

追魂者

指導教授:謝明興教授

組員:宋琬珞、黃韋銘、李峻



壹、動機與目的

遊戲是缺一不可的消遣娛樂的方法，遊戲已經入侵我們生活方式。

我們當那麼久的玩家，也想當當看創作者的思維與想法，想辦法讓遊戲創作到玩家會想玩這一款遊戲，所以我們專題融合了恐怖、緊張、追逐、迷宮，這些結合一起

貳、實作方法及流程

設計遊戲故事 角色設計 整合測試

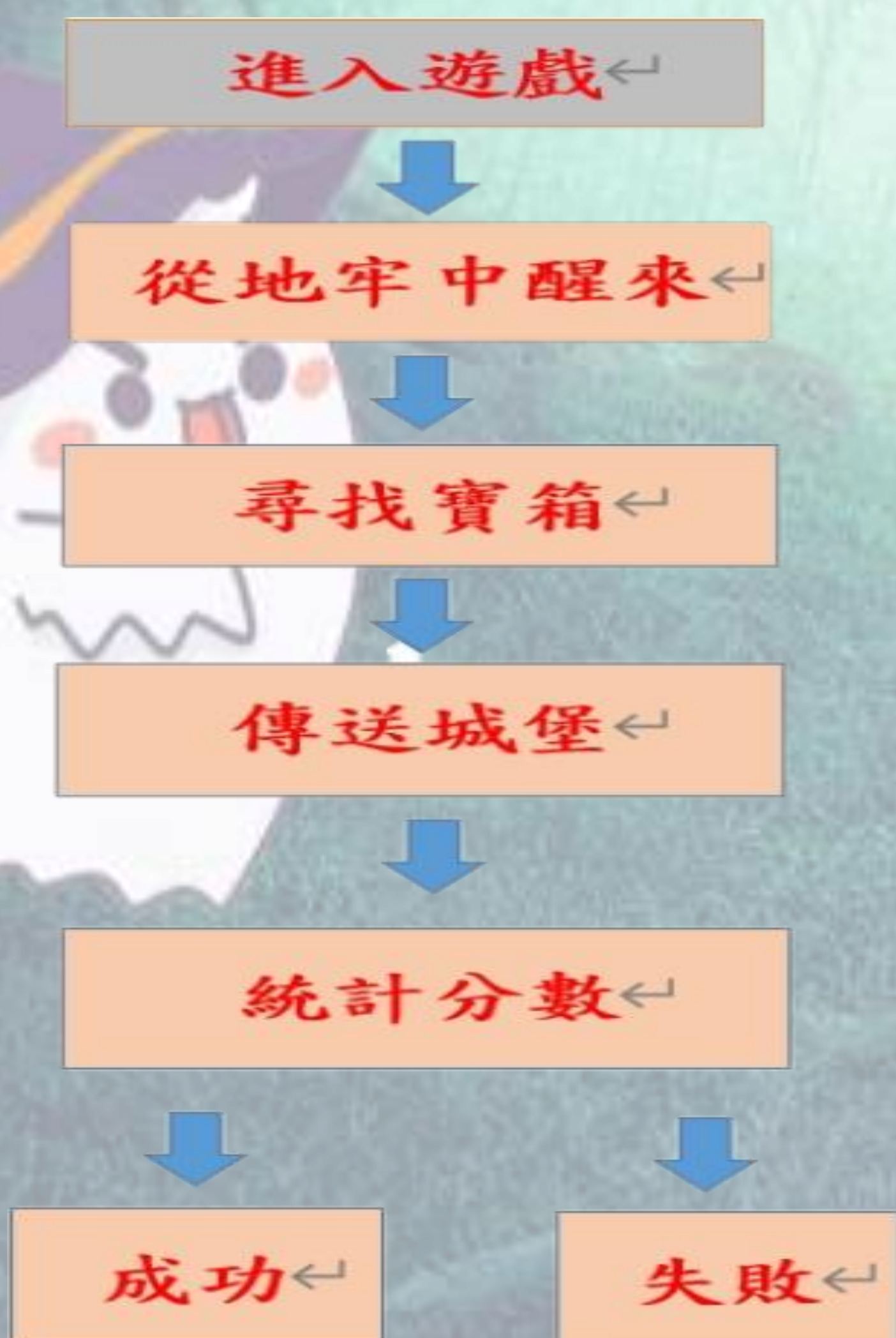
