

100312-07 作品 Jump On Him 說明書

一、小組成員

組長：41.謝宜辰(1 號)

組員：01.王芄(2 號)

16.柳湘琪(3 號)

34.楊曉諭(4 號)

二、簡介

和平的居住環境被政客佔據了!!無辜的人民前往超人那裏請求協助，但是他要先穿越有一堆政客的危險區域，途中還會有精神失常的凶暴女子攻擊他。為了逃離這個討厭的地方，主角決定勇敢的挑戰困難，請超人把他送到沒有政客的天堂!

三、遊戲設計理念

對於現在我們生活的這個環境，政客把它弄得一團糟，或許他們不是唯一的亂源，可是我們清楚看到的，就是他們為了政治利益在胡搞瞎搞，而不是為了人民的福利著想。這是個把我們的小小怨念表現出來的遊戲。

四、長腳本

主角-看不慣政客的公民

配角-政客、美女、超人

道具-馬克杯、啤酒、咖啡

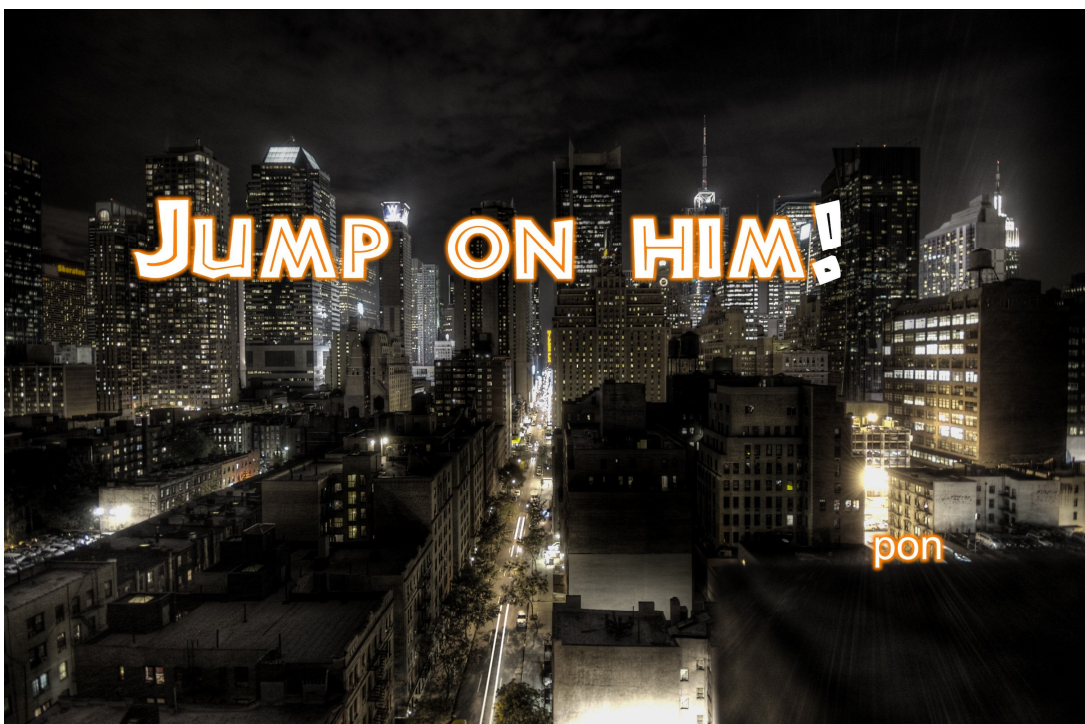
