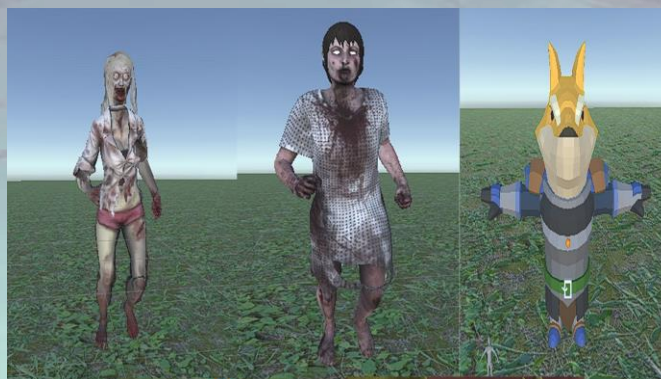
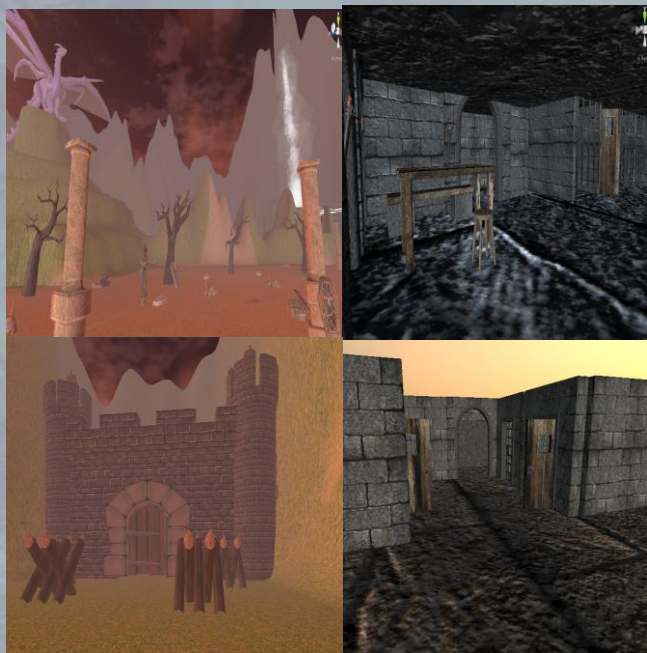


怪物設計

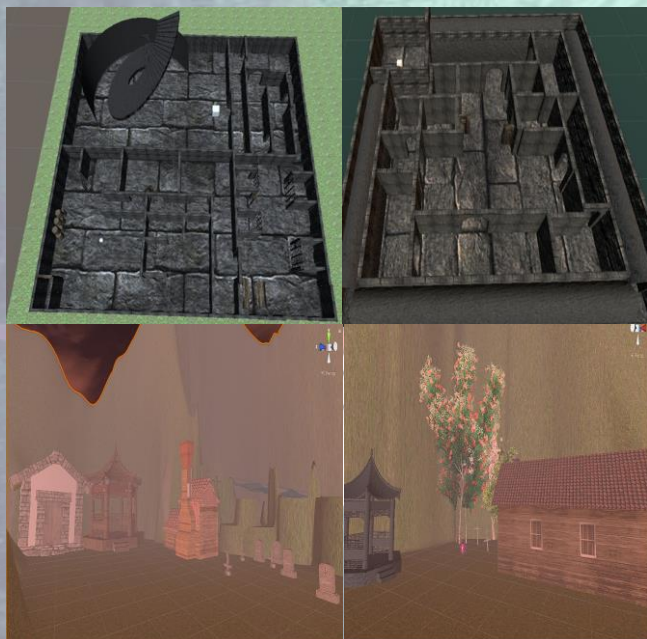


追魂者

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

指導老師:謝明興
組長:宋琬珞
組員:黃韋銘
組員:李峻



壹、動機與目的

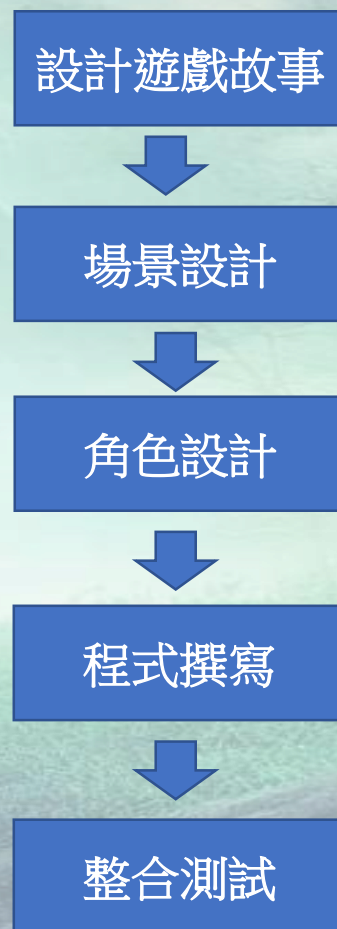
遊戲是缺一不可的消遣娛樂的方法，遊戲已經入侵我們生活方式。

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

使用軟體：

- unity
- blender
- Freesound



參、系統架構

