

# 作品說明書

## 一、組別：

100306-04

## 二、作品名稱：

可魯·使命必達

## 三、小組成員：

組長：35 蔡佩君

組員：07 吳昱蓁、19 陳育婷、23 陳詩好

## 四、分工任務：

遊戲構想：全組組員

圖片收集：07 吳昱蓁

音樂收集：35 蔡佩君

深入了解程式：19 陳育婷、23 陳詩好

製作遊戲程式：全組組員

## 五、遊戲簡介：

導盲犬可魯的主人錢包被偷走了，可魯必須幫主人清除路上的障礙物他才有辦法找到壞人。遊戲簡單、好懂，卻不失樂趣，極具挑戰性的遊戲，搭配刺激的音樂，讓人想一玩再玩。

## 六、設計理念：

很多人都玩過夢遊先生，吸引人之處在於誰也不知道下一步的機關在哪，十分有趣。所以我們也想做出每個人都能玩，不會因為年齡而有所限制，且必須動腦，每一個陷阱都有其根據的解決辦法才不致於太過無聊的簡單小遊戲。

## 七、長腳本：

### 遊戲背景：

導盲犬可魯的主人錢包被壞人偷走了，可魯要帶著主人穿越街上的重重障礙，找到偷走錢包的壞蛋。

### 規則：

畫面上主人以等速螺旋向內順時針繞行，可魯須在主人被嚇到或受傷前解決障礙才能使主人免於少一命的危機。共三命，每碰到一障礙即少一命，並從該關開始重完，若三命皆用完則必須重頭開始，以方向鍵操控可魯。

