

- 01 簡報製作-林裕峰
- 02 遊戲製作-袁梓豪
- 03 主要報告-黃信彰
- 04 遊戲製作-廖子翔

故事簡介



拯救蘇菲亞

在人生選擇題的結尾主角與一妻一狗原本過著快樂的日子，過了一陣子小狗生病了，蘇菲亞決定上山採藥去，結果羅斯福等到晚上都還不見妻子的蹤影，於是前去尋找。

在路上，他遇到了之前欺負蘇菲亞的混混，混混告訴他蘇菲亞被他們抓走了，想要知道蘇菲亞在哪裡就必須先闖三關.....

人物介紹

羅斯福



混混A



混混B



混混C



蘇菲亞



關主





故事運行



第一關

主角必須在限時20秒內在迷宮裡找到出口，並前往下一關

第二關

主角必須答出三位關主的謎語，都答對才可以前往下一關

第三關

主角必須記下隱藏的道路，成功走過後會和混混老大戰鬥，贏了才能帶走蘇菲亞



使用功能



控制定時器

在第一關的迷宮中，利用控制定時器讓時間能夠倒數20秒



顯示選擇

在第二關的謎語問答中，利用顯示選擇讓玩家選擇答案



開啟保存畫面

在第三關隱藏道路中，很容易會記錯路或是不小心走錯，為了避免一直重新開始遊戲，可先保存遊戲進度



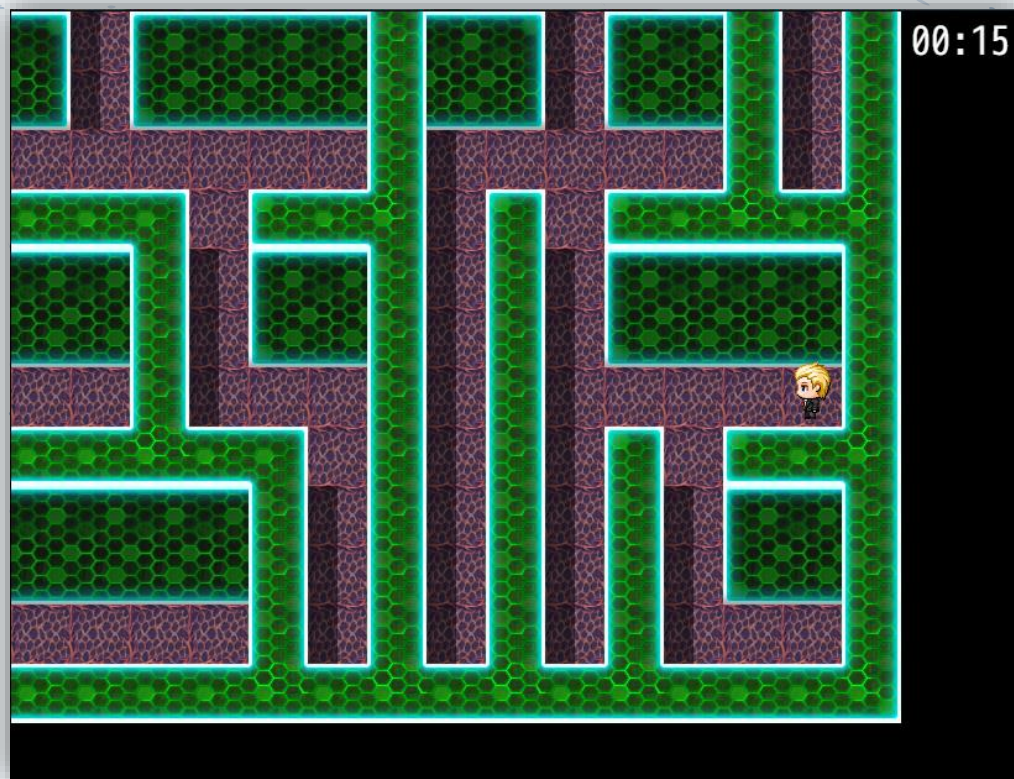
控制自開關

利用自開關，讓NPC能夠在無法使用清除劇情的情況下消失

遊戲程式及畫面

- 控制定時器

◆ 控制定時器：開始，0 分 20 秒



遊戲程式及畫面

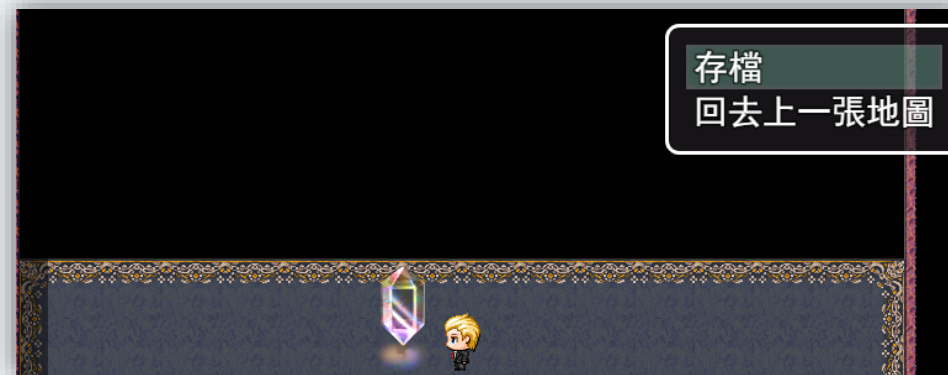
顯示選擇

◆文字：混混B(0), 視窗, 底部
: : 一個黑孩, 從不開口, 要是開口, 掉出舌頭。
