



### <Unity 遊戲設計>

指導老師：陳兆南 老師

組員：黃羿綸、李紀煒、蔣福元

## 壹、研究動機

在高中時就因為對遊戲的熱情而加入了遊戲設計的社團，在大學時也有幸認識了兩位同樣擁有著同樣興趣的同學，於是我們便決定一起製作一款屬於我們的遊戲，在遊戲引擎的選擇方面，在我們考慮了開發的複雜度、網路資源的豐富度、使用的程式語言...等後，我們決定使用在當今遊戲界廣泛使用的Unity 遊戲引擎來作為本次專題遊戲的開發工具。

## 貳、研究背景及目的

我們將以Unity2D URP為基底，製作一款探索人造世界並進行戰鬥的RPG遊戲。

## 參、研究方法

由於我們先前並沒有開發過Unity的經驗，於是我們是先到網路平台上取得基礎的知識，再分派每個人去學習特定開發領域的能力，並且期間保持小組之間對於遊戲目前的看法與請教老師的專業，來去進行修正或更改開發的軌道。

## 肆、研究結果