控制方法-左右鍵移動、上鍵跳躍

過關方法-通過了擋住你的路的政客和看似美麗卻致命的美女，找到超人

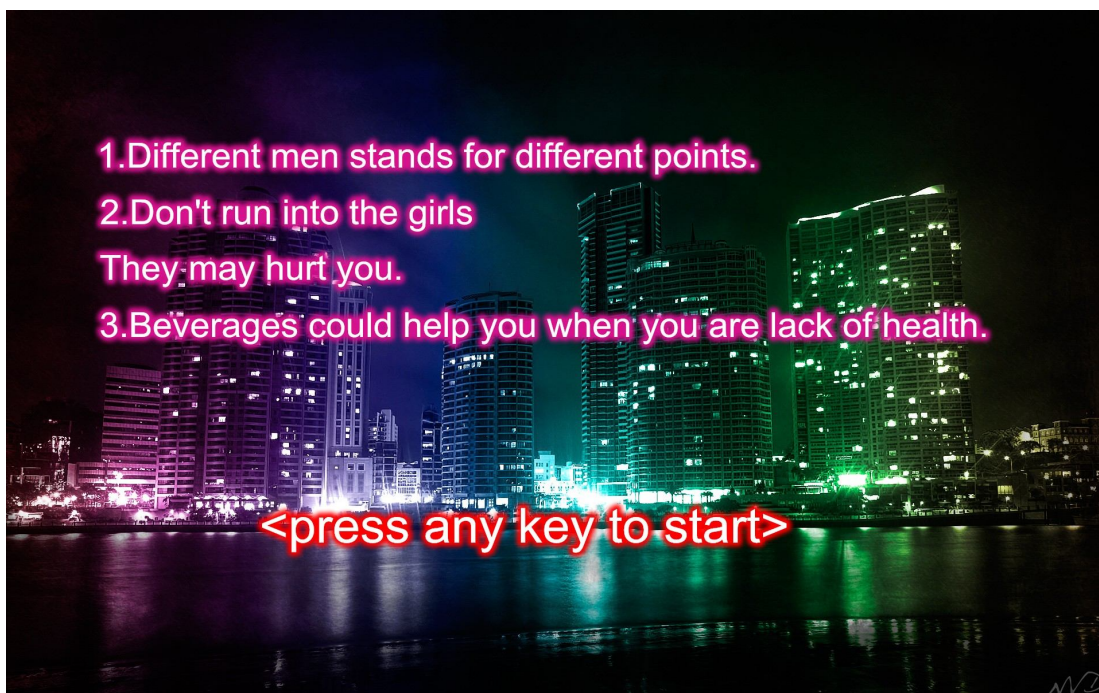
說明-主角原始分數為 0、健康值為 20、生命數為 2，當健康值為 0 時減一條命，當沒命可以減時重新開始遊戲。政客左右移動，撞到牆壁即轉向，主角踩政客的頭使政客消失，並得分。若以其他方式接觸政客，會扣健康值，且政客不會消失，除非踩到他的頭。扣的多寡視不同政客而定，加分多寡亦是。每關都有飲料，可能是馬克杯、啤酒或咖啡。每撞到一瓶飲料可使健康值+3。美麗的女孩們是禍水，千萬不要碰到她們，尤其千萬不要被她們逼到死角，否則就等死吧！每和美麗的女孩相撞，健康值-5，若和同一個女孩持續撞，健康值也會持續扣。每關最後面有超人，撞一下超人進入下一關，或是查看高分榜。