場景設計

程式撰寫

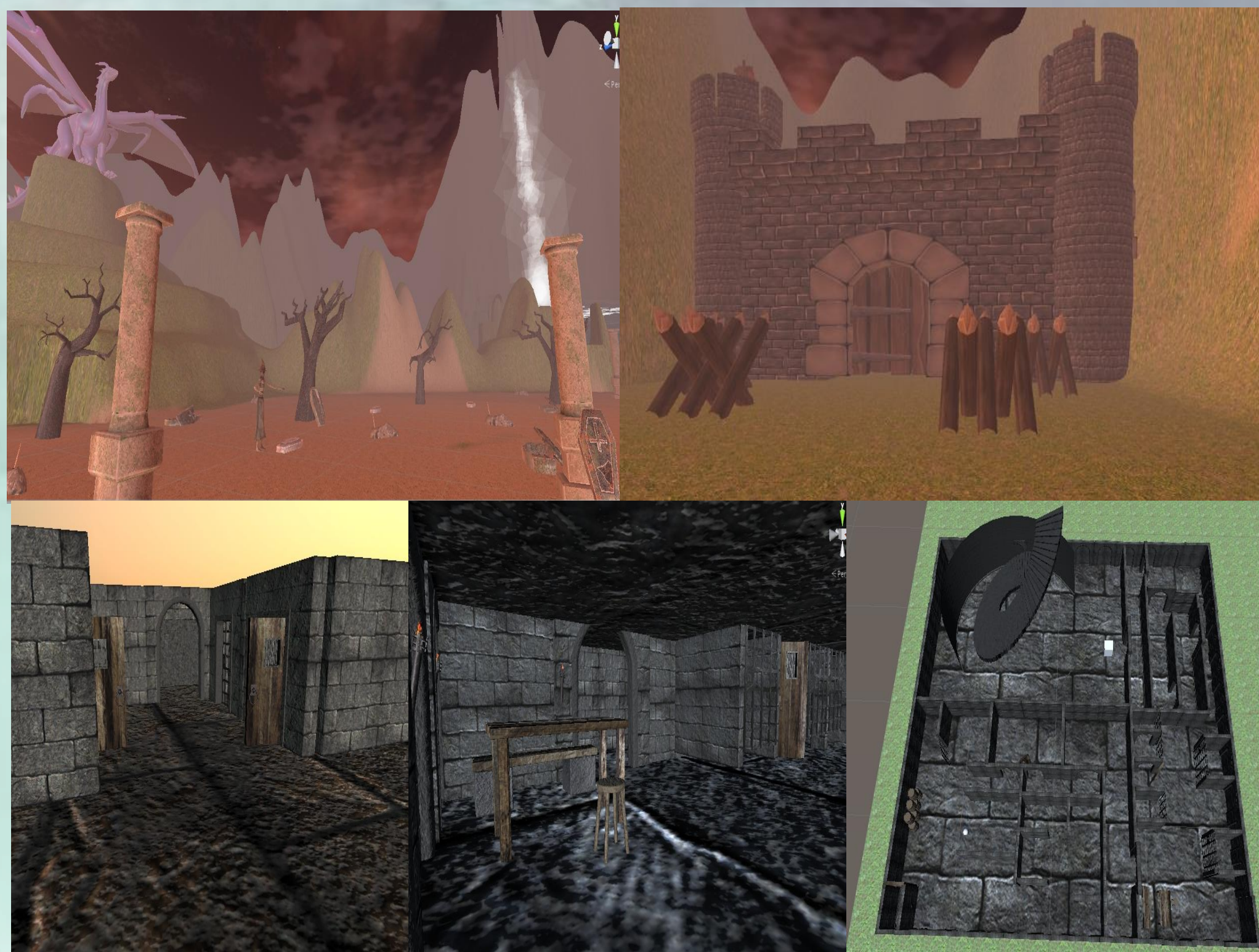
使用軟體:

unity、blender、Freesound

參、系統架構



肆、成果展示



怪物設計



伍、結論

我們是使用unity作為引擎、blender作為角色設計，Freesound作為音效，這一些為了讓玩家有恐怖的感覺，我們多增加一些迷霧與音效，讓整體看起來比較恐怖