嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY
資訊管理系

異世之旅

指導教授：謝淑玲 教授
組員名單：武炫逸 B08C005
陳語盛 B08C004
廖先傑 B08C006
林玉農 B08C012
鄭東豪 B08C032

中　華　民　國　1　1　4　年　0　5　月

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系專題口試委員審定書

異世之旅

指導教授：謝淑玲 教授

組員名單：武炫逸 B08C005
陳語盛 B08C004
廖先傑 B08C006
林玉農 B08C012
鄭東豪 B08C032

指導教授：謝淑玲

口試委員：陳建興

[illegible]

中 華 民 國 1 1 4 年 0 5 月

謝　誌

本專題報告得以順利完成，首先要感謝恩師謝淑玲老師細心引導我們，耐心的協助我們，克服研究過程中所面臨的困難，給予我們最大的協助，使本專題得以順利完成。

研究報告口試期間，感謝陳建興老師、林素穗老師不辭辛勞細心審閱，不僅給予我們指導，並且提供寶貴的建議，使我們的專題內容以更臻完善，在此由衷的感謝。

最後，感謝系上諸位老師在各學科領域的熱心指導，增進商業管理知識範疇，在此一併致上最高謝意。

武炫逸
陳語盛
廖先傑　謹誌
林玉農
鄭東豪

中華民國 114 年05 月於嶺東

摘要

近年來，隨著遊戲以及題材不斷的推陳出新，使得市面上不論是電腦、手機，甚至是SWITCH等各種遊戲機的元素和玩法，都受到非常巨大的影響，讓遊戲環境與體系都發生了翻天覆地的變化，甚至引領了各種不同平台的遊戲市場都進入了同一條收益模式和遊戲極簡化這種對於以往遊戲研究方向完全相反的情況。然而，儘管市面上的變化不小，也不代表原有的遊戲玩法就會被淘汰，因為只要發散思維並融合其他的玩法，舊玩法也有機會能創造更高的價值並繼續跟上市場的潮流。

而本次專題的開發，就是希望在舊有的遊戲玩法上做出有別以往的遊戲，結合了當今最受歡迎的異世界題材，並且融合以往的角色扮演玩法，讓玩家可以體驗到全新的新型冒險遊戲，帶領玩家一同前往未知的異世界之旅並真正參與到遊戲的劇情之中。遊戲玩法為關卡制，玩家除了能依照劇情來遊玩主線故事外，還可依照自己喜好遊玩各種故事支線，玩家所選擇的支線將會一定程度的對後續的關卡造成改變，並且分配到不同的挑戰與結局。

本遊戲分為三個關卡，主要遊玩方式為挑戰關卡，在戰鬥的同時需要注意周圍的線索，推理出世界的真相，並在得知異世界不同的文化與思想之後，思索堅持下去或是放棄的意義，並前往不同的道路，迎接不同的挑戰，迎來不同的結局。

關鍵詞：角色扮演、異世界劇情、2D橫版冒險遊戲

目錄

摘要 I
目錄 II
表目錄 IV
圖目錄 V
第壹章 緒論 1
1.1 研究動機 1
1.2 研究目的 1
第貳章 文獻回顧與探討 2
2.1 瑪利歐 2
2.2 異世界(日本作品類型) 2
第參章 研究方法 5
3.1 研究步驟 5
3.2 甘特圖 6
3.3 工作分配 6
3.4 開發使用軟體與功能介紹 7
3.4.1 Unity 7
3.4.2 Fungus for Unity 7
3.4.3 Canva 8
3.4.4 Pixel Studio 8
3.4.5 Microsoft Visual Studio 9
3.4.6 ChatGPT 9
3.5 開發環境 10
第肆章 系統實作 11
4.1 遊戲簡介 11
4.2 遊戲章節說明 11
4.3 遊戲劇情 12
4.3.1 第一場景劇情 12
4.3.2 第二場景劇情 12
4.3.3 第三場景劇情 13
4.3.4 第四場景劇情 13
4.3.5 第五場景劇情 14
4.4 遊戲畫面 14
4.4.1 遊戲腳本分鏡圖 14
4.4.2 遊戲主畫面 18
4.4.3 進入現實場景設計與劇情 18
4.4.4 進入異世界場景設計 19

4.4.5 第二關場景設計 20
4.4.6 第三關場景設計 21
4.4.7 第四關場景設計 21
4.4.8 場景加載畫面 22
第伍章 結論 23
5.1 結論與未來展望 23
5.1.1 結論 23
5.1.2 未來展望 23
參考文獻 24
遊戲資產素材 25
附錄 26

表目錄

表 3-1 工作分配.....6
表 3-2 開發環境.....10
表4-1 遊戲腳本分鏡圖表.....14

圖目錄

圖 2-1 瑪利歐遊戲角色 2
圖 2-2 為美好世界獻上祝福 2
圖 2-3 關於我轉生成史萊姆這檔事 3
圖 2-4 OVERLORD 3
圖 2-5 轉生成女性向遊戲只有毀滅END 的壞人大小姐 3
圖 2-6 我獨自升級 4
圖 2-7 我想成為影之強者 4
圖3-1 研究流程圖 5
圖3-2 甘特圖 6
圖3-3 Unity LOGO 7
圖3-4 Fungus LOGO 7
圖3-5 Canva LOGO 8
圖3-6 Pixel Studio LOGO 8
圖3-7 Microsoft Visual Studio LOGO 9
圖3-8 ChatGPT LOGO 9
圖 4-1 主選單 18
圖 4-2 現實場景劇情 18
圖 4-3 遊戲關卡一前景 19
圖 4-4 遊戲關卡一後景 19
圖 4-5 遊戲關卡二前景 20
圖 4-6 遊戲關卡二後景 20
圖 4-7 遊戲關卡三第一結局 21
圖 4-8 遊戲關卡四場景第二結局 21
圖 4-9 遊戲加載畫面 22

第壹章 緒論

1.1 研究動機

在現今這個資訊爆炸的時代，由於網路的進步使得人們想像力越來越天馬行空，讓人們得以跳脫出有別以往的固有框架，並且也同時因為網路的發達而使人們可以越來越輕易地盡情發揮出自己的想像力。而我們出生在當今這個網路發達和思想開放的時代，希望可以善用目前社會的構想，並且結合以往的理念和我們的各種想法，製作出一款既有創新感卻又不失以往遊戲遊玩時所帶來的感受的遊戲。

本次專題採用「異世界」作為核心題材，搭配線性劇情推進方式，打造出具有完整世界觀與沉浸感的冒險體驗。雖然遊戲劇情為單一路線設計，但我們透過角色塑造、場景氛圍、關卡鋪陳等方式，強化玩家的情感投入，進一步改善傳統線性遊戲常見「缺乏帶入感」的問題。本專題的創作初衷，是希望向玩家與開發者傳遞一個理念：即使是在既有的遊戲類型與結構下，依然能夠透過創新思維與細節設計，創造出新的火花與感動。我們希望藉由本作品，啟發更多人去探索與重塑熟悉的遊戲形式，證明即使沒有複雜的多線劇情，也能創造引人入勝的冒險旅程。

1.2 研究目的

本次專題使用 Unity 製作，目的是學習更進階的遊戲引擎配置，了解更多遊戲的配置與製作流程，並想藉由此遊戲增進大眾的想像力與創新力的提升，提供玩家更多的遊玩選擇性:

