



## 射擊遊戲

亞洲大學 資訊工程學系 學生:林秀玲、程炳煌  
指導教授:何承遠教授

### 摘要

此畢業專題是一款由Unity製作的3D射擊遊戲，遊戲內玩家將會扮演一隻雞在地圖場景內移動，地圖上會生成敵人史萊姆兔與玩家進行互動，玩家必須要射擊敵人來獲得遊戲勝利。

### 前言

我們製作這專題的動機是因為現今的社會越來越多的人都會選擇玩遊戲來當休息時的休閒活動，所以也想做一款遊戲來提供大家日常娛樂。我們會選擇射擊遊戲主要是因為今的社會有不少人喜歡去追求刺激感，而射擊遊戲可以帶給人們緊張刺激的感覺。

### 專題內容

遊戲有兩個角色，一為玩家所扮演的雞，另一個為敵人史萊姆兔，角色雞可以發射出造型為蛋的子彈來對敵人史萊姆兔造成攻擊，而在雞蛋攻擊到敵人史萊姆兔時，敵人史萊姆兔將會扣血，血條歸零後敵人史萊姆兔將會死亡，遊戲將會判定為勝利。若是敵人史萊姆兔碰觸到角色雞，角色機將會扣血，若是血條歸零，則遊戲將會判斷為失敗。

### 成果