: : 猜一個植物
◆顯示選擇：西瓜籽, 瓜籽, 木瓜籽, 芭樂籽 (視窗, 右, #1, #2)
: 當 西瓜籽
◆文字：混混B(0), 視窗, 底部
: : 這麼簡單也不會呀...
◆
: 當 瓜籽
◆文字：混混B(0), 視窗, 底部
: : 恭喜你答對了!!!
◆清除劇情
◆
: 當 木瓜籽
◆文字：混混B(0), 視窗, 底部
: : 這麼簡單也不會呀...
◆
: 當 芭樂籽
◆文字：混混B(0), 視窗, 底部
: : 這麼簡單也不會呀...
◆
: 結束
◆



遊戲程式及畫面

開啟保存畫面



◆顯示選擇：存檔，回去上一張地圖 (視窗，右，#1，#2)
: 當 存檔
◆開啟保存畫面
◆
: 當 回去上一張地圖
◆轉移玩家：MAP005 (8,13)
◆
: 結束
◆



遊戲程式及畫面

• 控制自開關

圖像



自主移動

類型: 固定

速度: 3: x2 較慢

頻率: 3: 標準

選項

- 行走
- 踏步
- 方向固定
- 穿過

優先順序

與人物相同

觸發器

操作按鈕

: :但...如果你輸了的話...

- ◆文字: 1(0), 視窗, 底部
- : :輸...輸了你想幹嘛?!
- ◆文字: 混混C(0), 視窗, 底部
- : :她就變我的啦!!!!
- ◆文字: 混混C(0), 視窗, 底部
- : :哈哈哈哈哈~~~
- ◆文字: 1(0), 視窗, 底部
- : :好!!!!那就來吧!
- ◆文字: 1(0), 視窗, 底部
- : :我是不可能輸的!!!!
- ◆戰鬥處理: 混混C
- ◆控制自開關: B = ON
- ◆