1. 奇幻冒險體驗，玩家將沉浸於充滿奇幻與神秘氛圍的世界中，透過逐步推進劇情與探索環境，享受一場引人入勝的冒險旅程。
2. 線性劇情推進，結合雙結局設計遊戲以單一路線推進方式進行，玩家必須依序完成主線任務，逐步揭開世界觀的真相。最終結局會根據玩家地圖走向產生變化將通往「成功脫離」或「永遠被困」的結局，增加劇情深度與重玩價值。
3. 系統功能實作與使用者體驗優化，本專題將練習實作多項基礎遊戲系統，如角色移動控制、互動物件、UI 顯示、簡易引導機制等，並強調使用者介面的直覺性與操作流暢度，提升遊戲整體品質。
4. 關卡設計與任務挑戰，遊戲中的每一個關卡都經過精心設計，包含敵人配置、機關謎題、環境互動等元素，目的是提供玩家適度挑戰，並強化遊戲流程的節奏感與參與感。

第貳章 文獻回顧與探討

2.1 瑪利歐

由日本電子遊戲製造商任天堂開發的多個系列電子遊戲的統稱，同時也是同公司吉祥物「瑪利歐」的名字，為任天堂的招牌系列之一。本專題參考了瑪利歐的橫版過關遊戲模式，並加入劇情的部分，如圖 2.1 所示。

圖2-1 瑪利歐遊戲角色

2.2 異世界(日本作品類型)

異世界是近十年突然爆紅的輕小說、漫畫、動畫、電子遊戲的類型之一(但在此之前已有相關類型作品，但到近十年才單獨出自己的類別)，主要架構是以一個世界的人突然轉移或轉生到另一個世界的展開為特點。

原先大多數故事會是一個日本的普通人被傳送到異世界並在異世界生活，身上會有來自神明賦予的超強能力。但近年來，異世界故事的類型越來越多元，開始打破原先的框架，誕生出類似異世界轉生異世界；現實世界轉生遊戲世界；人類轉生非人類；轉生回原世界但能力變成超強等，使得異世界題材變的越來越廣泛，以下列出一些非典型異世界的相關作品。

類型 1：把主角描繪成對平行世界知之甚少，主角亦可在只有自己保有前世記憶或知識的情況下，穿越到一個完全不同的世界，例如：《為美好的世界獻上祝福！》如圖 2-2 所示。以及《關於我轉生變成史萊姆這檔事》，如圖 2-3 所示。

圖2-2 為美好世界獻上祝福

圖2-3　關於我轉生成史萊姆這檔事

類型 2：把主角描繪成對平行世界相當熟悉，並以曾經玩過相同遊戲或是看過相關故事作為理由，穿越到一個相同的平行世界並在自己非常熟悉的平行世界裡冒險，例如：《OVERLORD》如圖 2-4 所示。以及《轉生成女性向遊戲只有毀滅 END 的壞人大小姐》如圖 2-5 所示。

圖2-4　OVERLORD

圖2-5　轉生成女性向遊戲只有毀滅END 的壞人大小姐

類型 3：主角原本世界就是幻想世界，瀕死狀態後使自己重生，並加強原本世界的相關能力使自己走上巔峰，例如：《我獨自升級》如圖 2-6 所示。以及《我想成為影之強者》如圖 2-7 所示。

圖2-6 我獨自升級

圖2-7 我想成為影之強者

第參章 研究方法

3.1 研究步驟

本專題研究流程共有七步驟，我們在專題開始前討論專題的作品主題，是要做遊戲還是要做網站，最終討論確立為使用 Unity 製作遊戲，再經過數周討論後將劇情確定為異世界劇情向遊戲。確認遊戲劇情及後續走向後開始從網路及書籍查詢資料，並且開始撰寫劇本，在劇情編寫基本結束後開始進行撰寫程式以及進行美術工作，包含地圖場景繪製、角色繪製等，並在製作的同時進行劇本的小修改來讓整個遊戲遊玩更加通暢，在讓遊戲經過測試及排錯，完成並呈現本專題。如圖 3-1 所示，本組專題之研究流程圖。

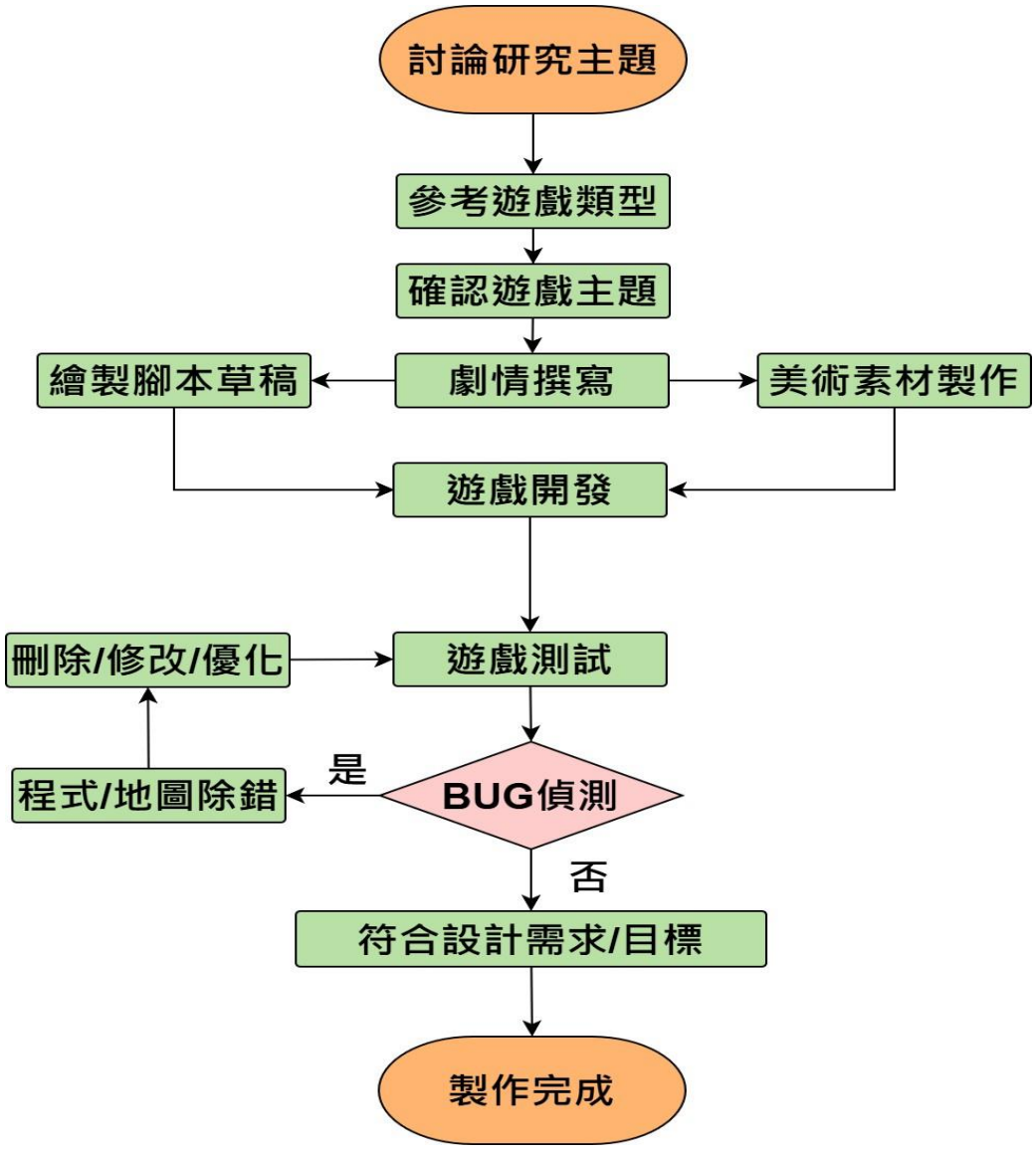


圖3-1 研究流程圖

3.2 甘特圖

以下圖片是我們的甘特圖，如圖 3-2 所示，我們首先確認研究主題並收集相關資料，而後開始進行網站及遊戲的設計及程式撰寫，過程中將程式及設計問題除錯，最後製作完成：

