

# 100311-10 組作品說明書

## 一、小組成員

組長：14 林芷平—第二、三關遊戲製作

組員：05 吳佳怡—第一關遊戲製作、作品說明書撰寫

19 胡詠宜—蒐集圖片(遊戲中的物件)、音效

28 彭鈺淇—遊戲背景、闖關成功畫面繪圖

## 二、簡介

1. 遊戲名稱:酒精四溢之警"鬼"追殺

2. 遊戲類型:冒險闖關

3. 遊戲描述:在一個法治不佳的國度裡,有一個嗜酒的酒鬼,每天都要上酒吧喝酒,但通往酒吧的路上有警察及電線桿,一場警"鬼"追殺就此展開...

4. 對象:普天之下具有冒險精神之所有生物

5. 角色:

主角:酒鬼

配角:警察、小警察、大魔王警察

6. 挑戰:幫助酒鬼抵達酒吧、放火燒警察局、打倒大魔王警察和小警察

## 三、遊戲設計理念

我們想設計出同時具有挑戰性及趣味性的遊戲,剛好我們這組有人的綽號是「酒鬼」,所以就用她的稱號來設計遊戲主角,加以延伸出故事及其他角色,增加趣味性

## 四、長腳本

第一關:酒鬼要撿路上的酒,撿到台灣啤酒得 20 分,金門高粱得 30 分,威士忌得 50 分,但沿途必須躲避警察的追殺且要小心不要撞到電線桿,被警察抓到就死了,撞到電線桿扣 30 分,安全抵達酒吧過關

~按↑↓←→鍵使酒鬼移動,

第二關:酒鬼可以按空白鍵用酒瓶砸警察讓他消失,但要小心被警棍攻擊,被打一次扣 60 分,沿途要撿一個打火機。抵達警察局要用酒及打火機放火燒了警察局(碰到警察局即可)得到 200 分就過關

~按↑↓←→鍵使酒鬼移動,

第三關:因為放火燒了警察局,所以大魔王警察出現,還會發射警犬,一群小警察也瞬間湧現,酒鬼要用酒瓶把大魔王警察、小警察和警犬打倒,大魔王警察有 30 滴血,小警察一個 1 滴血,警犬一隻 2 滴血,酒鬼的酒精值為 40,酒鬼酒精值沒了就死了,大魔王警察及所有小警察血沒了就過關

