



Rebirth

指導老師：何承遠老師

組員：許長興、鄧富祐

鑒於去年參與學長姊的畢業專題展覽，從中發現一部吸引我們的遊戲作品。遊戲內容是玩家必須持武器對抗敵人並且等待時間結束逃離迷宮，透過遊玩後的結果，遊戲具有豐富的遊玩性及淺顯易懂的規則，在作品的延伸想法是能擁有很多的變化，於是我們就決定延續學長姊的想法，以他們的射擊作為基礎，並做些許改變，譬如視角3D化、射擊武器多樣選擇。當然，既然學長姐的遊戲是從單機遊戲去做基礎，本組就多了一項發想，在大眾遊戲裡，少不了的即是多人合作、協力挑戰的概念。想做一個適合同儕間共同遊玩、培養默契與友情，既有挑戰又有趣的專題遊戲，名為Rebirth。

本專題主要使用由Unity Technologies研發的跨平台2D/3D遊戲引擎-Unity進行開發，利用免費插件Pun2去做連線結合&3D免費素材，讓玩家能夠有更優質的遊玩體驗。

