



遊戲實作

亞洲大學 資訊工程學系 學生：陳炫佑、蔣東佑
指導教授：陳兆南教授

摘要

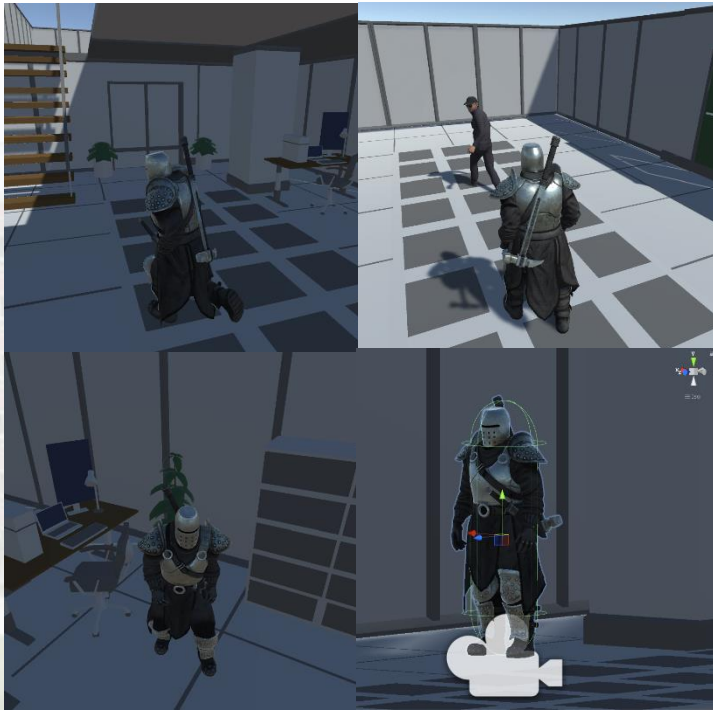
在這個世代的孩子，幾乎每個人的童年都是有著電子遊戲來伴為成長，在成長的過程中難免會有：「如果我也能做出我腦中覺得最棒的一個遊戲就好了」這樣的一個想法，而現在的遊戲開發軟體進步日新月異，遊戲的開發環境相較以前的土法煉鋼式已經友善許多，這不正是實現童年那小小夢想的時候嗎？

為了讓學生能夠對遊戲製作更有興趣，以每個人都能輕鬆上手Unity製做遊戲為主軸開啟了這次專題。

內容

我們是用Unity作為平台做了一個ACT的3D遊戲，遊戲內的敵人AI會根據玩家的反應、距離等等因素做出相對應的動作來為此增添趣味。

遊戲畫面



AI邏輯