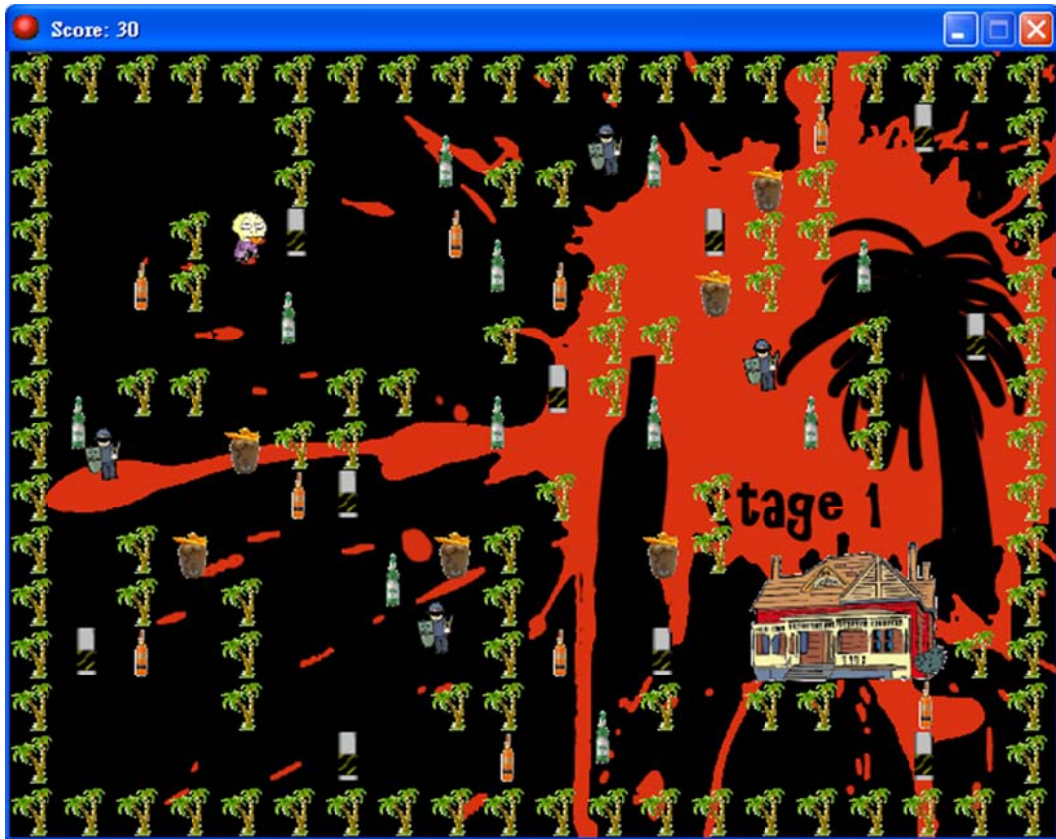
~按↑↓←→鍵使酒鬼移動,按空白鍵及 C 鍵發射酒瓶

## 五、遊戲畫面

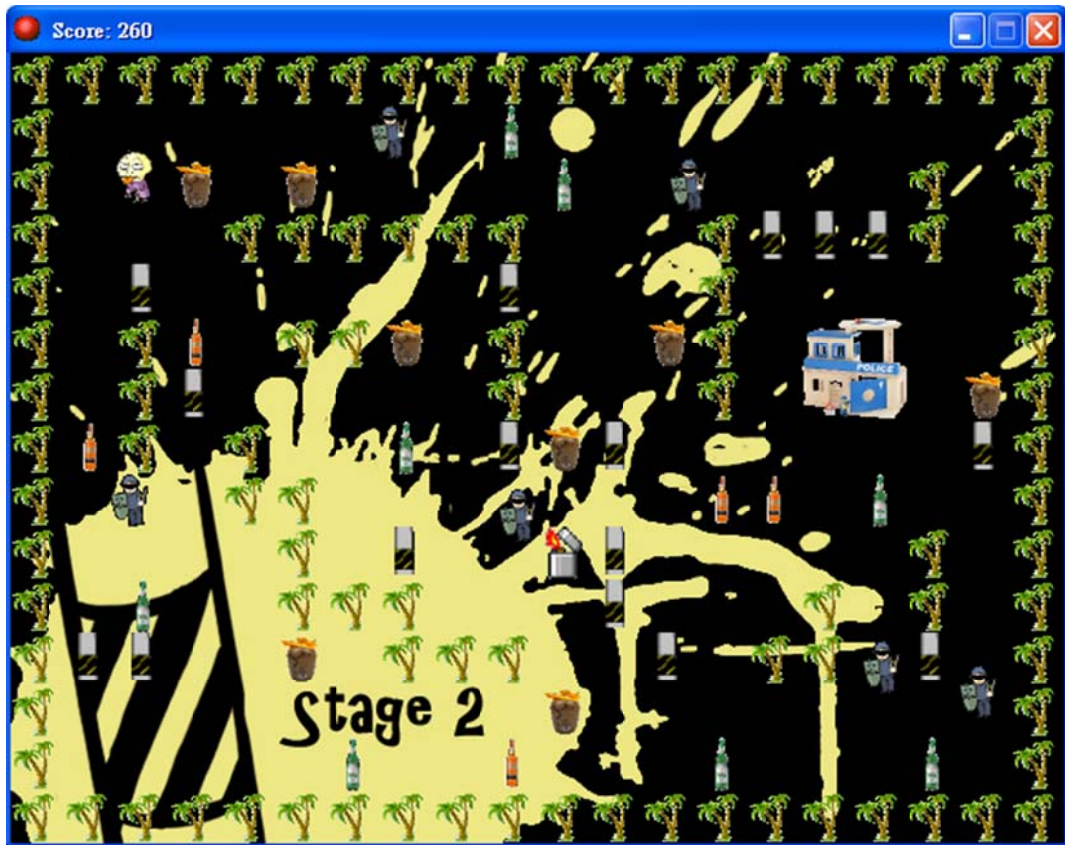
〈開始〉



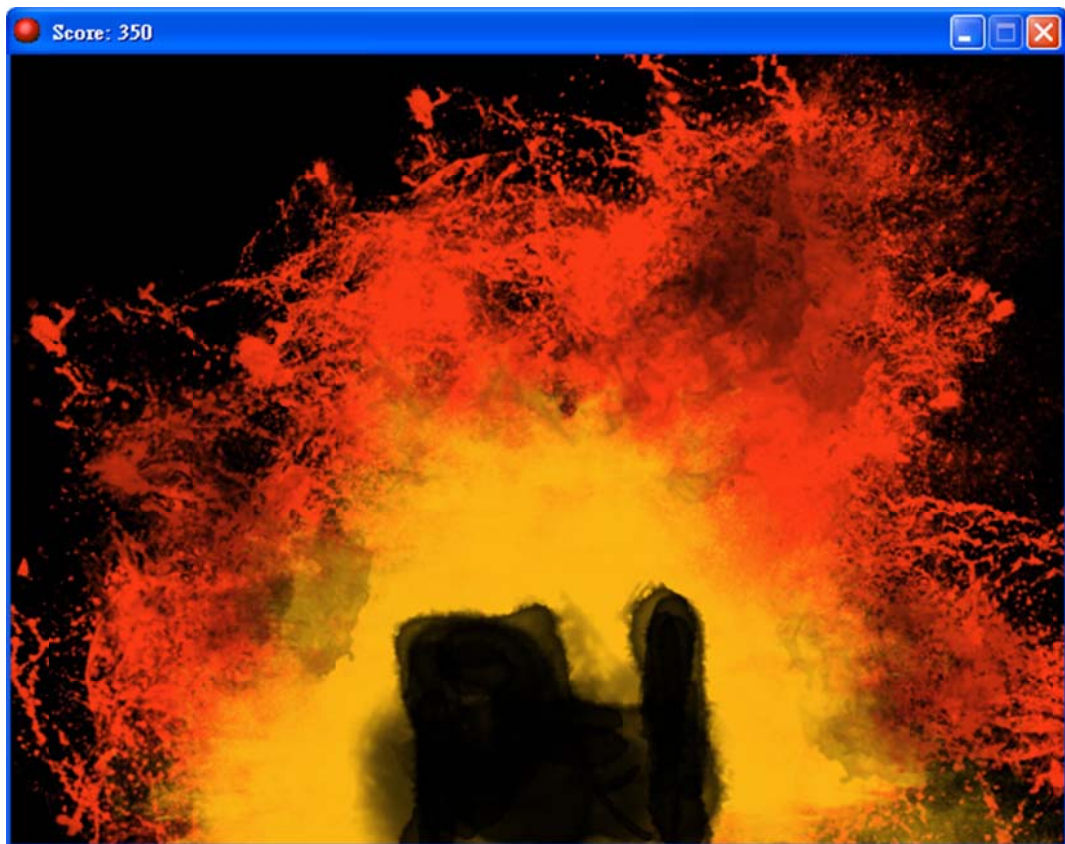
〈第一關〉



〈第二關〉

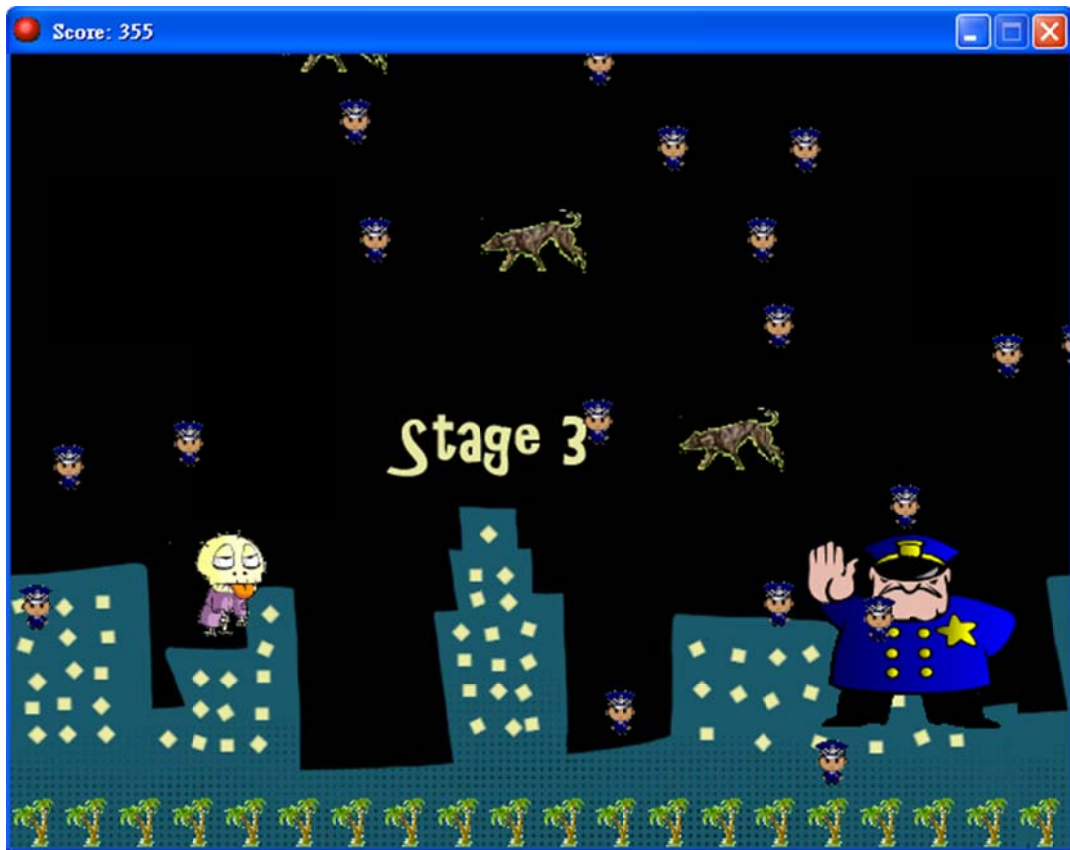