### 遊戲設定：

可魯—須協助主人安全通過街道

盲人—等速行走，不可碰撞到障礙

石頭—必須將它推開，主人方得以行走

黑洞—要推梯子到黑洞，主人方得以行走

車子—會等速水平運動，須推黃色告示牌到車子，主人方得以行走

狗屎—要迅速推塑膠袋到狗屎，主人方得以行走

噴水的消防栓—要取得雨傘，主人方得以行走

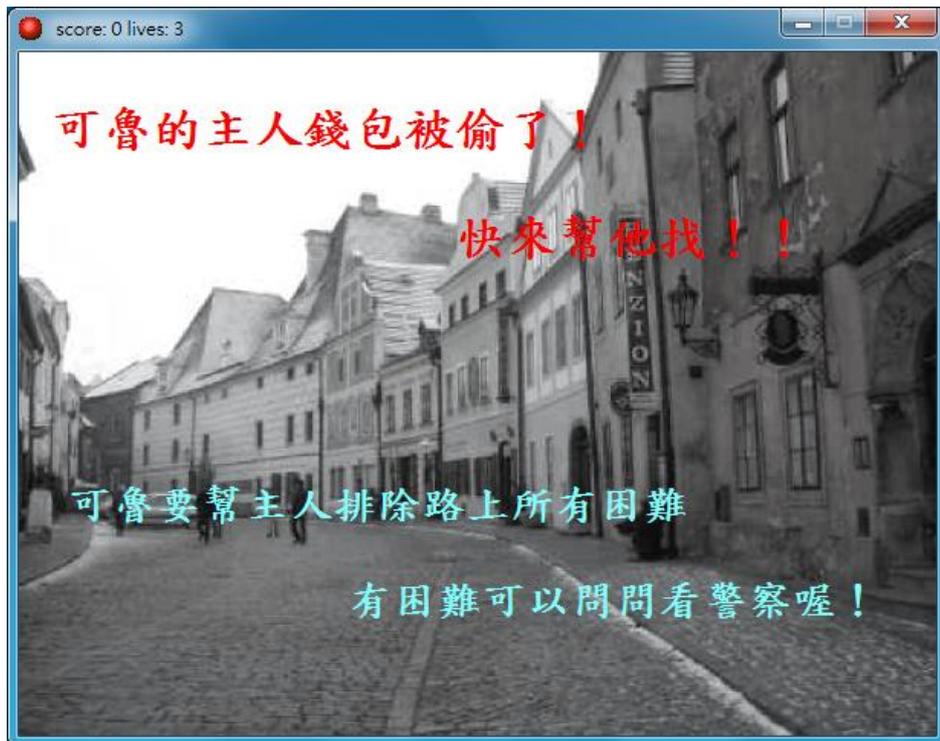
工地—因為太吵，要推耳機給主人，主人方得以行走

香蕉皮—要推垃圾桶到香蕉皮，主人方得以行走

