

目錄

- 成長起點：有限資源中培養自我動力……1
- 啟蒙契機：童年遊戲裡激發探索好奇……1
- 創作起步：迷宮程式練習強化邏輯思維…2
- 技術磨鍊：Unity 開發中培養專注解難…3
- 跨域整合：自學工具打造完整遊戲體驗…4
- 學習反思：興趣課業並進尋找成長方向…5
- 入學動機：清華資工中**融合創造與邏輯**…5
- 未來展望：以熱情專業邁向遊戲之路……6
- 學習計畫：大學四年學習計畫與成果展望…7-8

成長起點：在**有限資源**中培養自我動力

我成長於一個資源有限的家庭。雖然無法像同學一樣上昂貴的補習班或擁有新電腦，但父母始終尊重我的興趣。這份信任讓我學會自律，也讓我相信努力與創意能彌補環境的不足。

啟蒙契機：**童年遊戲裡激發探索好奇**

幼稚園時，我接觸到《憤怒鳥》。對我來說，它不僅是遊戲，更讓我第一次意識到「規則」背後可以有人設計。當我看到YouTube 上的開發畫面時，心裡萌生了強烈的好奇：遊戲世界是如何被構築的？這份**好奇心**成為我持續探索的起點。



圖一：啟蒙遊戲《憤怒鳥》。它的物理規則與關卡設計，引發我對遊戲開發的最初好奇。

創作起步：迷宮程式練習強化邏輯思維

小學時，我喜歡畫迷宮，設計不同路線與變化，體會到規則與自由之間的關係。小學電腦課接觸 Scratch 時，我設計了「滑鼠閃避方塊」和在中學時學到的 python 設計了「質數遊戲」。雖然家裡沒有電腦，我只能在腦中模擬或在筆記本上構思，但這段經驗讓我明白，即使資源有限，也能透過創意找到解決方法。

圖二：運用 Python 撰寫的「質數遊戲」。這是我早期結合數學邏輯與程式互動的寫作練習。

```
res.py > ...
219         if the == 0:
220             page = "main"
221         elif the in [1, 2, 3, 4, 5]:
222             Game(the)
223             page = "main"
224         else:
225             print("Invalid")

問題 輸出 偵錯主控台 終端機 連接埠
PS C:\code bag\python> & C:/Users/b4071/AppData/Local/Microsoft/WindowsApps/python3.11.exe "c:/code bag/python/res.py"

prime game
(1) Play
(2) Shop (開發中)
(3) Skin (開發中)
(4) Achievements (開發中)
(5) Item (開發中)
(6) Option (開發中)
(88) Exit game
1

(1) Baby [Exp:1 Coin:1 ] Hp:3/3
(2) Eazy [Exp:5 Coin:3 ] Hp:3/3
(3) Normal [Exp:10 Coin:10 ] Hp:3/3
(4) Hard [Exp:20 Coin:30 ] Hp:2/2
(5) Asia [Exp:40 Coin:50 ] Hp:1/1
(0) Exit

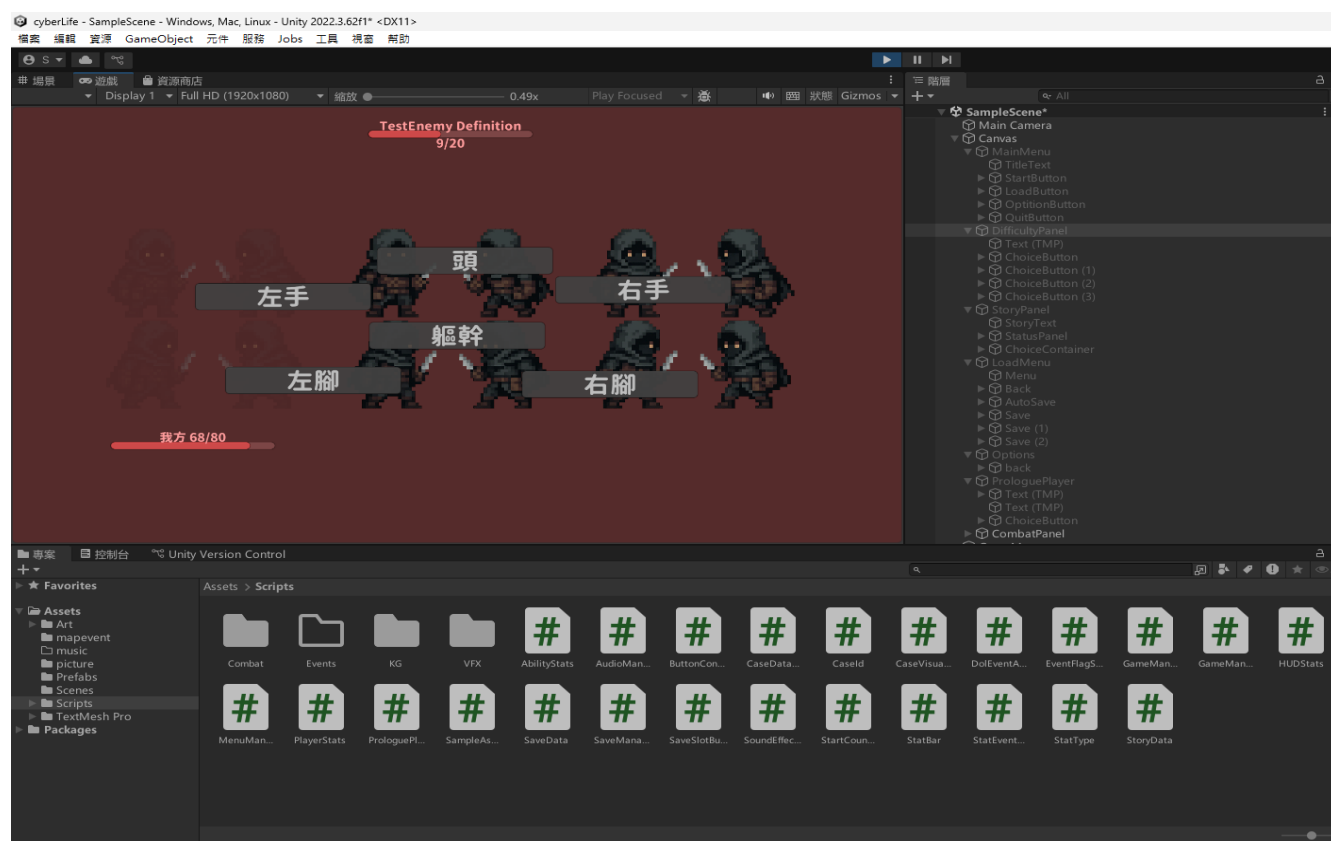
2
Enter for start Game

12
3 4
Hp:2/3:There are non-prime numbers
30
3 5 2
combo 1
8
2 2 2
combo 2
385
15 3 5
Hp:1/3:There are non-prime numbers
165
15 5 5
Hp:0/3:There are non-prime numbers
Game Over
Exp 10 coin 6 combo 2
Enter for Exit
```