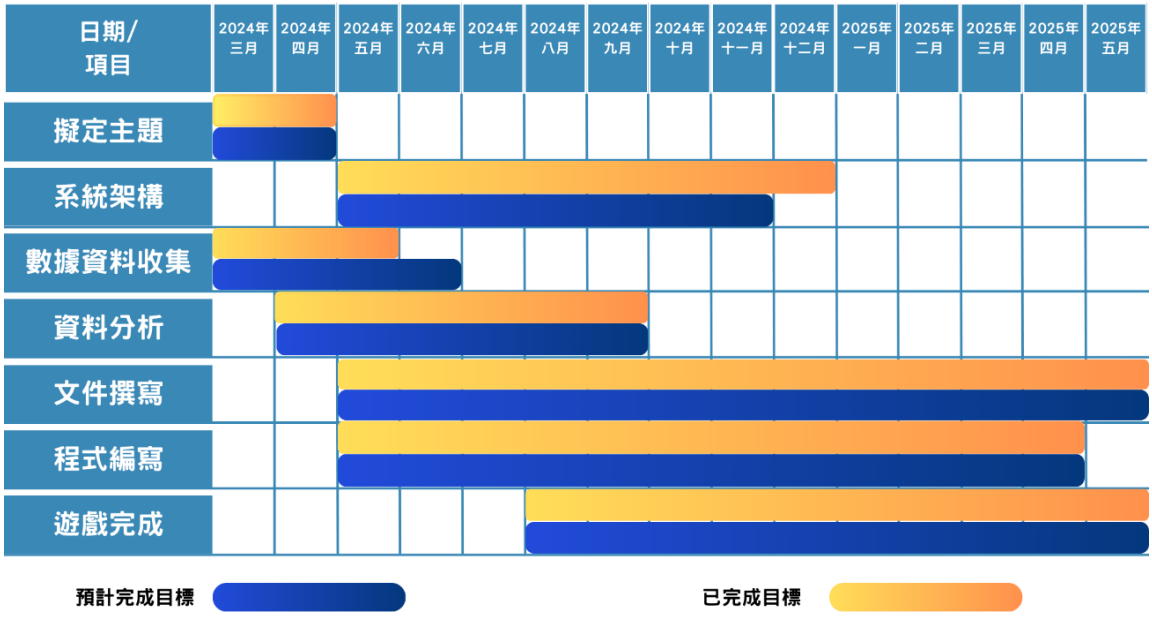


圖3-2 甘特圖

3.3 工作分配

以下表格是我們的工作分配，如表 3-1 所示，分為文書撰寫、遊戲程式、美術設計、功能測試這四個部分，P 為主要負責人、S 為次要負責人：

	武炫逸	陳語盛	廖先傑	林玉農	鄭東豪
文書撰寫	P	S	S	S	P
遊戲程式	P	P	S	P	S
美術設計	S	S	P	S	P
功能測試	S	P	S	P	S

表3-1 工作分配

3.4 開發使用軟體與功能介紹

3.4.1 Unity

Unity 是一款跨平台的遊戲引擎，可用於開發 2D 和 3D 遊戲，支援多種個人電腦、行動裝置、遊戲主機、網頁平台、擴增實境和虛擬實境，其中在 iOS 和 Android的遊戲開發上特別受歡迎，被認為容易上手，並在獨立遊戲開發中廣受歡迎。截至 2018 年，該引擎所支援的平台已經達到 27 個。除了在遊戲產業外，Unity 也應用在電腦動畫、電腦類比、電影產業、汽車產業、建築業、工程、甚至美國武裝部隊。如圖 3-3 所示。

圖3-3 Unity LOGO

3.4.2 Fungus for Unity

Fungus 是一個開源的 Unity 插件，主要用於製作文字冒險遊戲、視覺小說（Visual Novels）以及互動式敘事內容。它不需要程式設計基礎，適合初學者與設計導向的開發者使用。如圖 3-4 所示。

圖3-4 Fungus LOGO

3.4.3 Canva

Canva 是一個基於網頁與行動平台的圖形設計工具，主要用於創建簡報、海報、社群媒體圖像、影片、名片等視覺內容。其核心特色為介面直覺、操作簡單，無需具備專業設計背景即可快速上手。如圖 3-5 所示。

圖3-5 Canva LOGO

3.4.4 Pixel Studio

Pixel Studio 是一款跨平台的像素繪圖與動畫設計工具，主要用於製作 2D像素風格圖像與逐格動畫（frame-by-frame animation）。此工具特別適合獨立遊戲開發者、美術設計師與像素藝術初學者。如圖 3-6 所示。

圖3-6 Pixel Studio LOGO

3.4.5 Microsoft Visual Studio

Microsoft Visual Studio 是由微軟開發的整合式開發環境（IDE, Integrated Development Environment），用於開發多種平台的應用程式，包括桌面應用、Web 應用、行動程式、遊戲與雲端服務。它支援多種語言，如 C#、C++、Python、JavaScript、HTML/CSS、Visual Basic 等。如圖 3-7 所示。

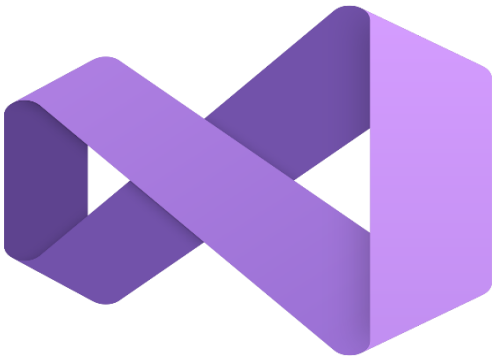


圖3-7 Microsoft Visual Studio LOGO

3.4.6 ChatGPT

ChatGPT 是由美國人工智慧公司 OpenAI 所開發的對話式人工智慧模型，其核心基礎為 GPT（Generative Pre-trained Transformer） 架構。ChatGPT 能夠理解與生成人類語言，具備強大的自然語言處理能力，可用於問答、寫作、翻譯、摘要、程式輔助等多種應用場景。如圖 3-8 所示。

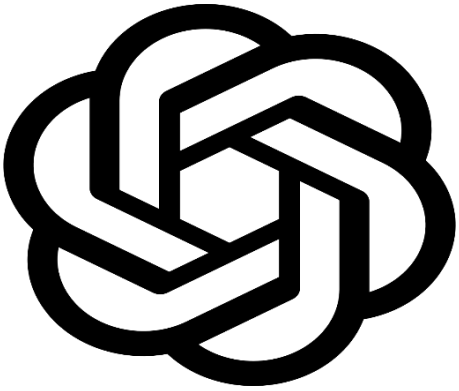


圖3-8 ChatGPT LOGO

3.5 開發環境

以下表格是我們專題開發所使用的軟體及工具，如表 3-2 所示：

項目	使用軟體	
作業系統	Windows 11	
開發遊戲	Unity	
開發遊戲程式	Microsoft Visual Studio	
遊戲程式語言	C#	
美工設計	Pixel Studio	
輔助軟體	ChatGPT	

