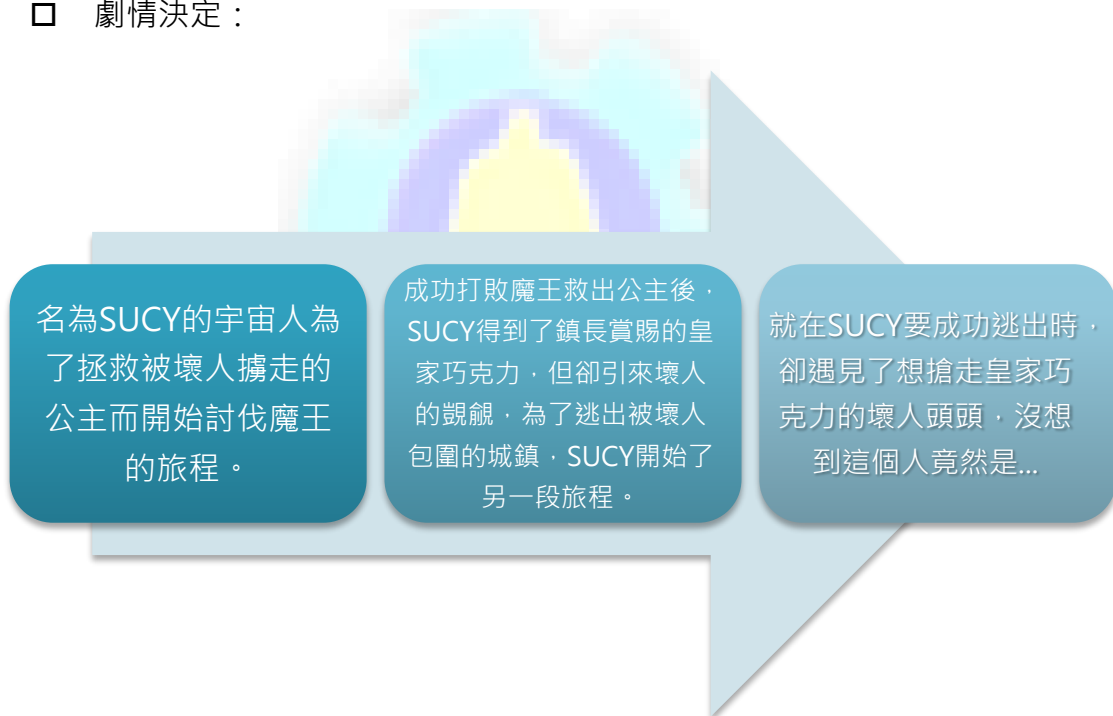


# GOGOSUCY

## ■ 故事情節 Story Line：

- 發想：說到平台遊戲，大家第一個聯想到的就是風靡全球、無論大人小孩都喜愛的馬力歐；而想到故事，腦海中浮現的畫面就是在童話世界裡英雄救美的情節，所以這次我們想要結合兩者創造一款我們的平台遊戲，但是賦予它不同的故事結局。

- 劇情決定：



## ■ 美工設計 Graphics/Art Design：

整部遊戲畫面風格主要是以類似馬力歐以簡單的顏色色塊組成，隨著關卡不同，我們加入了不同的物件製造不同的場景，讓玩家在挑戰每一關有不一樣的感受。這款遊戲的特色是，我們的物件幾乎都是手繪，雖然遊

