



<MOB ASSAULT>

指導老師：何承遠老師 組員：周楨祐、王正泰、彭毅聖、何偉豪

壹、動機

現今我們可以玩到的遊戲種類非常的多，尤其是fps遊戲不管是從以前的2D越南大戰再到之前的cs:go在到現在的apex 一直都是玩家們心中的神作，我們這組的成員也都是fps遊戲的愛好者，所以我們希望可以藉由專提制作來製作一款遊戲，了解製作fps遊戲的遊戲製作者製作fps遊戲的心路歷程。

貳、遊戲流程

透過unity製作fps射擊遊戲，玩家將進行搶旗子的遊戲模式，遊戲開始有武器自由選單玩家偷過選單選完武器後，須將場地中央的旗子帶回自己方陣營即可得大量分數，或是擊敗對手也可獲取分數，當到達指定分數或是時間到達戲即結束。

參、專題內容

遊戲的主要架構是fps射擊遊戲，會因為角色槍枝的不同去作不同的設計及動畫，然後再透過unity去作程式碼的撰寫，經果反覆的測試，直至遊戲能夠正常運行及完成遊戲的製作。

肆、成果

