



Unity遊戲製作 - 2.5D迷宮生存遊戲

亞洲大學 資訊工程學系 學生：任韋丞、林郁憲、林昱成、吳濬宏
指導教授：何承遠教授

一、研究動機

隨著現代人生活型態的改變，在步調緊湊、繁忙的生活中，社會或是家人帶給自身的壓力並不算小，此時紓壓就變得相對重要。人們除了看電影、旅遊等等之外的舒壓，也可以透過遊戲來降低自身的壓力。遊戲也往往成為許多人不可或缺的娛樂之一，遊戲的推出也是日新月異並且五花八門。不論是電腦或手機、家用主機、掌上型遊戲機，都有許多不同類型的遊戲。無論是卡牌類型、動作類型、角色扮演類型、射擊類型……等等，各式的遊戲都有不同的人喜愛。由於小組大家都十分喜歡遊戲，於是經過討論決定製作一個遊戲。

二、研究目的

能透過Unity軟體設計出，理想中的遊戲還能夠獨立運作並且可以遊玩。因為遊戲種類眾多，在考量到自身能力之後，選擇製作2.5D的遊戲，讓玩家能夠體驗到遊戲的樂趣，並身歷其境。

三、研究方法

運用Unity的完善的設計功能，製造出地圖以及角色、敵人，並透過美術圖讓遊戲更加有互動及立體感，再配合程式碼的編輯，讓玩家可以順利地由玩這個遊戲。

四、研究成果

