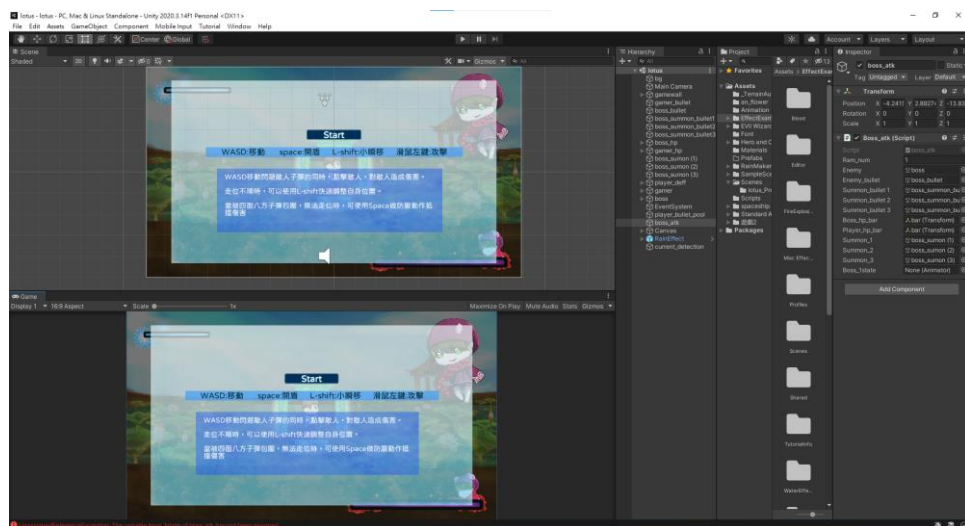
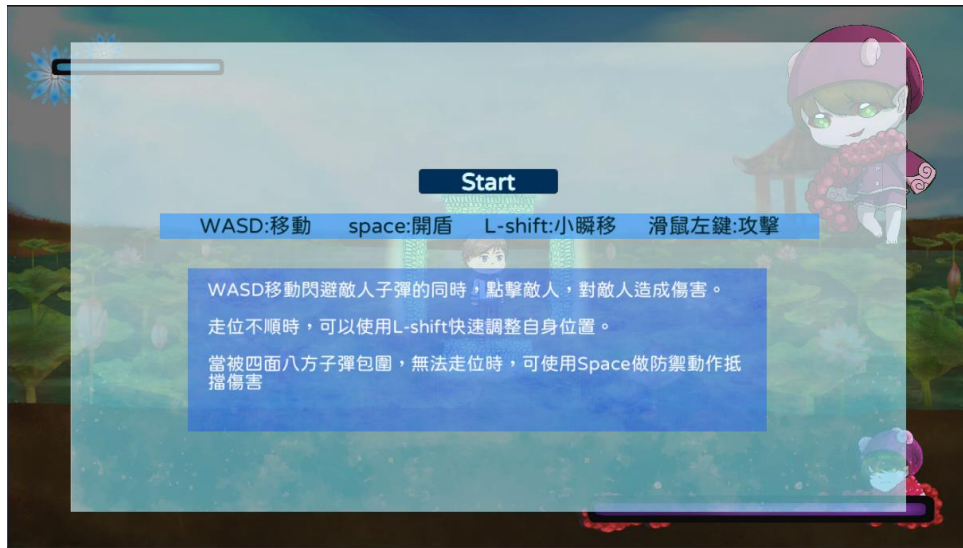


LOTUS_蓮，原本是大二課程中的一個專案，後來有一組的同學覺得他們的美術風格和電子書成品很不錯，於是就委託一些同學做遊戲，然後出去比賽，而我做的遊戲就是其中一個委託，內容是 2D 射擊遊戲。





主要的遊戲頁面設計還有遊玩說明，將同學給的素材按照指定的自型、顏色、位置、比例調整好。其他同學最後要放入整個遊戲程式，所以增加了偵測遊戲是否結束的布林值，方便整個遊戲的流程操控。



遊戲的玩法主要是 WASD 移動、空白間格檔、SHIFT 墊步，敵人會一直朝玩家射擊子彈，而玩家要小心子彈攻擊並擊敗敵人。

移動是用 unity 內，偵測 input 的 vertical 和 horizontal 的數值再計算出移動位置。

射擊是用生成物件並朝目標方向移動。

子彈有加上 collider，接觸到特定物件後便會消失並影響血量的變化。



偵測到 BOSS 血量剩下一半以下時，便會開啟第二種模式，玩家必須同時面對 BOSS 和三個魔法鎮所射出的子彈

心得:

這個作品的難度並不是很大，技術上的問題在網路上很容易找到解決的方法，困難的事情是交案日期很近，加上需要溝的問題多較多，像是字體樣是一直修改，或是版面跑版的問題需要修改 CANVAS，所以感覺上會比較忙。這個專案我認為如果時間稍微長一點，UI 設計再完整一點，這個專案應該會非常簡單。