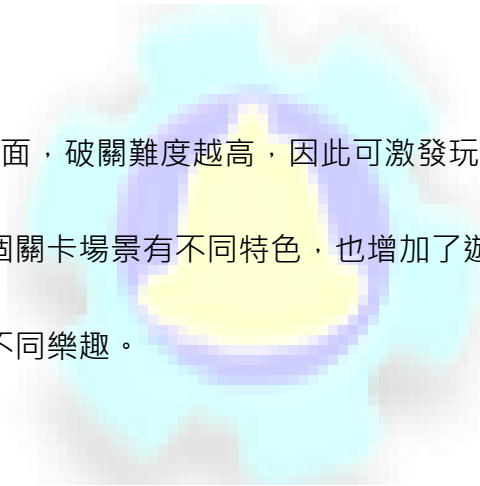


戲中物件尺寸不大，但物件的細節都有詳細描繪出來，圖檔詳見附件。

## ■ 遊戲性 Gameplay Design：

這款遊戲不像之前所做的遊戲一樣只有單一腳色，而是有四隻主角供玩家做選擇，隨著關卡進行，難度將會提高，出現的敵人也會越強大，擁有的攻擊力也越高；因此主角在過程中可以透過吃特定物件(如：巧克力或星星)，來增加生命值或獲得武器攻擊；當主角碰到驚嘆號格子，就會掉出移動的鑰匙，鑰匙和金幣一樣可以增加分數，同樣的，打敗敵人也可以得分。