條件

- 開關
- 開關
- 變數
- 自開關
- 道具
- 角色

圖像



自主移動

類型: 固定

速度: 3: x2 較慢

頻率: 3: 標準

選項

- 行走
- 踏步
- 方向固定
- 穿過

優先順序

低於人物

觸發器

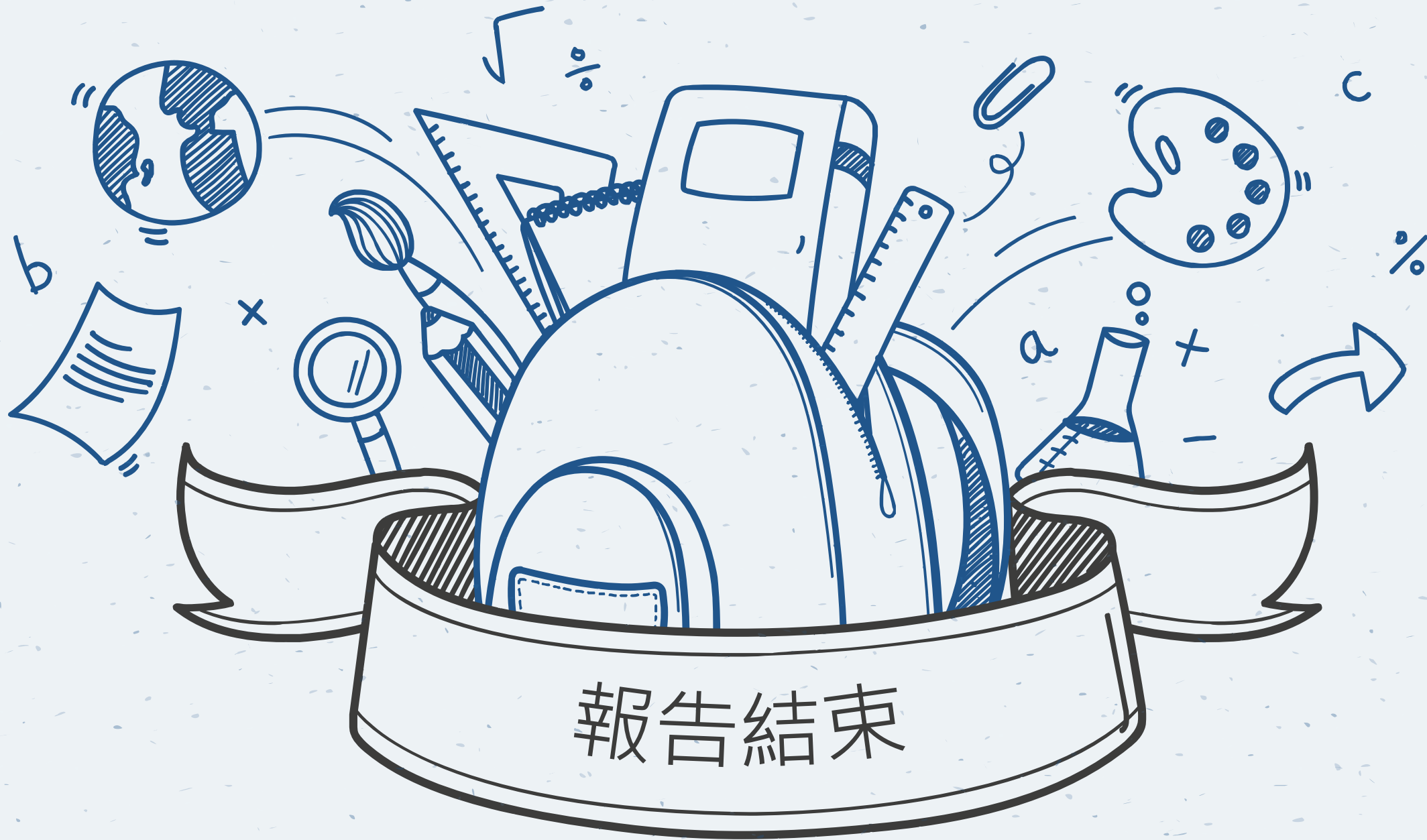
自動運行



這款遊戲算是人生選擇題的續集，在遊戲中顯示選擇不再是最主要的程式，遊戲功能越來越多樣化，故事劇情也越往後延伸發展了。

隨著每一次遊戲的製作，我們逐漸意識到團隊合作真的很重要，所以現在每次製作遊戲時，大家都會參與討論，給一些建議或想法，目的都是為了如何讓遊戲製作的更好、更順暢。

因為有共同的目標，所以團隊才能進步，希望在未來如果還有製作遊戲的機會，也能持續這種感覺。



報告結束