五、遊戲畫面

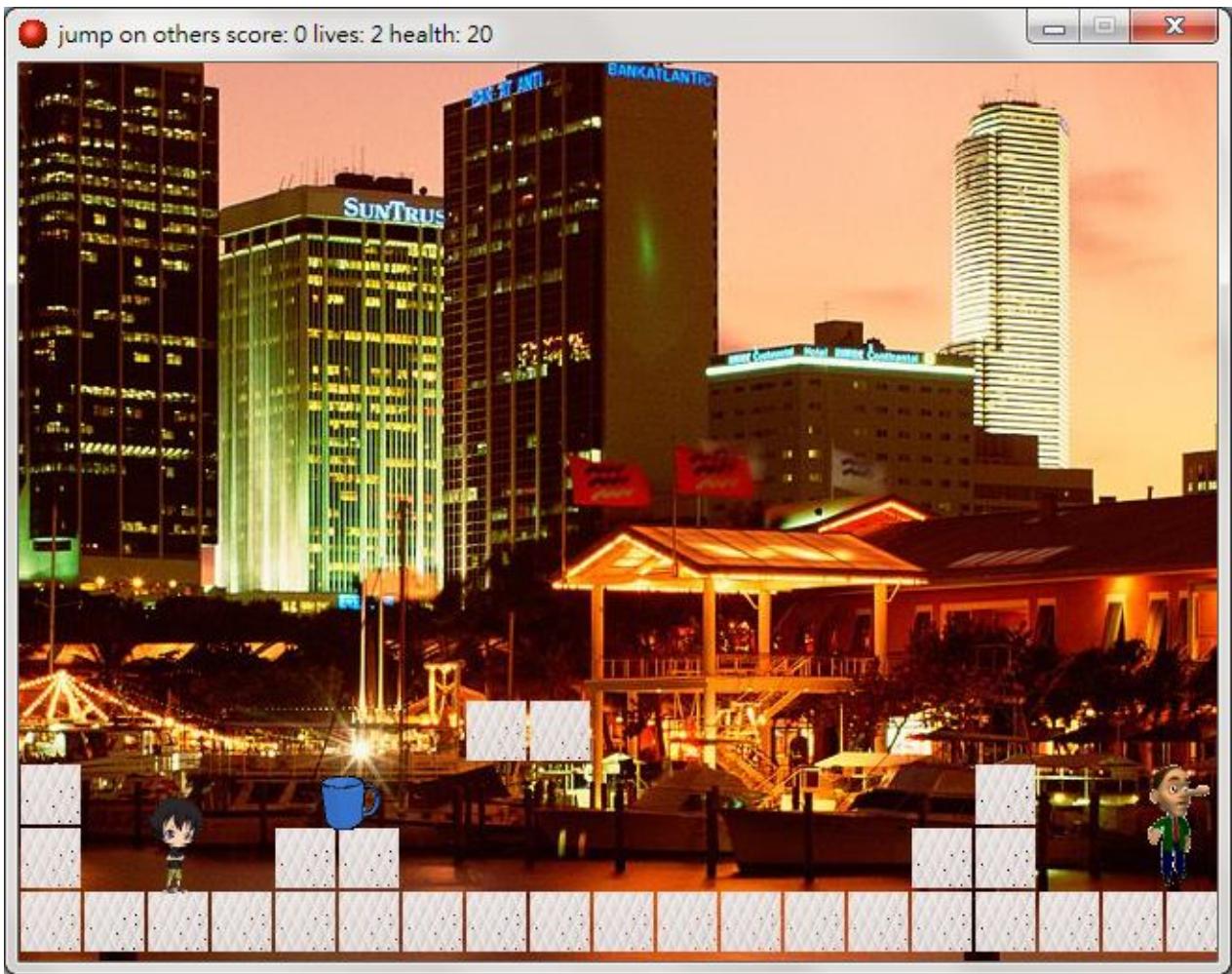
-這是一開始的畫面



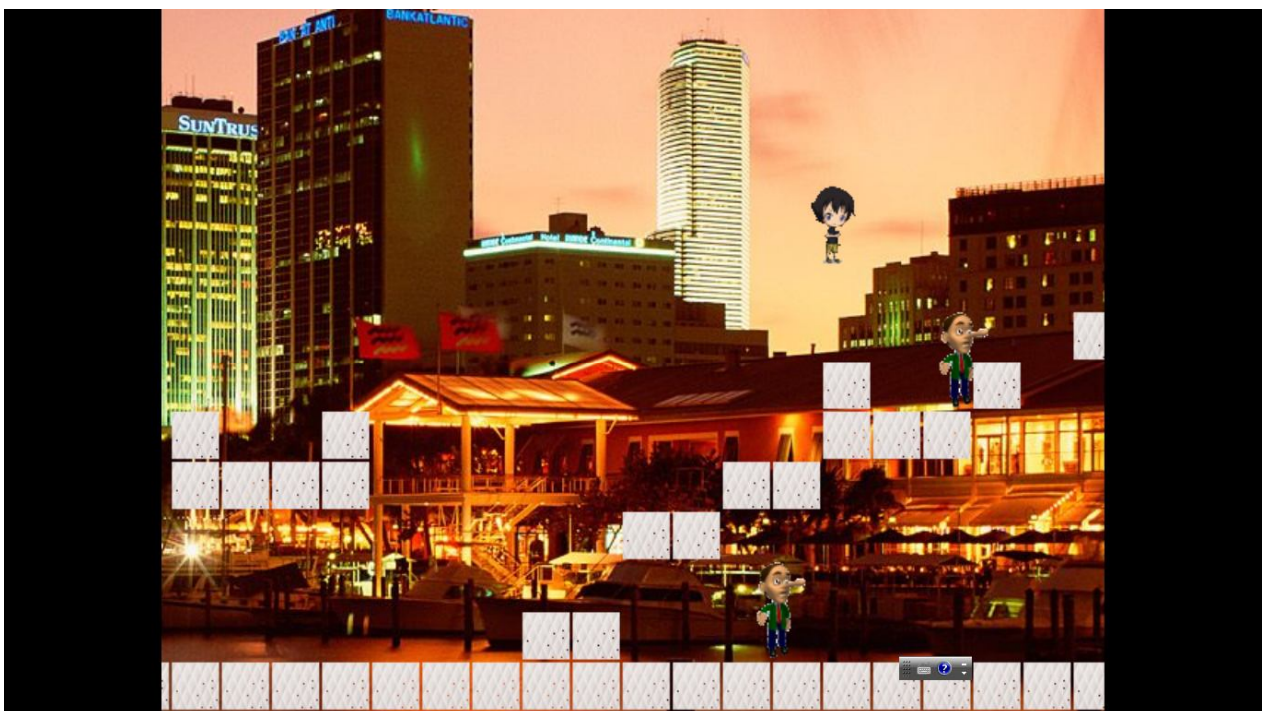
這兩張是遊戲說明



