



< Unity 迷宮遊戲製作 >

指導老師：陳兆南老師

組員：高雋涵、林秉輝、羅世彧、鄭亦宸

摘要

以Unity程式打造一款迷宮小遊戲，由各種不同怪物來阻擋遊戲主角前進，除此之外還需根據路線來決定主角如何到終點，在閃躲怪物的同時，需要注意自己的路線是否正確，角色能夠有簡單的移動方式，怪物有規律的巡邏模式。

研究背景

在這樣充滿各類遊戲的時代，每年都有上干部作品問世。作為資工系的一員，再加上我們平時經常接觸遊戲，在遊玩的過程中對遊戲的運作模式與製作過程產生了濃厚的興趣。

研究流程

1. 人物的製作
2. 怪物的製作
3. 人物與怪物的互動製作
4. 場景物件製作
5. 搭建場景運行並持續改進
6. 報告製作與檢討

