

實務專題計畫摘要報告

專題編號：108-CSIE-S003

執行期限：107 年第 1 學期至 108 年第 1 學期

指導教授：陳偉凱

專題參與人員：105590002 李永聰

105590042 陳建誠

一、摘要

這次的報告主要是講我們一開始是因何而想去做遊戲設計，以及在我們思考要做什麼樣類型的遊戲過程中遇到了哪些困難。當我們決定要做格鬥型 RPG 的遊戲時，又發生了很多與同伴理念不同的問題，那我們又是如何去面對這個困難，還有這次的專題我們是憑著完全沒有經驗的狀態下去實作，這些種種的小問題我們是如何解決。我們的遊戲設計中需要的圖片多半是需要靠 gif 檔的圖完成，但是我們所使用的軟體 Unity2d 是不支援的，所以我們靠圖片分解及去背，再靠程式去做連續動作，而我們主要的圖片軟體是 Powerpoint、Photoshop 及 GifSplitter 去做修整及製作，而程式部分是用 Unity2d 去完成的，我們利用 Animation 以及 Animator 這兩個模組去實現人物攻擊時的動畫切換。

二、緣由與目的

我們一開始想做遊戲設計，是因為我們有修過一門課叫：「物件導向程式設計實習」，這門課剛好就是教我們如何去模仿現實中的遊戲，去完整的設計出來。所以我們想說既然有了些許的經驗，那麼去自己創作出來因該也不難。而這次的實務專題，我們打算創造出一個市面上比較不願意去設計的遊戲，那就是格鬥型 RPG 遊戲，因熱愛格鬥遊戲的人是不會想與 RPG 混為一談，但是我們要做出突破性的設計理念，這也是這次專題的最終目標。製作這個專題中，我們運用了從來沒有使用過的軟體 Unit2D 以及實現動態圖，這也是

這次專題我們主要的目的，提高自我的設計能力，及學習能力。

三、研究報告內容

(一)、計畫緣由與目的

這次的實務專題中，我們選擇了遊戲設計，原因是我們曾經修過相關的課程，而剛好那個課程跟我們的專題指導教授是同一位，所以我們也能得心應手的去完成，一開始在與同學討論題目時，我們也是毫無頭緒，原本想沿用當時物件導向程式設計實習的作品，再做更深一步的改善及強化遊戲，但是最後發現這樣無法達到我們做專題的主要目的：「強化程式設計能力，及對新事物的學習能力」，所以我們選擇做出遊戲界的突破，也就是沒人願意去創造的理念，把格鬥型遊戲與 RPG 遊戲做結合創新。

(二)、研究範圍

我們研究了各種的格鬥型遊戲以及 RPG 遊戲，他們的共通點就是，兩個剛好是對立的，他們一旦互相扯上邊，就會有玩家對這款遊戲感到厭煩，因為格鬥型遊戲主要的設計理念是主打要有快感及不拖泥帶水，但是 RPG 遊戲主打的是，有心多花點時間去了解遊戲中的故事，及享受如看小說般的情境中，這兩派的玩家是完全不一樣的思考模式，但是我分析出在所有的電腦玩家中，還是有部分的玩家是希望能把這兩種遊戲理念結合起來的，所以我們才想去做創新。

(三)、使用技術

我們在設計這款遊戲時，我們使用了 Unity2D 的軟體去做主要的遊戲設計，而圖片方面我們運用了 PowerPoint 以及 Photoshop，在 Unity2D 中，我們也運用了基本的物件導向的程式設計方式，以及 Animation 和 Animator 這兩個模組去實現人物攻擊時的動畫切換，然而圖片的部分，原本是只想用 Photoshop 去完成，但是發現有些網站上的參考圖片需要做變更及竄改才成正常使用，例如 Unity2D 是不支援 gif 檔的，所以我運用了 GifSplitter 的軟體去做分割，這樣就會變成好很多張 png 檔，也就能順利的完成物件導向了，但是因為 Photoshop 在做多個圖片的竄改時會因我們的硬體效能有限，導致電腦無法順利運行，所以我們在 Powerpoint 中去做一些基本的圖片微調，好讓我們不用在修改圖片上花太多時間，這樣也能降低對電腦的負荷。

(四)、架構流程



(五)、工具說明

我們使用的工具中，在遊戲設計上，主要是由 Unity2D 去完成，而在圖片設計及竄改上，我們是運用 Powerpoint 及 Photoshop 去完成，而圖片切割是運用 GifSplitter 去完成，音樂剪接製作我們是運用威力導演這種軟體中的剪接音樂的附屬軟體去做剪接。

(六)、實驗結果及結論

我們這個實務專題中，學習到了如何去撰寫遊戲，以及如何去改善其缺點，還有如何把提昇遊戲故事的吸引力，讓玩家

有不同的 RPG 故事性的遊戲感受，還有在製作格鬥的過程中，要創造出一個不是以主角為中心的遊戲設計，而是要靠著技術的突破去做破關，然而一開始創作時，因為沒使用過 Unity2D 以及圖片的修改，所以花了不少時間在研究各式各樣的周邊輔助軟體。所以我們完成了 RPG 的對話框，以及融入創新的故事內容，還有為故事增添的戰鬥模式。