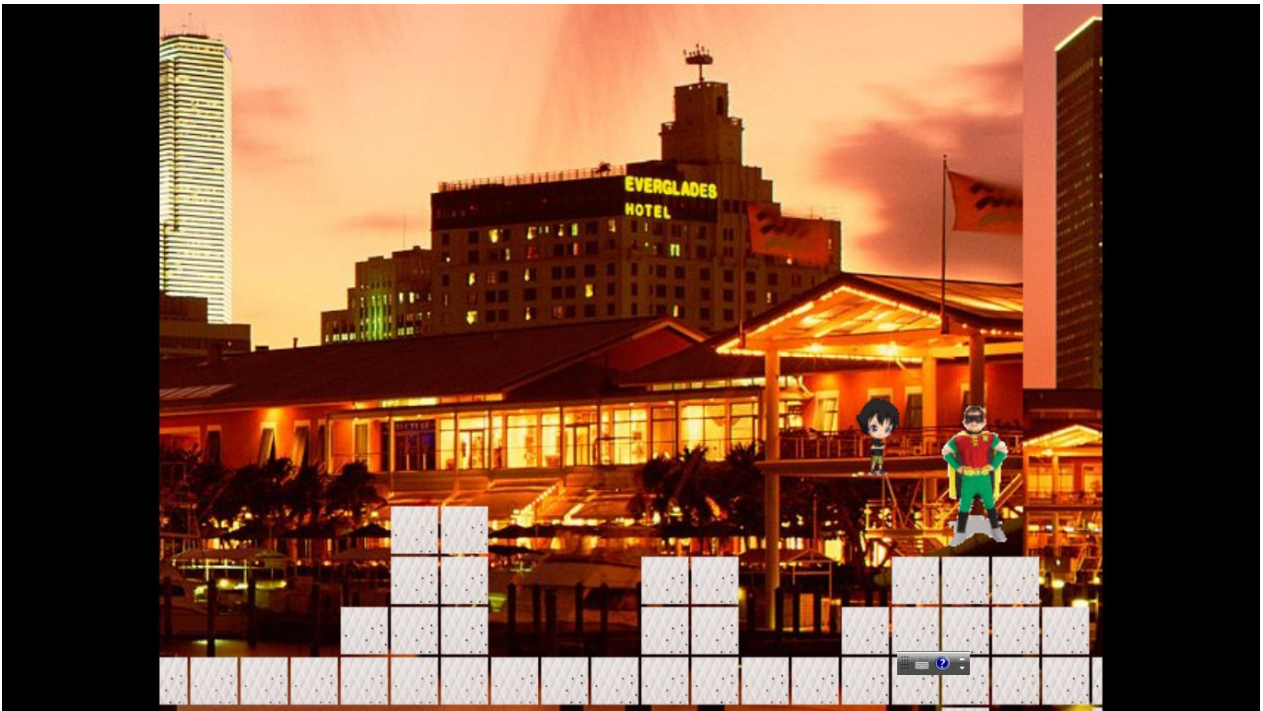
-第一關開始



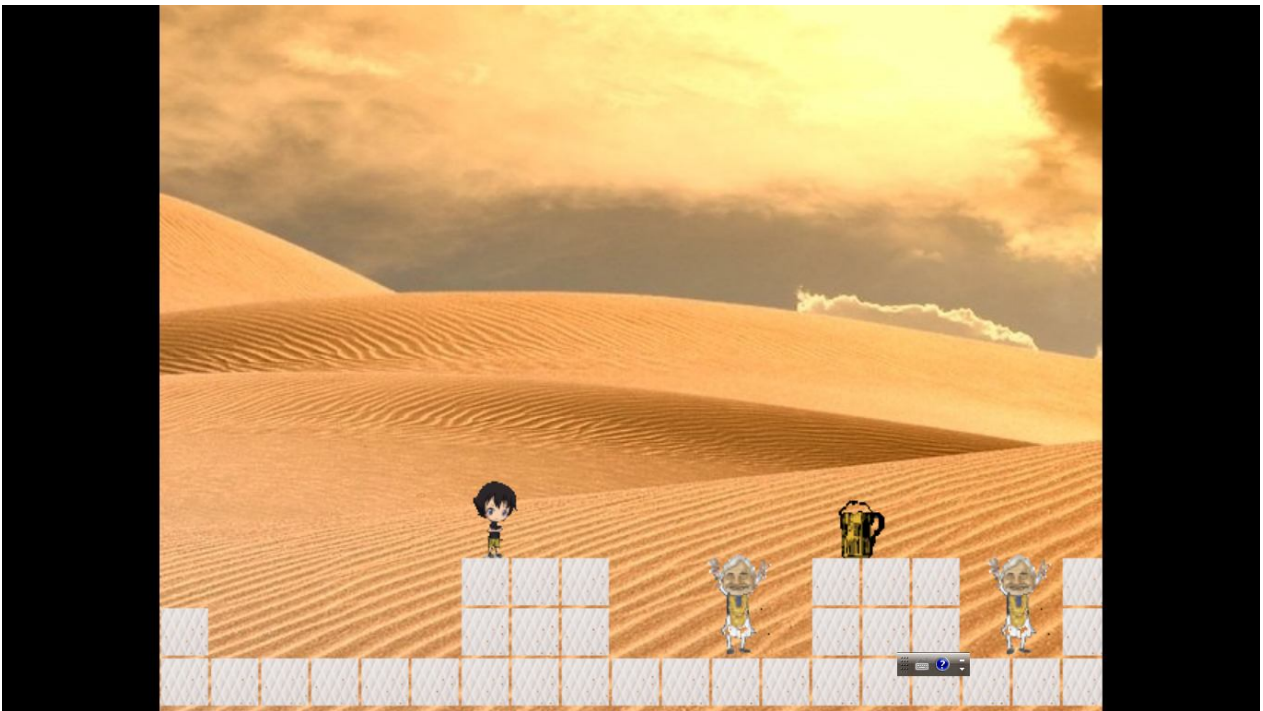
-主角跳起



