100304-10 組作品說明書：

小組成員
組長：13.唐明秀—遊戲製作
組員：20.莫雅晴—素材音效提供

A.簡介
1.遊戲名稱：灣娘冒險記
2.遊戲類型：冒險
3.遊戲描述：灣娘到"世界盡頭學校"留學，在校園中和眾多同學們展開拉鋸戰.....
4.對象:9~35 歲
5.角色：
　主角：灣娘
　配角：任勇洙、亞瑟、法蘭西斯、本田菊、王耀、阿爾
6.挑戰：偷到同學們珍藏的寶物，以打擊他們的心靈。
7.道具：
　珍珠奶茶、金門菜刀、3C 產品、泡菜、斯康餅、小妖精、愛心、紅酒
　武士刀、二次元產品、炒菜鍋、貓熊、漢堡、幽浮
8.遊戲設計理念
想設計出有趣又可愛的作品

B.長腳本

過關方法—
得到大家的寶物
控制方法—
上下左右鍵操縱灣娘
計算方法—
被敵方物件碰到會扣健康或命、人物只是用來增加壓力的、珍奶可加速

第一關 任勇洙
場景:學校西北角宿舍
任勇洙因灣娘的手機比較好，於是產生了忌妒心，處處刁難灣娘.....不堪其擾的灣娘決定反擊!
1.攻擊:會被任勇洙追、閃躲 3C 產品，被碰到會被扣健康
2.寶物:泡菜(在地圖中間，四周牆呈冂字型)
3.相關物品:3C 產品、泡菜、2 瓶珍奶(可加速)、金門菜刀(對方武器消失)

第二關 亞瑟&法蘭西斯
場景:學生餐廳
亞瑟和法蘭西斯老是騷擾灣娘，碰面時又吵鬧不休，灣娘不堪其擾。這次因為和任勇洙打鬧的動靜太大，不小心引來他們兩人...灣娘終於爆發了!決定給個下馬威!

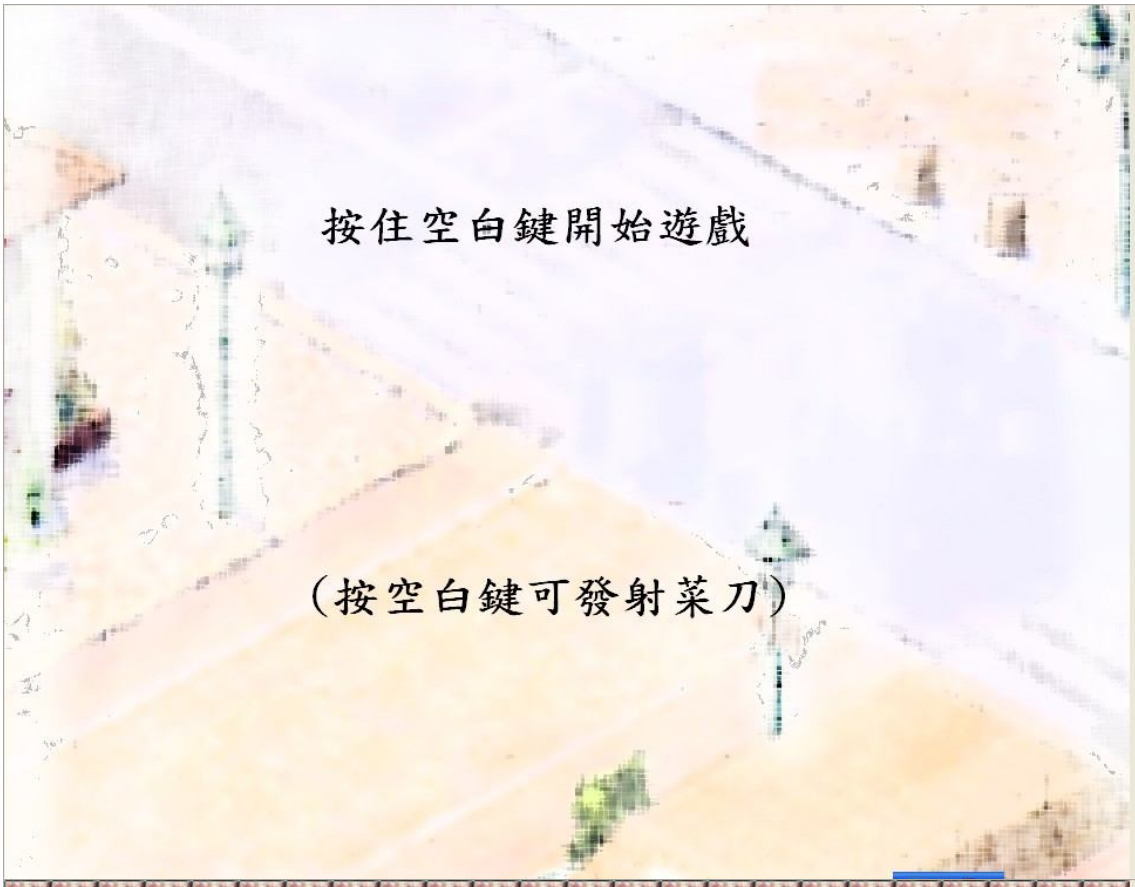
1.攻擊:會被亞瑟追，閃過地上的斯康餅、閃過法蘭西斯噁心的愛心，可用菜刀打成兩瓣，被碰到會扣健康。
2.寶物:小妖精(需先按到開關，門口石頭才會消失)、紅酒(吃到綠色瓶子的山寨紅酒，不算數)
3.相關物品:斯康餅、可愛的小妖精、噁心的愛心、正牌紅酒、山寨紅酒、5 瓶珍奶、金門菜刀