〈火燒警察局〉

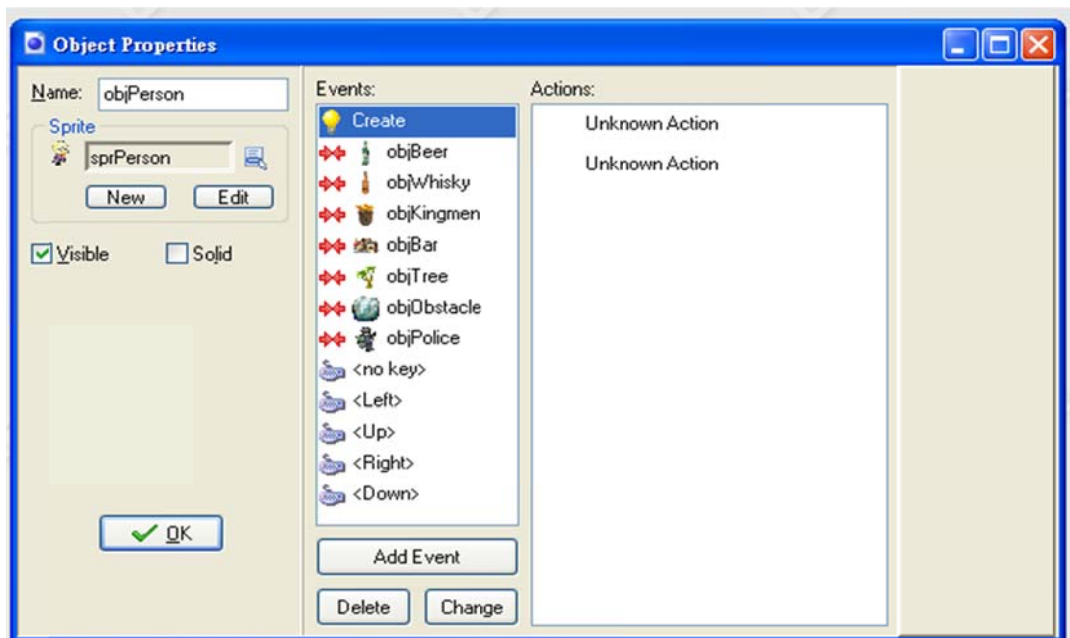


〈第三關〉

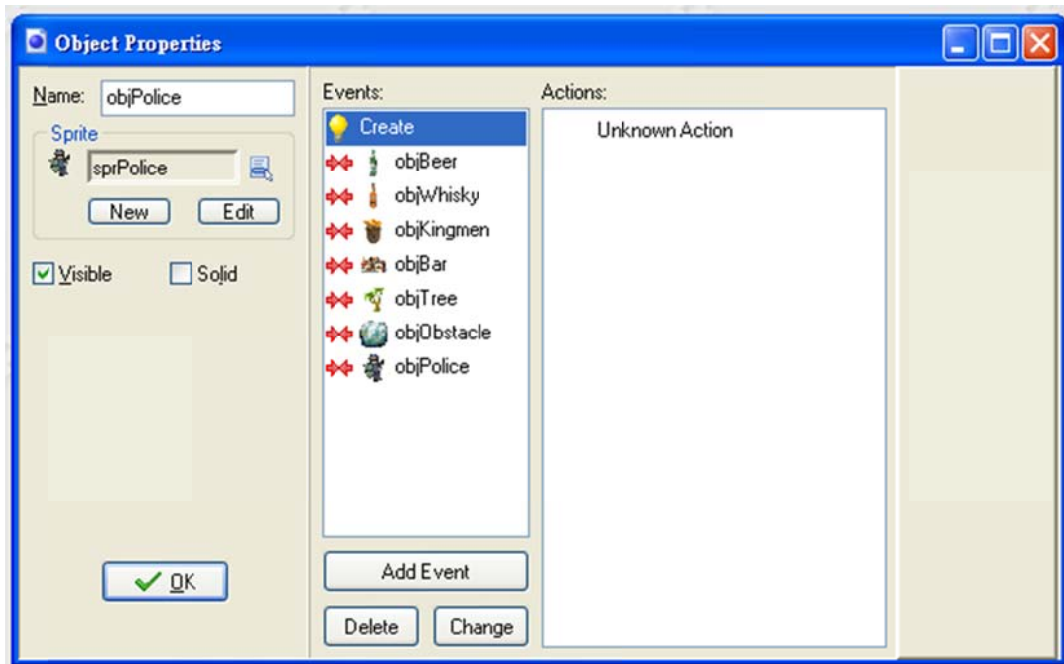




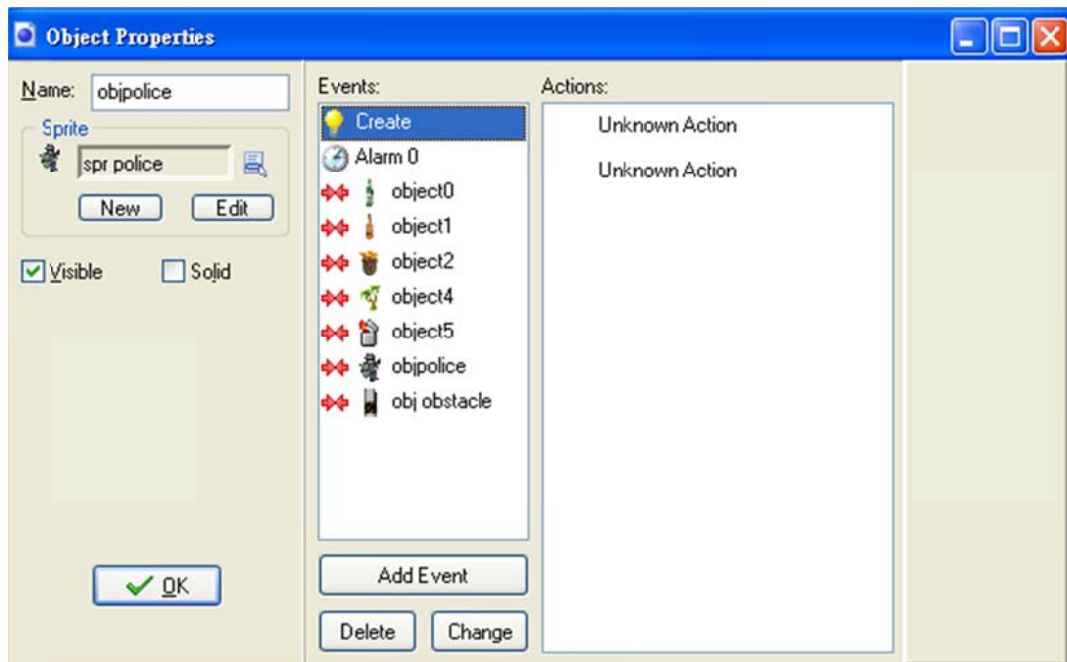
六、重要事件與動作的程式  
〈第一關-酒鬼〉



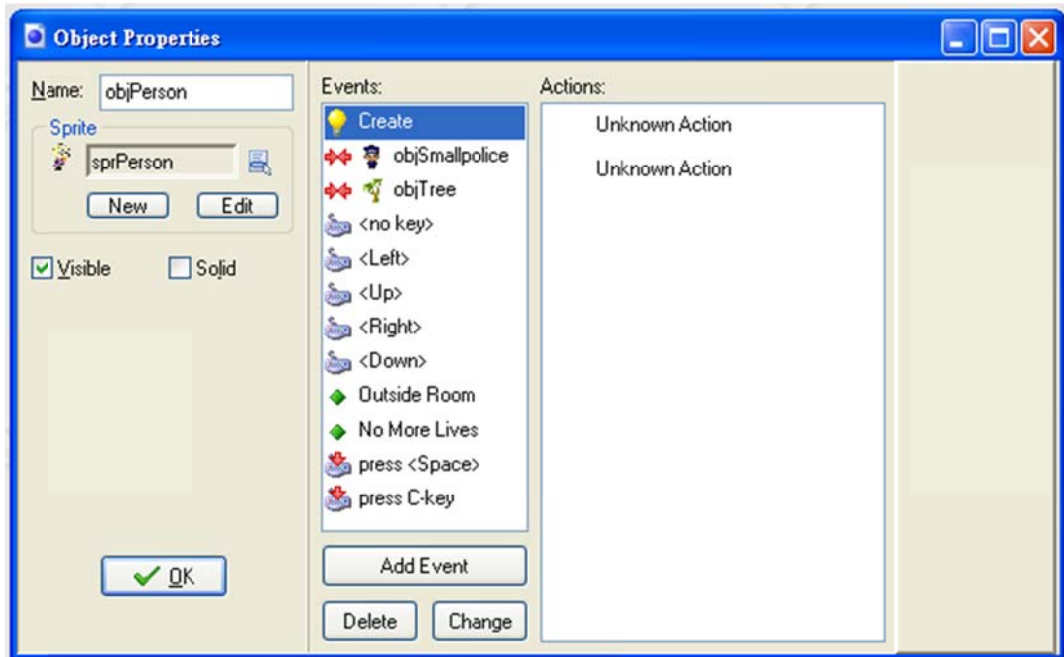