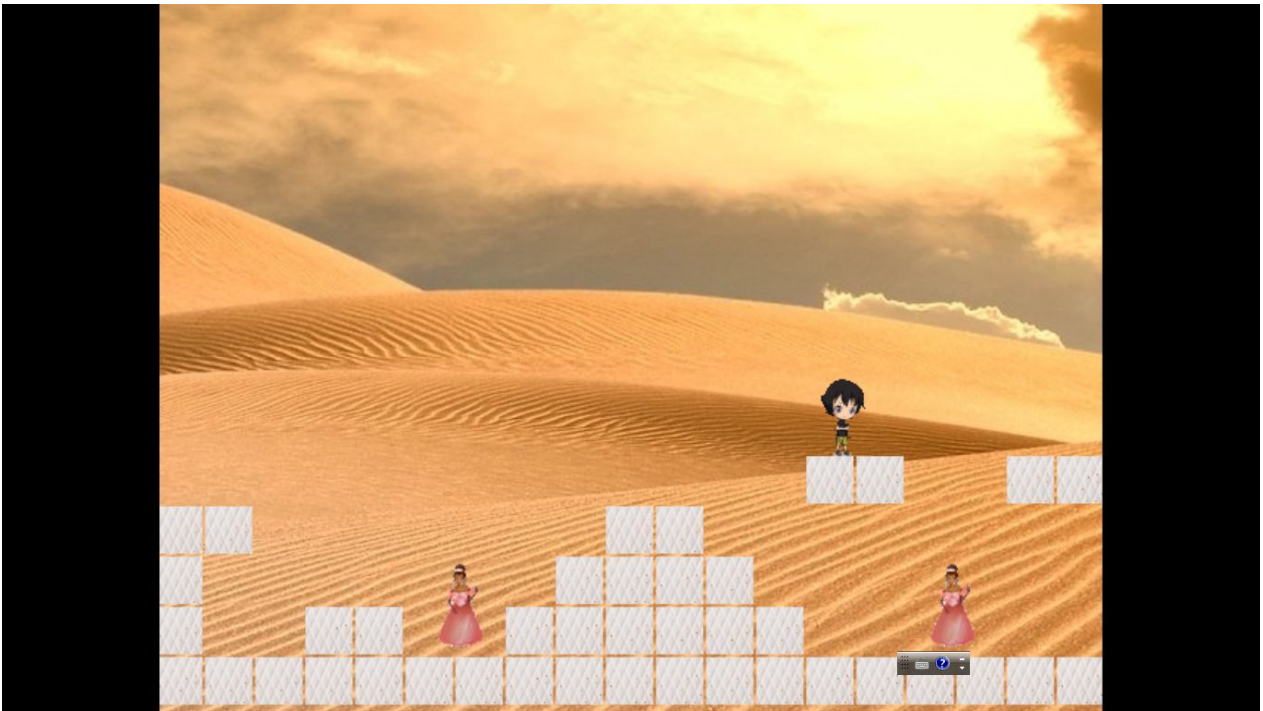
-超人



-第二關



-紅顏禍水！



-第三關



-第三關危險地帶



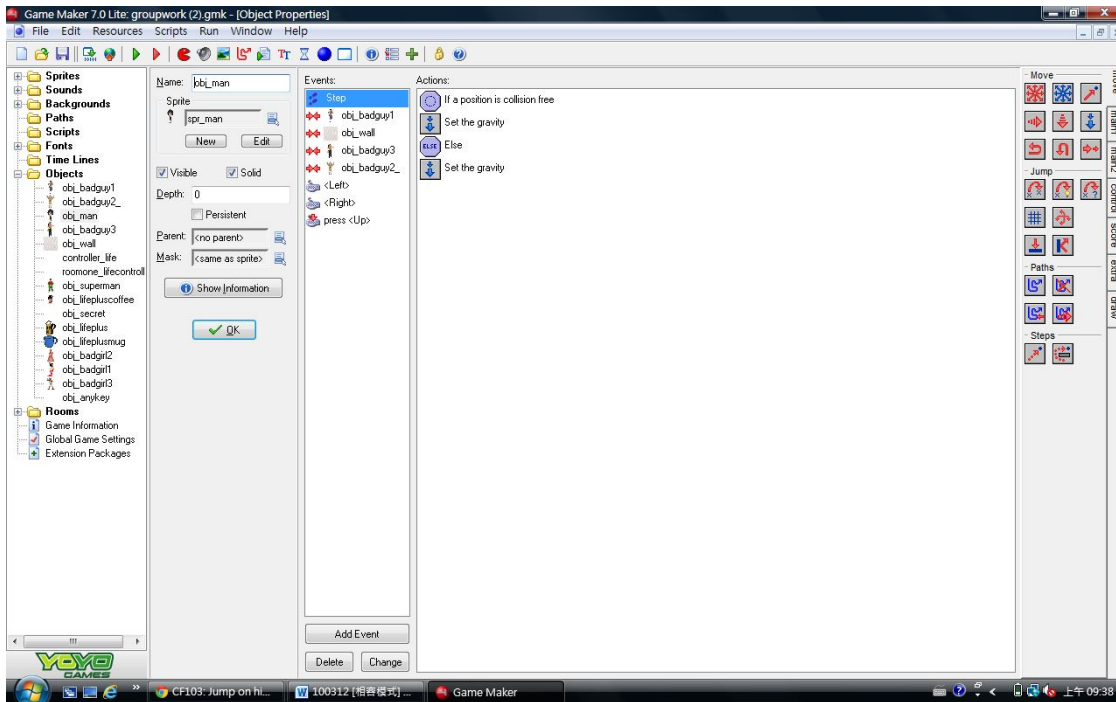
-高分榜

Top Ten Players	
1.	290
2.	180
3.	140
4.	120
5.	120
6.	120
7.	120
8.	120
9.	120
10.	90

