



目錄

中文摘要	i
ABSTRACT	ii
誌謝	iii
目錄	iv
圖目錄	vi
第壹章 緒論	1
第一節 研究動機與背景	1
第二節 研究目的	3
第貳章 技術探討	4
第一節 RPG 類型介紹	4
一、戰略型(SRPG)	4
二、動作型(ARPG)	4
第二節 RPG 遊戲介紹	4
一、夢幻模擬戰	4
二、惡魔獵人(Devil May Cry)	5
第三節 SWOT 分析	5
第參章 實務專題內容	6
第一節 專題敘述	6
一、遊戲特色	6
第二節 製作工具	7
一、系統介紹	7
第三節 製作過程	8
一、地圖製作	9
二、關卡製作	12
三、關卡總覽	15
第肆章 成品展示與設計畫面	16
第一節 成品展示	16
一、電腦版	16
二、手機板	20
第二節 設計畫面	21
一、地圖設計	21
二、事件設計	22
第伍章 未來展望	24
參考資料	25
附錄	
附錄一	26
專題執行計畫表	26
附錄二	27
專題工作分配表	27

附錄三	28
開發工具清單	28
附錄四	29
使用者操作手冊	29
附錄五	35
會議記錄一	35
會議記錄二	36
會議記錄三	37
會議記錄四	38
會議記錄五	39

