

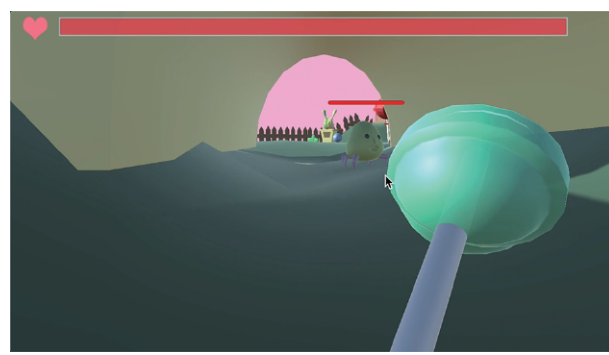


團隊：3人

專案職責：程式、怪物建模和整合

主軸：簡易3D ARPG練習，第一人稱視角，在充滿粉色可愛的遊戲場景裡攻擊怪物，打完所有怪物即可過關，途中沒有血量補給。不是你死就是我活小遊戲。

製作軟體：

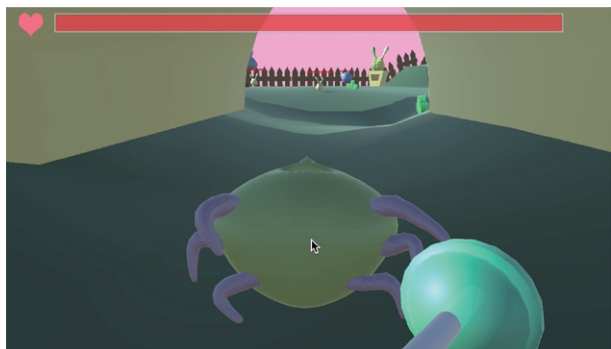


第一人稱視角：

將攝影機設為角色的子物件。並宣告靈敏度和平滑時間。然後抓取角色物件。

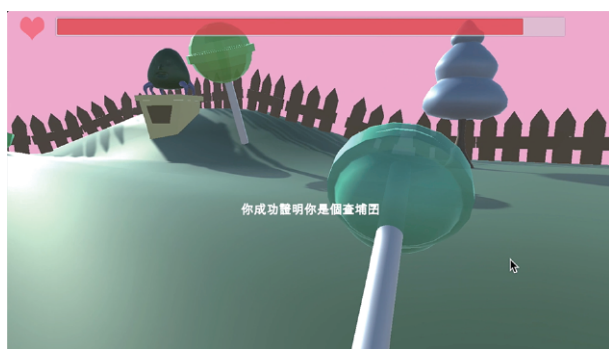
MouseLook旋轉的X、Y軸乘上靈敏度和平滑時間，限制MouseLook 的Y軸的抬頭和低頭極限。

讓相機的旋轉Y軸等於MouseLook的Y軸，作為上下視角；讓角色的旋轉X軸等於MouseLook的X 軸，作為左右視角。當滑鼠移動時，相當於視角變換。



角色移動：

抓取 Vertical、Horizontal 的位移，乘上移動速度，改變角色的transform達成移動。按下shift，移動速度增加，放開按鍵速度回到原本；按下空白鍵，而且是在地面時，可以跳躍。跳躍時，模擬地心引力，用物理運算計算重力。讓跳躍力加上地心引力。使角色自然的落回地面。



攻擊&血量判斷:

當播放攻擊動畫時，開啟武器上的collider判斷有無觸發到怪物的tag。當成立時，抓取對方身上的血量子式，對方當前血量扣除傳遞的攻擊數值。

若血量低於0，即為死亡。撥放死亡動畫，若是敵人，關閉AI程式，於固定秒數後銷毀敵人；若是角色，則關閉移動程式，以免死亡後還可以移動，並於固定秒數後回至主畫面。

怪物AI:

設定怪物狀態的數值，Rander狀態數值。用Switch判斷Rander的數值，使怪物出現對應變數的狀態反應。例：走、站立、奔跑等。

判斷怪物跟主角的範圍。當角色靠近怪物的判斷範圍內，怪物面向角色，並進入追擊狀態。當怪物跟角色距離小於一定範圍，開始攻擊角色。若角色跑出範圍，怪物停止追蹤和攻擊。