



炸彈超人

亞洲大學 資訊工程學系 學生：張莉、宋威德、陳家福
指導教授：何承遠教授

一、研究動機

秀才不出門便知天下事，這句耳熟能詳的俗語隨著科技發展的進步，發展得越來越完善。遊戲設計一直是一項具有潛力的新興科技，隨著新興科技的發展日益完善也未生活帶來了相當大的便利與改變，遊戲設計是許多人展現自我想法的地方，好的遊戲可以讓人意猶未盡，在爛的遊戲也能夠使人博君一笑，這就是遊戲內涵的魔力，許多的國家也逐漸重視起電競產業吸引越來越多的年輕人投入與加入，所以我們討論後決定製作一份能夠放鬆身心，且能夠讓大家回味無窮意猶未盡的炸彈超人小遊戲。

二、研究目的

我們使用的程式是Unity軟體進行設計，會使用這個軟體也是因為他是業內最具競爭力的授權條款，易於使用而且兼容所有遊戲平台，所以我們選擇製作了2.5D的遊戲，並且考量到自身能力並選擇製作簡易版炸彈超人。

三、研究方法

我們使用Unity的各項資源去設計這款遊戲，製造出遊戲地圖以及角色、道具技能，並透過Unity的各項功能讓遊戲增添更多互動及立體感，再配合不斷修改程式碼的編輯，讓玩家可以體驗到更好的遊戲體驗。

四、研究成果

