

組別 **Team ID** : 2025-28

專題屬性 **Category** : 遊戲設計與開發 (Game Design and Development)

專題名稱 **Project** : The Final Lesson

一、指導老師 **Advisor** : 林子怡老師 (Assistant Prof. Zi-Yi Lim)

二、組員 **Team members** :

- 郭永平 (Javerio Ezar) 11114206
- 納沙益 (Nabiev Said) 11114207
- 林書壬 (Sumiyabazar Nyamsuren) 11114222
- 華海南 (Hoa Hai Nam) 11114225

三、系統環境 **System environment** :

(一) 軟體 **Software** :

- 作業系統 (**Operating System**): Windows 10 or above
- 開發引擎 (**Development Engine**): Unity 2022.3.49f1
- 語言 (**Programming Language**): C#, PHP
- 資料庫系統 (**Database System**): MySQL
- 開發工具 (**Development Tools**): Visual Studio, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, etc.

(二) 硬體 **Hardware** :

- CPU: Intel® Core™ i5-9400F / AMD Ryzen 5 3600 以上
- 記憶體 (Memory): 8GB RAM 以上
- 顯示卡 (Graphics Card): NVIDIA GTX 1050 / AMD RX 560 以上
- 儲存空間 (Storage): 可用空間 10GB
- 顯示器 (Monitor): 1080p 以上

四、簡介 :

(一) **系統簡述 (系統的主要功能)**

The Final Lesson 是一款以學校為背景的第一人稱心理恐怖遊戲。玩家在一所昏暗而詭異的校園中醒來，必須探索教室、走廊與隱藏空間，解開謎題並逐步揭開潛藏於校園背後的秘密。遊戲結合了探索、解謎與逃脫等多種元素，搭配燈光、音效與環境互動，營造出強烈的緊張氛圍與心理壓迫感。

本專題的主要功能包含：玩家角色控制與互動系統、AI 追蹤與巡邏機制、物件蒐集與解謎流程、以及具沉浸感的聲光設計。透過這些要素，玩家將

體驗一段在恐懼與現實之間遊走的故事。

(二) **特色 (系統的亮點)**

- **沉浸式氛圍設計**：透過動態燈光、環境音效與陰影特效，營造出逼真的恐怖氛圍，使玩家更能投入情境之中。
- **AI 敵人行為系統**：敵人擁有巡邏、追蹤與偵測機制，能根據玩家的行動做出反應，提升緊張感與挑戰性。
- **互動式解謎機制**：玩家需觀察環境並操作物件以解開謎題，推進劇情發展，增加探索的深度。
- **原創劇情與美術設計**：結合自製的劇情、場景與音視覺特效，塑造出獨特的敘事體驗與遊戲氛圍。
- **多媒體整合**：運用 Unity 與 Adobe 工具進行遊戲製作、影片剪輯與特效設計，確保整體品質一致與呈現流

五、 **Introduction :**

1. System Brief Description (Main Functions of the System)

The Final Lesson is a first-person psychological horror game set inside an old and dark school. The player wakes up alone in an empty classroom and must explore classrooms, hallways, and secret areas to find out what really happened. The game combines exploration, puzzle-solving, and survival elements to create a scary and immersive experience.

The main functions include player movement and interaction, an enemy AI system that can patrol and chase, collectible items, puzzle mechanics, and lighting and sound effects that build a tense atmosphere. The goal of the game is to give players an exciting and emotional experience that mixes fear, curiosity, and storytelling.

2. Key Features (System Highlights)

- **Immersive Environment Design:** Realistic lighting, sound, and visual effects create a dark and suspenseful atmosphere.
- **Enemy AI System:** The enemy can patrol, detect, and chase the player, making the game more intense and unpredictable.
- **Interactive Puzzle System:** Players solve puzzles and use objects around them to unlock new areas and progress through the story.
- **Multimedia Integration:** Uses Unity and Adobe software (Photoshop, Premiere Pro, After Effects) to combine gameplay, visuals, and sound smoothly.