關卡難度越後面，破關難度越高，因此可激發玩家的鬥志，朝故事的脈絡進行；另外每個關卡場景有不同特色，也增加了遊戲性，讓玩家能在關卡轉換間體驗到不同樂趣。



---

### 遊戲關卡介紹 Level Introduction

遊戲開始前，會先進行故事大綱，

並說明遊戲玩法：

Space 為發射雷射光；

巧克力可以增加生命值；

集滿三個彰師大校徽亦可以增加一





命；

↑ ↓ ← → 可以控制角色。



本遊戲內建四個角色，在遊戲進行前，可以使用數字鍵 1234 選取。



【Level 01】

遇到驚嘆號格子可以撞擊並獲得鑰匙。



【Level 01】

蝸牛可以藉由跳和踩來消滅。





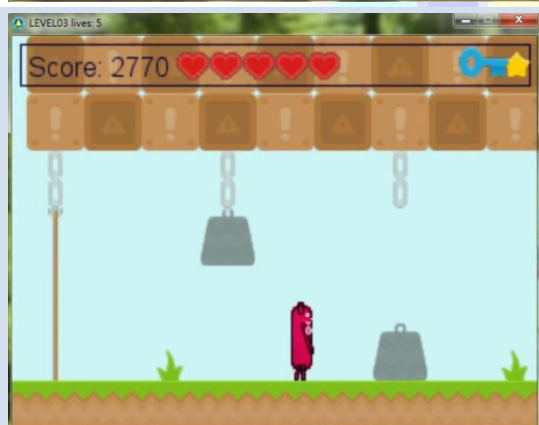
### 【Level 03】

物件的表情經過撞擊的動作之後也會轉變。



### 【Level 03】

得到武器即可發射子彈攻擊敵人。



### 【Level 03】

秤錘為障礙物。



### 【Level 05】

進入新關卡，背景也隨之轉換，而且多了空中飛行的敵人。





### 【Level 05】

此關為忍耐任務，需要耐心以及掌握距離，最重要的是小心木樁踏板。



### 【Level 05】

增加了彈簧物件，幫助主角抵達原本無法抵達的地方。



### 【Level 05】

繩索及梯子可供主角上下爬行。



### 【Level 05】

可以發射雷射光擊敗敵人。





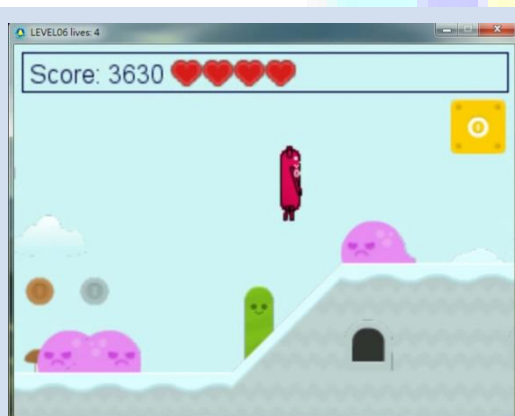
### 【Level 05】

爬行途中也要小心空中敵人的飛行範圍避免遭受攻擊。



### 【Level 05】

如圖，即不小心在跳躍途中碰到敵人。



### 【Level 06】

進入新關卡，背景更換，新敵人出現。



### 【Level 06】

除了新敵人還有新的暗器要注意。







