**【DogDodge (2023)】**

**遊戲簡介**：

隨著貓貓的勢力崛起，貓奴數量逐漸攀升，越來越多人...甚至動物都開啟了吸貓的新世界！在這款遊戲中，玩家將扮演可愛的橘貓或藍貓，以滑鼠控制移動方向，幫助貓貓閃避所有飛撲而來的狂熱者們！

**製作說明**：

DogDodge是我在聯成電腦的雙程式語言設計班的專題，使用Java語言獨立製作的遊戲，因課程安排緊湊，製作專題的時間非常有限，只能做個簡易的小遊戲，因此我使用了大量的隨機值，包含隨機挑選遊戲背景與角色，和隨機產生障礙物、動作切換、移動規則、以及過關所需時間等；這樣設計出來的遊戲每一場玩起來都不一樣，儘管簡單卻保留新鮮感和挑戰的樂趣。有別於以往都是使用拼圖式的軟體將程式拼湊起來，這是我第一款單純使用程式碼寫出來的作品，很高興自己有個不一樣的突破。專題發表時，很榮幸經由同學評分，獲得全班第二名的殊榮。

**【弗爾斯特\_Forest (2016)】**

**遊戲簡介：**

在一個名為弗爾斯特的魔法森林裡，有一個專屬於動物們的遊樂區，在這裏人們會變為小動物的姿態進入遊玩，請以點擊和偏移控制小動物，盡情享受於這個大自然吧！

**製作說明：**

這是我參與的第一個遊戲作品，在團隊中擔任組長並負責程式製作，使用 Construct 2 引擎開發，從挑選引擎、內容製作、包版測試、輸出APK等所有流程，都是在零程式基礎的狀態下，自行摸索或在網路上找資料自學的。我們團隊參加了「2016全國大專生專題競賽─遊戲與多媒體APP競賽」並榮獲APP遊戲組的第一名。透過老師協助上架至Google Play商店，讓我們了解相關前置作業及上架流程，並在熱門免費項目取得最高排名第133位的紀錄。

這次經驗讓我深感團隊合作的重要性：每個人各司其職、環環相扣，運用得當可以事半功倍！能夠加入優秀的團隊並做出很棒的作品，是一件很幸運並值得感恩的事情！

**【Choices & Change (2017)】**

**遊戲簡介：**

多種打工Chance，透過每一次的Choice，最終將會有什麼體悟，並做出什麼樣的Change呢？

**製作說明：**

這是我獨立製作的第一個AVG遊戲，使用 Unity 3D 製作，並抓取Excel表格的資料。劇情設計的概念是希望從每一次的選擇，引導玩家一起來反思一些議題。

**【Treasure Hide & Seek (2018)】**

**遊戲簡介：**

是一款3~10人的互動遊戲，登入後進入可聊天的等待室，確認每位夥伴都已登入且在活動範圍內分散後， 由第一位進入的玩家開始遊戲，並由系統分配組別。追擊者：勝利條件是將所有尋寶者淘汰。追擊鍵只有在距離其他玩家一定範圍內使用才有效，且使用後會暴露身分；尋寶者：任務是避開追擊者並找出分散在周圍的寶物。勝利條件為找到所有寶物，且尋寶隊尚有玩家存活。※注意！不要讓其他人輕易靠近！在追擊者使用追擊鍵暴露身分前，身邊的每位玩家都可能是追擊者。

**製作說明：**

這是我第二個參賽的遊戲作品，在團隊中擔任組長並負責程式製作，使用 App Inventor 2 製作，是一款結合GPS與Google Map的多人戶外遊戲，並且帶點狼人殺的味道。

很可惜的是製作時程過於緊湊，在比賽投稿截止前都尚未完成在地圖範圍內自動生成寶物的功能，導致 "Treasure Hide & Seek" 缺少了靈魂 "Treasure"，這次的比賽我們沒有得到名次。

當時我已經把指導老師問倒，也在Google大神上看了無數中、英文甚至西班牙文的教學影片，都還是解不出來，這件事就成為了我的一個心結......。直到一年後，在遛狗時突然想出了解法，終於順利完成了功能，這種解開難題的感覺實在是太美妙了！

**【店小二的反擊\_Store (2019)】**

**遊戲簡介：**

現代生活忙碌，且各職業中都含有一些服務性質，當多數老闆都著重在客人的滿意度上時，客人發現後也自以為地把服務範圍放大。這時候但凡有一點服務性質的員工壓力就會變大，甚至人性尊嚴受到踐踏。因此我們希望藉由這款遊戲，能給予玩家娛樂、紓解壓力的空間，並且不用暴力解決問題，用可愛詼諧的方式，使玩家能感受到一點真正放鬆的感覺。可使用VR設備或鍵盤及滑鼠遊玩。

**製作說明：**

這是我的畢業專題作品，在團隊中擔任組長並負責程式製作，使用 Unreal Engine 4 引擎開發，參加了「2019學生專題製作競賽」並榮獲數位媒體設計組的冠軍。很感謝系上提供VR設備給我們使用，讓我們的專題作品可以有不一樣的新玩法。

為期將近一年的專題製作對我們來說是一個大工程，過程中更遇到不少考驗。除了在程式技術上的困難外，還要處理團隊間的溝通討論，如何向每位組員清楚表達需求、請他們準時交付，或成員間的調和等，都需要耗費不少心思。不過也很感謝這些寶貴的機會，讓我可以多方學習並進步。

**【巨獸爭霸\_Giant Monster War (2019~2022)】**

**遊戲簡介**：

是一款融合了「角色養成」、「經營模擬」、「實時戰略」和「塔防推圖」的4X在線策略遊戲，邀請您參與全世界的玩家共同創建公會、壯大軍勢，指揮您麾下的英雄和巨獸們一起拓張領土、征服奇觀，完成一統天下的偉業。

**製作說明**：

傳奇網路遊戲所研發製作的第一款SLG遊戲，也是我第一個參與的大型遊戲案，我在此案子中擔任遊戲研發企劃，工作內容有─撰寫企劃文件，企劃表格管理，開設美術及程式需求，遊戲內容測試，設計角色及劇情，規劃介面及功能，研究競品優勢，遊戲音效製作，版本控管與測試，與其他部門人員溝通協調等。

這份工作主要是「創造」遊戲內容，每個人需接手多個任務，同時要處理的事項以及要接觸的對象很多，也培養了我的抗壓性與對於多工和流程控管的能力。我很喜歡這裡的工作氛圍，團隊成員間歡聲笑語，遇到挑戰時也能合作一起解決問題，互助並共享成就。雖然我沒有在這裡待到案子正式在台灣上線，但也參與過多次大改版、部分國家測試等重大活動，累積了不少遊戲製作的相關經驗。由於保密原則，在此僅展示部分已公開的畫面。