

# GAME MAKER 作品成果說明書

## -那些年，有個很難追的女孩

### 一、小組成員：

- 一勤 03 號 王柚心
- 一勤 09 號 李祈
- 一勤 15 號 林祐萱
- 一勤 43 號 歐陽瑜

### 二、簡介：

這是個發生在彰化縣精誠中學的一段青春熱血愛情故事。沈佳儀，功課好、文靜、惹人喜愛又氣質出眾的女孩，完全擄獲了班上男生們的心。當然，柯景騰，班上的搗蛋大王、總愛做一些讓賴導氣得牙癢癢的事，也不例外。而柯景騰為了獲得美人的芳心，開始展開一連串的行動想追到沈佳儀，但其他男生怎麼可能讓他輕易得逞呢？到底柯景騰能不能成功贏得美人芳心呢？他的命運，操之在你……

### 三、遊戲設計理念

以九把刀暢銷小說<那些年，我們一起追的女孩>為藍底去發展，想要從大家熟悉且感興趣的題材來設計此遊戲，並以故事情節做為闡發，讓玩家彷彿變成了主角柯騰，隨著我們設計的重重關卡，自己也開啟了屬於自己的熱血青春追求愛情的路。

### 四、長腳本

第一關：

(一)所需物件:男主角、老師、類似手機(影片)、黑板、18 禁字樣

(二)背景:教室

(三)故事情節:總是愛搞怪的柯騰上課又在不認真而且居然還偷偷的看 A 片!!但為了要 幫他維護住在女神沈佳儀中的形象，我們必須要幫助他不被在寫黑板的老師發現。

(四)如何玩:遊戲進行的方式很簡單，只要趁老師在黑板上寫東西的時候低頭偷偷看影片就好了(按上面的鍵)，在老師轉過頭來時暫時停止，按著會一直加分(+1)，如果被老師看到會減分(可是會減比較快(-10))，達到 500 分就可以進下一

## 關

### 第二關

(一)背景:白紙

(二)故事情節:有一次沈佳儀的給柯騰一本參考書說:上面有幾題有關排組的題目我做了記號,你把解題過程寫好再拿來給我。而柯騰為了不讓沈佳儀失望,就絞盡腦汁的想幫他算出正確答案.....

(三)如何玩:簡單 4 題有關排列組合的題目,只要答對就可以過關囉。

### 第三關

(一)所需物件:男主角、女主角、愛心、老師、其他想追沈佳儀的男孩

(二)背景:操場

(三)故事情節:經過一番絞盡腦汁幫沈佳儀解出數學問題,沈佳儀也開始對搗蛋大王柯騰逐漸改觀,而柯騰也發現了這個跡象,想要趁著這個好時機對沈佳儀告白....

(四)如何玩:控制鍵盤上下左右鍵以控制男主角柯騰,畫面上將有很多愛心,你必須蒐集滿 11 顆愛心便會在一堆考卷中找到一封情書,並從情書中找到沈佳儀在哪裡。但要小心被操場上的球砸到,被砸到則會被拋去一個未知的地方。

### 第四關

(一)背景:海邊

(二)故事情節:好不容易找到沈佳儀在哪裡,正想要告白的時候,卻發現沈佳儀被老師命令他批改的考卷困住了,柯騰要如何突破考卷重圍去跟沈佳儀說話呢?