〈第一關-警察〉



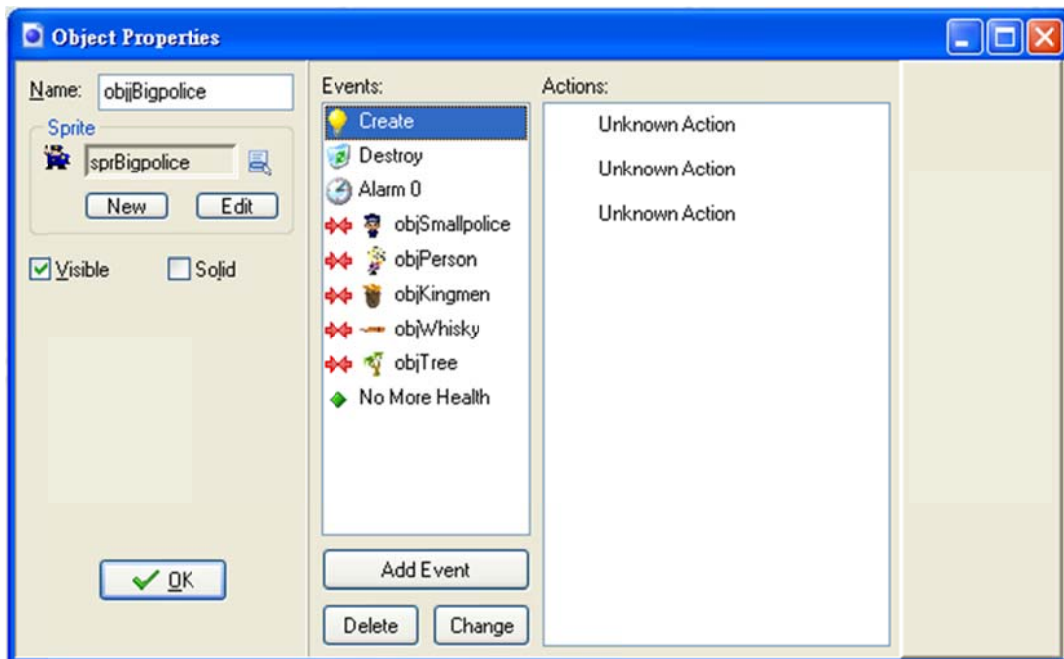
〈第二關-警察〉



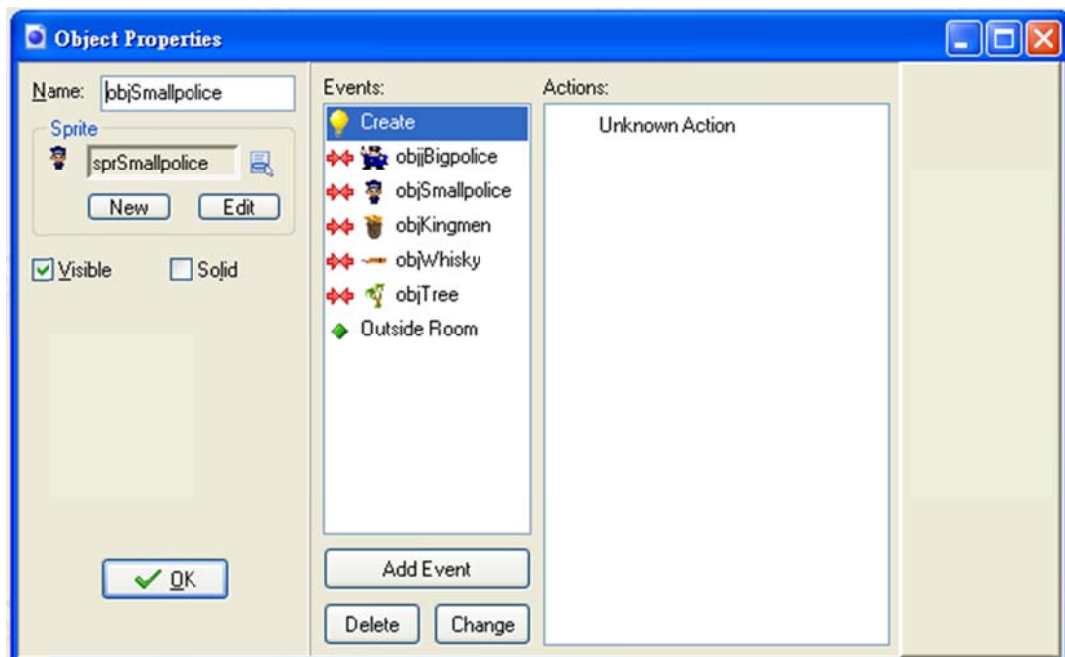
〈第三關-酒鬼〉



〈第三關-大魔王警察〉



〈第三關-小警察〉



## 七、測試與修正

警察—第二關要拿警棍追打酒鬼

\*修正—發射警棍

酒鬼、大魔王警察—第三關要互打直到其中一方死