表3-2 開發環境

第肆章 系統實作

4.1 遊戲簡介

本遊戲名為「異世之旅」，是一款由玩家扮演一位被召喚到異世界的普通大學生進行冒險的 2D 橫板冒險遊戲。雖然這遊戲名為異世之旅，但遊戲的真相似乎並不像表面上看起來的如此簡單。遊戲一開始將出現一位自稱神的人物指引著玩家拯救世界，沿途的交談將使玩家更了解這個世界所遇到的危機，但似乎也發現一些不太正確的事情。玩家該如何抉擇?該信任還是背叛?該服從還是反抗?世界的真相真的如他所言嗎?這一切都將需要玩家自己去探索去推論。

藉由主線劇情與支線劇情，在多週目時玩家可以自己嘗試出各種不同的結局與最後對世界的造成的影響。

4.2 遊戲章節說明

1. 進入前置畫面，會在一個僅劇情中出現的 2D 房間俯視圖，以對應故事中躺床睡覺後穿越的劇情。
2. 第一關將會有自稱為神的對話出現，向玩家說明召喚的原因，世界的危機，與接下來的冒險目標。
3. 第二關發現了事情似乎有點不尋常，與前一關自稱神明的說明並不相同。(此處有小提示和分支劇情選擇)
4. 第三關將分為兩張地圖，分別是好結局與壞結局，兩關皆只有劇情說明，無後續操作。好結局會進入一個全白的空間，並進入回到原世界的劇情；壞結局會進入一個煉獄背景的空間，並進入被困死且與世界一同消亡的劇情。

本遊戲的主要人物，說明如下：

1. 勇者-即為玩家扮演之角色，被召喚到這個異世界之後被賦予了勇者的使命。但或許，你可能想當的不是勇者?
2. 阿斯摩代-招喚玩家來到異世界的人，自稱為此世界的神，召喚勇者是為了解決世界的危機。然而，祂其實正是毀滅這個世界的魔王，只是為了拖延勇者的時候而抵擋神明的同時假扮神明與我們對話。
3. 真正的神明-世界真正的神，召喚勇者時被阿斯摩代偷襲而被取代。僅在第三關才能勇者對話並說清事情原委。

4.3 遊戲劇情

以下是遊戲內容中的劇情文字，在玩家遊玩時也可以觀看並了解劇情:

4.3.1 第一場景劇情

旁白：本遊戲場景屬於劇情階段。
旁白：設定 玩家移動:(W,A,S,D) 互動案件與物件:(E)床
我：我是個大四學生。
我：一個平凡得不能再平凡的普通人。
我：每天奔波於課堂、圖書館和宿舍之間，為了畢業專題忙得焦頭爛額。
我：未來？我也不知道。找工作，考研究所，還是繼續過這種平淡的生活？
我：說實話，我對未來並沒有太多期待，甚至有些迷茫。
我：然而，就在我以為人生會這樣一成不變地走下去時，那個夜晚，
改變了一切。
我：深夜，我渾身疲憊的走回我房間，躺上我那溫暖的床，昏昏沉沉的睡著了。
開發者：(提醒：床的位置在右上角落！)
(在床邊按下按鈕後)
旁白：夢中，一道刺眼的光芒突然劃破黑暗，像是某種召喚，將我從平靜中強行拉起。
旁白：我感覺身體被某種力量包裹，像是漂浮在無盡的虛空中，失去了方向。

4.3.2 第二場景劇情

旁白：AD 左右移動，空格鍵 跳躍，W 進入傳送門，點擊滑鼠左鍵可攻擊。 旁白：畫面左手邊的生命藥水獲得後可以點擊並使用，使用後恢復 30 點血量。
旁白：魔物會攻擊玩家並扣除 10 點血量，碰觸到岩漿地板會固定時間扣除 3 點血量。
旁白：一直向右走即可發現傳送門並進入下一關
我：當我再次睜開眼，周圍的一切都變了。
我：熟悉的宿舍不見了，取而代之的是一片陌生的天空和奇異的世界，
我：空氣中瀰漫著一種淡淡的魔力氣息，像是在提醒我這裡不是地球。
我：我，被帶到了異世界。
(地點：異世界平原)
??? ：被選中的人類啊，歡迎來到瑞法斯星球，我是阿斯摩代，這個星球的神。
阿斯摩代：我選中了你作為勇者，你的使命是擊敗魔王與邪惡勢力，恢復這個星球的和平。
阿斯摩代：盡力掃蕩所有魔物吧，如此才能還這個世界一個安寧。 阿斯摩代：魔王在最遠處的魔塔中，勢必做好萬全準備再前去挑戰。
阿斯摩代：為了完成這個使命，我將賜予你一部分神力。這份力量將使你超越凡人之軀，足以應對你即將面臨的危險與挑戰。
阿斯摩代：但你作為人類的承載能力有限，隨著時間過去，你獲得的神力將會慢慢消散，同時力量也會漸漸喪失。
阿斯摩代：若神力在你勝利前完全枯竭，你將被虛無侵蝕，

成為黑暗的傀儡。
阿斯摩代：這股力量不只是你的責任，同時也是你的試煉。解決這顆星球的危機之後，你將成為這顆星球的新神，若是你想回到你原本的世界，成為新神將是你唯一的方法。而途中我無法插手跟幫助你畢竟我並沒有實體我只能引導你前進。
阿斯摩代：時間緊迫，勇者。星球的命運取決於你的抉擇。踏上旅途吧，黑暗已在逼近，只有你能終結這片混沌。

4.3.3 第三場景劇情

我：(心裡os)剛剛在傳送門前...有魔物被奇怪的東西困住了...
我：(心理os)是阿斯摩代做的嗎...但祂說不會幫助...
(地點：異世界平原)
阿斯摩代：勇者，別發呆了，繼續向前走吧，距離魔塔越來越近了。
阿斯摩代：請小心別跌下左邊的懸崖了，世界還需要你的拯救。
阿斯摩代：前方的洞穴中擁有很多道具，或許會有其他用處
，多跑幾趟把道具收集多些吧。

4.3.4 第四場景劇情

(Bed End)
阿斯摩代：恭喜你，勇者，你來到了我的領域
阿斯摩代：重新自我介紹一下，我就是毀滅這個世界的魔王，阿斯摩代
我：什麼!!開什麼玩笑!!
阿斯摩代：儘管無能狂怒吧，我很高興那個救世主召喚出來的你，如此輕易的就這樣被我欺騙利用
阿斯摩代：弱小又愚昧的勇者跟無法守護自己世界的救世主
阿斯摩代：根本絕配阿!!哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈!
阿斯摩代：你就在這個我創造的監牢中，跟著這個世界一起毀滅吧~
阿斯摩代：噢對了，在你死之前告訴你個好笑的事情吧
阿斯摩代：你前面殺的魔物，全部都是我用這個世界的生命製造出來的
阿斯摩代：是你!這個被召喚出來的勇者!親自消滅了這個世界的人類跟生物!
阿斯摩代：好笑吧哈哈!!希望你不會因此做惡夢，畢竟你也沒有作夢的資格了!
阿斯摩代：再見了~跟著世界一起消逝吧，愚蠢的勇者~~
(阿斯摩代離開了)
(突然有個微弱的聲音在你耳邊響起)
真正的神明：抱歉，迷途的人類...我本應親自迎接你...與你一同對抗阿斯摩代...但我...
真正的神明：在召喚被偷襲...被毀滅...僅存一絲神性...
真正的神明：我會...為你回溯時間...希望你能夠拯救這個世界...
真正的神明：在丘陵...不要聽他的...往反方向走...
真正的神明：那是我們唯一的...
(腦中的聲音不再出現，希望你已經下定決心回溯時間
(重新開始遊戲，想辦法找出破解這個 BD 的方法吧)

