



# RPG 遊戲

Do you think this is a another world? no! it's not

## 你以為這是異世界嗎？ 不！並不是

指導教授：余執彰 教授

組員 資訊四甲 10527124 邱正皓 · 資訊四甲 10527109 范文豪 · 資訊四甲 10527112 周志鴻

opiucly@gmail.com

bill55171@gmail.com

qaz504078@gmail.com



### 專題簡介

本研究使用Unity3D開發RPG類型遊戲，玩家將扮演主角進入異世界冒險藉由獲得的知識與裝備在不斷的戰鬥中，一步一腳印的完成任務站上顛峰，但是等待他的卻是意想不到的頭痛問題。



### 專題動機與目標

#### 為何要做此項專題開發？

在台灣的資訊主流大廠大多並非以遊戲產業作為主要業務內容，但遊戲產業深植人心，近年來台灣遊戲逐漸在世界舞台發光，是新一代台灣隱實力，而組員對於各類型遊戲都喜歡嘗試與體驗，在玩過許多遊戲後也想試著從一個玩家轉換到開發者的角度去挑戰製作屬於我們的遊戲，也能結合上我們身邊的元素與特質去做發想。所以本研究期望開發屬於中原資工的遊戲，經過討論之下，專題我們更確定製作遊戲相關的領域，在考量過各式各樣的類型後，我們不做單純的戰鬥遊戲，而是更傾向於製作有更多互動機制、能加入更多巧思的RPG類型遊戲。

#### 達成的目標

我們遊戲戰鬥方式包括近距離的揮砍和遠距離的射擊，在劇情架構上加入更多的構思，利用對話與任務機制來推進劇情，加入怪物遠程魔法技能，在地圖中呈現中原資工的特色來襯托出不同的元素，所有地圖與角色都是我們親手設計不僅可以更符合劇情與遊玩方式，也能隨時依照需求改動，讓我們的遊戲不只有單一的元素，也讓玩家們可以在愉快的遊戲過程中累積成就感抑或是學習到一些知識。

### 未來展望

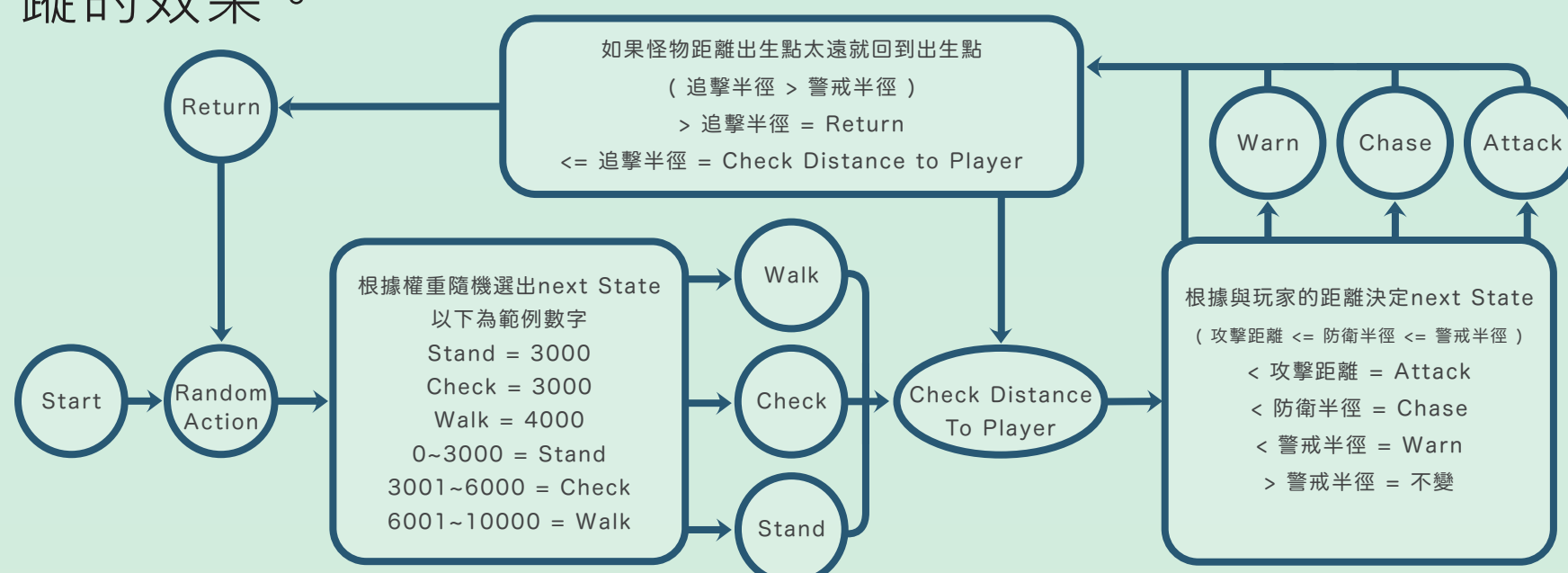
本研究期望能夠加入更多互動機制來呈現一些特別元素來詮釋中原資工的特色，像是在遊戲中會有NPC問你一些資訊問題才能解鎖任務，成為讓玩家更想玩這款遊戲的誘因，而不只是大家眼中都是一樣的遊戲，也期待能為中原資工帶來一些不一樣的正面影響。

