



<RPG遊戲-格雷奇幻冒險>

指導老師：陳兆南老師

組員：陳韓佳、蔡維祐、彭昱翔

壹、研究動機

在這個科技發展日新月異的社會之中，電玩遊戲已經和人類生活中成為了密不可分、不可缺少的一部分。我們是一群對於遊戲抱有愛與憧憬的學生們，因此畢業專題的企畫上，我們選擇了製作電玩遊戲。由於故事帶有熱血及戰鬥冒險風格，故角色扮演遊戲(RPG)成了我們的選擇。在這個刻記發達的時代，我們認為如果只有2D畫面會顯得有點枯燥乏味、沒辦法帶給玩家有遊玩的動力，因此我們將大學三年中所習得的Unity軟體操作並撰寫程式和Fuse進行3D人物的製作，進而製作出一款角色扮演遊戲(RPG)。

貳、研究背景及目的

在當今電玩遊戲繁多的背景之下，若想要吸引大眾的目光及興趣，則這款遊戲需要獨特新穎並且美觀。為了讓玩家能盡快融入遊戲之中，因此我們改編日本民間傳說桃太郎，顛覆了傳統故事的單純背景及目的，希望能夠創造出好玩又有趣的遊戲，帶給玩家與眾不同、熱血冒險的感受。

參、研究方法

使用Unity進行遊戲程式碼撰寫、Fuse設計3D人物及3DS MAX 建築模型製作。

肆、研究結果

