

靜宜大學資工系114學年度第1學期第1次畢業專題會議記錄 (專題名稱:RPG卡牌遊戲製作)

時 間:中華民國114年10月27日(星期一)12時7分

地主 點:主顧樓519教室

主 席:蔡奇偉老師

紀錄:吳承浚同學

出席人員:蔡奇偉老師、資工四A 吳承浚同學、資工四A 蘇政之同學

列席人員:無

請假人員:無

1、主席致詞

這次會議將帶來關於未來的專題發展動向，請各組員踴躍提出問題並討論。

2、確認上次會議紀錄

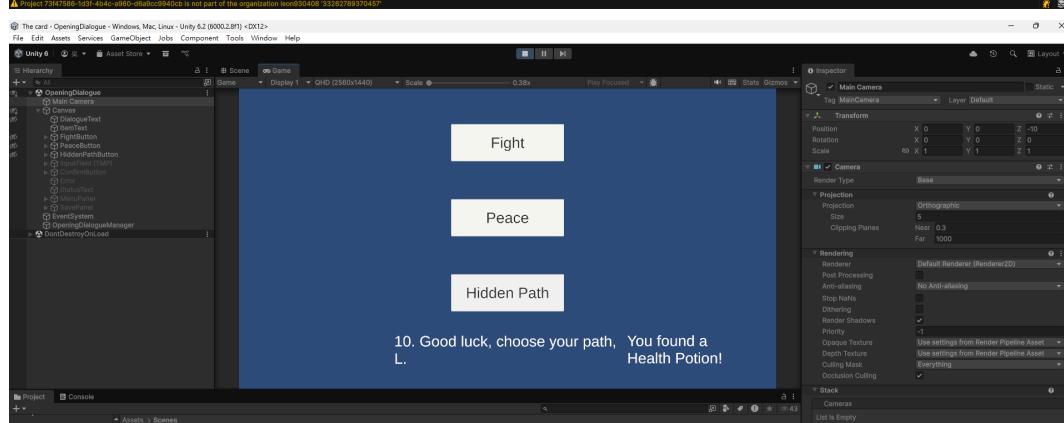
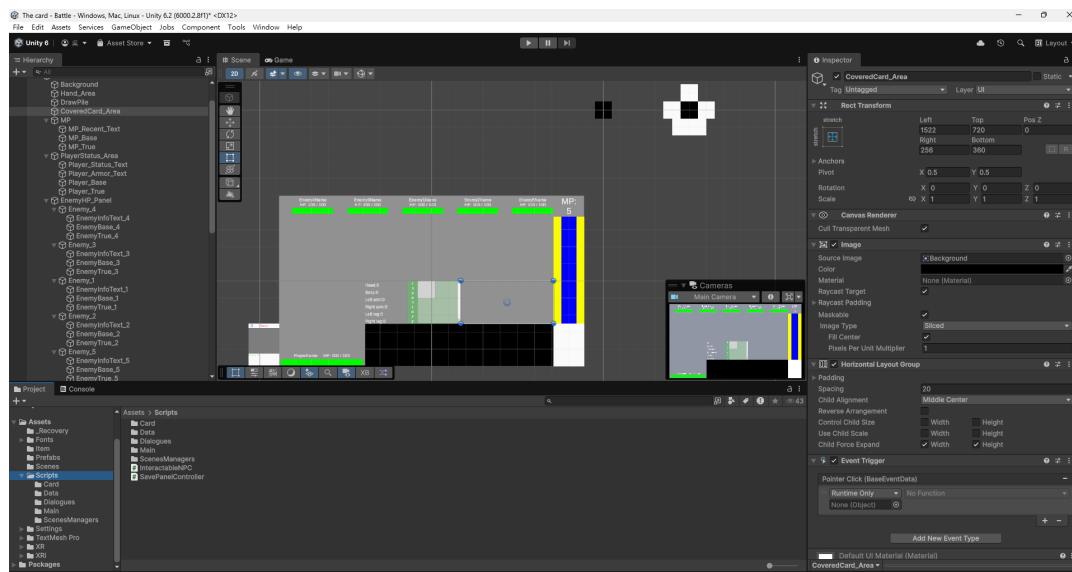
鑑於本次會議為第一次會議，故沒有任何會議紀錄。