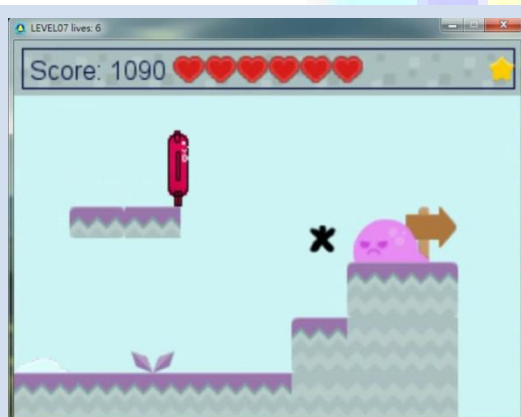
### 【Level 06】

新的敵人都以隨機的機率進行攻擊，因此難以預測其攻擊，關卡的難度也瞬間提升不少。



### 【Level 06】

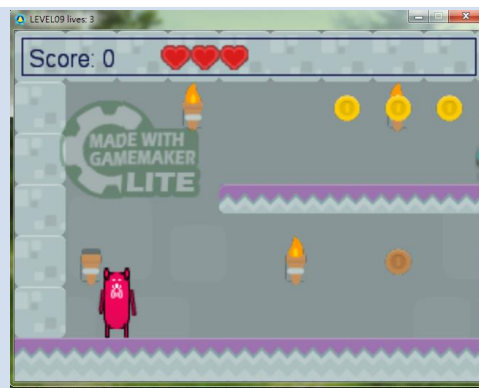
敵人發射子彈難以預測，閃避需要技巧。

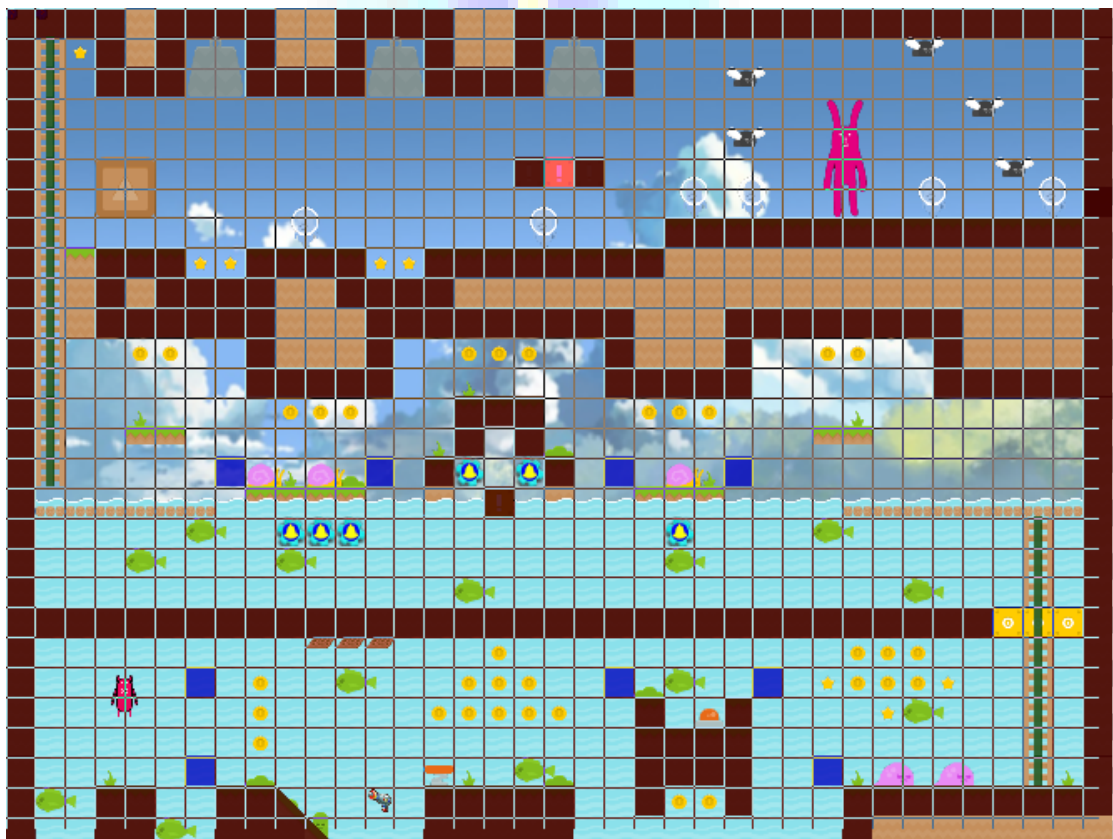


### 【Level 07】

這關在跳躍上距離也需要估算好，避免失誤。

另外還有 8、9、10、11、12 關，等著 你來破關！





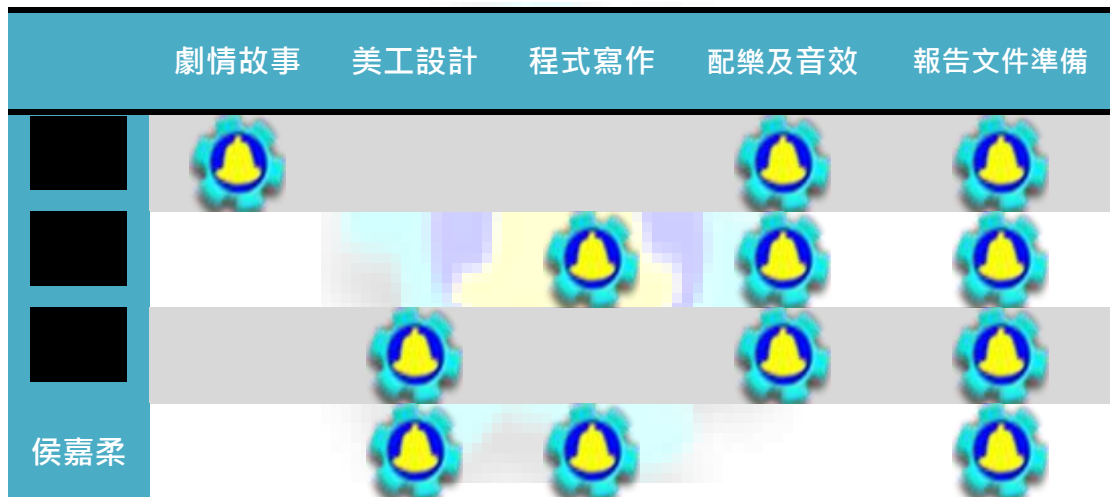


## ■ 音效和特效 Sound and Special Effect Design :

依照不同關卡的難易度、背景，以及怪物、魔王、武器、道具等，搭配不同的音效。

自行繪製的 sprite 也都有各種特效，例如：巧克力的金光閃閃、雷射光。

## ■ 工作分配：







## ■ 創作時程：

	Nov. 2014		Dec. 2014				Feb. 2015		
	20	27	4	11	18	25	1	8	15
提案									
設計規劃									
美工設計									
程式撰寫									
遊戲測試									
報告準備									



## ■ 素材說明：

	劇情故事	美工設計	程式寫作	配樂及音效
自行開發	 (註 1)	 (註 2)	 (註 3)	
非自行開發				 (註 4)

註 1: 完全自行開發。[參與組員：全體組員]

註 2: 除了部分 tile 與部分背景是取自網路開放資源(CC0) <http://www.kenney.nl/>，其餘皆為自行開發 (開發工具: Adobe Photoshop、GameMaker)。[故事繪製部分參與組員： 、侯嘉柔；場景部分參與組員：侯嘉柔；黑白物件部分： ；其餘物件部分：侯嘉柔]