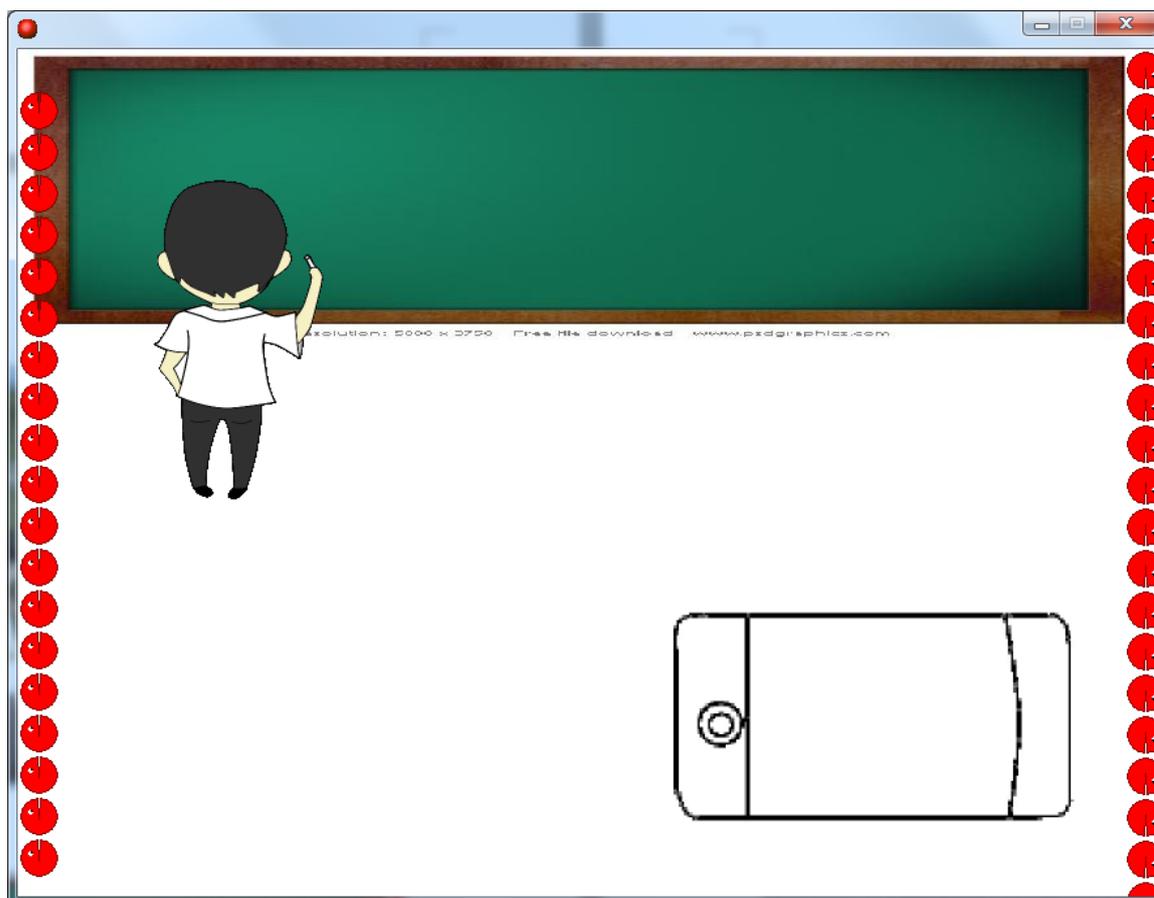
(三)如何玩:柯騰需要蒐集愛心去解救沈佳儀,集滿十一顆愛心考卷會消失,他才有辦法接近沈佳儀並跟她表白。但如果被賴導抓到柯騰正要做的事,則會需要再試一次。

## 五、遊戲畫面

開場:



第一關:



第二關:

雖然柯騰上課偷看A片沒被發現，但上課又吵鬧、成績又爛，賴導總算忍不住了!! 他想把柯騰換到班上成績最好的沈佳儀前面.....但怕班上同學覺得老師擅自安排位置有失公平性，因此只好向上天祈禱抽座位時能如他所願.....

**請問:**假設班上只有一排座位且一排6人(全班也6人)，那麼柯騰坐在佳儀前面的排列方式有幾種?

**A** 6!

**B** 5!

**C** 4!

**D** 3!

人算不如天算，柯景騰果真坐到佳儀前面。卻過了幾天，聽到來自賴導的一個可怕消息：「配合教育部的政策，我們將從美術甲乙班各挑出成績後15名的同學另外成立美術丙班，成績不好的同學該加把勁了....」而佳儀為了不想讓柯騰被轉班，就下定決心要幫他....

**請問:**設美術甲班有45人，則柯騰被踢出去的機率為何?

**A**  $1/6$

**B**  $1/5$

**C**  $1/4$

**D**  $1/3$

經過沈佳儀一番的努力教導，柯景騰不但沒有被迫轉班，成績還突飛猛進!而他們也因為彼此的互相勉勵，感情日漸增溫，但，沈佳儀可是個人人都愛的女孩子，其他男生怎麼可以就眼睜睜看著他們愛的人還被別人追走了呢?

**請問:**柯騰、老曹、阿和、許博淳、廖英宏共五人在玩剪刀石頭布，則恰有一人獲勝的機率為何?

**A**  $4/27$

**B**  $5/81$

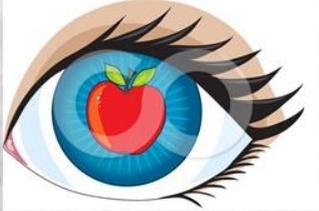
**C**  $10/81$

**D**  $2/9$

時光快速流去，他們也要畢業了。佳儀送了一本筆記書給柯騰當作畢業禮物，而柯騰送給她一件自己畫的衣服，上面畫著—You are the apple of my eye-妳是我，最珍貴的人。

請問:apple一字排成一列，且2個p需相鄰，有幾種排法?

A 3!      B 4!      C 5!      D 6!



