

# 第一章 緒論

## 1-1 創作動機

闡述發想製作這款專題之源由，同類型遊戲比較分析，這款專題有那些特別的構想

## 1-2 專題目的

說明如何實現這款專題，要達到那些具體的目標

# 第二章 遊戲企劃

## 2-1 遊戲簡介

說明遊戲類型、遊戲平台、軟硬體需求、功能特色

## 2-2 遊戲腳本

說明遊戲世界觀、故事大綱、角色及關卡設計

## 2-3 團隊分工

說明團隊如何進行工作分工、協調及進度管理

# 第三章 遊戲設計

## 3-1 開發工具

詳述專題製作之軟硬體工具

## **3-2 遊戲架構與流程**

說明遊戲架構設計及遊戲進行流程

## **3-3 遊戲介面**

說明遊戲介面及操作方式

## **3-4 程式腳本**

說明遊戲核心程式腳本(使用流程圖或演算法方式呈現)

# **第四章 遊戲測試**

## **4-1 遊戲測試**

說明每一關卡測試結果

## **4-2 問題與討論**

說明遊戲開發過程中遭遇問題及如何克服

# **第五章 結論**

## **參考文獻**

依本文出現順序條列

# **附錄**