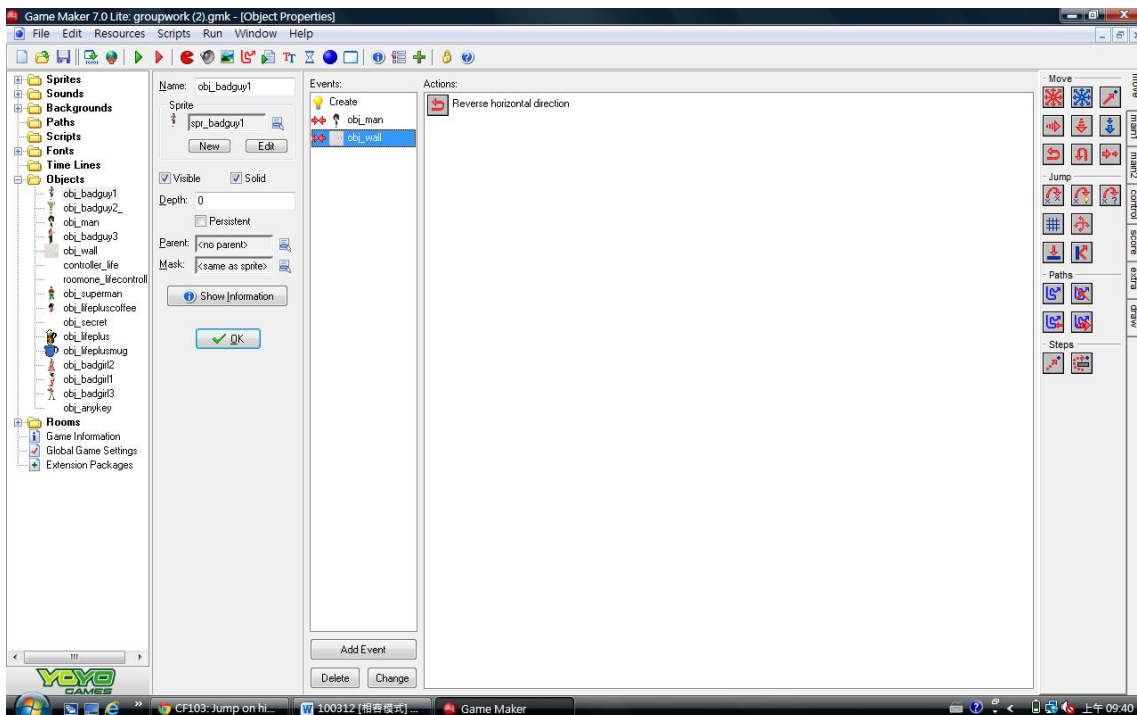
press <Escape> to close

六、重要事件與動作的程式

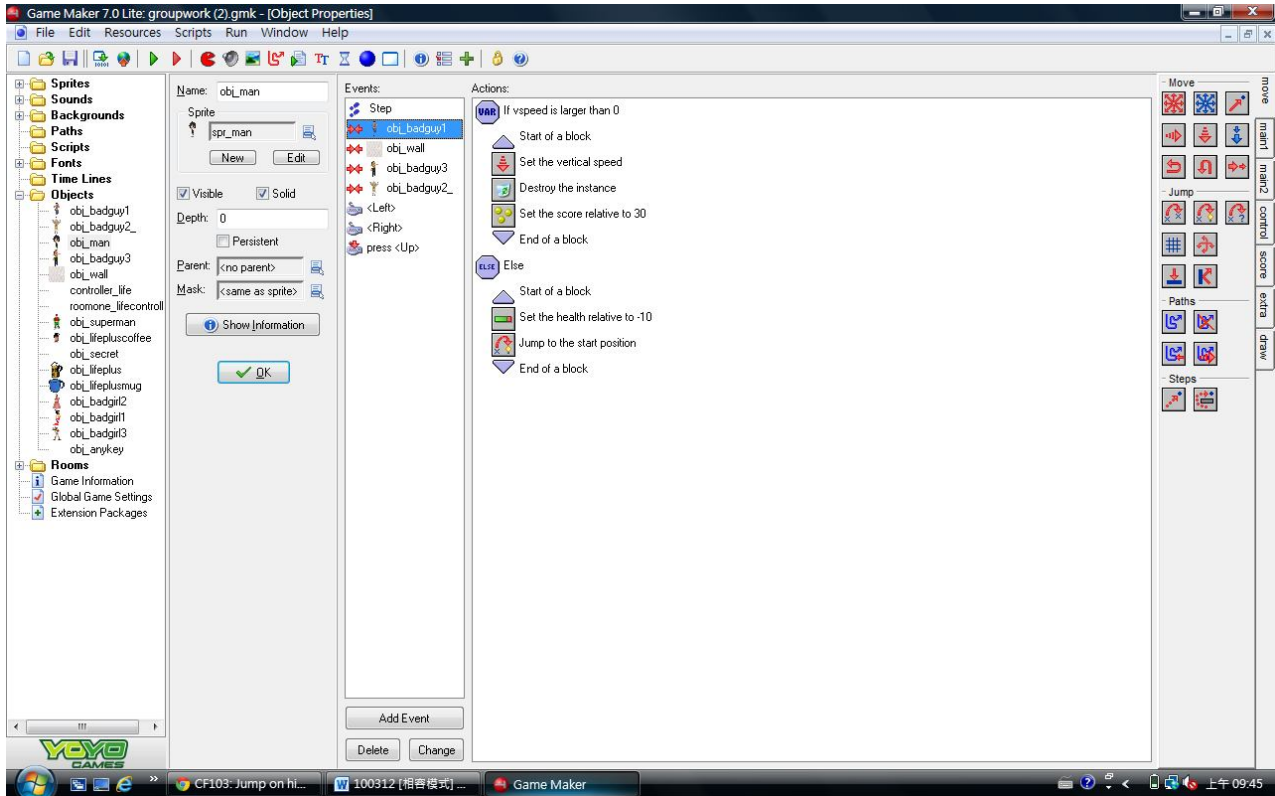
1.gravity :往上移動時，如果所在處的正下方沒有其他物件，則將 gravity 設為 0.5，其他情況則設為 0



2.撞牆轉向:在物件插入 create 事件，設定其移動方向為左或右，再插入與牆壁相撞事件，並設定其相撞後，使物件”reverse”轉向。



3.和壞人碰撞的事件：



七、測試與修正

第一次測試，發現部分人物如果放在白色磚塊上就無法移動，所以讓他們浮在半空中，但這畫面著實的太詭異。後來發現是因為他的腳卡住，所以將人物縮小，讓腳不要接觸到磚塊，但畫面不至於太靈異。第二次測試，發現每一關的成績不能累加，經過修正，將第一關的 lifecontroller 的 set the score to 0 保留，其他刪去，然後就 ok 了。

八、心得

-王芃

