



# 數位遊戲與學習 HW5

第 8 組

310553015 彭珮玲 310551003 陳嘉慶

+

# Way back home



---

# Story

背景故事

---



Position: -33, 72, 145

你的家

+

你是一個獨居在岩漿島中的小伙子  
平常沒辦法輕易的離開那個島因為會回不去  
所以生活非常無聊  
你非常想看看外面的世界



Position: -33, 72, 145

# 你的家

+

某天遊戲設計聯盟發給你一個挑戰  
說如果你接受挑戰就可以體驗這些好玩的遊戲  
又可以順利回家  
你非常的心動決定接受挑戰

眼睛一閉一睜之間  
你來到了...



位置:-45, 104, 37

這個神秘的平台  
且看到了唯一的入口



位置:-37, 106, 49

# 你的家



+

從這個地方看得到自己的家  
但是兩手空空的你無法回到家中  
你想起了遊戲設計聯盟的話  
全部通關即可回家，於是你開始了你的遊戲之路...

---

# Game Instructions

遊戲介紹

# 關卡設計初衷

讓玩家體驗各類不同的射擊玩法。

## 遊戲玩法

遵守 Minecraft 本來的遊戲玩法

# Stage 1

第一關

# 說明

玩家將會在進入第一關卡後拿到一定數量的雞蛋，在前進的路上會生成怪物，在迴避怪物的同時，可以用雞蛋將其擊落也可以狂跑躲避，玩家需避免被攻擊掉落進岩漿或者受傷過多死亡，路上有隨機掉落的物品與寶物可以拾取。

此關設置重生點為整個遊戲的起點（因為是第一關）



位置:-43, 104, 27

此為整個遊戲的入口  
也是第一關的入口

Please wait a  
moment for  
reset if you  
blocked by  
quatz block





位置:-43, 104, 22

[create a wall: 已填滿 2 個方塊]

[checkpoint: 設定世界的增生點為 (-38, 104, 37)]

[peaful: 已將遊戲難度設為 PEACEFUL]

您已給 蛋 \* 240

[egg: 已將 蛋 \* 240 紹予 Csntu53]

[easy: 已將遊戲難度設為 EASY]

[zombieL1: 召喚成功]

進門後會自動配置雞蛋  
可以攻擊怪物



背包



顯示控制項



# 可以用雞蛋攻擊怪物

位置:-42, 104, 7

[create a wall: 已填滿 2 個方塊]

[kill all entity: 已移除 絲線, 絲線, 腐肉, 火藥  
腐肉]

[checkpoint: 設定世界的重生點為 (-38, 104, 37)]

您已給 蛋 \* 240

[egg: 已將 蛋 \* 240 紹予 Csnctu53]

[easy: 已將遊戲難度設為 EASY]

[zombieL1: 召喚成功]

[zombieR2: 召喚成功]

如果被怪物攻擊掉落進岩漿  
則玩家死亡回重生點

您死了!

重生

主選單

被擊落掉進岩漿





位置:-39, 104, -46



踏出此門  
第一關即為通關

---

# Stage 2

第二關

---

# 說明

此關較為寬敞，有不規則的樹木與葉子，陰暗的區域可能自然生成怪物。會出現骷髏弓箭手對玩家發起攻擊，玩家在躲避的同時要探索在寶箱裡可用的武器（弓箭），玩家拿到武器後可以擊殺骷髏弓箭手，玩家此關目的是找到出口並且避免死亡，期間須避免自己被骷髏射死。