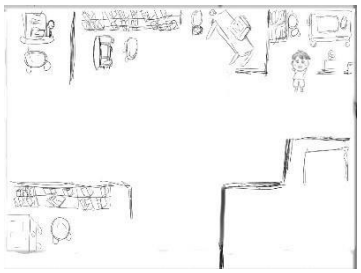
4.3.5 第五場景劇情

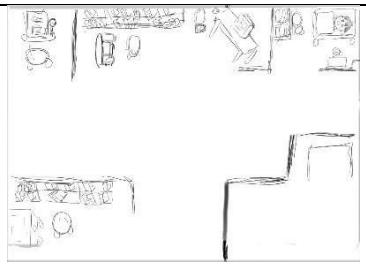
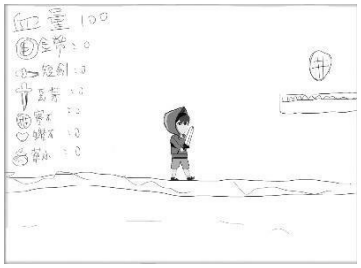
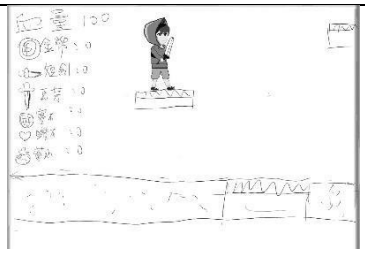
(Happy End)
真正的神明：勇者阿，抱歉牽連你了。
真正的神明：但...你能來到這裡，大概是失敗過了吧...
真正的神明：感謝你沒有放棄，再次經歷了一次冒險。
真正的神明：因為你沒有被阿斯摩代拖到時間。
真正的神明：所以我救回了你，你可以回到原本的世界了。
真正的神明：至於這個世界，本就與你無關。
真正的神明：你就當做了場夢吧。
真正的神明：抱歉，然後...再見了。
真正的神明：我給予你足夠的神力了，別不小心時間回朔了。

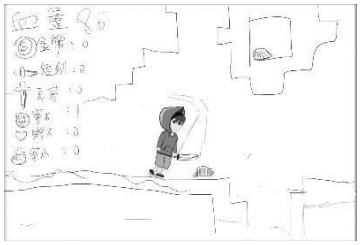
4.4 遊戲畫面

4.4.1 遊戲腳本分鏡圖

以下是我們本專題的遊戲腳本分鏡圖表。如表 4-1 所示。

遊戲畫面對照圖	遊戲畫面分鏡圖	劇本內容/台詞
		內容: 這是遊戲一開始的主選單畫面分別為開始、退出遊戲。
		內容: 僅為場景劇情，這是宿舍/家裡。 劇情:我是個大四學生。一個平凡得不能再平凡的普通人。每天奔波於課堂、圖書館和宿舍之間，為了畢業論文忙得焦頭爛額。
		內容: 在宿舍/家中網互動物品移動。 劇情:未來我也不知道找工作，考研究所，還是繼續過這種平淡的生活？說實話，我對未來並沒有太多期待，甚至有些迷茫。

		內容: 在宿舍/家中關燈休息。 劇情: 深夜時，我渾身疲憊地走回房間，躺上我那溫暖的床上，昏昏沉沉的睡著了。
		內容: 與床互動後，穿越了。 劇情:夢中有一道刺眼的光芒突然劃破黑暗，像是某種召喚，將我從平靜中強行拉起。我感覺身體被某種力量包裹，像是漂浮在無盡的虛空中，失去了方向。
		內容: 進入第一關的畫面。 劇情:當我再次睜開眼，周圍的一切都變了。熟悉的宿舍不見了，取而代之的是一片陌生的天空和奇異的世界。空氣中瀰漫著一種淡淡的魔力氣息，像是在提醒我這裡不是地球。
		內容: 第一關前半段地圖。已經完成看完劇情開始往前探險，冒險途中會遇到一些道具物品。
		內容: 第一關中段地圖。冒險途中，地圖上會有熔岩方塊且採到後會損血。

		內容: 冒險途中難免會受傷，然後也會蒐集到一些地圖上的道具物品，並且拾取地圖上的藥水會恢復血量。
		內容: 冒險中遇上一隻奇怪的生物，並且這隻生物會對玩家發動攻擊，而我們可以回擊也可躲避。 地圖中也會有一些坑洞。
		內容: 第一關地圖後半段。 我們找到了傳送門並且也拿到了藥水恢復血量。
		內容: 進入第二關我們跟著地圖設計的指引方向走。
		內容: 跟著指引方向走後途中會需要爬山或者跳躍坑洞，過程中也會遇到一些不明生物與道具。
		內容: 第二關地圖後半段， 我們遇見了一道門並且走了進去。

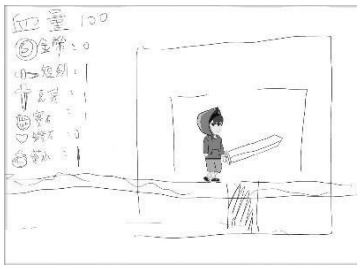
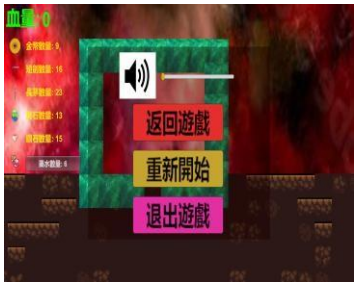
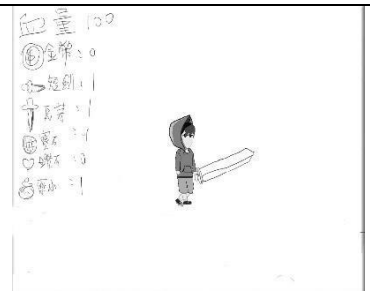
		內容: 會有一位自稱神明的人揭開面紗，並且玩家無法逃離此地，遊戲結束。 劇情:重新介紹一下，我就是毀滅這個世界的魔王，阿斯摩代....再見了勇者。
		內容: 遊戲結束畫面。可以選擇返回遊戲介面，或者重新開始遊戲也可退出遊戲。
		內容: 進入一處白色神秘空間，為好的結局。 劇情:因為你沒有被阿斯魔代拖到時間，所以我救回了你，你可以回到原本的世界了。

