

# 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

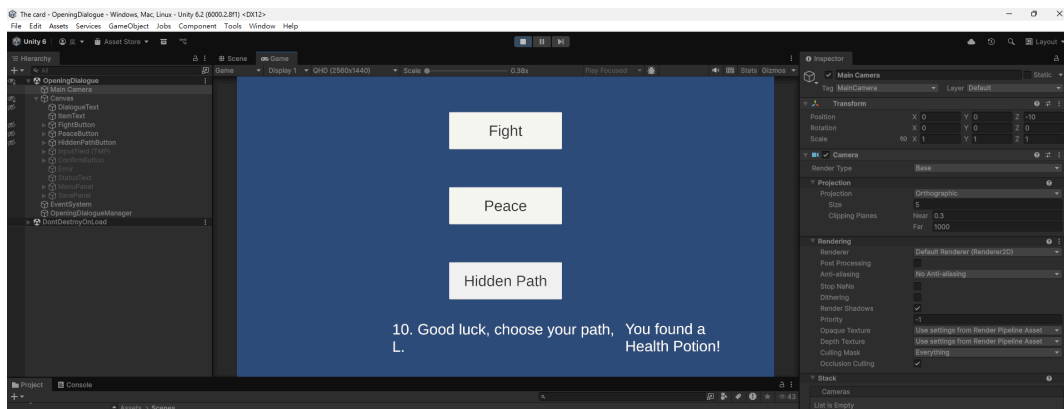
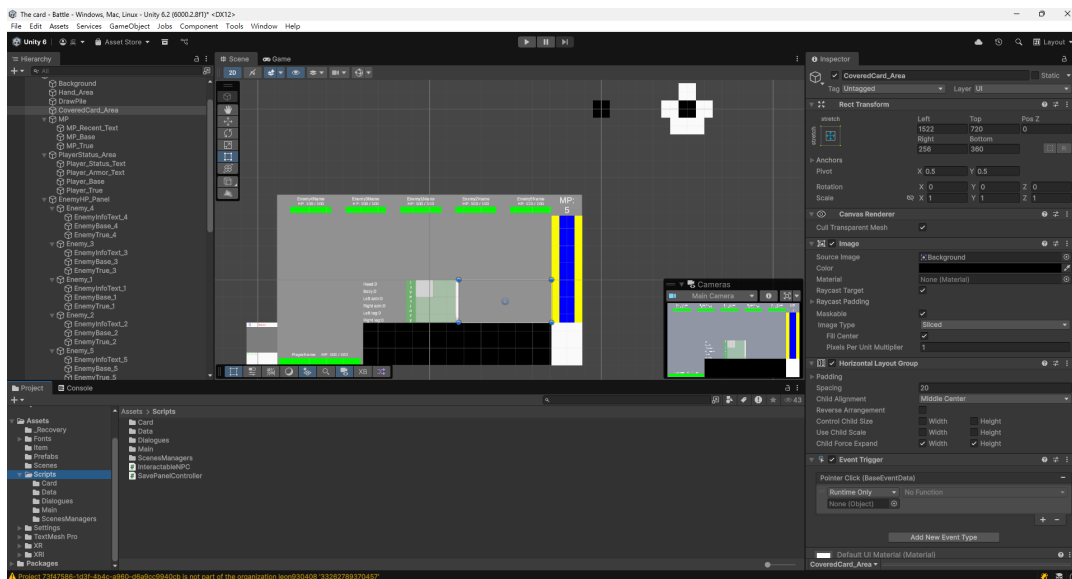
鑒於本次會議為第一次會議, 故沒有任何會議紀錄。

## 3、上次會議決議事項執行情形

鑒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)  
| | └─▶ 遇見未知組織的招攬  
| | └─ 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：

<p>照片1:</p> 	<p>照片2:</p>
<p>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</p>	<p>說明2:</p>
<p>照片3:</p>	<p>照片4:</p>
<p>說明3:</p>	<p>說明4:</p>
<p>照片5:</p>	<p>照片6:</p>
<p>說明5:</p>	<p>說明6:</p>

[靜宜大學資訊工程學系114學年度大四畢業專題區](#)