

小組成員：

02 田玉薇

09 林姿吟

10 林珮璇

37 蔡依靜

簡介：

這是一個計時的遊戲，必須要快速衝刺才能贏，路上會有障礙，也可以吃到能加速或減速的物品。

遊戲設計理念：

就是由計時遊戲為基礎，加上學生趕時間上學為故事背景為發想，然後加上迷宮跟車陣作為挑戰。

長腳本：

起床發現時間已經 07:20 了!東西都還沒收好,也還沒刷牙跟穿衣服,更重要的是跑到學校...

必須快一點才行!!

第一關：必須吃掉所有的足球漢堡和鈔票，吃到愛心會加速，吃到箱子會減速。

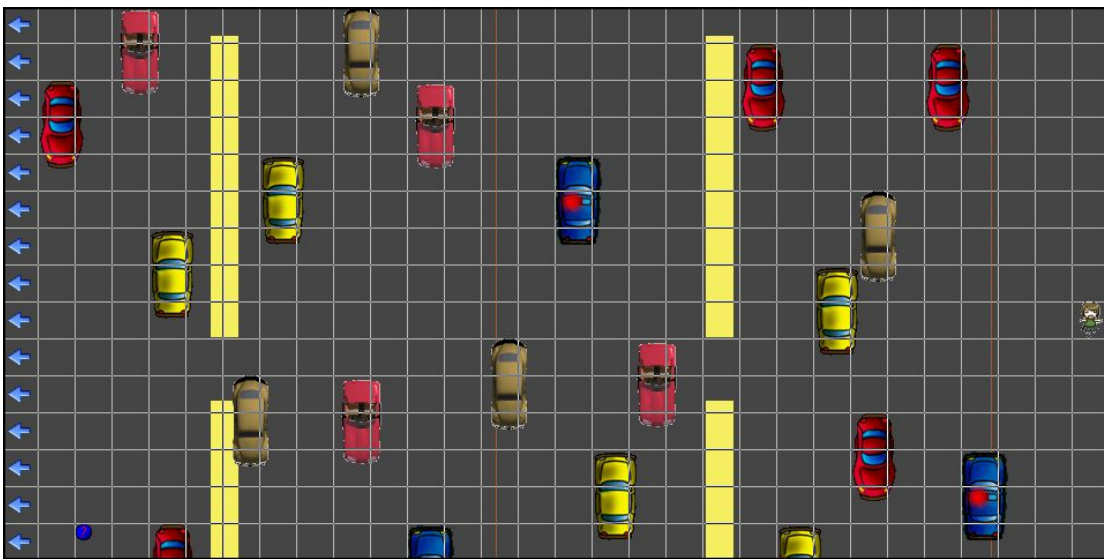
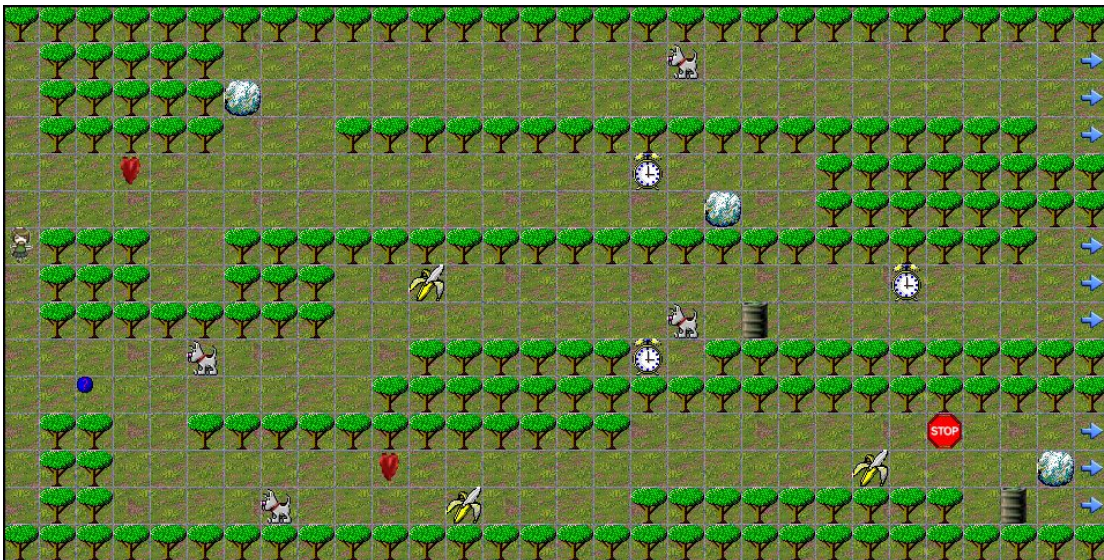
第二關：必須走出迷宮，然後避開小狗的攻擊和避免踩到香蕉。

第三關：不被車子撞倒在時間內衝到對面。

全部在三十秒內通過就過關了。

遊戲畫面：





重要事件與動作的程式：

我們的程式最特別的是角色在每轉一個方向的時候就會切換樣子。

測試與修正：

1. 我們修正了第二關狗的移動方向。
2. 第三關車子原本有會互撞的情形。
3. 也是第二關，本來有香蕉（扣分數）在路上，但是太容易撞上所以移除。

心得：

02 田玉薇：

原本我是負責收集音效的，但是因為溝通不良所以最後幾乎都沒有用上……

璇璇真的很厲害，幾乎所有的程式都是她寫的，而且她邏輯性超強，幾乎可以排除所有遇到的問題。

姿吟也很辛苦，所有美美的圖片都是她畫的喔。

原來做一個這麼簡單的小遊戲都有花那麼大的心力寫一大堆程式，那一般市面上的電玩究竟要寫多久阿，我真的不太敢去想像了。

09 林姿吟：

遊戲成果有大部份要歸功於佩璇！我根本只是掛名，她有很多構思跟點子！不幫她講話沒天理啊！

我自己是會玩小遊戲的人，有時候不消五分鐘就把遊戲破完了。會說很簡單什麼的話——背後卻是如此辛苦！向製作遊戲的人致敬！

10：林佩璇：

GAME MAKER 真的花了我很大的心血與時間，雖然做成功是蠻有成就感的，但在不是中文介面還有幾乎必須半自學的狀態下做出一個成品，真的是很困難很困難，其實是蠻開心的，但希望下次要做這種作品時能在不比較空閒的時候，比較好細心仔細的做。