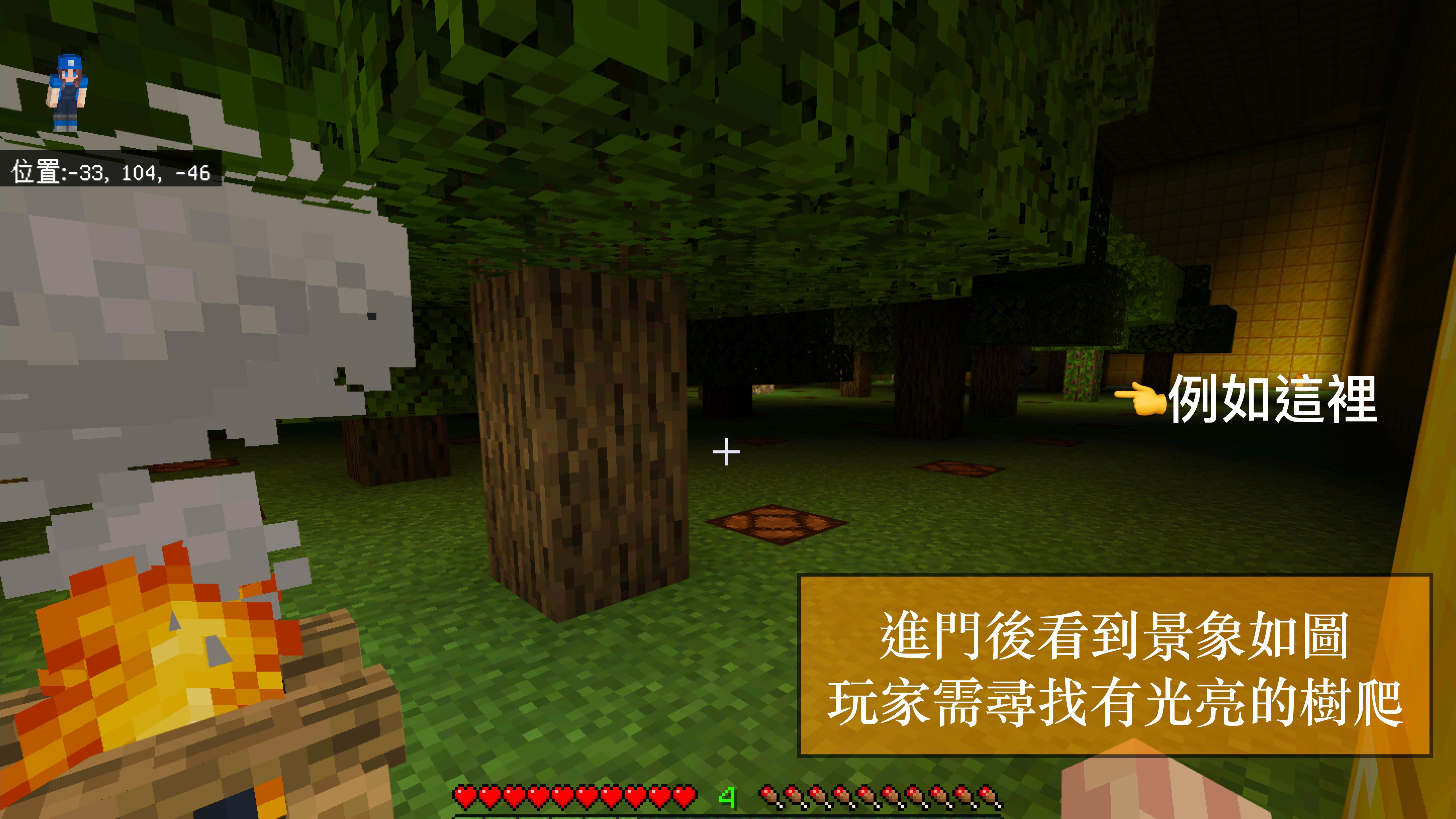
[killFall entity: Removed Skeleton, Arrow,  
Bone, Skeleton, Bone, Arrow, Creeper,  
Rotten Flesh, Skeleton, Skeleton, Skeleton,  
Bone, Arrow, Arrow, Skeleton, Zombie]  
[skel: Object successfully summoned]  
[skel2: Object successfully summoned]  
[skel3: Object successfully summoned]  
[skel4: Object successfully summoned]  
[skel5: Object successfully summoned]  
[checkpoint: Set the world spawn point to  
(-37, 104, -46)]

+



過了關卡一後  
會設置第二關的  
重生點  
且清空背包





👉例如這裡

進門後看到景象如圖  
玩家需尋找有光亮的樹爬



位置:-31, 104, -27

[ironH6: 召喚成功]

[Clear block: 已填滿 2 個方塊]

