

金門戰地歷史之VR遊戲設計

指導教授：趙于翔教授

組員：胡李駿、李智傑、吳云濤、何呈頌

前言

金門特殊的地理位置及歷史事蹟，使其饒富濃厚戰地歷史氣息，並得以將其史蹟載入史冊。然而單純閱覽書籍資料難免冰冷古板，本專案即是將此一歷史大事件以遊戲形式呈現出來，並以「虛擬實境」的設計方向令遊玩者得以身歷其境。

簡介

由Unity呈現遊戲場景及任務指令，玩家透過頭戴VIVE頭盔顯示遊戲場景，並且接收到各式指令，接著就可以開始遊戲。遊戲中的移動是藉由VIVE本身的基地台去感測頭盔在現實中的移動去達成，而攻擊與互動的指令則是藉由VIVE的手把去達成，而手把的位移感測與頭盔無異。



圖一 HTC VIVE VR周邊設備圖

專題成果

本遊戲有數個關卡。第一關玩家將扮演國軍，完成擊殺共軍的使命；在關卡中，我們已經有完善的攻擊與擊中特效，而敵軍也有基礎的攻擊能力，讓玩家能夠正常體驗與敵人拚搏的感覺，而成功擊殺20個敵人之後將能夠通關，當然，如果被敵人擊殺了也能夠重新開始遊玩關卡。

第二關則是讓玩家扮演共軍，要躲避國軍的猛烈砲擊，但是本關卡的通關條件是被砲火殺死，所以玩家所能獲得的成就便是你在砲火攻擊之下支撐了多久時間，便給予相應的成就於玩家。

第三關則是讓玩家扮演聽戰場快報的士兵，聽完簡報理解戰場所發生的事情。



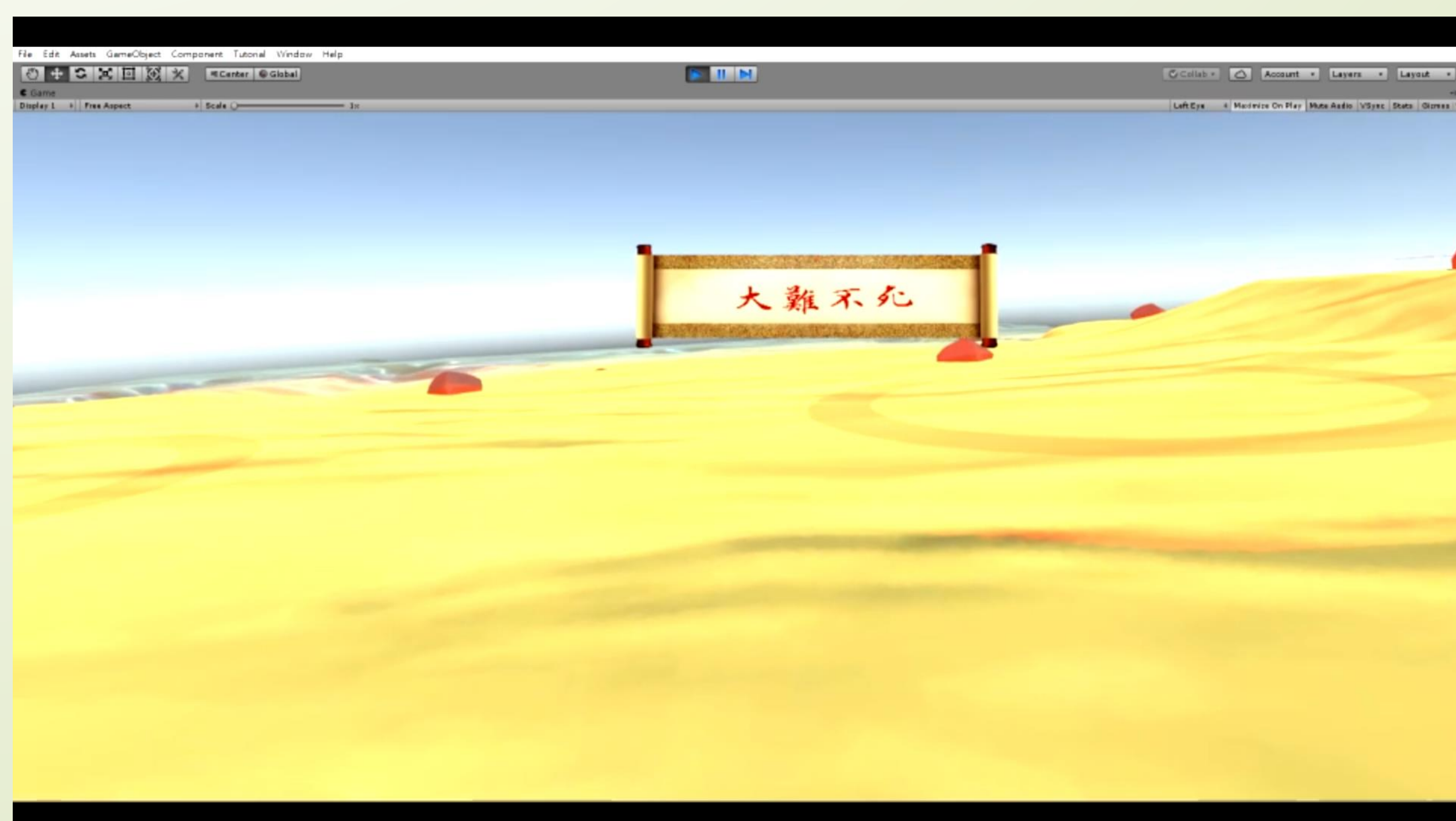
圖二 第一關遊戲畫面

結論

我們冀許本專案得以實踐以下功能：

- (1) 跳脫書面形式，令遊玩者實際進入真實呈現的古寧頭戰場，成為對抗敵軍的一員。
- (2) 各級學校教師得以遊戲輔以教學，達到寓教於樂之成效。
- (3) 傳承金門戰地歷史文化。

最後，我們希望藉由讓學生體會到歷史，除了能夠讓使用者學習到他所需的知識外，也能令金門本地學校的老師能夠以更輕鬆的方式教授歷史，讓學生知道歷史的殘酷而希望不要讓歷史再度重演。



圖三 第二關遊戲畫面