

A photograph of a brick wall with a black sign that reads "PLATFORM 9 3/4". Below the sign is a metal luggage cart with a wire mesh top and a brown suitcase hanging from the side. The cart is positioned against the wall. The right side of the image is partially obscured by a large, semi-transparent white circle containing text.

PLATFORM 9<sup>3/4</sup>

# *HOGWARTS SECRET*

第 7 組

吳虹燕 林育萱 胡予瑄 甘家菱 曾奕瑄



# 遊戲設計動機

想要製作  
RPG



組員是  
石內卜迷



哈利波特  
RPG



# 遊戲設計目的

消遣時間、作為娛樂用途

哈利波特迷可滿足自己的私心  
打造理想的劇情



# 遊戲建立背景

四大學院	各學院對應教授
葛萊分多	麥米奈娃
史來哲林	賽佛勒斯·石內卜
赫夫帕夫	帕莫娜·芽菜
雷文克勞	菲力·孚立維

玩家  
會根據所選項目的  
**四大學院數值多寡**  
來進行遊戲



請輸入你的名字：chico

你好，chico...('...'為按Enter繼續)

你將來到霍格華茲...

踏上巫師之路，譜寫出屬於自己的傳說...

現在，請選擇進入巫師世界的月台：1. 9+1/4 2. 9+2/4 3. 9+3/4(請輸入1~3)3

每個月台的  
四大學院數值  
不一樣

歡迎來到霍格華茲！...

你正往大廳集合的路上，看到了幾個學生...

你可以從中挑選兩位作為你的同伴...

1. 妙麗 2. 榮恩 3. 哈利 4. 馬份 5. 奈威 6. 金妮 7. 露娜 8. 衛斯理雙胞胎 (請輸入你的選擇)1 3

於是，你跟妙麗和哈利一同前往大廳...

大廳裡，前方的桌上放了一頂帽子，除了校長鄧不利多，還分別站著四位教授...

他們各自掌管不同學院...

每位學生將由那頂'分類帽'分到指定學院...

此時，分類帽將戴到你的頭上...

分類帽：你的學院是...

葛萊分多！

恭喜！你的學院教授是麥米奈娃

依據前面的兩個選擇的結果

這是你目前的能力：

HP(生命值)：7.10 ATK(攻擊力)：6.70

def(防禦力)：6.40 ESC(逃跑指數)：6.80

energy(體力)：27 money：200

-----遊戲正式開始！-----



playerdata.h

```
1 struct playerdata{
2     float hp;//生命力
3     float atk;//攻擊
4     float def;//防禦
5     float esc;//逃跑
6     int emax;//max energy
7     float hpmax;
8     int P;//護法
9 };
10 //玩家各項能力值(根據所累積的各學院指數換算結果)
11 struct playerdata data(struct charmain data){
12     struct playerdata d;
13     d.hpmax = (float)data.g*0.4 + (float)data.h*0.3 + (float)data.s*0.2 + (float)data.r*0.1;
14     d.atk = (float)data.s*0.4 + (float)data.g*0.3 + (float)data.r*0.2 + (float)data.h*0.1;
15     d.def = (float)data.r*0.4 + (float)data.s*0.3 + (float)data.h*0.2 + (float)data.g*0.1;
16     d.esc = (float)data.h*0.4 + (float)data.r*0.3 + (float)data.g*0.2 + (float)data.s*0.1;
17     d.emax = data.g + data.h + data.r + data.s;
18     return d;
19 }
```

這是你目前的能力：

HP(生命值)：7.10      ATK(攻擊力)：6.70  
def(防禦力)：6.40      ESC(逃跑指數)：6.80  
energy(體力)：27      money：200

//玩家最初的體力值設定為各學院指數相加  
 $\text{int } e = m.g + m.s + m.h + m.r;$

count : 1  
[遊戲小喇叭]: 第1輪 到了特定的輪數時會觸發劇情!

葛萊分多的學生修習變形學或魔法史，能力上升較快喔!

遊戲提示 只有一開始才會出現，總共只出現20次，玩家可以從當中獲得一些小技巧哦!

