

Get Out

unity 平面遊戲製作

目標:使用unity做出敘事動作遊戲

- 1.劇本與遊戲素材AI生成
- 2.場景與角色搭建
- 3.unity程式的搭建 (AI幫助)
- 4.敵人動作與戰鬥UI
- 4.AI 生成bgm
- 5.難度與遊玩性調整

大致文本方向

主角被傳送到與外界隔離的遺跡之中，為了回去見自己的女兒主角決定往遺跡第三層的出口前進，機器人同伴XJ給予主角前進的方向，並告述主角這個遺跡中發生的事情。

最終結尾在主角付出慘烈的代價下終於逃出遺跡，見到了自己的女兒。

AI幫助

各角色的立繪、遊戲的場景、素材、文本的大致方向都是由AI所生成。

另外遊戲製作的程式有大部分是由chatgpt幫忙給出能應用的函數。

最後音樂也會由AI所生成並加入遊戲中。

技術困境

- 1.AI生成的素材較難有風格一致性，難以製做出連續動畫當作素材使用。
- 2.對話在遊戲上的部分還在研究新的方法，目前呈現上不滿意，文字看起來很糊。
- 3.敵人ai、戰鬥UI、主角攻擊與血量的部分尚未完成。
- 4.音樂還未放到遊戲中。
- 5.製作遊戲的程式不熟練導致進度不如預期。