第一個爬樹點（爬樹幹）  
只有一面可以成功上樹



Position: -6, 104, -2

## 第二個爬樹點（爬葉子）





Position: -27, 111, -21

# 寶箱所在地

四

爬到樹上後進行跳躍 朝著亮光前進



這是寶箱，內有弓箭可以攻擊骷髏





從寶箱獲得弓箭後可以擊殺骷髏

Position: -9, 104, -1



+

4



Position: -3, 106, -45



這是出口 踏上壓力版  
出口地板即打開

出口出現示意圖





Position: -1, 104, -46

+

踏出此門  
第二關即為通關

# Stage 3

第三關（最後一關）

# 說明

玩家來到一個很明亮的房間，身上所有東西都被清空了，有地獄幽靈在寶箱附近盤旋，玩家只能想辦法徒手擊敗地獄幽靈與在躲避中獲取寶箱中的物品。



Position: 1, 104, -46

[Ghast: Object successfully summoned]

[Ghast2: Object successfully summoned]

[checkpoint: Set the world spawn point to  
(4, 104, -46)]

過了關卡二後  
會設置第三關的  
重生點  
且清空背包

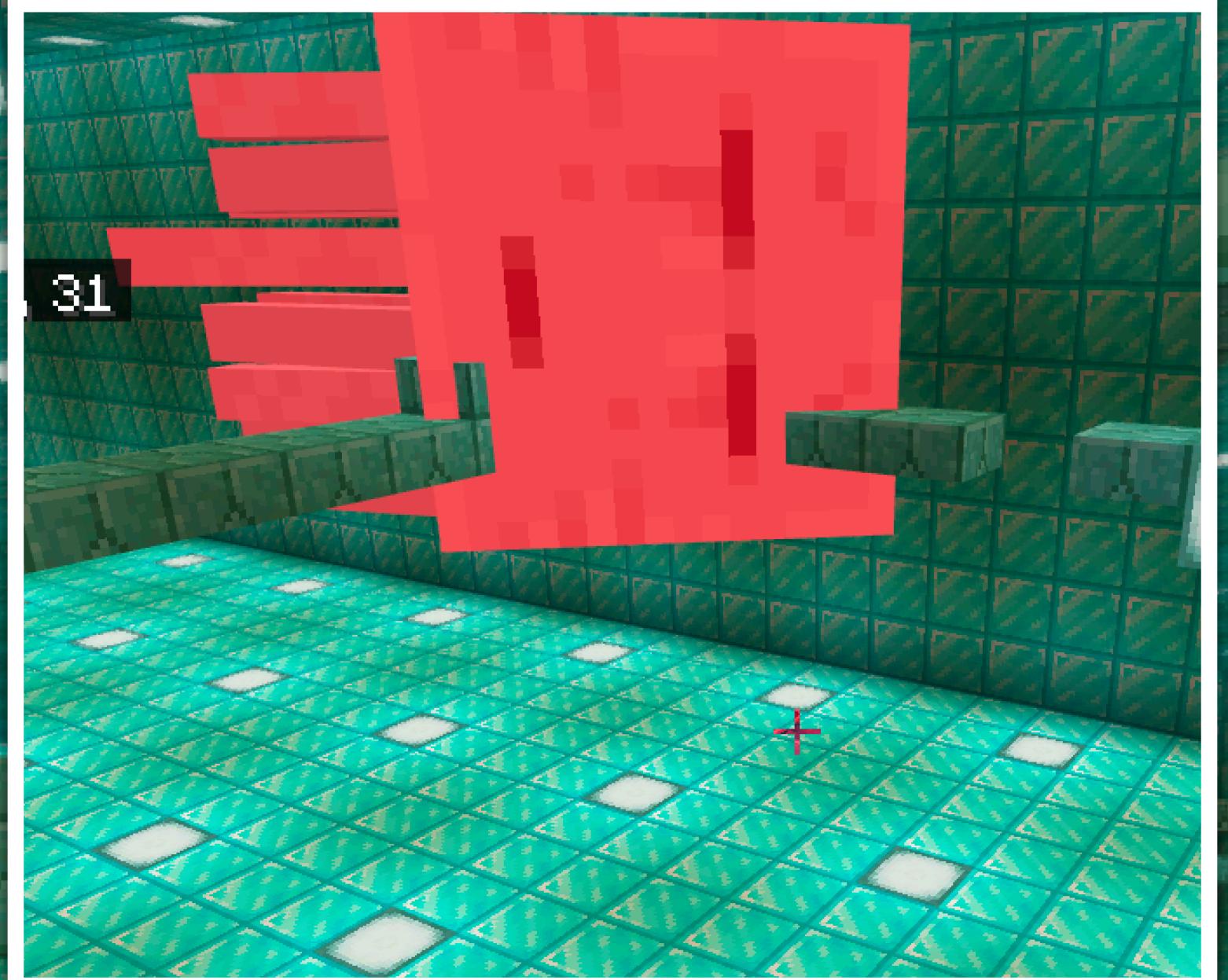


Position: 12, 104, -47

👉玩家需爬這個平台  
並躲避怪物直至寶箱

👉這是會攻擊玩家  
的怪物

進門後看到景象如圖



You died!

Respawn

Main menu

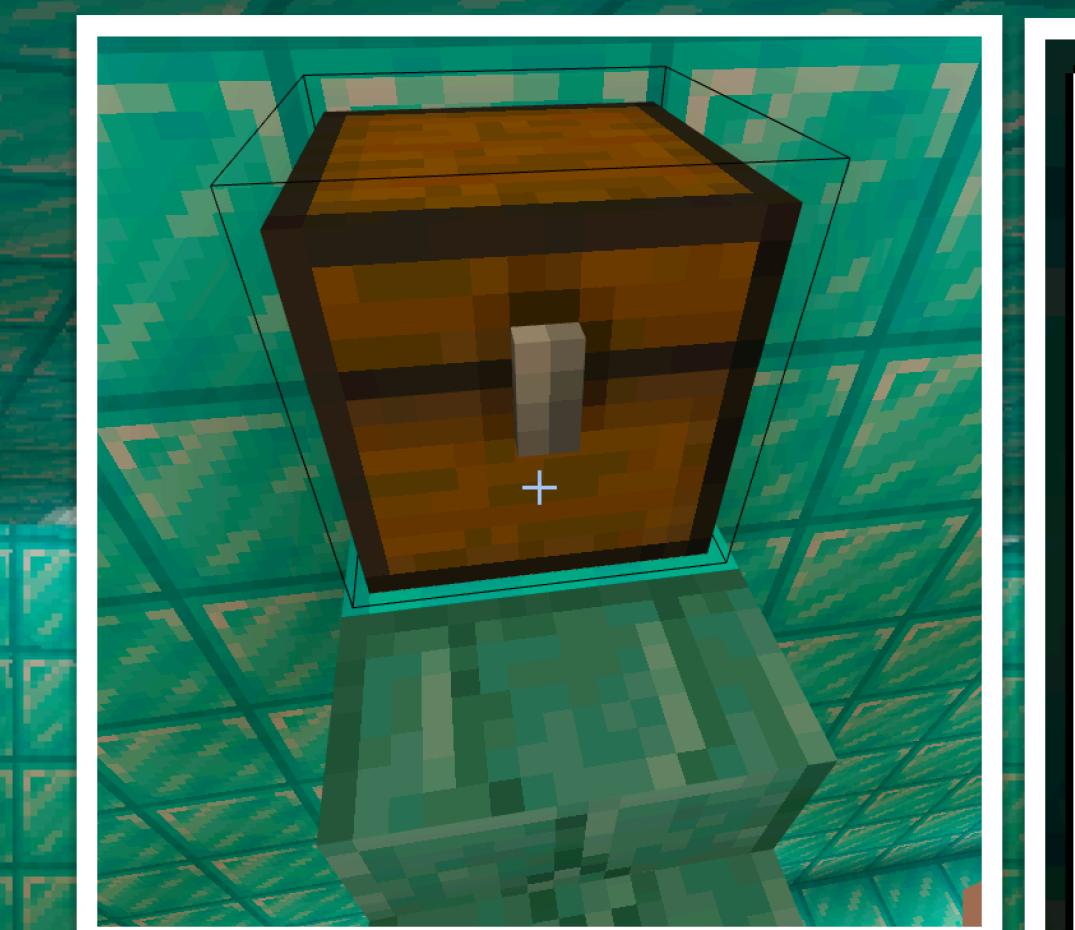
如果被攻擊太多次  
玩家會死亡回此關重生點



位置:25, 110, 24

# 寶箱

# 寶箱裡 有多顆終界珍珠



玩家需爬上平台並拿取寶箱裡的東西

[title: Title command successfully executed]

