

**臺中健康暨管理學院**  
**九十四學年度碩士班暨碩士在職專班招生考試試題紙**



系所別	組別	考試科目	考試日期	時間	備註
資訊與設計學系碩士班	--	介面設計	94.4.24	10:30-12:10	共一頁

**申論/實務題：**

1. 『旋鈕(Knob Interface)』是日常生活中常見的操作介面，請您依據旋鈕的特性設計一款遊戲，不拘遊戲種類，但著重遊戲內容與旋鈕操作特性的搭配，回答需注意下列要求：

- I. 簡單繪製遊戲介面，含介面功能與反應互動。(15%)
- II. 說明遊戲的玩法，含主題與難易程度。(15%)

2. 近年來手機(Mobile Phone)發展日益蓬勃與熱絡，連帶手機功能不再純粹是通話功能，因此遊戲成為消費者在選購手機時其中一項重要的參考因素。

請回答下列問題：

- I. 在手機遊戲設計中，針對『介面部分』需要注意哪些問題與可能的解決方法，以及未來的發展趨勢(如理論或技術)。(20%)
- II. 請深入分析手機遊戲與螢幕顯示大小(Screen Size)的關係，以及與玩家沉浸程度之間的關聯性。(20%)

3. One can describe the interface between player and game as simultaneously occurring within two layers. The first layer concerns the player, who presses buttons on the controller to manipulate the avatar, and also call the 『user-avatar』 interface. The second layer concerns the avatar and how it manipulates various objects within the universe of the game, and call this the 『avatar-game world』 interface.

Try to deeply answer the questions below：

- I. Why to distinguish between user-avatar and avatar-game world interfaces? Try to concentrate on the user-intuition in Psychology, and describe your analysis. (15%)
- II. In many classic game designs, the complexity of the user-avatar layer is fixed at a low level. Usually there is just one directional control and perhaps one or two action buttons to manipulate the avatar. How about the complexity of avatar-game world interface in classic game design? Try to describe your frame of references. (15%)