技術磨鍊:在 Unity 學習中磨練專注與堅持

開始學習 Unity 後，我經歷過許多挫折。例如，曾因陣列超出範圍而陷入困境，連續幾晚反覆嘗試才找到解決方法。當角色依照設計邏輯順利運行時，我感受到突破障礙的喜悅。我深刻體會到：專注與堅持不只是解決問題的過程，更是累積能力的關鍵。

圖三：使用 Unity 開發遊戲的實際畫面



跨域整合：跨領域自學，打造綜合能力

為了讓遊戲更完整，我自學不同領域的工具：用 **3ML Editor** 編曲、**Audacity** 剪輯音效，甚至錄製心跳聲與鋁箔紙聲作為遊戲特效；用 **Spine2D** 製作角色骨架動畫；透過 **AssetStudio**、**dnSpy** 等工具拆解遊戲資源，理解他人邏輯；再以 **BepInEx** 製作 **Unity** 模組。這些過程讓我體會到，遊戲開發的核心不只是單一技能，而是跨領域的整合。

圖四、圖五：跨領域工具的自學成果。為了打造完整的遊戲體驗，我自學了包含音效編輯 (Audacity)、動畫製作 (Spine2D) 與遊戲模組開發 (BepInEx) 等多種工具。

名稱	修改日期	類型	大小
3ML Editor 2 AA Ver	2025/8/5 上午 01:46	檔案資料夾	
Borderless Gaming	2024/8/15 上午 06:28	檔案資料夾	
Magpie-v0.11.1-x64	2025/8/31 上午 05:49	檔案資料夾	
MouseClicked	2024/9/11 下午 08:53	檔案資料夾	
MTool	2025/9/24 上午 05:25	檔案資料夾	
Spine3.8.75	2021/10/28 下午 10:52	檔案資料夾	
unity NE	2025/7/25 下午 05:17	檔案資料夾	

名稱	修改日期	類型	大小
AssetStudio_2024.7.31	2024/8/19 上午 04:19	檔案資料夾	
bepInEx5	2024/12/5 下午 10:27	檔案資料夾	
bepInEx6 il2cpp	2025/7/4 上午 01:35	檔案資料夾	
bepInEx6 Mono	2024/9/7 下午 11:21	檔案資料夾	
dnSpy-net-win64	2024/8/19 上午 04:29	檔案資料夾	
Il2CppDumper-win-v6.7.46	2024/9/22 下午 10:53	檔案資料夾	
UABEAvalonia	2025/7/25 下午 08:48	檔案資料夾	
uabea-windows	2025/7/25 下午 10:21	檔案資料夾	

學習反思：興趣課業並進尋找**成長方向**

相比於單純追求分數，我更將學習目標放在**人格養成與未來發展**上。我因對遊戲的執著而更早找到**清晰方向**。雖然成績未必亮眼，但我始終相信：這份專注是我的優勢，它讓我能將興趣轉化為持續的能力。