Map:

1. 玩家資訊 2. 學院課程 3. 學生地下賭場 4. 魔法商店 5. 餐廳 6. 禁忌森林 7. 學院教授 8. 道具使用

2

1. 變形學 2. 黑魔法防禦術 3. 符咒學 4. 魔藥學  
5. 天文學 6. 魔法史 7. 草藥學 8. 占卜學 9. 離開

1

count : 2

[遊戲小喇叭]:  
史萊哲林的學生修習黑魔法

Map:

1. 玩家資訊 2. 學院課程

2

1. 變形學 2. 黑魔法防禦術  
5. 天文學 6. 魔法史 7. 草藥

2

count : 3

[遊戲小喇叭]:  
雷文克勞的學生修習天文學或占卜學，能力上升較快喔!

遊戲開始後，會在玩家每次點選Map選單的項目之後，進行count加一的動作，這表示遊戲進行的回合數，不過選單中的 1.玩家資訊及 8.道具使用是不會增加回合數的，請玩家可以安心查閱



玩家必須注意

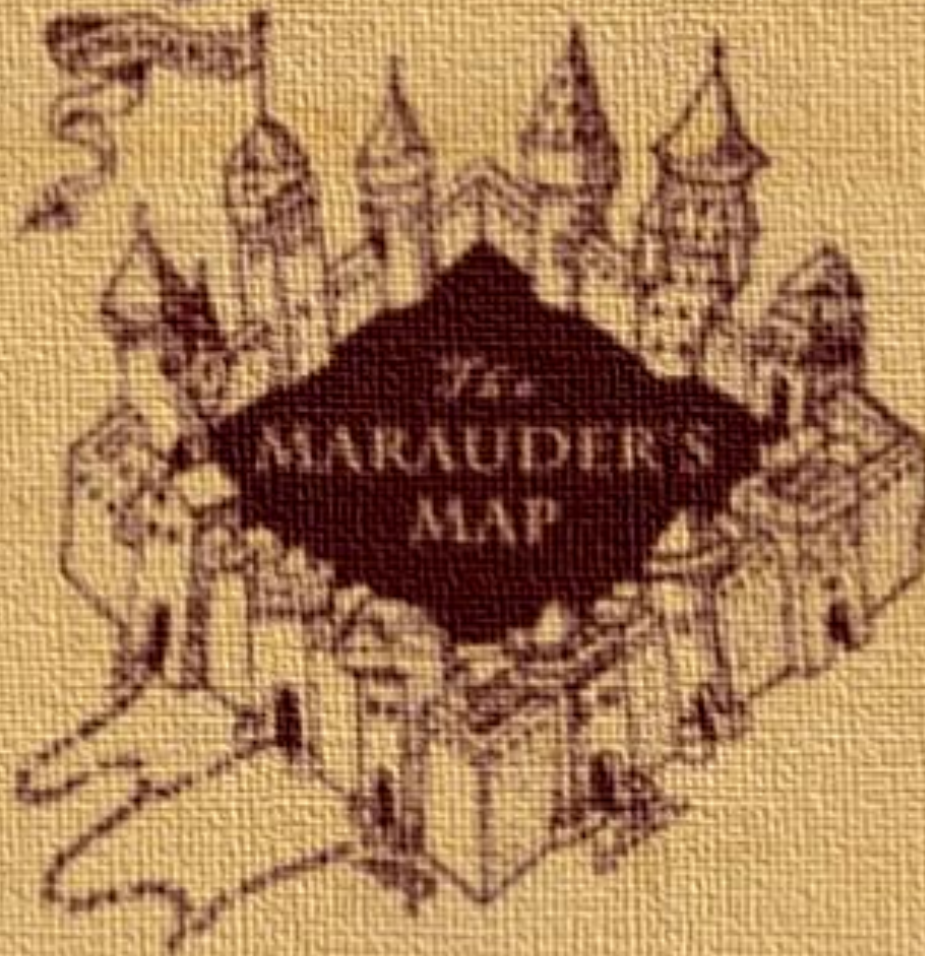
一旦count為71時，遊戲就會進入結局了



I SOLEMNLY SWEAR

I AM UP TO NO GOOD

Enter  
MAP





## Map2.學院課程

Map:

1. 玩家資訊 2. 學院課程 3. 學生地下賭場 4. 魔法

2

1. 變形學 2. 黑魔法防禦術 3. 符咒學 4. 魔藥學  
5. 天文學 6. 魔法史 7. 草藥學 8. 占卜學 9. 離開

當玩家在修習課程1~8時，體力值一律減**5**，要隨時注意自己的體力，一旦體力不足，就需要到餐廳補充，否則無法繼續修課

(顯示字樣) →

2  
體力不足

當玩家能力達到一定值時，會解鎖特別課程!!