第三關:



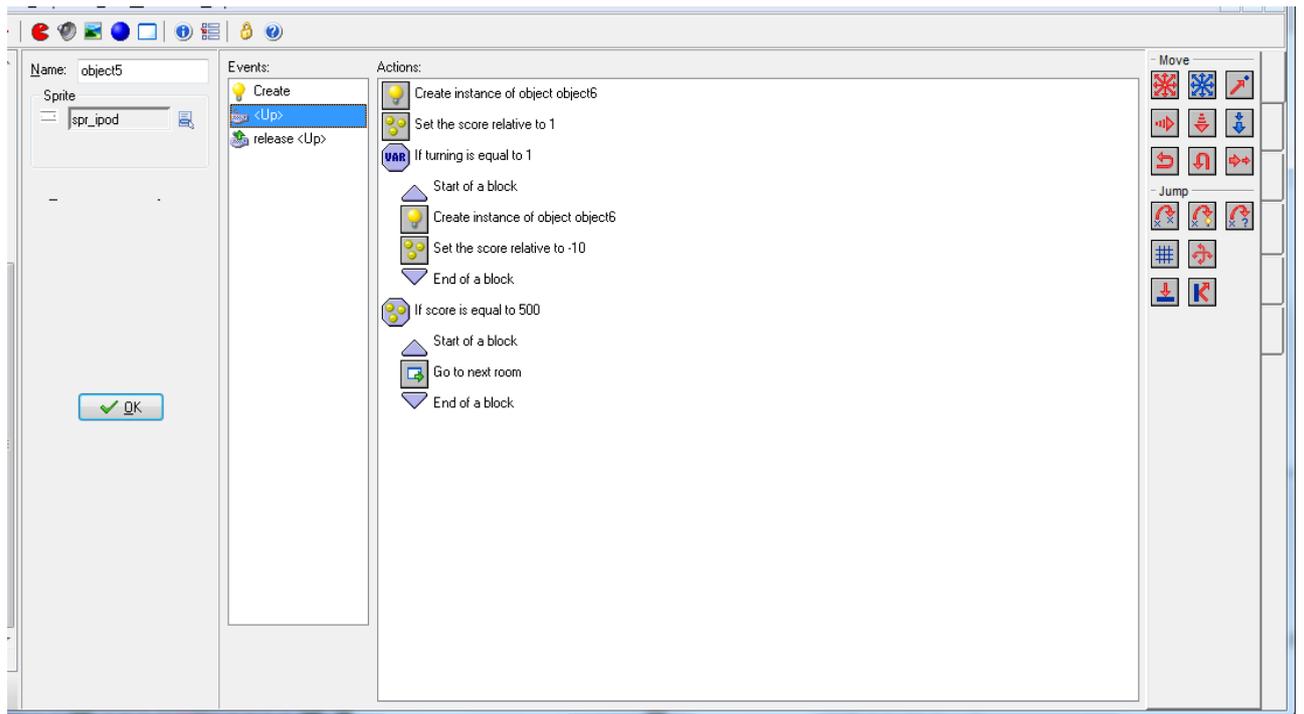
