

明志科大電機系113學年度專題製作競賽

遊戲開發

組別:第二組-05 指導教授:邱機平 組員:李汶隆、郭才羽

本專題旨在以 Unreal Engine 5 為開發平台，設計並實作一款支援 2 對 2 對戰的第三人稱射擊遊戲，採用 15 分制的殲滅戰模式，具備玩家連線對戰、AI 補位與單人練習等主要功能。遊戲內容包含兩張風格迥異的地圖，並建構完整角色控制、武器系統、命中判定、計分與勝負邏輯、HUD 介面等核心系統架構。

開發初期參考 Unreal 官方釋出的 Lyra 範例專案作為基礎學習架構，後續依據專題需求進行模組重構與功能自訂化調整。

美術資源方面，團隊初期曾以 Blender 嘗試製作角色模型，但考量整合與開發效率，後期轉而採用 Unreal Engine 所整合之 Fab 資源平台，藉此提升美術製作效率與整體視覺品質。

畫面表現上亦善用 UE5 引擎之即時渲染與光影特效，以增強視覺細節。透過本專題之實作，團隊全面實踐第三人稱射擊遊戲之開發流程，並強化對於多人架構設計、遊戲系統整合與引擎應用之實務能力。



圖3: 角色模型

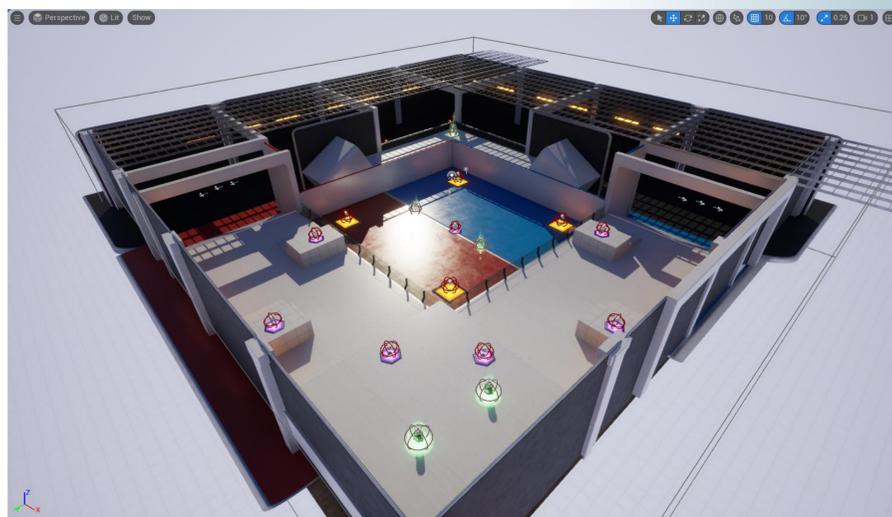


圖4: 殲滅戰地圖1(李汶隆製作)



圖5: 殲滅戰地圖2(郭才羽製作)

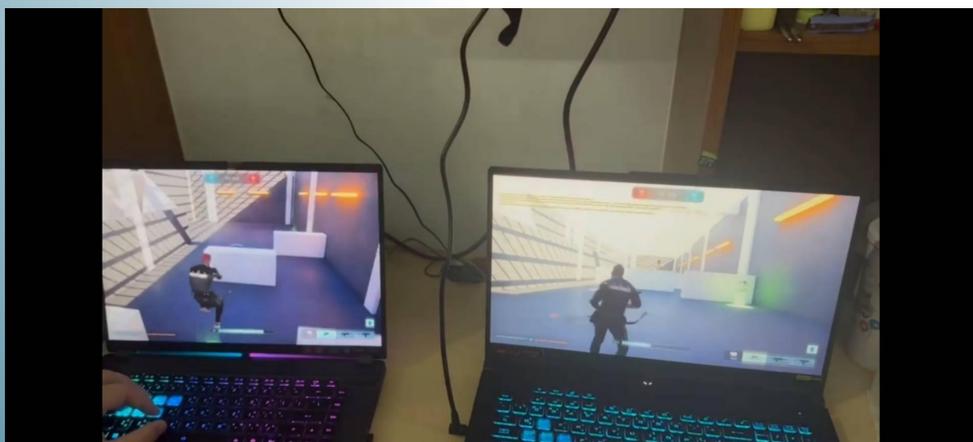


圖1: 實機遊玩畫面



圖2: 遊戲主畫面



圖6: 模式選擇