註 3: 根據遊戲程式設計課堂教材應用，以及網路教學資源

<https://www.yoyogames.com/support>。[參與組員： (關卡設計協助)、 (debug)、侯嘉柔]

註 4: 配樂及音效來源 <http://www.2gei.com/sound/list/game/>。[參與組員： (背景音樂)、 (其餘音效)、 (彈簧、小怪\*1)]

## ■ 小組成員心得：

□ ：

好的遊戲需要有好的美工、音效與遊戲設計再加上很棒的團隊合作，然而這次我負責的是音效與故事部分。為了避免讓美工畫到太複雜的圖，所以故事方面是跟美工一起相輔相成。果真!!!創造出了完美的故事性。音效方面，則是上網搜尋了單機遊戲的音效與音樂，才發現，原來要配合遊戲畫面與風格找到適合的音效也挺不容易的。除此之外，要特別感謝程式寫作的同學，如果沒有他們的強大付出，大概無法完成這麼完美的作品吧。



□ [REDACTED]：

好的作品需要有專業的團隊分工，在遊戲設計裡除了想法、美工很重要，最重要的工作還是程式設計（實作的部分），有的時候為了達成一個小小的功能，就必須做很多改變（ex.在某些物件上面加上變數及判斷），最後完成後來看可能會覺得變動的幅度不大，只是增加了一點東西，但程式設計師在做一件事情時，往往會想到兩三種 Method，需要慢慢的 Try 才會找到最合適的方法。所以說任何事情不要看表面上很簡單，後面的付出都是無法想像的。

□ [REDACTED]：

這次的遊戲我負責一小部分美工，因為對這方面比較拿手。手繪的難度在於遊戲中的物件尺寸很小，要畫多少細節有點難拿捏，因為有時候圖檔一縮小就完全模糊看不清楚了。我覺得美工雖然是玩家玩遊戲的第一印象，但一個遊戲能不能吸引玩家，最重要的還是程式設計部分，其實一開始我們要製作的是類似最近很流行的旅遊大亨的大富翁遊戲，但是發現做出來的效果和當初設想的不太一樣，而且大富翁的製作也需要注意很多的細節，比如機會命運卡，或骰骰子的機制，以及我們的遊戲故事主軸，於是後來決定模仿家喻戶曉的馬力歐，製作一個平台遊戲，在後來幾次的報告過程中，也感謝老師給我們很多建議，讓我們可以更增加遊戲的豐富度；也因為這樣，才想到小時候玩馬力歐覺得沒什



麼的關卡，其實內容都富含很多巧思和機關設計。

這次的作業謝謝小組同學的大力支援，沒有他們的故事構想、關卡程式設計、美術風格編排、腳色設定、音效配合.....，就沒有這個比上學期製作的遊戲規模還大的期末作業。有時候真的覺得，當玩家比當遊戲製作者幸福多了！

□ [REDACTED] 侯嘉柔：

不同於個人製作遊戲，小組合力完成的大遊戲讓我了解到，原來做遊戲真的是一件非常不簡單的事，每一個細節都是一門學問，其實要做好一件事情，就是把每一個小細節都盡力做到最好，而一起合作遊戲，最重要的就是分工，每個組員負責好自己的部分就可以合作無間。

當初原先預設做一個順應最近潮流的大富翁遊戲，主題創新以彰師大為背景，但因為功能太少可能不適合為期末作業，因此組員一同商議決定製作一款懷舊的橫向卷軸遊戲，從故事、美工到程式寫作甚至最後的包裝，透過大家的合作，終於完成最後的成果。

這次製作遊戲上，所遇到的瓶頸蠻多的，已很多事情是做了才會發現問題，舉例來說：原先遊戲物件的美工，預想的部分都先製作完成，但開始製作遊戲後，在進行關卡設置中會發現，那些部份可以再加，那些圖檔需要修改，常常 Gamemaker 和 Photoshop 都需要同時開啟。另外，遊戲測試和關卡設置也是經常需要同時進行，在遊戲開始創作時，新的物件