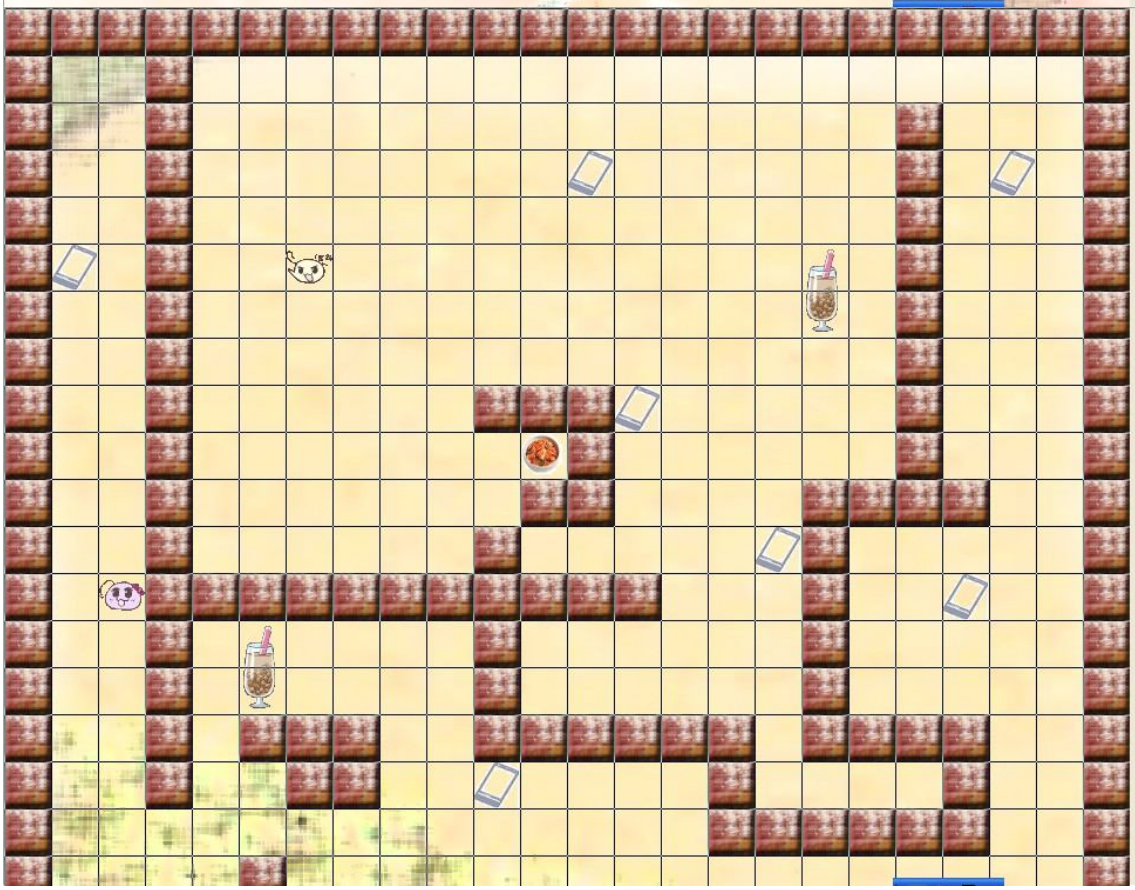
第三關 本田菊
場景:學校北邊的圖書館
剛脫離亞瑟&法蘭西斯死纏爛打攻擊的灣娘，氣喘吁吁的前往圖書館，沒想到卻遇到了以前的房東・本田菊。還欠了 3000 塊沒還的灣娘，因為窮到只能喝珍奶度日，狗急跳牆，決定拿房東的珍藏威脅房東...
1.攻擊:被本田菊追
2.寶物:眾多二次元產品散落各處(漫畫 2 本，貓耳一只，女僕裝一套)，被石頭圍住，所以需要等菊的武士刀把石頭劈裂，再用菜刀把石頭劈開，才能拿到。
3.相關物品:武士刀、二次元產品*4、金門菜刀、珍珠奶茶*5