1. 變形學 2. 黑魔法防禦術 3. 符咒學 4. 魔藥學  
5. 天文學 6. 魔法史 7. 草藥學 8. 占卜學 9. 離開  
10

你尚未解鎖這門特別課程



## Map2.學院課程

1.變形學 2.黑魔法防禦術 3.符咒學 4.魔藥學  
5.天文學 6.魔法史 7.草藥學 8.占卜學 9.離開

學院	課程	主要提升能力值
葛萊分多	變形學、魔法史	HP(生命值)
史來哲林	黑魔法防禦學、魔藥學	ATK(攻擊力)
赫夫帕夫	符咒學、草藥學	ESC(逃跑指數)
雷文克勞	天文學、占卜學	def(防禦力)
	護法(解鎖課程)	各項能力值均上升

⚠ 修習護法課程  
體力會減10，且須  
達指定次數才成功  
習得該技能

10.特別課程：護法課  
10  
恭喜！你習得了護法！



## Map4.魔法商店 Map5.餐廳

4  
歡迎光臨來到斜角巷111號魔法商店...  
以下是我們的商品：

1. 金探子的翅膀 \$25  
HP + 10
2. 牛奶軟糖 \$35  
HP + 20
3. 椰子霜糖 \$40  
HP + 25
4. 鳳凰的眼淚 \$1500  
HP加滿
5. 水晶球 \$50  
葛萊分多指數 + 5
6. 魔鏡 \$50  
史來哲林指數 + 5
7. 魔法掃帚 \$50  
雷文克勞指數 + 5
8. 冥想盆 \$50  
赫夫帕夫指數 + 5

5  
經過一整天的選擇，想必你已經又餓又累了...  
那麼來點美食補充能量吧！

1. 奶油啤酒 \$15  
energy + 7
2. 蟑螂串 \$20  
energy + 11
3. 巧克力蛙 \$25  
energy + 17
4. 柏蒂全口味豆 \$30  
energy + 22
5. 吹寶超級泡泡糖 \$33  
energy + 26

餐廳可以補充  
**energy(體力)**哦！  
不過遊戲有設定  
體力上限，  
所以不能無限加

魔法商店可以購  
買**HP**及四大學院  
指數來提升玩家的  
能力，不過**HP**  
是有上限的哦！

5  
吃此食物能使整個房間充滿藍色風鈴草顏色的泡泡，幾天都不會破滅唷！



3  
歡迎來到地下賭場...('...'為按Enter繼續)  
來到這兒，你可能一夕致富...  
但也可能輸到傾家蕩產...  
一個遊戲，一套規則...  
下好你的賭注...  
一場智力與命運的對決即將展開...

## 賺錢管道之一 Map3.地下賭場

若玩家**money**為**0**時，便不得進入賭場，只能另尋其他賺錢管道

\*遊戲規則\*  
隨機產生一個範圍在1~1000的數  
每當你猜一次，荷官只會提示你，你的猜測過高或過低  
若你順利在3次內就猜中-> 賭注 x 5  
4~5次 -> 賭注 triple  
6~10次 -> 賭注 double  
10~12次 -> 賭注 x 1  
超過12次 -> 賠

請下賭注: 300  
請輸入有效賭注金額!  
200  
一個範圍在1~1000的數  
你能順利猜中嗎?

根據玩家猜測次數多寡進行賭注變化  
像是旁邊例圖，我一共猜了七次，所以  
賭注是雙倍，然後我原本有**\$200**，又下  
注了**\$200**，所以最後我的資產就是  
 $\$200+(\$200 \times 2)=\$600$

3  
你身上沒半毛錢吧?  
別把我們當猴子耍，我們這兒不歡迎你這種人，快滾吧!

