

靜宜大學資訊工程學系畢業專題計畫書

一、封面內容包括：

專題名稱:RPG卡牌對戰

指導教師:蔡奇偉

專題學生:

<資工四A><411150977><吳承浚><s1115097@o365st.pu.edu.tw>

<資工四A><411147762><蘇政之><s1114776@o365st.pu.edu.tw>

繳交日期:2025/11/27

二、內容包括：

● 摘要

隨著時間的發展，遊戲的發展逐漸退化。毫無變化的遊戲玩法、互相抄襲的美術外觀、虛假不實的遊戲廣告、貪得無厭的商業行為等大量弊病出現，導致遊戲的環境欠佳。隨著AI的出現，開發遊戲的方式有極大的變化，想要藉此機會，以嶄新的方式創造懷舊味十足的古今風格融合的Unity 2D卡牌遊戲。

● 進行方法及步驟

1.採用之方法與原因:

1) 製作Unity 6000.2.8f1 2D 8-bit卡牌對戰遊戲

原因:Unity是一個免費、知名、開發難度低且支持多個遊戲平台的遊戲編譯器, 其中6000.2.8f1為Unity當下較為穩定的版本, 並利用2D 8-bit作為懷舊風格遊戲的藝術風格。

2) 2.中世紀奇幻風格, 透過劇情和對戰實現多結局劇情

原因:懷舊的風格與具創意的彩蛋驚喜等

3) 3.利用卡牌組合、MP管控、任務系統等方式實現多元玩法

原因:與一般卡牌遊戲相比, 擁有更特殊的玩法, 使遊戲可以實現獨創性

4) 4.藉由AI協作, 製作必要程式碼、文本、圖案等遊戲內容

原因:AI可以及大幅度降低開發成本與時間, 且AI生成圖片具備十足的原創性

2.預計可能遭遇之困難及解決途徑

1) 較晚開始實際製作導致進度緊湊

解決途徑:採用敏捷式開發, 全力專注在遊戲功能上(例如戰鬥系統、劇情推進邏輯), 待遊戲功能完成再來實現其餘功能(如多樣化卡牌、多結局分岔等)

2) 一般AI有運作次數限制

解決途徑:利用Gemini Pro來獲得高級AI的無對話上限使用權

3) AI無法理解需求或是當機等異常狀態

解決途徑:利用截圖、錄影等影像、詳細需求來讓AI清楚我的需求, 或是全新對話來去除當機或是被錯誤知識綁死無法溝通的狀況等

- 設備需求 (硬體及軟體需求)

- ❖ 軟體:

- Unity
 - Gemini
 - C#
 - Microsoft Visual Studio 2025
 - Steam
 - Adobe express
 - 美圖秀秀
 - 小畫家

- ❖ 硬體

- 含主機的電腦

● 經費預算需求表 (執行中所需之經費項目單價明細)

編列預算範本

項 目 名 稱	說 明	單位	數量	單 價	小 計	備 註
				臺幣(元)	臺幣(元)	
個人電腦	專案之進行	部	1	79000	79000	自行負擔
個人平板型 電腦	專案之進行	部	1	8000	8000	自行負擔
雜支費	比賽報名費、APP上架費、國內 差旅費、論文發表費等	批	1	10000	10000	自行負擔
雜支費	印刷費	批	1		100	自行負擔
共 計					97100	

- 工作分配

- ★ 吳承浚:

- 專題組長, 統合製作進度, 設定專題開發目標
 - 遊戲本體(如場景、介面及程式碼等)開發
 - 會議記錄員、文本繳交
 - 畢業計劃書、簡報、專題成果報告書等專題必要檔案製作及Github上傳

- ★ 蘇政之:

- 劇情文本設計
 - 美術圖片及背景音樂生成
 - 卡牌、對手數據等資料設計
 - 畢業專題代表圖及介紹影片製作

- ★ 共同進行:

- 遊戲核心玩法設計
 - 摘要表、海報製作
 - 其餘必要合作事項

- 預期完成之工作項目及具體成果

1. 一份帶有劇情完整性的2D卡牌對戰遊戲
2. 戰鬥系統:包括但不限於抽排出牌、透過背包使用消耗品、碎甲、穿透等特殊機制及中毒、流血、腐化、暈眩等異常狀態、以回合制運行,並實現多種勝利法
3. 商店:利用金幣系統買賣卡片及裝備,可以刷新來購買更多物品或是刷新掉玩家不想要的物品
4. 編排:物品能在背包整理並攜帶下次戰鬥想使用的裝備、卡牌及消耗品等
5. 隨機事件:利用不同的委託和任務使每次遊玩體驗都不一樣