表4-1 遊戲腳本分鏡圖表

4.4.2 遊戲主畫面

以下圖片是遊戲的主畫面圖，用在遊戲開啟後的主選單畫面，如圖 4-1 所示：

圖4-1 主選單

4.4.3 進入現實場景設計與劇情

以下圖片是開始遊戲後場景畫面，這是場景一劇情開始遊玩介紹如圖 4-2 所示：

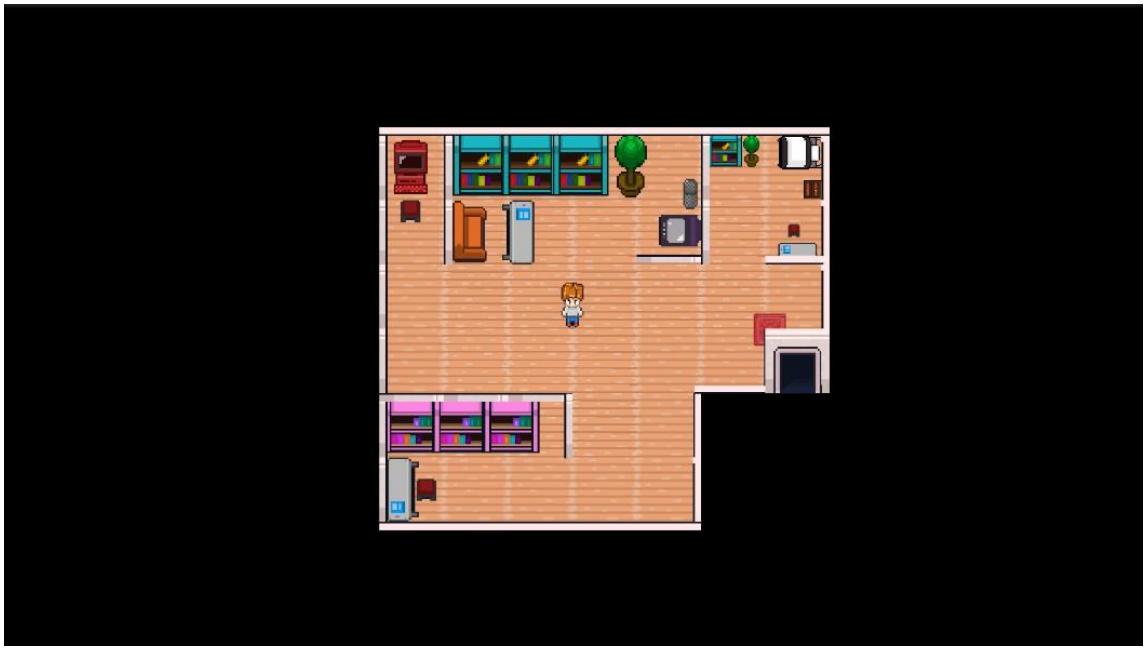


圖4-2 現實場景劇情

4.4.4 進入異世界場景設計

以下圖片是從現實劇情完後穿越異世界場景的第一張地圖，分別與前後。前場景如圖 4-3 所示，後場景如圖 4-4 所示。

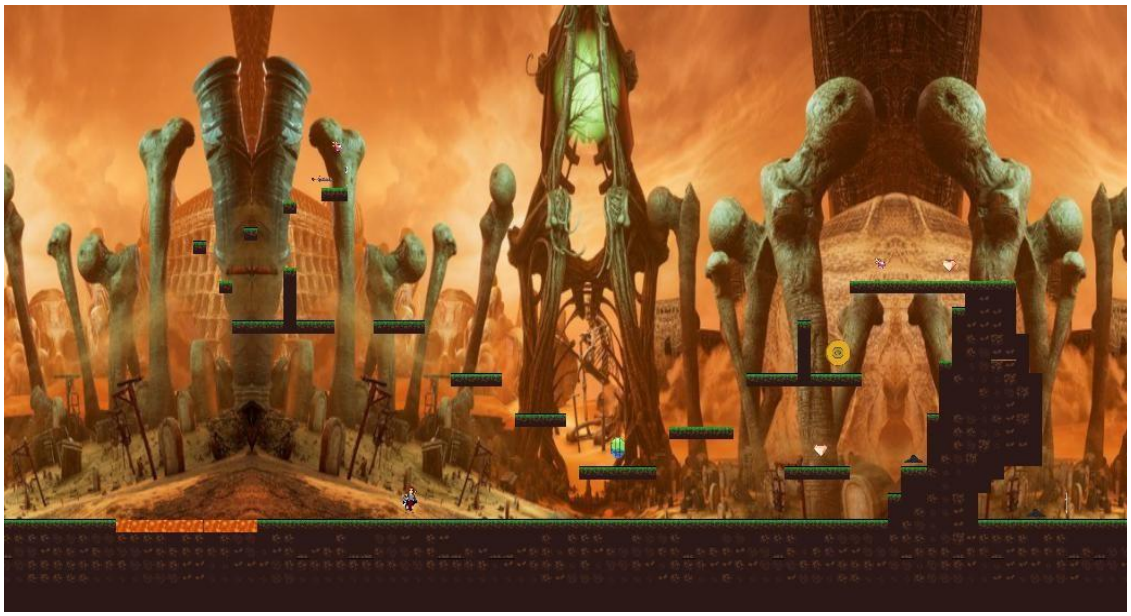


圖4-3 遊戲關卡一前景

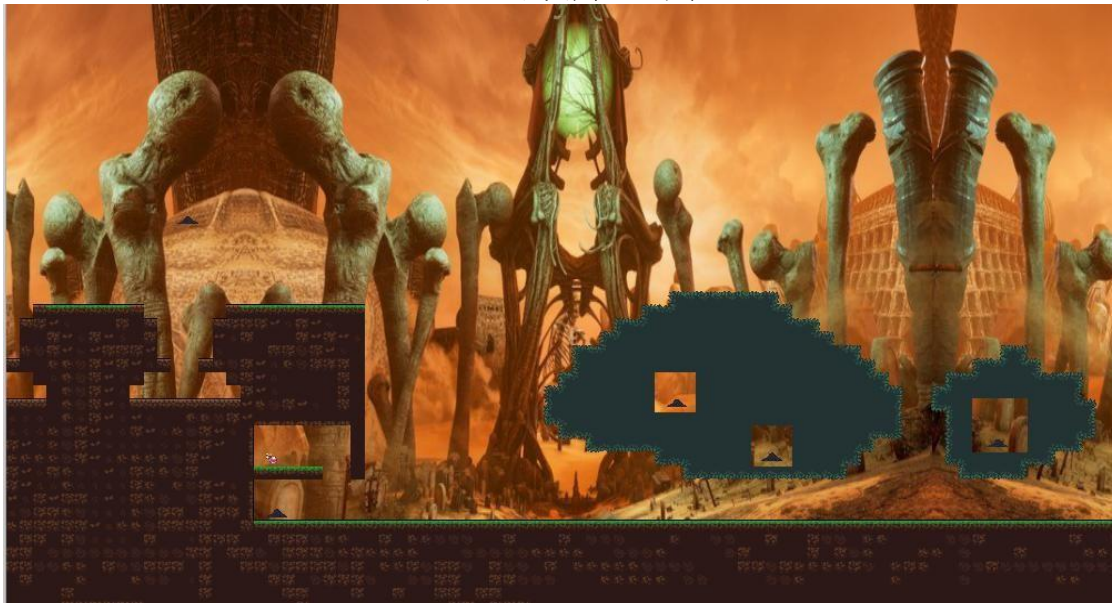


圖4-4 遊戲關卡一後景

4.4.5 第二關場景設計

以下圖片是進入第二關後的場景，分別前與後。前場景如圖 4-5 所示，後場景如圖 4-6 所示。

圖4-5 遊戲關卡二前景

圖4-6 遊戲關卡二後景

4.4.6 第三關場景設計

以下圖是進入第三關後的場景為 Bed 結局場景，如圖 4-7 所示。

圖4-7 遊戲關卡三第一結局

4.4.7 第四關場景設計

以下圖片是進入第四關場景，為白色空間也是 Happy End 結局，如圖 4-8 所示。

圖4-8 遊戲關卡四場景第二結局

4.4.8 場景加載畫面

以下圖片是從主選單點擊開始遊戲後進入加載的跑條畫面，如圖 4-9 所示。

圖4-9 遊戲加載畫面

第伍章 結論

5.1 結論與未來展望

5.1.1 結論

本次專題旨在打造一款具有獨特風格的異世界冒險遊戲，透過主角在探索過程中逐步揭開異世界的真相，引導玩家走向自我選擇的目標。我們設計了兩個風格鮮明的區域，讓玩家可以自由選擇通關方式，不論是追求效率還是探索收集，皆可獲得不同層次的遊戲體驗。整體玩法靈感來自經典 2D 瑪莉歐闖關機制，並加以改編與再創造，融合角色成長與劇情推進。