太陽—太熱了！要到水井取水後，將礦泉水推給主人，主人方得以行走

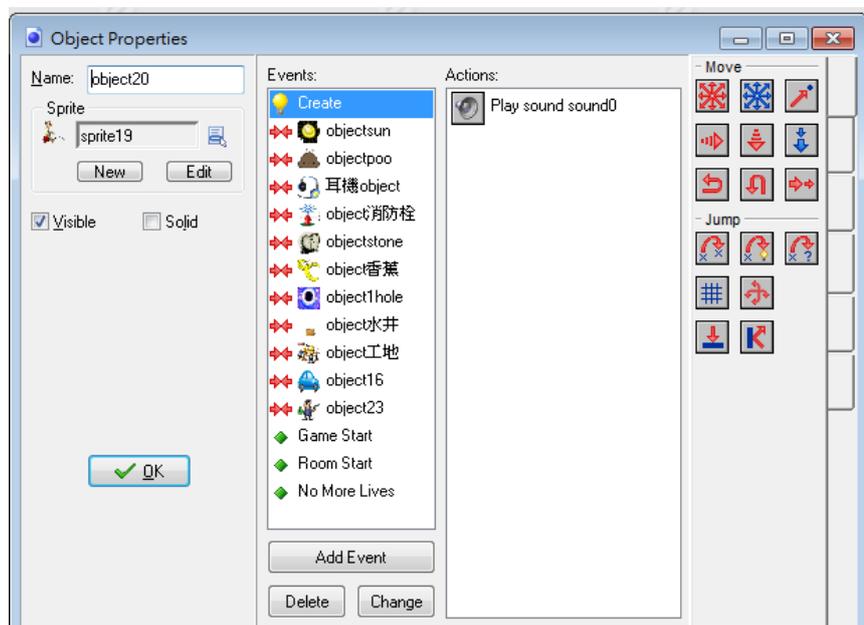
警察—可供詢問破關線索

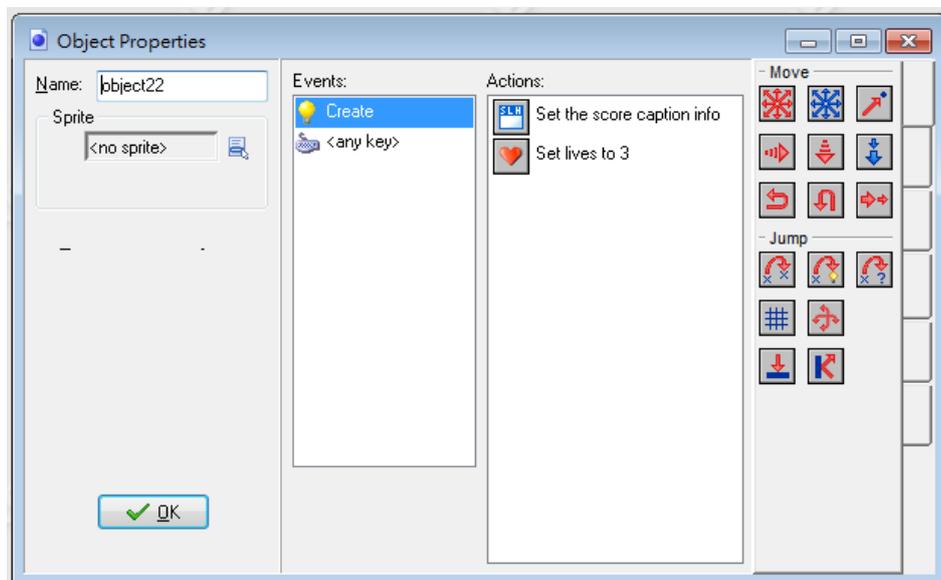
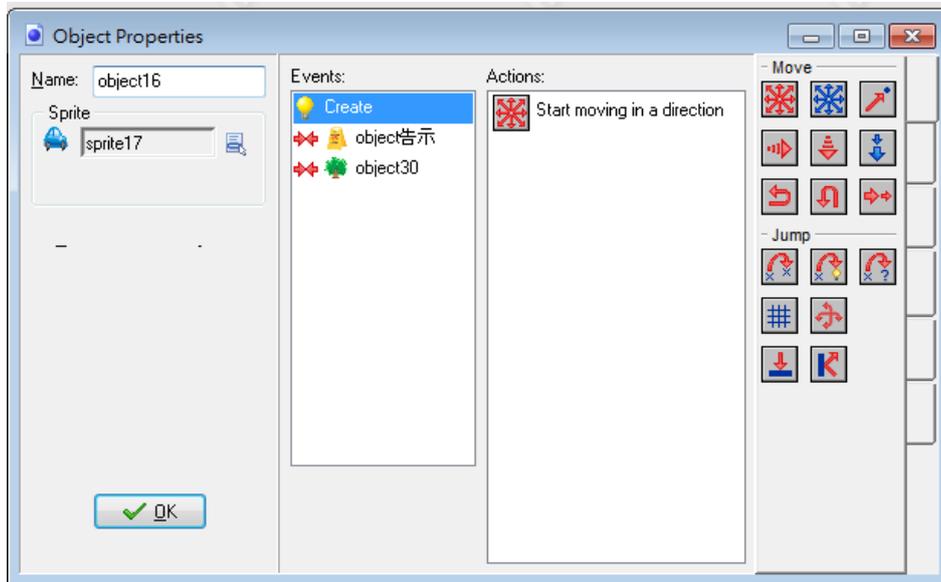
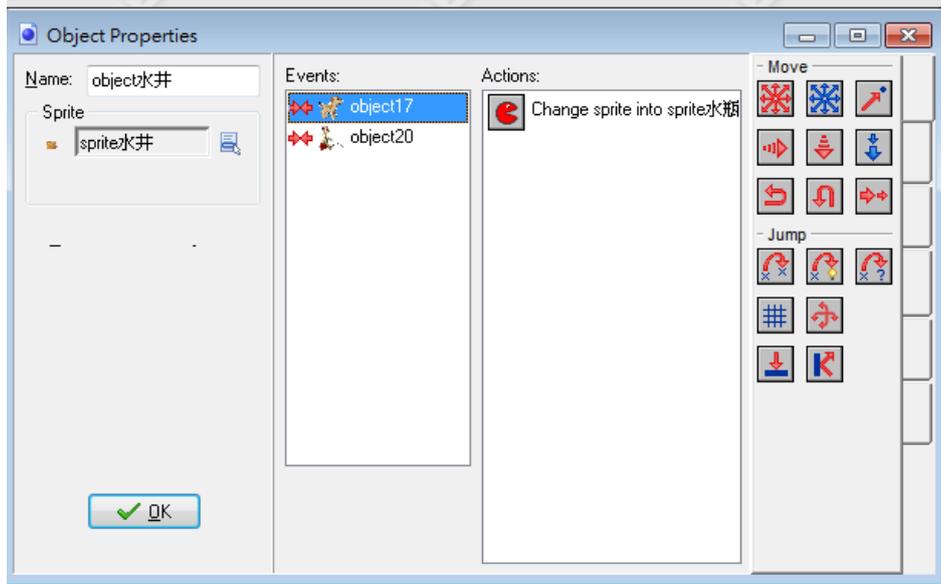
## 八、遊戲畫面：