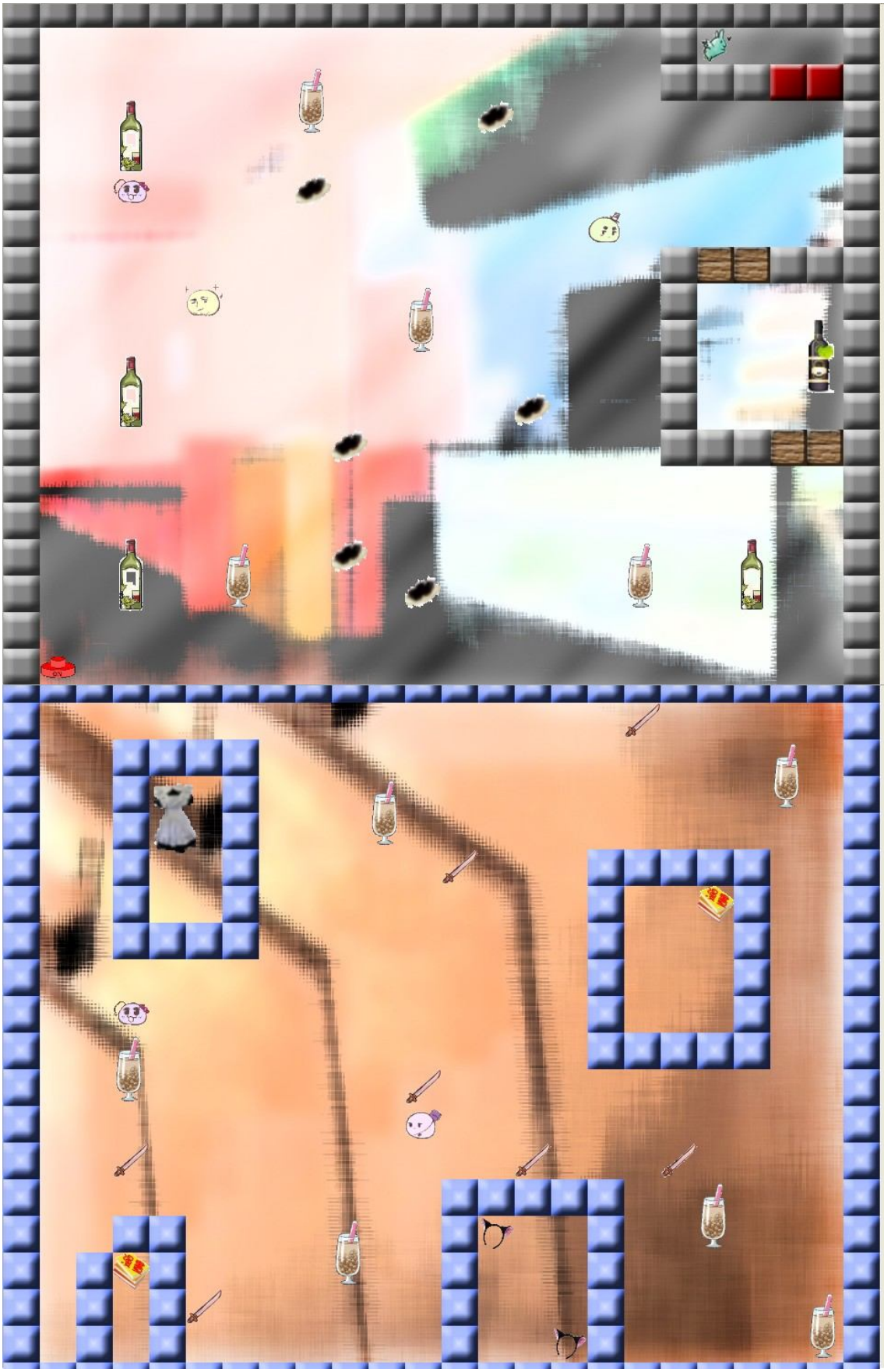
第四關 王耀
場景:學校東北邊界的針葉樹林
王耀是灣娘之前的養父母的親生兒子，是比灣娘要年長的"哥哥"。但是王耀之前聽信算命的話，認為只要讓灣娘住回家中，就可以把住在 對門的・阿爾帶來的超強楣運趕走。因此不斷的想要把灣娘綁回家，甚至每天在灣娘宿舍的對面窗口吊大字報、處處威脅其他同學不准對灣娘伸出援手..... 灣娘實在是受夠哥哥的騷擾了!終於決定給點小小的報復來警告哥哥大人!
1.攻擊:會被王耀追，不會扣命(但是會很煩)，固定時間會出現炒菜鍋，除非拿菜刀打，否則不會消失，不會造成傷害，但是會擋住灣娘去路
2.寶物:貓熊以及竹子，須先拿到全部的竹子(需推開石頭)，才能得到貓熊。
3.相關物品:炒菜鍋、貓熊、金門菜刀、珍奶*6