你猜中了!恭喜你!  
您的猜測次數為7  
1. 查看您現持有金額  
2. 繼續挑戰遊戲  
3. 離開地下賭場  
請輸入選項?1  
您現持有金額為600

! 玩家在地下賭場可能有被抓  
的風險，一旦被發現，**金額直接**  
**少一半，還會被趕出賭場，**  
**千萬注意!!**

糟糕!你被發現了!  
有人去密報教授，說有學生出沒在地下賭場，慌忙逃離之際，**你掉了一半的金額**



## 賺錢管道之二 Map7.學院教授

7  
你走到了學院教授的辦公室...  
打開門，你見到了麥米奈娃教授...  
你告訴對方自己是來領取學生任務...  
於是教授給了你一張紙條...  
紙條上的任務是...  
修習'天文學'4次！！...

😊優點:正當的賺錢管道  
😞缺點:獎勵金一次\$550，  
不如賭場多，且會增加遊戲的count  
數，會加快遊戲結局的發展

7  
恭喜你完成任務！  
獎勵金550！...

7  
你走到了學院教授的辦公室...  
打開門，你見到了麥米奈娃教授...  
你告訴對方自己是來領取學生任務...  
於是教授給了你一張紙條...  
紙條上的任務是...  
修習'占卜學'1次！！...

count : 2  
[遊戲小喇叭]:  
史萊哲林的學生修習黑魔法防禦數或魔藥學，能力上升較快喔！

Map:  
1. 玩家資訊 2. 學院課程 3. 學生地下賭場 4. 魔法商店 5. 餐廳  
7  
你的任務尚未完成，是否放棄？(1.繼續任務 2.放棄任務)

count : 3

當達成指定任務後，可  
去找學院教授領取獎勵金；  
若不想繼續任務，也可以找  
學院教授放棄任務



## Map6.禁忌森林

6  
你選擇了禁忌森林...  
置身於濃霧中...  
看不到前方的路 讓你感到很不安...  
踽踽獨行中 啪喀啪喀的木枝聲打碎寧靜...  
似乎...好像...有兩道視線?...  
恐懼驅使你加快腳步 這時轟然一聲...  
危險即將來臨，你確定要繼續嗎？  
1.繼續 任意數字鍵.離開  
1  
出現了 三頭巨犬  
三頭巨犬的能力值  
HP : 5 ATK : 5 def : 5  
你的能力值  
HP : 94.40 ATK : 103.80 def : 103.10  
這時 你的選擇是 1. 攻擊 2. 防禦 3. 逃跑  
3  
順利逃走了...

玩家的逃跑成功機率 =  $\frac{\text{逃跑指數}}{\text{逃跑指數} + 20}$

出現了 催狂魔

催狂魔的能力值

HP : 41 ATK : 41 def : 41

你的能力值

HP : 94.40 ATK : 103.80 def : 103.10

這時 你的選擇是 1. 攻擊 2. 防禦 3. 逃跑 4. 護法現身  
4

『疾疾，護法現身！』

催狂魔離開了！

催狂魔掉落了龍之血！

催狂魔掉落了魔佛羅·剛特的戒指！

催狂魔掉落了娜吉妮！

催狂魔掉落了海加·赫夫帕夫的金杯！

進森林打怪嘞!!  
遭玩家擊退的怪物會隨機掉落  
道具  
龍之血只有遇到催狂魔時才有  
機會獲得哦!





