IV 成果展示









V 結論

目前市面上的三國遊戲,大 多都以戰略攻城、格鬥、卡 牌類型居多,而我們吸收以 上類型模式的優點並且將玩 法簡單化,希望玩家如同孔 明般以"智取"作為過關要 件。 真理大學資訊工程學系

前往三國之路



指導老師: 謝明興 老師

組長: 蔡博宇

組員: 黃俊凱





I動機與目的

Ⅱ 實作方與流程

III 系統功能

相信大家從小多少都有聽 過三國經典的故事,而我 們希望藉由三國題材作為 背景, 並且融入現代的小 遊戲,將兩個不同時空的 東西做結合,並且以Unity 作為主要開發平台,讓玩 家遊玩過程也不會過於枯 燥乏味,增加有趣性。

故事構思



遊戲關卡構想



地圖建造



Unity程式撰寫



整合與測試

進入畫面

地圖一 (會師赤壁)



地圖二 (草船借箭)



地圖三 (火燒連環船)



地圖四 (多結局設定)



返回畫面