

# 目錄

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 中文摘要 .....             | i   |
| ABSTRACT .....         | ii  |
| 誌謝 .....               | iii |
| 目錄 .....               | iv  |
| 圖目錄 .....              | v   |
| 表目錄 .....              | vi  |
| 第壹章 緒論 .....           | 1   |
| 第一節 研究背景 .....         | 1   |
| 第二節 研究動機 .....         | 2   |
| 第三節 研究目的 .....         | 2   |
| 第貳章 文獻回顧與探討 .....      | 3   |
| 第一節 遊戲平台 .....         | 3   |
| 第二節 遊戲種類 .....         | 4   |
| 第三節 Unity 遊戲製作引擎 ..... | 7   |
| 第參章 研究內容與方法 .....      | 13  |
| 第一節 研究流程 .....         | 13  |
| 第二節 研究方法 .....         | 14  |
| 第三節 SWOT 分析 .....      | 26  |
| 第肆章 實驗設計與結果 .....      | 27  |
| 第一節 實驗設計 .....         | 27  |
| 第二節 實驗結果 .....         | 35  |
| 第伍章 結論與未來展望 .....      | 39  |
| 第一節 結論 .....           | 39  |
| 第二節 未來展望 .....         | 40  |
| 參考文獻 .....             | 41  |
| 附錄 .....               | 43  |
| 附錄一 畢業專題 系統操作手冊 .....  | 44  |
| 附錄二 問卷 .....           | 82  |