

RPG 彈珠台

專題編號：104-CSIE-S017

執行期限：103 年第 1 學期至 104 年第 1 學期

指導教授：陳偉凱

專題參與人員： 101820329 林家文

101820340 鄒令業

一、摘要

一款用 Unity 製作，在 Android 上運行的遊戲。操作方式如經典的彈珠台，並加入 RPG 元素，變得有技能以及角色數值的遊戲。玩家藉由控制彈珠台的兩個彈射器控制角色(彈珠)的移動，在地圖上觸發各種事件，藉以召喚出怪物或者隱藏任務。玩家可以使用技能以及道具。主要目標是升級、成長角色、蒐集素材、獲得裝備、道具得以破關。

關鍵字:Android、彈珠台、RPG

二、緣由與目的

回想起以前雙手在鍵盤上看似簡單卻充滿著細膩操作的玩著電腦裡的彈珠台，以及控制自己的角色在虛擬的世界裡闖蕩的 RPG 遊戲；我們想到了讓這兩者結合，也就是 RPG 彈珠台的遊戲概念。

我們所構想的遊戲是在彈珠台的操作模式下加入 RPG 的元素，玩家要在地圖上嘗試各種碰撞組合藉以觸發地圖上的事件。在遊戲中不只有彈珠掉落會使角色死亡，在地圖上與怪物的碰撞也會像戰鬥一般的受到傷害而減少血量；這點就是希望玩家提升等級、收集裝備來讓角色變得更加強大。

三、遊戲功能規劃

(一)目標

製作一款能在 Android 系統上運行的遊戲。

(二)畫面

初步分為：開始畫面、功能介面、關卡

選擇介面、遊戲畫面。

(三)角色數值

HP、MP、DEF、ATK

(四)道具

回血、回魔、復活、傷害等等的道具。

(五)裝備

有頭、身、鞋子、飾品和武器；裝備的取得有三種方式：擊殺怪物獲得、收集素材合成以及從商店購買。

(六)技能

由等級提升後獲得的技能點學習。技能分為天賦技能和稀有技能；天賦技能在技能頁面中只要技能點足夠、等級足夠，便能學習；稀有技能則是從關卡中擊殺怪物掉落，或者是觸發任務獲得技能書學習。

(七)大地圖

選擇關卡的畫面。

(八)事件觸發、怪物觸發

玩家在地圖上擊中各點後觸發出怪物或事件。

四、遊戲玩法

玩家進入遊戲後會先進到遊戲的大廳，在畫面上會有角色數值、道具及素材、技能和商店的功能選單，以及選擇關卡用的大地圖。

在選擇關卡後，玩家藉由操縱左、右兩個彈射器來決定角色的去向及力度；方向很重要，因為關卡內的事件是需要按照指定順序碰撞才能觸發的；力度也很重要，因為角色所能造成的攻擊傷害在這個遊戲中是有速度加成的，也就是說撞擊的力道越大，傷害就越大。

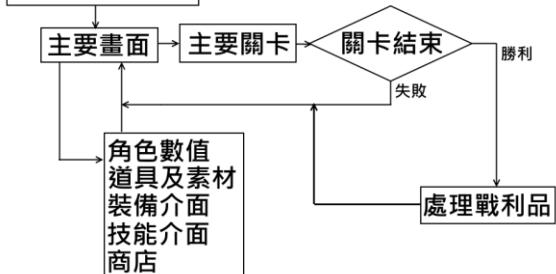
玩家也能使用技能來回復血量或者

是造成傷害；目前規劃的技能有：治癒、單體傷害（指定單一目標，或者是隨機）、範圍傷害（指定一個區塊，或者是全範圍）、靈氣（增加傷害、防禦或回血回魔速率）、強制移動（讓角色朝行徑方向突進，或是朝玩家指定的方向突進）。

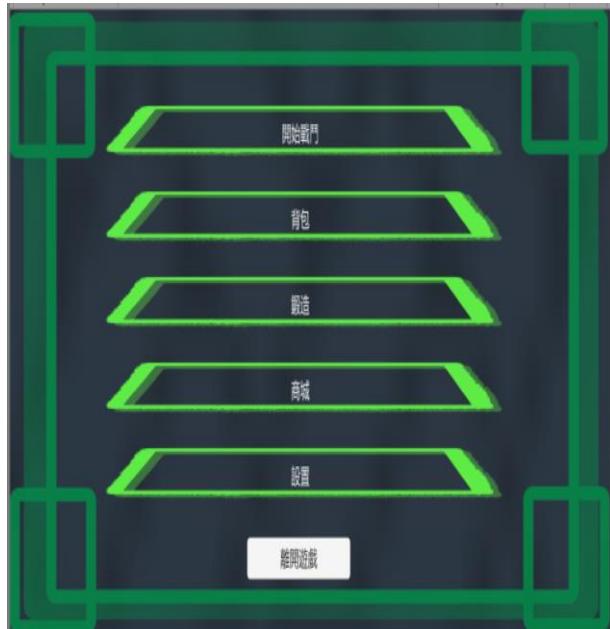
遊戲進行中玩家要避免的就是死亡；角色掉到死亡區會死亡，角色受到傷害後血量歸零死亡；角色死亡該關戰利品便無法獲得，到頭來一場空。

五、示意圖

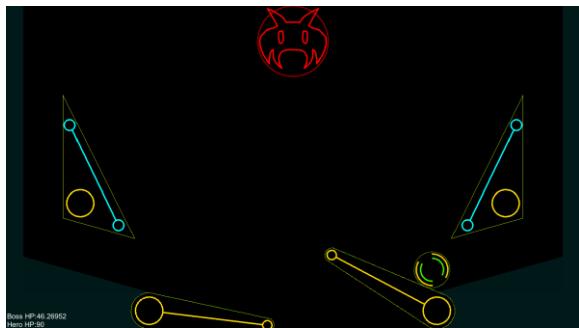
(圖一)遊戲流程



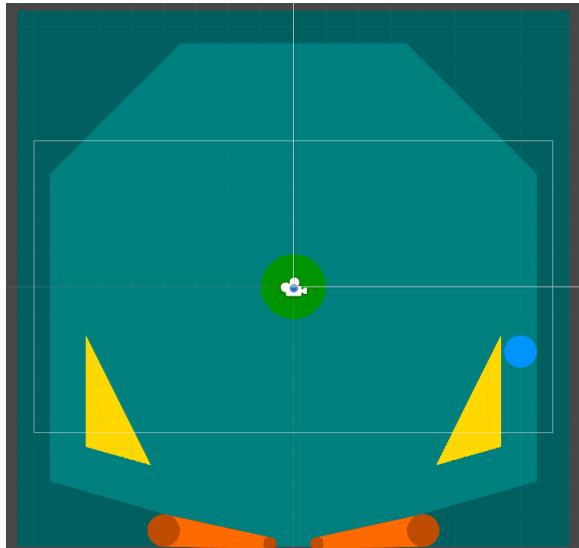
(圖一)遊戲流程



(圖二)大廳



(圖三)遊戲畫面



(圖四)關卡設計

參考文獻

[1]

<http://docs.unity3d.com/Manual/index.html>