

軟體工程期末專題報告

V R 遊戲製作

指導老師：曾士桓

組員：蔡育倫、柯盛文、林育民

摘要

V R 能使用於多處，教育、生產力、旅遊、甚至是建築與房地產。而我們想透過 V R 來製作一款能使玩家有不同體驗的一款遊戲，我們將運用微軟開發的商業用遊戲引擎「Unity」來製做，預計將最終輸出整合至xcode，以利應用程式搭載在iphone上，而在製作完成後，在搭配VR眼鏡進行遊玩。

簡介

前言：

隨著科技不斷的進步，人們的生活品質不斷的提升，也因此人們漸漸進入高科技的生活。

VR相關產業在 2 0 1 6 年十，F B 併購了Oculus，並由於這次的併購案大家看到 V R 在未來市場的可能性。

現在的人每個人手上都有一台手機，且大部分的人會在手機上下載遊戲。時至今日，遊戲的種類繁多，而我們唯獨對VR情有獨鍾，也因此我們想藉由VR跟遊戲結合，嘗試給遊玩者不一樣的遊戲體驗。

研究動機：

在現在科技發達的時代，就連遊戲也不例外，從早期的2D任天堂遊戲到電腦2D，直到現在3D遊戲整個普及化，而現在觸碰式手機數量爆炸的年代，連手機遊戲都以一個讓人嘆為觀止的速度成長，VR遊戲也將成為未來的趨勢，之前文章有參考到，以前的VR有人拿來做模擬訓練，跳傘、開刀...等等，而軍事訓練也是

其中的一環，而且FPS的相關的遊戲在市場上也有一定的玩家，故此我們的藍圖是預計製作一款VR結合射擊的遊戲。

研究目的：

製作遊戲是非常需要技術與團隊配合的工作，企劃、程式、美術、音效...等等，每一個領域的工作都有各自的長處，劃分得相當精細。

遊戲的種類非常多樣，約分成幾大類：冒險遊戲、動作遊戲、格鬥動作遊戲、角色扮演遊戲、運動遊戲和即時戰略遊戲...等等，各個又可以想下發展出不同的分支，使的遊戲的種類又變得更加多元。

不論什麼樣類型的遊戲，他們的目的不外乎就是”吸引玩家的注意力，並且能夠讓玩家不疲乏的繼續玩下去”。

要達到此目的，就必須要了解玩家為何會喜歡玩遊戲，了解玩家想要在遊戲中得到的是什麼，這也是我們的研究目的。

需求分析：

人們在玩遊戲玩到最後都會感到厭倦或者沒有熱忱，其原因有以下幾種：

1. 遊戲內容更新太慢，或內容不夠多
2. 遊戲風格太過相似，換湯不換藥，很難從遊戲獲得新鮮感
3. 手遊多單機內容，沒朋友一起同樂便很難持久遊玩
4. 「XX經典國產IP」，然後原內容移植到手機沒加其它除了氪金的元素導致玩家不爽

以下為設想的應對方式：

利用 Roguelike 的方式生成遊戲世界

1. 研發新的系統或遊玩方式是需要時間的，這部分我們不能勉強，但我們能加強其他的需求。
2. 雖然使用 Roguelike 本身遊戲生成的要素不變，但每次生成的結果都不一樣，能使玩家再次重複遊玩時都有不同的感受
3. 如果再額外添加伺服器連線要素，便能使玩家們一同歡樂
4. 氪金要素通常是免費遊戲的收入來源之一，反過來說我們製作一次性付費遊戲便能避免這個問題

