



### <勇者冒險>

指導老師：何承遠老師 組員：陳冠州、林敬浩、廖奕龍

#### 壹、研究動機

在這個科技日益精進的時代，人們的生活與電子遊戲已有著密不可分的关系。而組員們有著一份對遊戲的熱愛，使得我們下定決心要創造一個屬於自己的遊戲，一個大家喜歡且符合組員們心目中各種想法的作品，這是製作這個遊戲的原動力，也是驅使我們願意持續去精進技術的目標。作為喜愛遊戲的大學生，我們也想自己製作一些遊戲來與大家一起分享，因此希望能開發出一款遊戲置應用程式以供玩樂。然而面對不同的群體，我們也希望能製作出一個輕鬆遊玩並且能帶給人們更多的快樂的遊戲。

#### 貳、研究背景及目的

使用軟體在Unity 3D的介面裡，打造出一個角色會隨著操作產生對應動作，在遊玩中找尋NPC並且破任務及打怪的簡易動作遊戲。

#### 參、研究方法

在建立好的場景之中，運用蒐集的素材，創建並配置角色、敵人，再使用Unity軟體內建的功能，設置UI及碰撞器，然後以編輯程式碼的方式，讓兩者之間產生連動，經過不斷的測試與修改，使整體能夠運行的更加順暢。

#### 肆、研究成果