3、上次會議決議事項執行情形

鑑於本次會議為第一次會議，故沒有任何會議決議事項執行情形。

4、工作報告

1. 吳承浚:程式。



2. 蘇政之:文本&流程。

【開始】

→ 恭喜你從軍事高級學院畢業
在學院修習冶煉鍛造與附魔後，
成為國家爭相招募的皇家騎士
→ 校門口滿滿的招募者中，你選擇：

① 直接穿過，不理會（殺戮線）

→ 邁見未知組織的招攬

A. 加入組織 → 接受試煉 → 殺死考核官 → 成為組織一員

→ 進入【新手教學】

B. 拒絕組織 → 組織強行擄人 → 你擊敗他們

→ 組織強者出現 → 提出優厚條件 → 你選擇加入

→ 進入【新手教學】

② 加入軍方 → 成為皇家騎士

→ 進入【新手教學】

③ 加入冒險者公會 → 成為冒險者 → 進入【新手教學】

►【新手教學】

對話：

「很高興你的加入，XXX兵長／冒險者！」

「讓我們到後方的試煉場看看你的本事吧。」

檢查裝備（提示：按右鍵檢視武器／盔甲／魔力條）

F階段：「欲先善其事，必先利其器」

→ 拖曳武器／盔甲至最多3格

S階段：「除了準備好，還要附魔」

→ 拖曳魔法至後方4格

穿上盔甲或攻擊靶子

- 靶子血量：10000、護甲：100

- 靶子反擊 → 玩家中隨機負面狀態

T階段：「快使用狀態魔法！」

→ 使用“淨化”解除狀態（佔用前3格）

魔力條提示：

- 魔力過載 → 「你快把自己撐爆了傻孩子」

- 魔力不足 → 「要注意魔力使用喔」

破壞靶子的護甲 → 結束試煉

結果：

「恭喜你出色完成任務，
你是一名出色的騎士／冒險者了。」

5、 討論事項

提案單位:吳承浚同學

提案一

案由:關於程式跟文本的結合，請討論。

說明:

- 1、 開會情形如【附件一】。
- 2、 文本無歸納化將使得程式開發難度較高。
- 3、 鑒於專題開發應以可運行性為主，藝術也應當優先有必要的進展。

辦法:文本應適當調整呈現方式，並增加對必要美術的優先級以降低程式設計的難易度。

決議:文本架構以流程圖的形式展現，並提供常駐性質的美術設計。

提案單位:蔡奇偉老師

提案二

案由:關於專題口試的確認以及專題製作順序，請討論。

說明:

- 1、 畢業專題第二次口試時間如【附件二】。
- 2、 專題應在第二次口試之前能完成可以完整展現專題特色的遊戲運作。
- 3、 鑒於系秘書的更迭，有可能使得專題沒有被安排進口試名單，組員應向系秘書了解狀況。

辦法:專注開發遊戲系統，在第二次口試時間前完成所有必要內容。

決議:以整款遊戲能正常運作為優先，優化系統或是完善工程則為次之。

6、 臨時動議

蔡奇偉老師建議專案介紹應該有完整、較清晰的設計畫面，使介紹品質進一步提升，所有出席成員皆同意並將改進關於專案的介紹介面的優化。

7、 散會

專題開會情形：

照片1:



照片2:



說明1: 組員吳承浚與指導老師蔡奇偉討論關於介紹遊戲介面的方式,由蘇政之攝影

說明2:

照片3:

照片4:

說明3:

說明4:

照片5:

照片6:

說明5:

說明6:

靜宜大學資訊工程學系114學年度大四畢業專題區