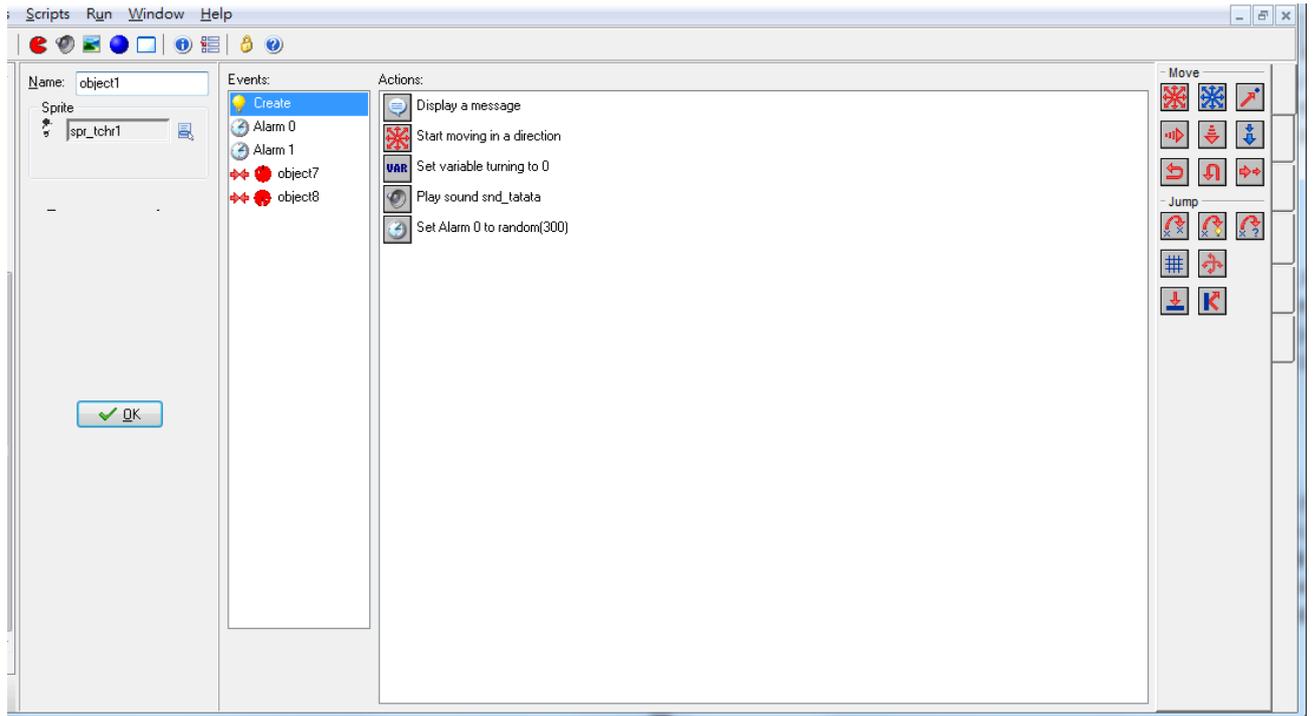
第四關:

