

## 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

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。

# II 實作方與流程



# III 系統功能

