



The Knight

亞洲大學 資訊工程學系 組員:陳冠廷、莊博任、洪翊展

指導教授:莊政宏教授

一. 研究動機

隨著現代人遊玩遊戲的日益趨勢情況下，還有壓力釋放之下，我們發展出一款打怪遊戲，人們壓力釋放除了看電影、運動等之外，也可以透過遊戲打怪的方式紓解現實生活中的不滿情緒產生去做宣洩，不管是電腦或是APP，都是我們未來展望發展的地方，我們組員之間本身就喜愛遊戲，所以一致決定之下製作出一款遊戲設計。

二. 研究方法與結果

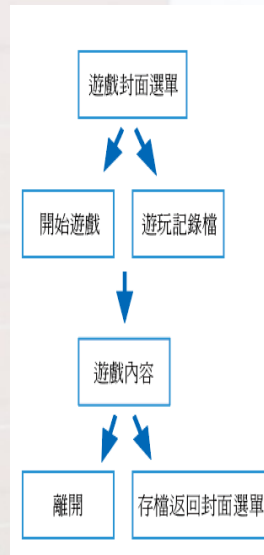
現有的大型遊戲的模組區塊都以Unity為主，我們藉此利用此軟體製作出章解式地圖類型的主題駕馭、以及怪物、劇情、美術圖的改編，讓此遊戲更有立體感和自我空間意識感的操作，搭配軟體程式碼設計結合一體，讓玩家可以順利暢玩此遊戲作品！



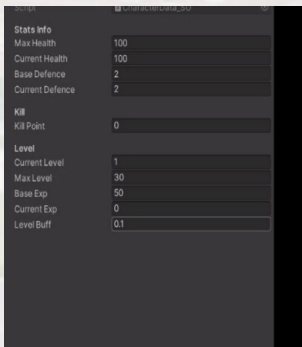
● 遊戲菜單



● 遊戲風格畫面



● 流程概況



● 設計者控制遊戲等級及其他