巨人的能力值  
HP : 31 ATK : 31 def : 31  
你的能力值  
HP : 25.00 ATK : 39.70 def : 40.90  
這時 你的選擇是 1. 攻擊 2. 防禦 3. 逃跑  
2

你選擇了防禦  
巨人也是選擇防守  
什麼事都沒發生

巨人的能力值  
HP : 31 ATK : 31 def : 31  
你的能力值  
HP : 25.00 ATK : 39.70 def : 40.90  
這時 你的選擇是 1. 攻擊 2. 防禦 3. 逃跑  
1

你選擇了攻擊巨人  
巨人防禦，但依舊受到8.70點傷害

巨人的能力值  
HP : 22 ATK : 31 def : 31  
你的能力值  
HP : 25.00 ATK : 39.70 def : 40.90  
這時 你的選擇是 1. 攻擊 2. 防禦 3. 逃跑  
2

你選擇了防禦  
你擋下對方的攻擊！

玩家的def:40.9 > 巨人的ATK:31  
→ 成功擋下對方攻擊

## 情況一: 玩家能力指數大於怪物

玩家攻擊

巨人的能力值  
HP : 22 ATK : 31 def : 31  
你的能力值  
HP : 25.00 ATK : 39.70 def : 40.90  
這時 你的選擇是 1. 攻擊 2. 防禦 3. 逃跑  
1

你選擇了攻擊巨人  
巨人防禦，但依舊受到8.70點傷害

巨人的能力值  
HP : 13 ATK : 31 def : 31  
你的能力值  
HP : 25.00 ATK : 39.70 def : 40.90  
這時 你的選擇是 1. 攻擊 2. 防禦 3. 逃跑  
1

你選擇了攻擊巨人  
殘念 你被巨人殺死了！  
你的HP不夠，請到魔法商店補充

巨人的def:31 - 玩家的ATK:39.7 = 8.7  
→ 巨人的HP: 22 - 8.7 = 13.3

玩家的HP: 25 - 巨人的ATK:31 < 0  
巨人的HP: 13 - 玩家的ATK:39.7 < 0  
→ Both sides are dead.



## 情況二: 玩家能力指數 **小於** 怪物

玩家攻擊

人馬的能力值  
HP : 19 ATK : 19 def : 19  
你的能力值  
HP : 7.10 ATK : 6.70 def : 6.40  
這時 你的選擇是 1. 攻擊 2. 防禦 3. 逃跑  
1

怪物的def:19 > 玩家的ATK:6.70  
→ 玩家攻擊失敗

你選擇了攻擊人馬  
人馬完全擋下你的攻擊

人馬的能力值  
HP : 19 ATK : 19 def : 19  
你的能力值  
HP : 7.10 ATK : 6.70 def : 6.40  
這時 你的選擇是 1. 攻擊 2. 防禦 3. 逃跑  
1

玩家的HP: 7.10 - 怪物的ATK:19 < 0  
怪物的HP:19 - 玩家的ATK:6.7 = 12.3  
**Player is dead.**

你選擇了攻擊人馬  
殘念 你被人馬殺死了  
你的HP不夠，請到魔法商店補充

玩家防禦

玩家的def:6.40 - 怪物的ATK:11 = 4.60  
→ 玩家的HP: 7.10 - 4.60 = 2.50

瑞典短吻龍的能力值  
HP : 11 ATK : 11 def : 11  
你的能力值  
HP : 7.10 ATK : 6.70 def : 6.40  
這時 你的選擇是 1. 攻擊 2. 防禦 3. 逃跑  
2

你選擇了防禦  
生命值依舊受到4.60點傷害

瑞典短吻龍的能力值  
HP : 11 ATK : 11 def : 11  
你的能力值  
HP : 2.50 ATK : 6.70 def : 6.40

人馬的能力值  
HP : 19 ATK : 19 def : 19  
你的能力值  
HP : 7.10 ATK : 6.70 def : 6.40  
這時 你的選擇是 1. 攻擊 2. 防禦 3. 逃跑  
2

你選擇了防禦  
人馬也是選擇防守  
什麼事都沒發生

人馬的能力值  
HP : 19 ATK : 19 def : 19  
你的能力值  
HP : 7.10 ATK : 6.70 def : 6.40



## Map8.道具使用

8  
湯姆·瑞斗的日記 3  
魔佛羅·剛特的戒指 3  
薩拉札·史萊哲林的小金匣 1  
海加·赫夫帕夫的金杯 2  
羅威娜·雷文克勞的王冠 4  
娜吉妮 1  
龍之血 1

你要使用"龍之血"嗎？(1.是 任意數字鍵.離開)

1  
請問你要復活誰？

- 1.阿不思·鄧不利多
- 2.賽佛勒斯·石內卜
- 3.西追·迪哥里

請輸入選項：2

恭喜！你復活了賽佛勒斯·石內卜...他將成為你生命中的不可或缺的恩師及益友...  
並且你們將會成為無所不談的筆友...