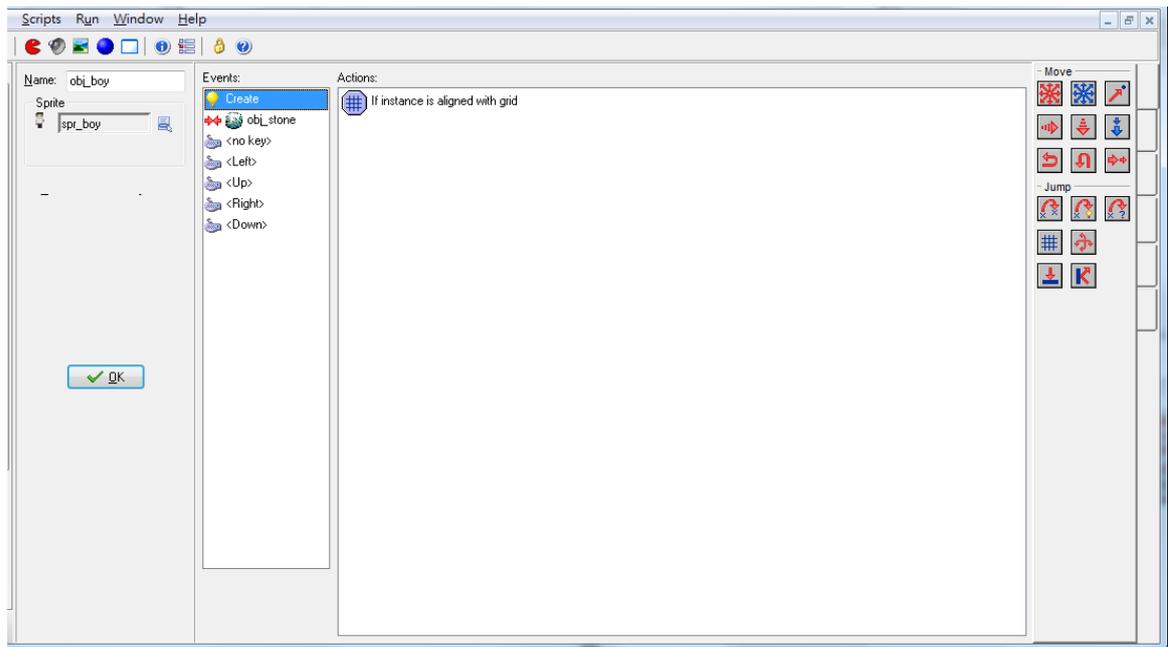
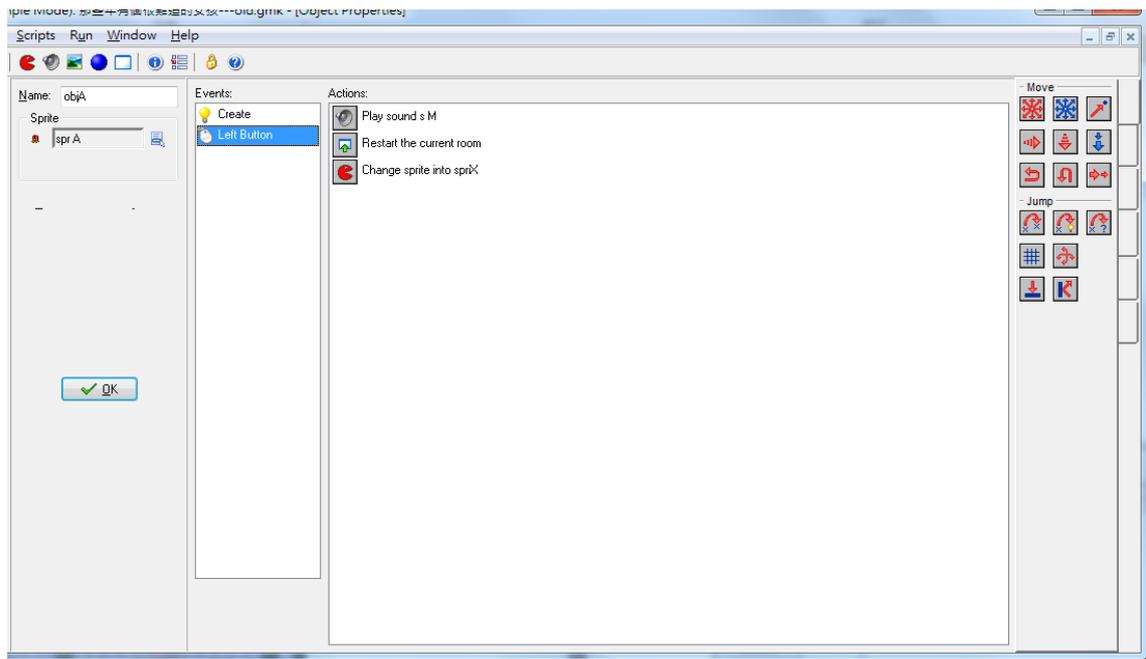