[9: Title command successfully executed]

[8: Title command successfully executed]

[8: Title command successfully executed]

[9: Title command successfully executed]

[8: Title command successfully executed]

[9: Title command successfully executed]

[fill block: 12 blocks filled]  
[fill block: 12 blocks filled]  
[fill block: 14 blocks filled]  
[fill block: 1 blocks filled]  
[fill block: 34 11 38]  
[kill: Removed Arrow, Bone]  
[title: Title command successfully executed]  
[title: Title command successfully executed]

Congratulation! You  
can go home!

倒數十秒



恭喜字樣

拿到終界珍珠後  
會跳出恭喜的文字  
且遊戲屏幕將會開始倒數  
即將回家！！

[2: Title command successfully executed]  
[1: Title command successfully executed]  
[2: Title command successfully executed]  
[1: Title command successfully executed]  
[Position: -38, 104, 37]  
[text: Title command successfully executed]  
[checkpoint: Set the world spawn point to  
(-38, 104, 37)]  
You have been teleported to -37.50,  
104.00, 37.50  
[tp: Teleported Csnctu53 to -37.50, 104.00,  
37.50]  
[clear block: 12 blocks filled]  
[clear block: 12 blocks filled]  
[clear block: 14 blocks filled]  
[clear block: 1 blocks filled]



十秒後玩家會被傳送到遊戲最開始的地方  
玩家需在時間內把終界珍珠對準家裡丢回家  
不然此基地會爆炸

# Clear Stage

三關全通過後的結尾



Position: -38, 106, 49

把好不容易拿到手的終界珍珠  
朝著家的方向丢下去





Position: -38, 105, 49

如果沒有對準 就會掉進岩漿  
並且重生回整個遊戲起點  
在利用剩餘終界珍珠繼續嘗試

## 沒丟准掉進岩漿死亡示意圖





Position: -33, 72, 145

遊戲結束

終於結束一切 回到家中！！

# 遊戲結束

Welcome home, you pass all the challenge.  
If you want to restart the game, please step on the  
plate.

如果想要重新玩  
就踩這個踏板喫



Position: -28, 72, 134

# 結語

遊戲設計主要是想在虛擬世界中，讓玩家冒險和探索從而體驗危險與生存，並限定於FPS/TPS 的遊戲模式來讓玩家體驗射擊怪物的快感和成就感，例如在關卡 1 和 3 中期許玩家能學習到如何在不用武器的情況下擊敗怪物，在關卡 2 沒有武器的情況下被攻擊，增加緊張感來考驗玩家的思考和面對事情的做法，可以迴避攻擊直到成功通過，也可在黑暗中搜索來獲得武器。最後結束時，本來想加入爆炸元素讓玩家在只定時間內回到小屋，但為了重玩性就放棄了爆炸的想法（原本爆炸的設計：會讓基地爆炸來增加遊戲結束的緊張感並暗示玩家遊戲已經結束，玩家只能在爆炸時間內用終界珍珠回到家中結束遊戲）。

加入了可以重複玩的元素讓玩家不用重新匯入檔案就可以重玩，但相對沒了結尾的緊張性便利性VS緊張刺激感，各有優缺，但最後我們更想保留重複玩的設計。

# 隱藏任務

eji3b06 FPS c96g4ul4u.3sji41o4-3k27z8 ua/61u3rul4cl3j06

翻譯蒟蒻：果然 FPS 還是要有諾貝爾的發明比較好玩

諾貝爾的發明：炸藥

(by 電腦鍵盤英文注音切換)

---

# The End

---