在開發過程中，我們面臨了諸多挑戰與限制，包括對 Unity 引擎的初學狀態、全英文操作介面的不熟悉，以及對 C# 程式語言掌握度尚淺等技術門檻。然而，在不斷學習與團隊協作的過程中，我們逐步克服困難，累積了寶貴的實作經驗。雖仍有部分功能尚未臻於完美，但我們相信這份專題已充分體現團隊的努力、學習成果與對遊戲開發的熱情，是一個具有代表性的里程碑作品。

5.1.2 未來展望

展望未來，我們希望能持續精進遊戲開發相關技能，深入學習 Unity 引擎的進階應用與 C# 程式設計，提升開發效率與功能實作能力。此外，也計畫加入更多遊戲元素，如關卡機制優化、互動性增強、角色能力系統與美術細節強化，使作品更具可玩性與完整性。同時，我們也期望透過此專題作品的發表與回饋，吸收更多使用者意見，進一步調整與優化設計邏輯，未來甚至朝向商業化雛型邁進。最終目標是持續創作出具有自我風格、富含創新精神的遊戲作品，並在遊戲設計的道路上不斷突破自我、累積能量，朝夢想前進。

參考文獻

[1]維基百科，瑪利歐系列擷取於：2024/05/23。
https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E7%91%AA%E5%88%A9%E6%AD%90%E7%B3%BB%E5%88%97
[2]維基百科，異世界擷取於：2024/05/23。
https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E7%95%B0%E4%B8%96%E7%95%8C_(%E6%97%A5%E6%9C%AC%E4%BD%9C%E5%93%81%E9%A1%9E%E5%9E%8B)
[3]巴哈姆特-動畫專區，擷取於：2024/05/23。
https://acg.gamer.com.tw/anime/
[4]Esc 選單-1，擷取於：2025/03/13。
https://www.bilibili.com/video/BV1eS4y1e773?t=8.8
[5]Esc 選單-2，擷取於：2025/03/13。
https://www.bilibili.com/video/BV1og41197iG?t=547.5
[6]Esc 選單-3，擷取於：2025/03/13。
https://www.bilibili.com/video/BV1bB4y147p7?t=202.7
[7]場景跳轉，擷取於：2025/03/13
https://www.bilibili.com/video/BV1DX4y167vu?t=85.3
[8]角色血量怪物移動，擷取於:2025/03/30
https://youtu.be/venyIsxqtxY?si=jmXrtZIa1Rmqtd9u
[9]遊戲選單介面，擷取於:2025/04/01
https://youtu.be/nUNHJMdDuXE?si=tpvwcbUVYcL1cVjQ
[10]Unity 地圖橫軸設計繪製，擷取於:2025/04/03
https://youtu.be/VGkIVsnWFqs?si=2gY93oF9l6SHmQah
[11] 對話Fungus 插件使用，擷取於：2025/04/30。
https://www.bilibili.com/video/BV1HN411z77a?t=6.5
[12] 撿取物品，擷取於：2025/04/30。
https://www.bilibili.com/video/BV1BZ4y1m7fH?t=13.3
[13] 大眾喜歡遊戲模式相關資料，擷取於:2025/05/27
https://opengamedata.fielddaylab.wisc.edu/

遊戲資產素材

[1] 令人毛骨悚然的背景

https://as1.ftcdn.net/jpg/05/48/16/46/1000_F_548164675_EGxMs14FZg1LhFlNcswmk7Iy1qonoB5u.jpg
[2] 異世界背景
https://embed.pixiv.net/spotlight.php?id=87&lang=zh-tw
[3] 異世界沙漠
https://worthplaying.com/wpimages/n/e/necrophosis/611267.jpg
[4]橫軸遊戲角色人物
https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/warrior-free-asset-195707
[5]主選單畫面按鈕
https://soulares.itch.io/free-ui
[6]平面遊戲角色人物
https://jik-a-4.itch.io/metrocity-free-topdown-character-pack
[7]地板、裝飾物材質來源
https://itch.io/game-assets/free/tag-tileset
[8]主選單背景音樂
https://www.youtube.com/watch?v=B7xai5u_tnk
[9]按鈕音效來源
https://www.aigei.com/music/game/
[10]怪物來源
https://itch.io/game-assets/free/tag-characters?page=3

附錄

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份　　填表日期：113年4月10日

教師姓名	謝淑玫	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(1)	林玉春	資管3A	113年4月10日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 組員討論			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
2	實務專題(1)	陳詩盈	資管3A	113年4月10日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 組員討論			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
3	實務專題(1)	謝[illegible]	資管3A	113年4月10日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 組員討論			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
4	實務專題(1)	鄭[illegible]	資管3A	113年4月10日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 組員討論			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
5	實務專題(1)	[illegible]	資管3A	113年4月10日	共[illegible]時[illegible]分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 組員討論			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

輔導學生人次合計	5人	輔導時間合計	1時0分	教師簽名	謝淑玫

備註：
一、本表以月為單位，任課教師請於次月5日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後繳交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份　　填表日期：113年4月26日

教師姓名	謝淑玲	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(1)	林玉蕙	資管3A	113年4月26日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 組員討論			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
2	實務專題(1)	陳詰盛	資管3A	113年4月26日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 組員討論			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
3	實務專題(1)	武廷遠	資管3A	113年4月26日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 組員討論			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
4	實務專題(1)	劉孝恭	資管3A	113年4月26日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 組員討論			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
5	實務專題(1)	蔡光傑	資管3A	113年4月26日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 組員討論			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

輔導學生人次合計	5 人	輔導時間合計	1時0分	教師簽名	謝淑玲

備註：
一、本表以月為單位，任課教師請於次月5日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後繳交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題報告前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份　　填表日期：113年5月17日

教師姓名	謝淑玲	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(1)	林玉春	資管3A	113年5月17日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：故事、書面報告			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(1)	武振廷	資管3A	113年5月17日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：故事、書面報告			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(1)	吳宏偉	資管3A	113年5月17日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：美術、故事、書面報告			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(1)	郭東豪	資管3A	113年5月17日	共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：故事、書面報告			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(1)	陳語盛	資管3A	113年5月17日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：故事、書面報告			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____

輔導學生人次合計	5 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	謝淑玲

備註：
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後繳交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份　　填表日期：113年6月5日

教師姓名	謝淑珍	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(1)	林玉紫	資管3A	113年6月5日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 程式環境			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
2	實務專題(1)	陳語盛	資管3A	113年6月5日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 程式研究			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
3	實務專題(1)	武柏廷	資管3A	113年6月5日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 程式研究			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
4	實務專題(1)	廖先烽	資管3A	113年6月5日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 美術、程式研究			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
5	實務專題(1)	鄭東泓	資管3A	113年6月5日	共1時0分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 程式環境			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

輔導學生人次合計	5 人	輔導時間合計	1時0分	教師簽名	謝淑珍

備註：
一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後撥交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學 年 度 第 學 期