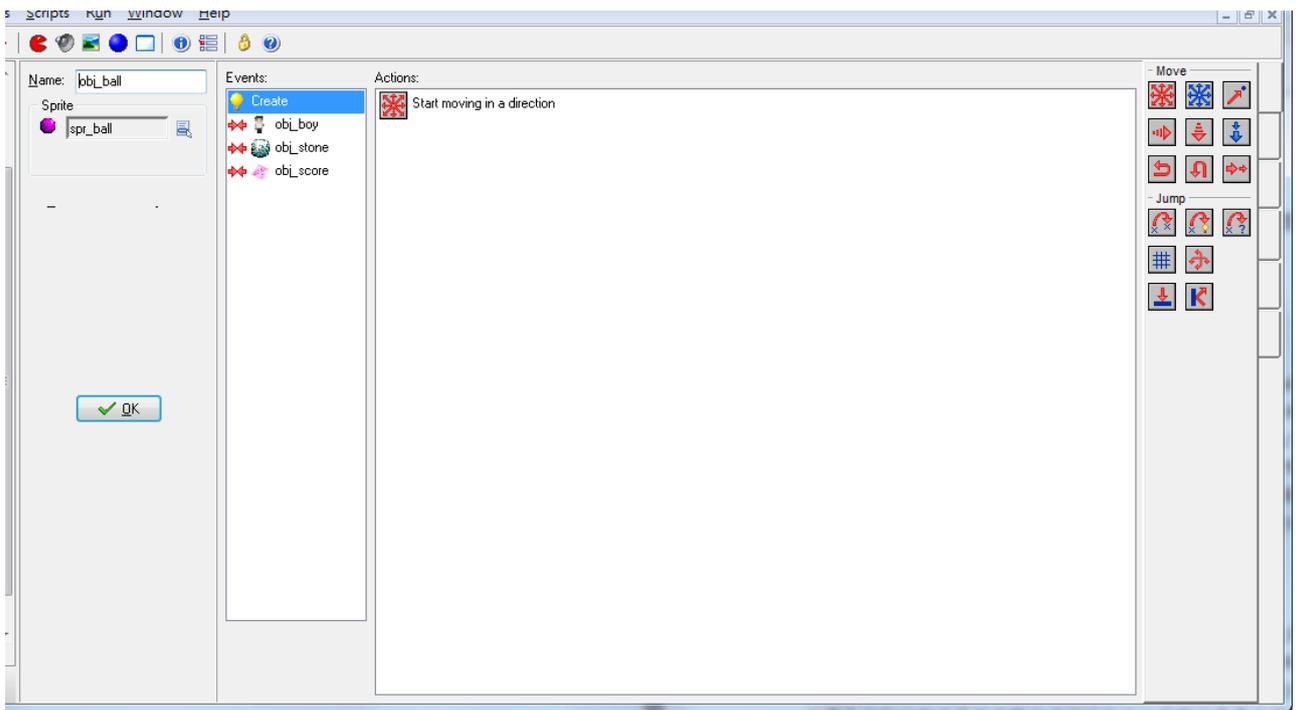
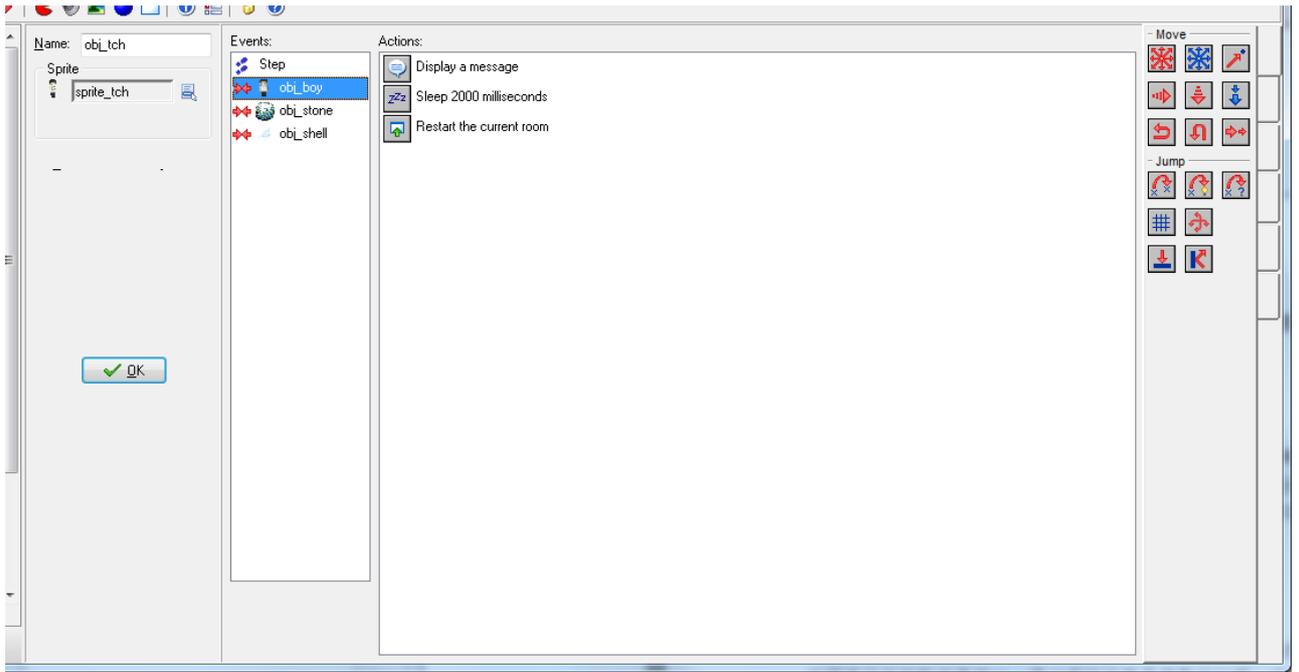
結尾:

