



3D遊戲 坦克突擊

亞洲大學 資訊工程學系 學生:蕭壬峰、王寬之、陳柏融
 指導教授:龔志良教授

摘要

隨著資訊與網路發展技術的不斷的更新及演進，製作遊戲所需要的門檻越來越低，造就了現今科技產業的設計師們，各個躍躍欲試的朝遊戲開發的目標努力。這是一款以二次大戰為背景的第三人稱射擊遊戲，目標是互相攻擊對手來獲得勝利。

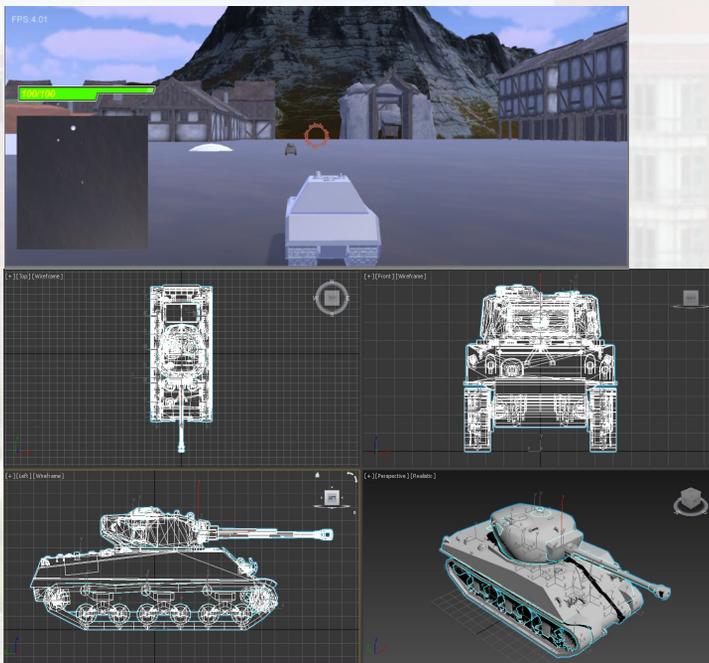
1.1 研究動機

每個遊戲都有屬於自己的故事，從小時候就喜歡玩遊戲的我們，總是夢想著能夠開發一個屬於自己的遊戲，對以前的我們來說，或許曾經是空談，但科技的進步，使一切開始變的可行，隨著開發軟體日益進步，個人及工作室的開發越發完善，使得我們可以將內心的構想付諸實行。

1.2 研究目的

一個遊戲的好壞，取決於許多的因素，除了畫面的風格以外，更重要的是玩家在體驗遊戲的過程中，能夠簡易且順暢的遊玩。至此，我們研究的重點，也將著重在操作的細節上。

遊戲畫面



M4E3A2戰車模型

AI移動模式