教師綜合輔導紀錄表

月份

填表日期：113年7月31日

教師姓名	謝淑玲	所屬系所	資訊管理系

1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(1)	林玉農	資管3A	113年7月31日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 背包介面			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(1)	鄭東豪	資管3A	113年7月31日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 劇情編譯			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(1)	陳語盛	資管3A	113年7月31日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 角色移動			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(1)	[illegible]	資管3A	113年7月31日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 遊戲介面			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(1)	武炫辰	資管3A	113年7月31日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 製作遊戲選單			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

輔導學生人次合計	5 人	輔導時間合計	1 時 0分	教師簽名	謝淑玲

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

113 學年度第一學期

教師綜合輔導紀錄表

月份　　填表日期：113年9月18日

教師姓名	謝承祐	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(二)	鄭東豪	資管4A	113年9月18日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：劇情編譯			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
2	實務專題(二)	武炘廷	資管4A	113年9月18日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：優化UI圖介面+選單			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
3	實務專題(二)	陳鎧盛	資管4A	113年9月18日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：角色移動+介面			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
4	實務專題(二)	林玉宸	資管4A	113年9月18日	共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：玩家介面			討論結果：☑1.缺席 □2.分數：____
5	實務專題(二)	廖先傑	資管4A	113年9月18日	共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：繪製角色			討論結果：☑1.缺席 □2.分數：____

輔導學生人次合計	3 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	謝承祐

備註：
一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後撥交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份　　填表日期：113年10月9日

教師姓名	謝淑珍	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(二)	林玉農	資管4A	113年10月9日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 玩家介面			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
2	實務專題(二)	陳語盛	資管4A	113年10月9日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 數據 + 血量條			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
3	實務專題(二)	廖先傑	資管4A	113年10月9日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 繪製角色			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
4	實務專題(二)	鄭東豪	資管4A	113年10月9日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 系統統整+文本劇情			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
5	實務專題(二)	武炳辰	資管4A	113年10月9日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 玩家介面			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

輔導學生人次合計	5 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	謝淑珍

備註：
一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後撥交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份

填表日期：113年10月30日

教師姓名	謝淑玲	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(二)	林玉農	資管四A	113年10月30日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：系統整合			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)	鄭秉豪	資管4A	113年10月30日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：專題書面報告			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)	陳語盈	資管4A	113年10月30日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：ppt			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)	詹先傑	資管4A	113年10月30日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：繪圖			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)	武宥廷	資管4A	113年10月30日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：系統整合			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____

輔導學生人次合計	5 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	謝淑玲

備註：

一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。

二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。

三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份

填表日期：113年11月20日

教師姓名	謝淑玫	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(2)	鄭宏傑	資管4A	113年11月20日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：角色繪製			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
2	實務專題(2)	陳語盛	資管4A	113年11月20日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：專題書面資料+PPT			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
3	實務專題(2)	林玉豐	資管4A	113年11月20日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：研究背景+合併			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
4	實務專題(2)	武治廷	資管4A	113年11月20日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：影音樂+按鈕+合併系統			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
5	實務專題(2)	鄺東蔚	資管4A	113年11月20日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：專題書面資料+PPT			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____

輔導學生人次合計	5 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	謝淑玫

備註：
一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後撥交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份　　填表日期：113年11月27日

教師姓名	謝淑玲	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(二)	林玉霙	資管4A	113年11月27日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：對話框			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
2	實務專題(二)	陳語盛	資管4A	113年11月27日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：血條設定			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
3	實務專題(二)	武炫廷	資管4A	113年11月27日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：封面設定			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
4	實務專題(二)	鄭東豪	資管4A	113年11月27日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：專題書面報告			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
5	實務專題(　)			年 月 日	共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____

輔導學生人次合計	4 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	謝淑玲

備註：
一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份　　填表日期：114年7月16日

教師姓名	謝淑玲	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(2)	陳語盈	資管4A	114年7月16日	共1時0分
輔導項目	■專題	個人工作進度回報與任務指派：人物及怪物調整			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
2	實務專題(2)	武柏逸	資管4A	114年2月26日	共1時0分
輔導項目	■專題	個人工作進度回報與任務指派：信箱系統			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
3	實務專題(2)	廖先傑	資管4A	114年2月26日	共1時0分
輔導項目	■專題	個人工作進度回報與任務指派：圖片繪製			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
4	實務專題(2)	林玉農	資管4A	114年2月26日	共1時0分
輔導項目	■專題	個人工作進度回報與任務指派：修BUG			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
5	實務專題(2)	鄭重嶽	資管4A	114年2月26日	共1時0分
輔導項目	■專題	個人工作進度回報與任務指派：拼地圖			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____

輔導學生人次合計	5人	輔導時間合計	1時0分	教師簽名	謝淑玲

備註：
一、本表以月為單位。任課教師請於次月5日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份　　填表日期：114年3月5日

教師姓名	謝淑珣	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(2)	林玉雯	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：修bug			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
2	實務專題(2)	陳詰盛	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：修bug			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
3	實務專題(2)	武炫廷	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：修bug			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
4	實務專題(2)	鄭東豪	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：文書			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
5	實務專題(2)	蔡先傑	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：修bug.			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____

輔導學生人次合計	5 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	謝淑珣

備註：
一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份　　填表日期：114年3月26日

教師姓名	謝淑珍	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(2)	林玉農	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：指它修改			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(2)	陳奕盛	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：小怪製作			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(2)	武旭廷	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：修bug			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(2)	鄭東豪	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：書面資料			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(2)	蔡先作	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：找素材			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____

輔導學生人次合計	5 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	謝淑珍

備註：
一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份　　填表日期：114年4月16日

教師姓名	謝淑珍	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(2)	林玉宏	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：修bug			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
2	實務專題(2)	陳語宸	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：修bug			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
3	實務專題(2)	武柏丘	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：場景修改			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
4	實務專題(2)	鄭東熹	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：拼地圖			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____
5	實務專題(2)	蔡宗修	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：文書修改			討論結果：□1. 缺席 □2. 分數：____

輔導學生人次合計	5 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	謝淑珍

備註：
一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第 學期

教師綜合輔導紀錄表

月份

填表日期：114年4月23日

教師姓名	謝淑玲	所屬系所	資訊管理系

1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(2)	林瑾	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：修bug			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(2)	陳[illegible]	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：人物修正			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(2)	武[illegible]	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：場景修改			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(2)	鄭東豪	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：文書資料			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(2)	[illegible]	資管4A.	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：找素材			討論結果： □1. 缺席 □2. 分數：____

輔導學生人次合計	5 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	謝淑玲

備註：
一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

嶺東科技大學
LING TUNG UNIVERSITY

學年度第學期

教師綜合輔導紀錄表

月份　　填表日期：114年5月7日

教師姓名	謝淑珍	所屬系所	資訊管理系

	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
1	實務專題(2)	林玉豪	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：修bug			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
2	實務專題(2)	陳晨盛	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：修bug			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
3	實務專題(2)	武哲宏	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：場景修改			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
4	實務專題(2)	鄭東豪	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：場景拼製			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____
5	實務專題(2)	廖先佳	資管4A	年 月 日	共 1 時 0 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：找資料			討論結果：□1.缺席 □2.分數：____

輔導學生人次合計	5 人	輔導時間合計	1 時 0 分	教師簽名	謝淑珍

備註：
一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後撥交教學發展中心。
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

113
學年度

嶺東科技大學

資訊管理系

異世之旅