\*修正—酒鬼發射酒瓶，大魔王警察發射警犬，酒鬼酒精值沒了就死了，大魔王警察血沒了也死了

## 八、心得

組長：

14 林芷平—這次做遊戲好累好趕。不停試玩、修正、偷看別人寫的指令，結果還是有問題，好疲乏好惱怒。不過真的都學會了，很有成就感。

組員：

05 吳佳怡—一開始聽到老師說要做遊戲非常興奮，製作大遊戲前的簡易小遊戲製作也很認真聽老師講解，但實際操作時還是有很多步驟十分棘手，不過我們這組的組長林芷平真的是太強大了，許多較難製作的步驟都被她搞定了！彭鈺淇繪畫功力真的超強，我們的背景圖她一手包辦，畫面超美的！胡詠宜的查資料功力也不是蓋的，從酒鬼圖、警察圖，到打嗝聲、怪笑聲，她都找得很齊全且給我們很多選擇，讓我們能完整呈現遊戲。以前都是玩別人做的遊戲，這次自己做的感覺很新鮮也很好玩，雖然過程中遇到不少困難，但也都一一化解了。感謝老師給了我們這個寶貴的經驗！

19 胡詠宜—這次的主題真的是邊做邊玩，真的很有趣，雖然我對於實際做遊戲並沒有太大的貢獻，工作是負責試玩成品，可是也從中學習到了很多。

28 彭鈺淇—以前從來沒想過遊戲可以自己做！從載入物件到每個物件之間的關係和各種狀況的觸發都覺得很不可思議，雖然自己做的時候是到處卡關不知道怎麼辦，小組遊戲製作的時候也沒有負責製作而是進行繪畫工作，但是真的學到很

多遊戲製作相關的技術！感謝老師如此奮力教我們，也真的很感謝小組的大家這麼拼命讓酒鬼可以正常運作！感謝林芷平感謝吳佳怡感謝胡詠宜！