## 九、重要事件與動作的程式：





## 十、測試與修正：

在作的過程中，確實遇到了一些麻煩，當我們每做一個陷阱時總會很緊張的測試一次，我們很怕做錯又找不到方法，不過幸好大多數的小問題都有解決，只有一些大問題是值得拿出來再討論並多加注意！

1. **設陷阱後忘了叫它重新遊戲，結果發生悲劇：**我們做了一個大便陷阱想先試試，忘了下碰撞後重新遊戲的指令，結果主人就一直踩到大便，並跑出「哈哈~你踩到大便了~」的訊息，按了ok又踩到又跑出來，就這樣一直重複一直重複，不管事了什麼方法遊戲也關不掉，只好在沒有存檔的狀況下強制關機了，雖然知道錯在哪，但一切得重新開始，之後我們就很留意每一個步驟是否做得完整，以免有類似情況發生。
2. **車子無法來回跑：**我們設定車子來回跑動，但遊戲一開始車子就開出視窗外，原來是忘了設障礙擋住它，只好找了個物件，叫它隱形在一旁，此陷阱才得以成功。
3. **推不動的水瓶：**我們的遊戲其中一個陷阱是主人遇到太陽，可魯必須要找到水井，並把變成的水瓶推給主人，主人才能通過，但在下指令時我們以為推得動作要下在水瓶上，因為水井現在已是水瓶，試玩的時候一直無法動它，我們一再的

檢查也找不出程式錯誤的地方，後來把指令下在水井試玩才發現變成水瓶的水井仍是水井本身啊！

4. **路徑：**上課時從沒碰過路徑的設定，但我們的遊戲又不能沒有它，只好靜下心來好好研究囉！設路徑其實不難，我們在youtube 上面有找到教我們設路徑的影片，但因為路徑的點不是以方框計算，所以我們不知道主人究竟會走在哪一格上，但經過試驗後即可發現，在稍微修改就好了。

5. **不會少的三條命：**我們設定主人有三條命，每碰撞到一個陷阱少一條命，每一個步驟我們都確定設上去了，卻發現主人不管怎麼撞仍維持三條命，令我們頭痛不已，最後詢問老師才發現我們加了不該加的上下括弧了，試完後發現成功了，真得很開心。

6. **樂極生悲的命：**雖然命終於可以減少了，但它不斷的減，不斷的減，減到命都變負值了還不肯罷休，又去問了一下老師才發現原來有 no more lives 的事件，命的事才成功落幕了。

## 十一、 組員心得

07 吳昱霖：這次我們嘗試了以往都不會去接觸的遊戲設計，在這過程中，經過風風雨雨，不斷的激盪我們腦力，反反覆覆的修改，最終，在我們團結努力下，遊戲終於完成~~~!!

**23 陳詩妤：**從下學期中慢慢開始了解 game maker 一直到用它來作遊戲，整個過程我都覺得超新鮮的！雖然從腳本構想後轉化為遊戲實作真的是有難度，不過集思廣益&老師的範本幫我們解決了難題。我們的隊員一個比一個願意付出，我以妳們為傲！！

**19 陳育婷：**這次的遊戲作業一開始感覺很棘手，構想也似乎不可能實現，但是果真是團結力量大，我再次深深體會了這句話的真諦，有我可愛的同伴們同心協力做，雖然中途碰到了很多問題，但總有人能想出解救辦法。所以我們的遊戲順利完成了，要特別謝謝我們的組長蔡佩君，她超負責任的。最後也謝謝老師提供我們一個如此珍貴的機會和教材！！

**35 蔡佩君：**做遊戲真的很好玩，我很感謝大家願意犧牲自己的假日時間到學校一起做 game maker，我不會忘記我們一起為我們的遊戲緊張、焦慮、興奮、高興到成就，別班聽到我們的尖叫一定以為是什麼大事發生，不過我們只是完成了一個小陷阱而已，那種內心的激情是我們四人共同的回憶。