

# 期末網站設計報告

姓名：吳埕頡

學號：409410069

系級：資工一

班級：03 班

# 目錄

1. 網站主題介紹----- 1~2
2. 設計架構說明----- 3
3. 遇到問題和心得----- 4

# 網站主題介紹

## 網頁主題：

-簡單文字故事選擇遊戲

## 動機：

我決定製作這個主題的網頁是起源自我對於文字故事選擇遊戲的熱衷並想自己做出自己的文字故事選擇遊戲。我認為文字故事選擇遊戲比只閱讀小說更能讓自己融入故事情境裏並更能享受故事劇情的起伏所帶來的情緒波動，也能讓玩家能在遊戲中選擇出自己想要的故事結局。

## 目標：

1.故事長度達到至少 5 的篇章。（完成兩個篇章，故事內容未完成）

2.故事結局有至少有三個種類：

（已完成好結局和壞結局，真結局認定為好結局（5））

A. 好結局：玩家成功完成遊戲觸發並根據其達成**基礎條件**判斷。

（共 5 個）

（\*基本條件為：無受傷，或者受傷但擁有 10 點靈力）

B. 壞結局：玩家成功完成遊戲但無達成**基礎條件**或作出錯誤選擇觸發。

（共 2 個）

C.真結局：玩家成功完成遊戲並達成**基礎**和**隱藏條件**觸發，也作為以後故事後續發展的主要故事劇情。

（真結局定為好結局（5））

（\*隱藏條件：與小若達成好友關係和小若從獵人手中救下）

3.提供玩家的選擇至少到 15 以上。（3 大選擇，8 選擇分支）

4.提供存檔的功能和劇情檢查點功能。（已完成）

5.選擇除了執行動作和決定，也包含使用和拾取物品。（已完成）

6.提供故事回溯的功能供玩家返回到上一個選擇。（已完成）

7.設計可解鎖的成就。（依據網站設計進度決定是否加入）（決定不加入）

### 網頁內容概述：

1. 玩家會在故事劇情間代表故事主角做出選擇。玩家的選擇將會影響故事劇情方向和故事角色最後的結局。
2. 故事劇情也會因玩家的選擇而根據玩家已滿足的條件而決定是否限制玩家接 3. 下來的某些選擇選項。
3. 玩家能夠在一些選擇中拿到物品或道具來解鎖一些“特殊選擇選項”解鎖隱藏故事劇情。
4. 玩家能夠在存取遊戲進度或選擇回溯到某個故事劇情作出新的選擇。

### 故事內容概述：

從一隻剛踏上成為“神狐”的修行之路的小狐狸的視角，帶你進入一些關於狐狸的神秘傳說和民間傳聞。然而這條道路并非容易，小狐狸將會在修行的路途中面對各種抉擇和苦難。你需要指引小狐狸做出選擇和修行的方向，你的決定將影響它的命運和它最後將會成為哪種“神狐”。

# 設計架構說明

## 網頁種類和主要功能講解：

1. 網頁主頁：使用者進入的第一個網頁，遊戲開始前的頁面。
2. 故事網頁：根據故事的進度，呈現當前的故事劇情和選擇。
3. 存取網頁：玩家可以存取遊戲進度或回溯故事劇情做出新的選擇。
4. 遊戲數據頁面：讓玩家檢查當前遊戲進度、已經得到的物品、已達成的條件。
5. ~~遊戲成就頁面：呈現玩家已解鎖的成就（依據網站設計進度決定是否加入）~~

## 預期設計網頁會包含的元素和功能：

1. 導覽列：用於切換各個頁面
2. Javascript 按鈕或超鏈接功能：選擇選項鏈接通往不同故事劇情頁面
3. 根據故事劇情嵌入背景圖片和音樂
4. 影像地圖：選擇選項能以點擊圖片的區域
5. 遊戲數據頁面裏建立表格列出遊戲數據和儲物欄位。

# 遇到的問題和心得

## 遇到的問題：

1. 編寫故事劇情時，發現由於故事的發展越遠，選擇越多，造成遊戲可以有很多走向，導致編寫故事劇情時需花很多時間梳理和安排劇情走向，無法寫到預期的篇章數量。
2. 在尋找遊戲背景音樂和背景圖過程，由於版權的問題，導致自己為設計每一章內容的頁面花了很多不必要時間。
3. 設計存檔功能時，遇到每個選擇無法自行存檔的問題。這也造成要復查目前為止的網頁，花費了不少時間。
4. 由於一開始決定設計從零開始做起，雖然能夠自己學習到很多關於大量 CSS 和 Javascript 的知識，但在網站設計的過程遇到了不少無法看別人範例解決的困難。

## 心得：

在設計網頁個過程中，我覺得自己收益良多，並且為自己能夠開始親手設計自己理想的網站。雖然在過程中遇到了不少麻煩，自己設計的網站也發現有些地方還不能達到自己所理想的，但這也讓我知道了設計網站的不易之處，並且讓自己探索自己的能力的不足之處。我認為自己雖完成網頁設計課程的最後網頁設計作品，但對我而言則是才剛剛開始，依然還有很多技術和技巧我還沒學會和培養。對於我第一次以網頁設計方式製作出一個遊戲，我覺得自己已經盡力很多了，但我覺得自己還是有需要努力的地方。總結而言，我希望自己能夠在設計下一個網頁作品能夠比這次期末作品更好並自己的能力能夠有所提升。