了計畫書的整體架構，比起舊版，實行的速度快了非常多，但因工作日程被大幅縮短，我常常感到壓力大到吃不消，尤其又有組員常常想要修改遊戲中的遊玩內容，讓

我有時候難以按時完成工作，所幸有其他組員願意開始學習 **unity**，讓我在之後的工作更加順利。在這個過程中，我嘗試學習著拒絕一些組員的意見，因為只要接受就意味著工作量的暴增與不可能的任務，剛開始拒絕其他人我會感到有些不好意思，但漸漸地，我認為學會拒絕是一件重要的事情，可以避免因工作量的暴增而犧牲預定計畫的品質。

最後 PC 版再 12/12 完成，我認為已經超出我對進度的預期。VR 版目前初版已經完成，只剩下測試與修改，預計 12 月底會完成。

遊戲內容:

遊戲大綱:

透過圖書館連接各場景，分別是酒吧、安妮的日記、美術館、戰場。玩家必須完成每個場景中的任務。

酒吧:描述一戰後的德國，社會上的氛圍以及納粹崛起的過程。玩家可透過酒保、顧客對話以及電視機，了解當下的社會氛圍，並在演講中選擇正確的講稿才能通關至地下室。地下室中，尋找散落各處的凡爾賽條約內容，並在之後與各觀景窗互動，了解納粹崛起的過程。

安妮的日記:透過第三者的視角讓玩家了解當時的猶太人，身處的處境。場景宜共有三樓。一樓主要讓玩家體驗剛開始被迫搬進閣樓的處境。二、三樓主要讓玩家了解當時躲避德軍時的艱辛過程。

藝術博物館：透過栩栩如生的藝術品，說明各個亦屬品中背後的故事。

戰場:場景主要參考諾曼地登陸的奧瑪哈海灘，玩家必須指揮隊友，一路向前衝鋒，過程中，玩家會看到許多戰友倒下，並擊殺許多德軍，最後會透過德軍的視角，讓玩家了解德國人也是不地以才參加戰爭，解此讓玩家了解和平的意義。

[illegible]

計劃書的一部份