志向抉擇：**清華資工中融合創造與邏輯**

我希望成為能用程式實現創意的創作者。清華大學資訊工程學系吸引我的地方，在於它強調理論與寫作並重，並鼓勵學生把想法轉化為具體成果。

從國中開始，我便自學程式，從 Python 到 Unity 的 C#，再到研究逆向與遊戲結構，學會獨立解決問題。雖然過程艱難，但我在每次錯誤中找到成長的樂趣。

我嚮往清華資工系在人機互動與圖學領域的研究，期望修習演算法與機器學習課程，將技術與創意結合，打造能思考、有情感的遊戲世界。

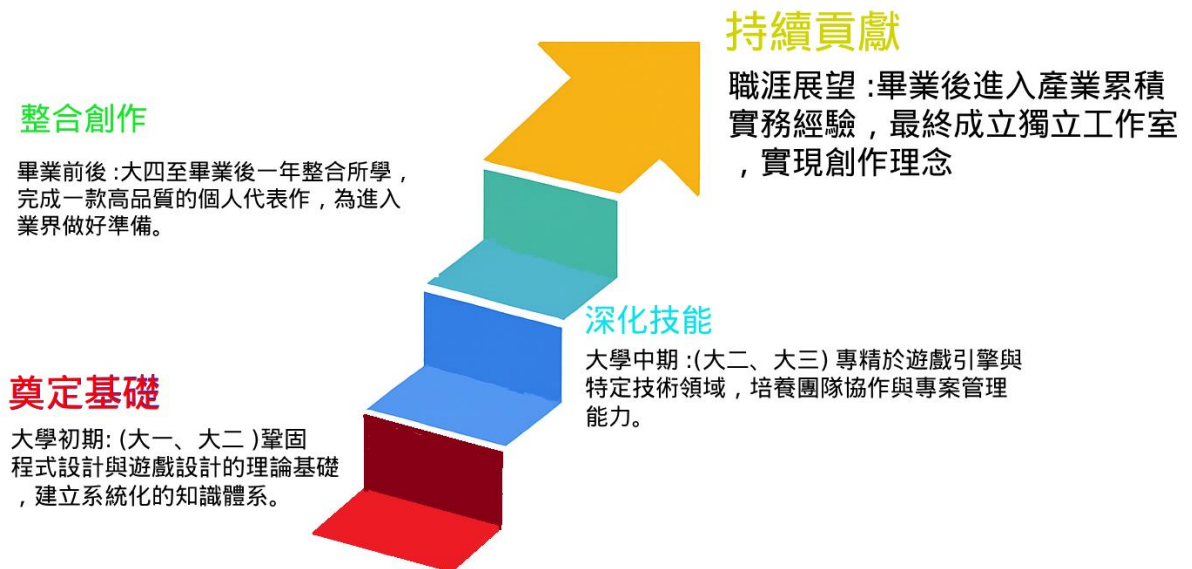
未來展望：以熱情專業邁向遊戲之路

我希望進入遊戲設計與程式設計相關科系，透過「程式設計」、「遊戲企劃」、「互動設計」等課程，補強基礎並拓展合作人脈。大一大二專心打好基礎；大二大三組成團隊完成小型專案；大四至畢業初期完成第一款獨立遊戲處女作。畢業後，我計畫先進入產業累積經驗，再成立獨立遊戲工作室，持續創作，讓我腦中的故事能傳達給更多玩家。

大學四年學習計畫與長程展望

一、學習藍圖

此藍圖旨在清晰地展示您在大學各階段的學習核心與目標，從而構建一條從奠定基礎到實現理想的完整路徑。



階段一：大學初期 — 奠定基礎，拓展視野 (大一、大二)

學習目標：我將專注於「程式設計」與「遊戲設計原理」等基礎課程，建立穩固的理論與寫作能力，並透過參與社團與專題，拓展跨領域人脈。

衡量標準：目標是核心科目成績維持優良，並獨立完成數個小型遊戲原型來驗證所學，同時養成使用 Git 進行版本控制的習慣。

階段二：大學中期 — 深化技能，團隊實戰 (大二、大三)

學習目標：此階段我將選修「遊戲引擎應用」與「遊戲 AI」等進階課程，並與同學組隊參與 Game Jam 或遊戲開發競賽，將作品發表至公開平台，學習完整的專案開發流程。

衡量標準：成果將以作品的完成度與玩家回饋來評估，並期許自己能在團隊中擔任一次核心程式或專案負責人。

階段三：畢業前後 — 整合創作，打造代表作 (大四至畢業後一年)

學習目標：畢業前，我會整合大學所學，主導開發一款能展現個人創作理念的畢業作品，並在開發過程中嘗試經營玩家社群，收集第一手回饋。

衡量標準：目標是完成一款高完成度的代表作，建立個人作品集網站，並成功累積一個小型的早期玩家社群。

階段四：長程展望 — 貢獻產業，實現理想

學習目標：畢業後，我計畫先進入遊戲公司，參與商業專案的開發流程以累積實務經驗。長遠目標則是成立獨立工作室，持續創作能傳達獨特世界觀的遊戲。

衡量標準：期望在業界成為能獨立負責核心模組的開發者，並在累積足夠經驗後，正式啟動自己的獨立遊戲專案。8