第五關 阿爾
場景:灣娘家前的大馬路
結果灣娘還是不敵王耀，被綁回家了。在經過多次嘗試後，終於逃出，沒想到卻在家門口的馬路上遇到住在對門的阿爾。阿爾經由王耀的告知，已經知道灣娘可以消除自己身上的楣運，因此說什麼都不讓灣娘走!
1.攻擊:會被阿爾追(不會扣分)，下薯條雨(會扣命)，喝完可樂(碰到沒事)會有驚喜
2.寶物:幽浮
3.相關物品:漢堡、薯條、可樂、金門菜刀、珍奶超大號、珍奶*4、幽浮

C.遊戲畫面
下圖分別是 一開始、第一到第五關、結束、其中兩關分隔的畫面


按住空白鍵開始遊戲
(按空白鍵可發射菜刀)





遊戲結束

灣娘終於能過著愉快的校園生活

好不容易擺脫了前債主・本田菊的糾纏，沒想到卻在匆匆逃亡的途中遇到了...故人，王耀。

王耀是灣娘之前的養父母的親生兒子，是比灣娘要年長的"哥哥"。但是王耀之前聽信算命的話，認為只要讓灣娘住回家中，就可以把住在對門的新鄰居・阿爾帶來的超強楣運趕走。因此不斷的想要把灣娘綁回家，甚至每天在灣娘宿舍的對面窗口吊大字報、處處威脅其他同學不准對灣娘伸出援手.....灣娘實在是受夠哥哥的騷擾了!終於決定給點小小的報復來警告哥哥大人!

灣娘想起，哥哥小時候曾在深山裡發現一隻小熊貓，不知道為什麼，竟然把她帶了回來!一養就是十幾年.....

"嗯...只要胖達失蹤個一兩天，哥哥應該就沒辦法來煩我了吧!哼哼...要怪就只能怪你的主人....."灣娘一邊想一邊奸笑，背後彷彿冒出了絲絲黑氣，嚇壞了旁邊經過的一干人等。

