

多人連線槍戰設計

指導老師：趙于翔

學生：李易、陳彥辰、陳先正、黃柏鈞、范揚政

摘要

本研究計畫目標設計為加入金門歷史與元素的多人連線槍戰遊戲，並透過遊戲傳播金門故事與保存歷史戰爭相關的武器或坦克模型。

研究過程

本研究主要使用多人連線技術並結合金門歷史，模式主要製作搶灘模式、巷戰模式和演習模式(PVP模式)。

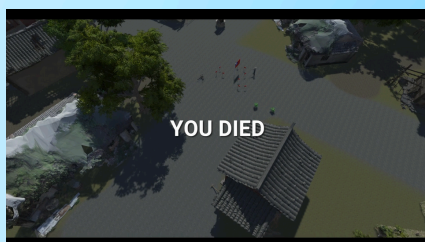
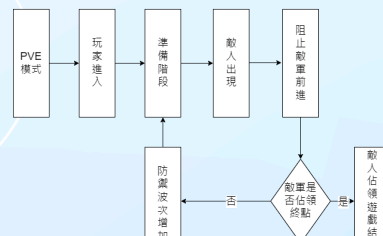
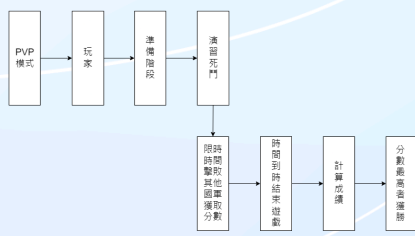
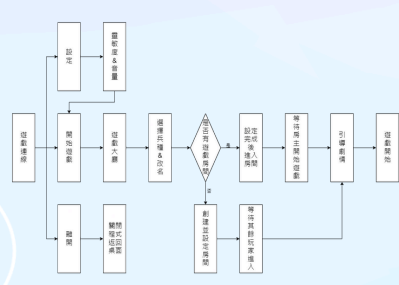
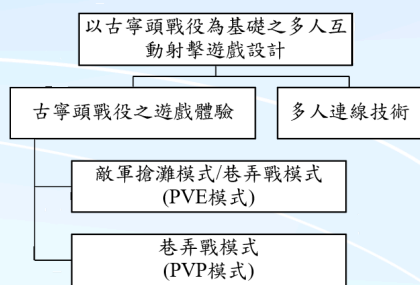
PVE團隊作戰流程圖如下，敵人將以波次進攻的形式攻進玩家防守的據點，敵人進攻路線如圖三所示。

B. 敵軍巷弄戰

敵軍巷弄戰的遊戲玩法與敵軍搶灘戰類似。玩家一樣會有商店系統來升級數據，並搭配職業兵種技能來打出豐富多樣的戰術玩法。雖然敵人同樣採取波數制進行生成，但進攻路線更加複雜，採由外而內的進攻方式、朝玩家重生點附近的國旗移動。該模式下最多只會有十波攻擊，玩家只要撐過這十波便可取得勝利條件並結束遊戲。

C. 國軍演習

國軍演習與敵軍巷弄戰使用相同的地圖。與之不同的是，玩家必須與玩家進行戰鬥，透過格鬥對練的形式，來達到演習、練習之目的。該模式下沒有技能系統，玩家必須在五分鐘的時間內盡可能的殲滅其他玩家，以此獲得分數。若中途遭受攻擊死亡，則會進入短暫的時間懲罰階段，並透過上帝視角來觀看戰局。待五分鐘的遊戲時間結束後，玩家將會以分數進行排行，並由分數最高的玩家取得本次演習的勝利。



圖五 遊戲畫面截圖

玩家目前能夠選擇的兵種有榴彈兵、地雷兵、醫療兵，不同兵種會有不同的技能效果和冷卻時間，按 F 即可使用。目前有兩把武器有步槍和小刀，步槍可用來執行遠程傷害，不受攻擊距離限制。小刀可用來執行近戰傷害，關鍵時刻一刀斃命。上述兩把武器全職業適用，戰鬥時可按 Q 切換。本遊戲總共有三大模式：敵軍搶灘戰、敵軍巷弄戰、國軍演習。以下將根據各個模式分別說明。

A. 敵軍搶灘戰

玩家進入遊戲會跑一段字幕講解當時歷史背景，結束轉場字幕後，將會進入三十秒的準備階段。玩家可趁該階段按 E 打開商店，並根據初始資金來購買相關商品。在商店介面內，玩家可在對應兵種類別下升級相關的遊戲數據。由於每個玩家的職業不同，因此在技能分類裡能提升的屬性也會不一樣。而在團隊分類中，其升級的數據將套用在所有玩家身上。

結論

此一多人連線槍戰遊戲能夠使更多人透過遊玩遊戲的方式認識金門在地歷史，也能從中獲得娛樂，使大眾更容易認識金門，為金門歷史保存盡一份心力