我覺得這次做遊戲還滿辛苦的，分組本質上是希望大家輕鬆一點，可是我覺得這點倒是還好。每個人都是一個很重要的零件，如果有任何一個零件沒有運作，那其他零件會工作得很累，整部機器的效能也能達到最好。

這次製作遊戲，我發現很多我們平時認為一個步驟的事情，要分成好多部份去設定，有時還得"主詞受詞對調"才比較好寫，這次真的學得滿多的，不管是找資料，還是建立事件，反應等等等，當遊戲做完的那一剎那，還滿有成就感的。

-柳湘琪

這次報告做得很趕，因為要段考了，而且期末事情很多，還好我們這組的其他組員都很負責，都很用心地完成這個報告，其實做遊戲慢慢做的話應該是會蠻好玩的，可是做得很趕就覺得有點煩 0.0

-楊曉喻

這大概是我做過最難、最麻煩的電腦作業了吧！不過這大概也是因為之前都不用心，才導致現在這麼疲勞。王芄真的好強！這遊戲幾乎都是她的努力結晶。我就發現其實我不太會「無中生有」，我只能依照現有的做修改而已，這算是一種新發現吧！呵呵~！

-謝宜辰

我覺得這短短幾個禮拜真的很難做出很複雜的遊戲，而且最後幾天又因為我自己身體上的不適而把工作全部給組員做，真的很對不起大家。但在這其中其實學到了很多，包括怎麼設計遊戲，怎麼找素材之類的都是很可貴的經驗。