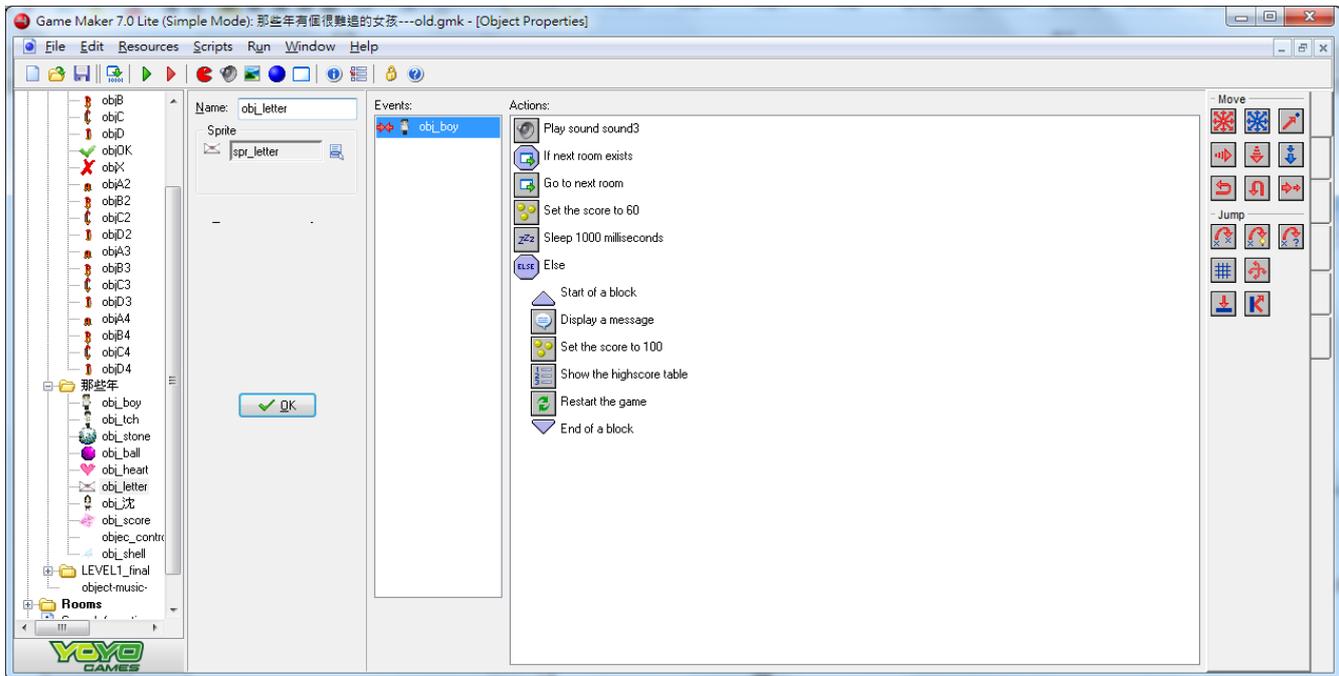
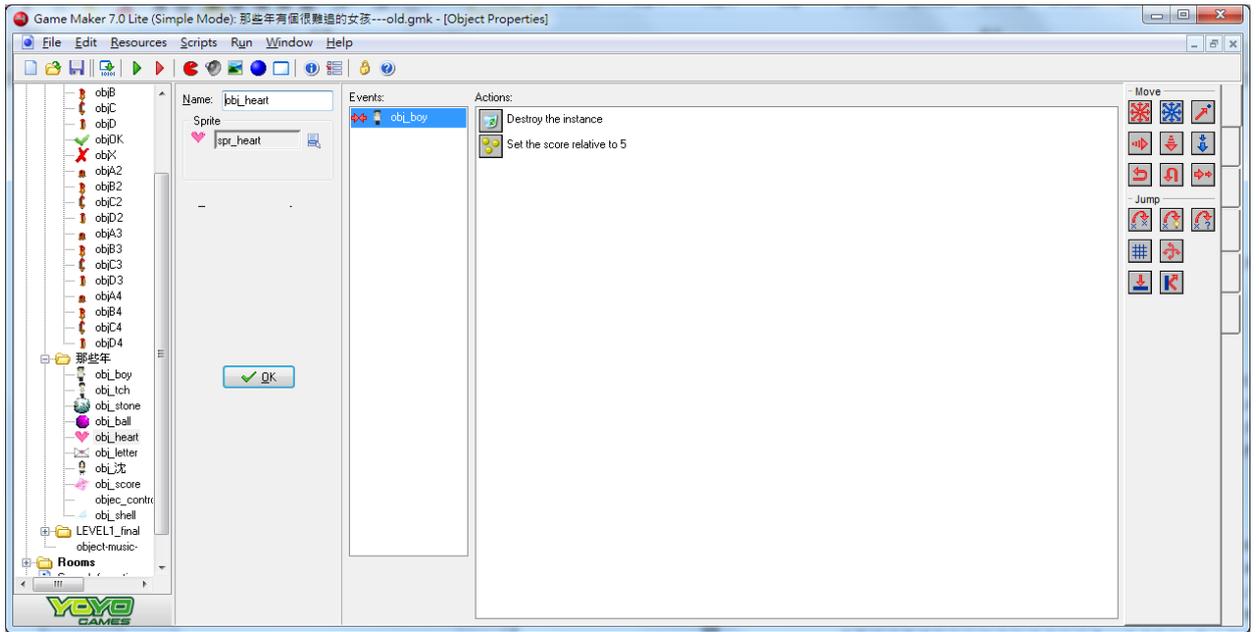