你收到了來自賽佛勒斯·石內卜的信...

To YH：

你必須知道，心靈並不是一本書，是不能被翻閱和檢查的。

賽佛勒斯·石內卜



- ✓ 蒐齊所有道具(龍之血除外)  
可以順利變成佛地魔
- ✓ 龍之血可復活特定角色  
玩家便可以收到來信



# 遊戲結局

```
// 玩家最後各項能力值加總  
float total = pdPtr->hpmax+pdPtr->atk+pdPtr->def+pdPtr->esc;
```

玩家須滿足條件	對應結局
四項能力值加總 $\geq 396$ 道具集齊	佛地魔
四項能力值加總 $\geq 369$	鳳凰會會長
四項能力值加總 $\geq 333$	霍格華茲校長
四項能力值加總 $\geq 267$	霍格華茲教授
Money $\geq 10000$	商人
若上述條件都未符合	普通巫師

```
// 同時滿足 total  $\geq 396$  及 道具集齊 才會變佛地魔  
if (tom == 1) {  
    endtom(name);  
    end = 0;  
}  
}  
if (tom == 0) {  
    if (total  $\geq 369$ ) { // 成為鳳凰會會長  
        endPhoenix(name);  
        end = 1;  
    }  
    else if (total  $\geq 333$ ) { // 成為霍格華茲校長  
        endPrincipal(name);  
        end = 2;  
    }  
    else if (total  $\geq 267$ ) { // 成為霍格華茲教授  
        professorend(name);  
        end = 3;  
    }  
    else if (money  $\geq 10000$ ) { // 成為商人  
        busiend(name);  
        end = 4;  
    }  
    else { // 成為普通巫師  
        endwizard();  
        end = 5;  
    }  
}
```



# 遊戲結局之一 佛地魔

終於來到了好多年後...  
經過了當年的巫師大戰...  
愚昧的人依舊愚昧，獨善其身的人依舊獨善其身...  
世界並沒有因此有發生任何改變...  
沒有變得更加邪惡，也沒有變得更加友善...  
而你卻創造了傳說...  
無論是能力還是知識，你都是魔法世界的巔峰...  
眾人對你除了尊敬，更多的卻是畏懼...  
「噓！別提到『那個人』的名字。」街上的人悄悄私語...  
而你，卻揚起一抹微笑...  
世上的人只知道「佛地魔」...  
卻不知道他的名字曾經是...  
伏





當遊戲的  
**count(回合數)**  
來到**46**時，會  
觸發特定劇情



潛藏於世的惡勢力終於崛起...  
食死人的猖獗、催狂魔的逆襲...  
整個魔法世界已經不適合生存...  
悲傷、憎恨、哭喊、絕望在每一個角落肆意的蔓延...  
霍格華茲內部也發生巨大的動盪...  
鄧不利多校長帶領著四個學院的院長一同伐惡...  
整個學院於此皆是人心惶惶...  
此時，傳信貓頭鷹帶來一個喜訊跟一個噩耗...  
喜訊是...  
佛地魔終於敗打倒而煙消雲散！...  
所有人皆放聲歡呼...  
但是打斷這短暫喜悅的是另一則噩耗...  
鄧不利多校長及賽佛勒斯·石內卜教授光榮戰死...

## 遊戲小彩蛋

```
//編輯檔案  
FILE *pfile;  
pfile = fopen("Hogwarts.txt", "a");  
fprintf(pfile, "%s : %s\n", "Player", name);  
fclose(pfile);
```

```
//編輯檔案結局  
writeFile(end);
```

Hogwarts - 記事本

檔案(F) 編輯(E) 格式(O) 檢視(V) 說明(H)

Player : YH  
經過不凡的生平，受眾人敬畏，變成了佛地魔！

類似遊戲排名那種，  
玩家每次遊戲的  
結局都會被記錄下來



*Thanks for your attention!*