按住空白鍵以開始遊戲。

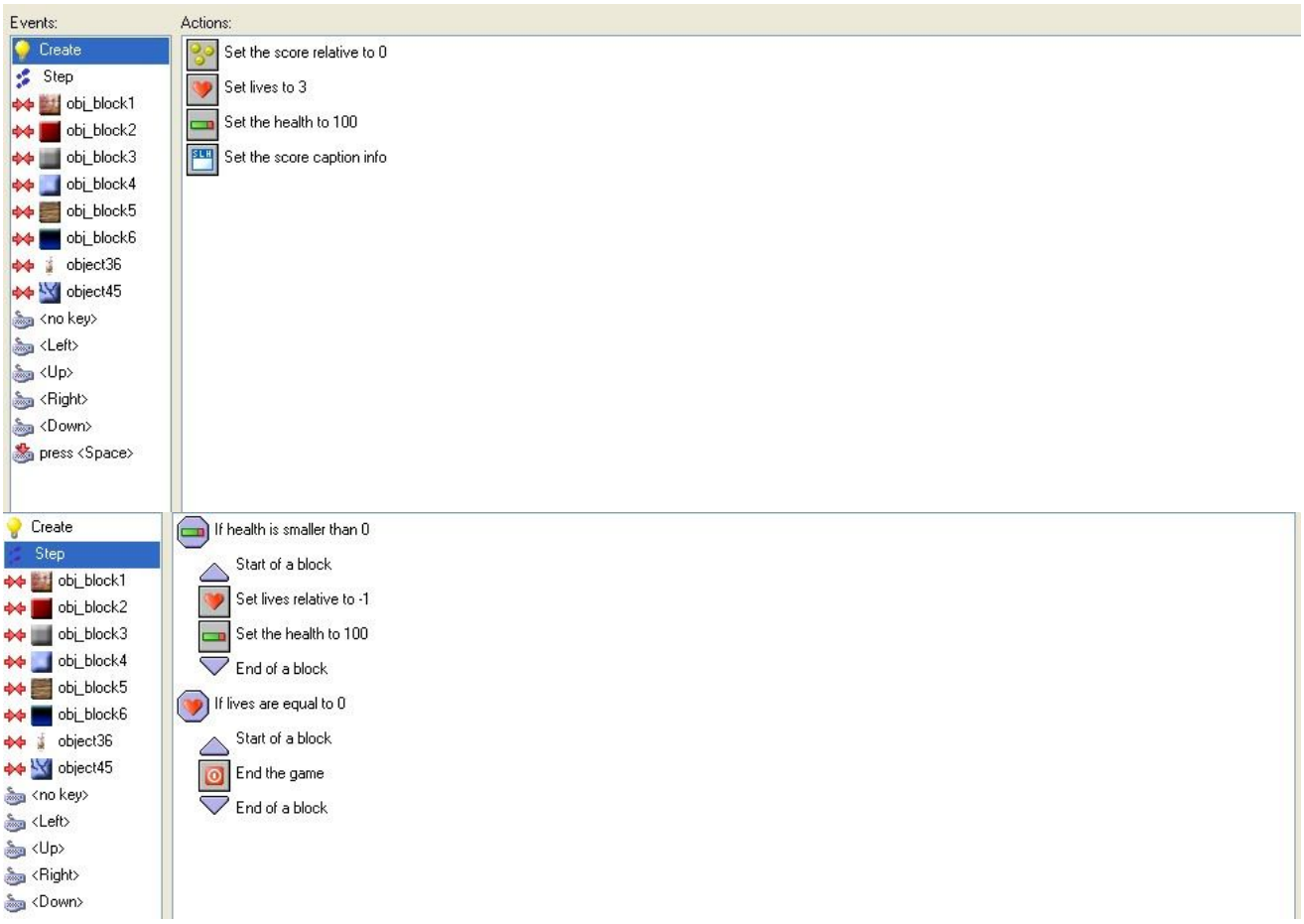
D.事件的編輯

下圖為重要事件的動作編輯

法蘭西斯：

任勇洙：

灣娘：



E.測試與修正

撞到牆問題—會卡在牆上
*修正—拓寬
珍奶問題—主角碰到會減速
*修正—修改程式減少摩擦
炒菜鍋問題—太多而難以破關
*修正—增加間隔時間

F.心得

組長—唐明秀
做著個遊戲，我幾乎花了兩個禮拜的心血...然後打完腳本尖叫一下，作遊戲作好一個尖叫一下，雖然和我們的長腳本差很多，很多我都做不出來，但是我還是覺得挺滿意的。
另外，作為一個製作者，我老是死在第四關，炒菜鍋的速度實在太可怕了，就像蟑螂的繁殖力一樣。我還是有過過幾次啦....

組員—莫雅晴
這個遊戲花了兩個星期，在整組只有兩人的情況下，我們終於完成了！！！
雖然和剛開始打出來的腳本有些差異，但是我和組長都很滿意這個作品，我和組長就像立法院和行政院，我負責生產素材，她將素材拿去執行遊戲，一起製作、一起修正、一起熬到三更半夜，不僅學到了新知識，也增加了友誼。
還有，我和組長一樣常常會卡在第四關，那一關除了技巧外，也真的要靠運氣，如果運氣不好就真的要重新開始了，第五關的薯條也是常害我失敗的原因，有次不小心碰到就直接結束遊戲，那次的感覺真的是大受打擊阿~。