### 專題部分方法



#### 怪物追蹤

怪物會分成待機、巡邏、警戒、追逐、回歸五種主要狀態，怪物的移動是運用Unity中內建的navmesh使地圖下的3D物件移動，再讓2D物件的怪物跟其一起移動，藉此達到怪物追蹤的效果。



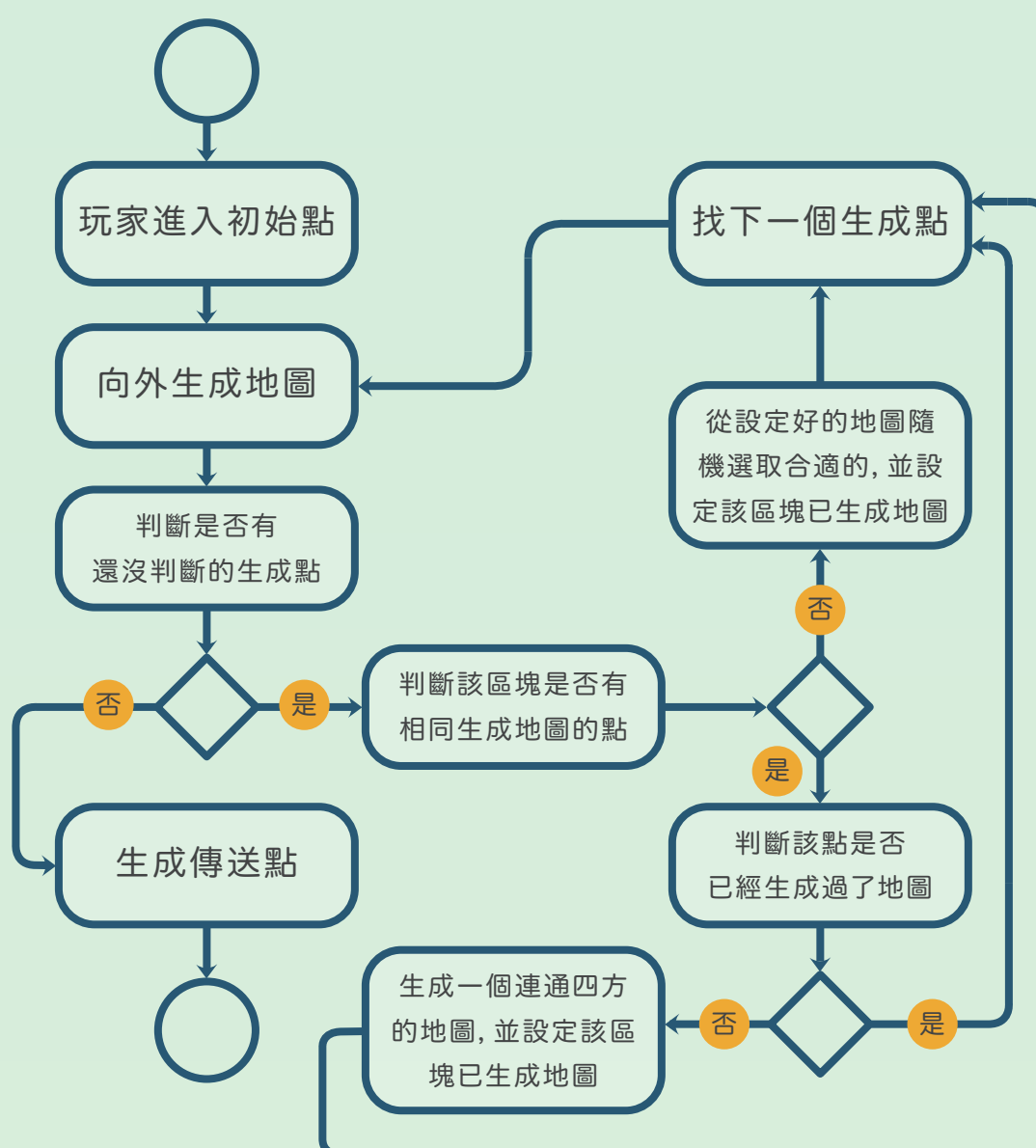
- 1 巡邏狀態會隨機往附近移動。
- 2 警戒狀態會慢慢向玩家的方向移動。
- 3 追逐狀態會較快地向玩家的方向移動。
- 4 回歸狀態是當怪物距離出生點太遠或跟玩家距離太遠時就會回到原點。



#### 隨機地圖

繪製不同方向單位的地圖，在每個單位地圖有出口的地方設置一個生成地圖的點。

當玩家進入地圖就從初始點向外一連串的生成地圖，從上下左右依序產生符合的地圖，直到產生死路才停止，並產生傳送點。



#### 生成地圖條件

- 1 當每次要向外生成一個單位地圖，就先判斷該區塊是否也有相同往外生成地圖的點。
- 2 當判斷到該區塊有相同的點就再次判斷該點是否已經生成過了地圖。  

如果沒有生成過地圖，就給予一個連通四方的地圖並設定已生成地圖。

如果有生成過地圖就往其他方向去生成地圖。
- 3 當該區塊是空曠的，就從我們設定好的地圖隨機選取一個並設定該區塊已生成過地圖。