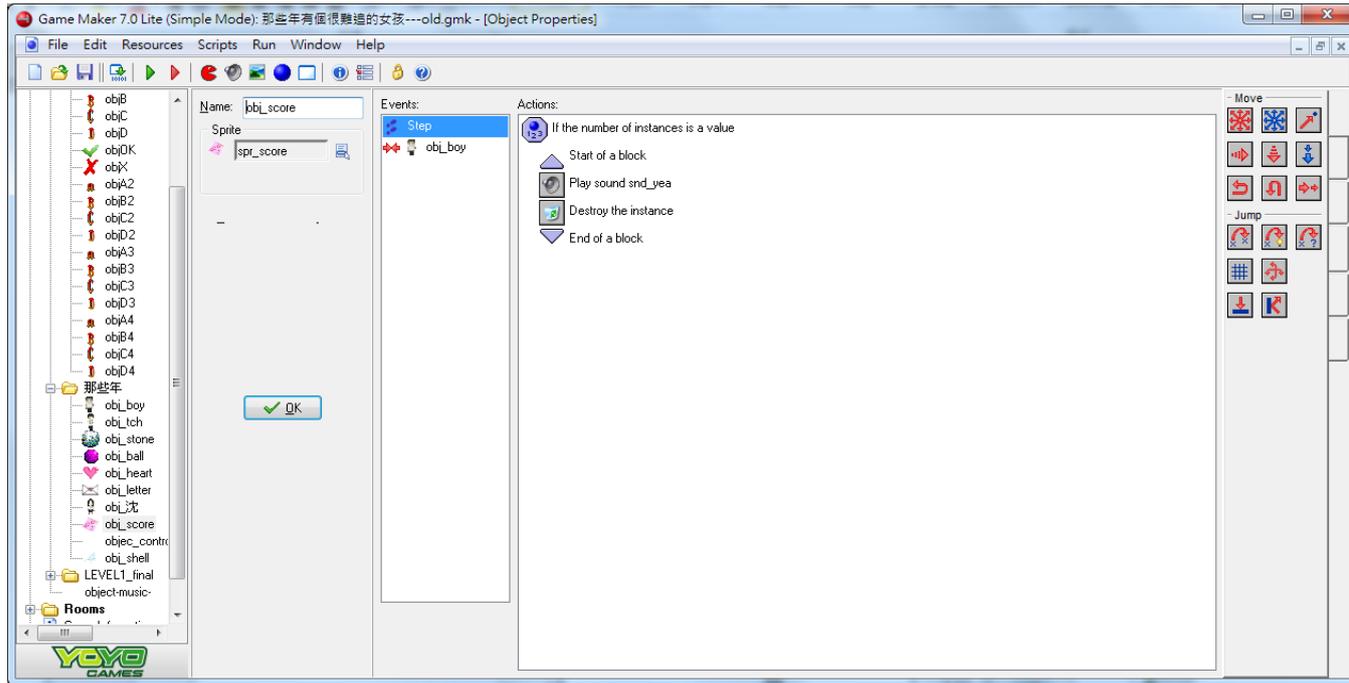
## 六、重要事件與動作的程式











## 七、測試與修正

在第二關時，點下去的物件轉換同時需發出聲音一直用不出來，後來原來是對物件下的指令順續錯誤

## 八、每人的 50 字心得

林祐萱：

老師每出的作業雖然很累人，但收穫總是滿滿。這次我遇到的最大瓶頸就是我常常腦袋不太清楚，以至於做出的東西都會冒出大大的"error"，不過幸好經過做許多遊戲之後熟能生巧了(還有強大組員!!!)。自己做出來的遊戲、想出來的故事，看到成品時超級感動，或許還有很多可以在精進的地方，但我知道我們真的盡力了，希望以後可以再有機會和時間設計出更棒更好玩的遊戲!!

歐陽瑜

之前一直覺得寫程式是一種很難很難的東西，結果我們這次的作業竟然就是設計一套遊戲出來。我原本很無所適從，但在老師一步一步循序漸進的指導下，從簡單的球球遊戲，到後面越來越複雜的迷宮遊戲，直到我現在也可以利用這個程式，在物件身上寫程式使他做我想要的指令。但在做的過程中常常會出現很多問題，像是下了某個指令但物件卻沒有依我要的樣子執行，每次都是試了好多次改了又改才發現問題所在。雖然過程很辛苦很累(+不知道指個爆肝的夜晚)，但現在看到成品終於覺得之前的努力沒有白費。

王柚心

寫程式對我來說一直都不容易，不過這次的作業讓我學到很多。也要感謝組員的配合與包容，對於我這位名副其實的電腦白癡，組員都需要特別的辛苦以及超多的耐心。不過相對來說，我的電腦能力也許有提升一點喔!!(也許.....)到現在我還是不敢相信我居然會寫程式!!!好啦我知道那不是真正深奧的程式.....總之，很感謝老師給我們這個機會學到這麼多知識!!!

李祈

這次知道可以自己做出遊戲既期待又興奮!!!老師在教的時候就覺得這麼會這麼帥!經過這次的經驗好像可以一窺以前玩的很多遊戲的祕密。而且在看《Designing Good Games》的時候方才知該怎麼考慮玩家的心情，看著自己美美的筆記，整個是收穫很大啊~~~最感動的地方是我熬夜畫 sprites 的圖的時候祐萱一直在線上陪著我 QQQQ，還有第一關跟老師一直用 email 討論，超感謝老師我一直煩你 XD 雖然最後我沒有用你幫我們改的，但有你的誘導我自己找到方法了!!!完成的那一刻真是感動的難以形容啊!!!!!!這次實作比上次的報告還要有親身經歷的感覺，而且其實我對這方面真的超有興趣的所以即使辛苦熬夜也覺得好快樂啊~謝謝我們小組員沒有嫌棄我這個不負責任的組長 QAQ