



闖關遊戲

亞洲大學 資訊工程學系 學生：洪梓誠、陳柏仁、吳庭璋
指導教授：何承遠教授

摘要

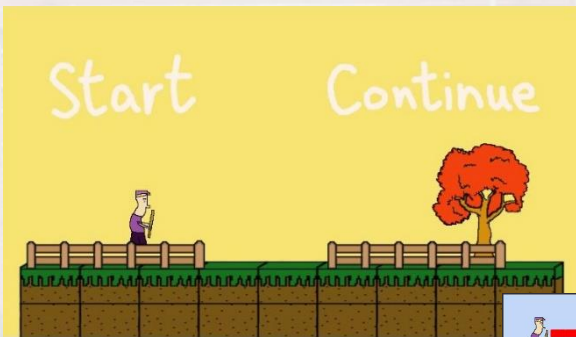
隨著資訊與網路發展技術的不斷的更新及演進，製作遊戲所需要的門檻越來越低，造就了現今科技產業的設計師們，各個躍躍欲試的朝遊戲開發的目標努力。
遊戲內容主要使用PhotoShop軟體繪製遊戲所需的圖片素材，再匯入Unity引擎中將物件整合後，編輯遊戲的內容，其中包括人物的設定、場景的編排、怪物AI移動等等，最後製作出一款闖關類型的2D橫向遊戲，關卡中有許多的陷阱及機關，等著玩家來一一破解。

研究動機

如果說身心的疲憊不堪，來自於工作的壓力，那麼一款好玩的遊戲，便是生活中的調味劑。
在幾乎人人都有網路的時代，娛樂方式也隨著科技的進步，變的多元、有趣且創新。起初對於遊戲的開發，起初認為並不太容易，事實也是如此，在遊戲開發這一塊並沒有經驗，但在思考規劃中建立雛形，漸漸的轉變為如何製作遊戲，並藉由Unity來實現遊戲的製作。

研究目的

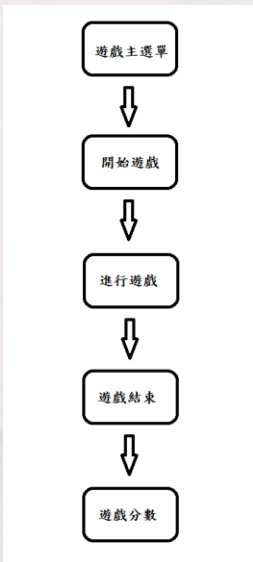
一款遊戲想獲得玩家的青睞，美術風格固然是一大重點，畢竟在還沒開始遊玩的情況下，第一眼或許要是吸睛的，但最重要的莫過於讓玩家在體驗遊戲的過程中，能夠簡易的操作且順暢的運行。至此，如何以玩家感受為出發點，呈現一款可以讓人喜歡的小遊戲，體會到簡單也能不簡單。



遊戲選單



遊戲畫面



程式流程圖