被創造通常都會有 bug，這時候通常就需要先進行測試，若是一口氣就將關卡全部設置完成，常常會一步錯步步錯，這樣反而會需要耗費更多時間。再者，在這次的 12 個關卡建置完成後，發現關卡設置真的是一門巧思，要如何讓關卡看起來美觀、符合玩家期待甚至超越、足夠的遊戲性等，都需要花費極大心思，有時候隨著關卡進行調整難易度不只是單純增加怪物的數量或是行走的困難，更需要創造全新的物件以增添遊戲的豐富度，不讓玩家從頭到尾的是相同的體驗，而是讓玩家可以出奇不易地發現新的東西，這樣更可以增加玩家對此遊戲的沉迷度。然而，這次遇到最大的困難是 Tiles 的製作，因為純粹利用 Photoshop 製作圖檔，所以在 Tiles 的編排上花費非常多的時間，要配合遊戲解度與配合一開始我們的遊戲預設的像素，要抓好大小才可以開始進行裁切與組合連 1px 的誤差都不能有，否則在畫面呈現上就會有明顯的破綻，因此後來因為時間的緣故，遊戲部分的 Tile 選擇使用 CC0 的開放資源來進行使用。

這次的合作再背景音樂的部分，由 [REDACTED] 進行蒐集，很謝謝他找到如此符合遊戲和音質優良的音樂，並且細心地進行轉檔，因為在 Gamemaker 中，需要 loop 播放的背景音樂需要是.wav 檔，常常連一般音效也無法使用.mp3 檔，似乎是因為不相容的關係。

第一次有機會製作規模較為大型的遊戲，非常開心可以修習這門課，在一般課業之外還可以有半娛樂半學習的機會，雖然很可惜這學習星期四





剛好放掉很多假，能夠在有限的時間學到這麼多，真的很感謝 [REDACTED] 這  
學期指導。

■ 附錄 ( 美工圖檔 ):

### 故事介紹 Plot Introduction





某個以

聞名的城鎮裡，

人們都視

**皇家巧克力**

為至高無上的珍品

然而正如同大家所知，

只要有這種故事的出現.....

一定有一位美若天仙的公主正咩。

然後也如同大家所知，

突然之間.....

壞壞的中年大叔把漂亮正咩

擄走了!擄走了!擄走了!擄走了!擄走了!

為了拯救公主，

鎮長搬出"皇家巧克力"為獎賞，

正咩  
我帶走拉

徵求勇士救公主。

一個平凡而英勇的故事已經廣傳民間，

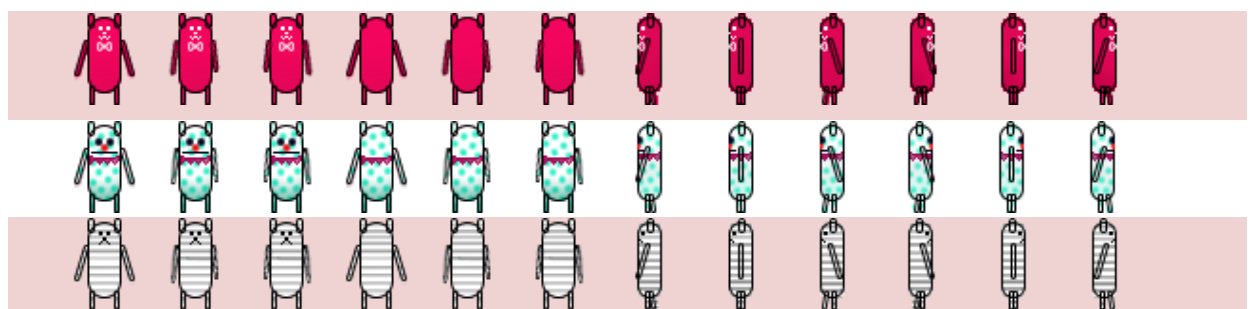
為了讓更多人熟知這位平民英雄，

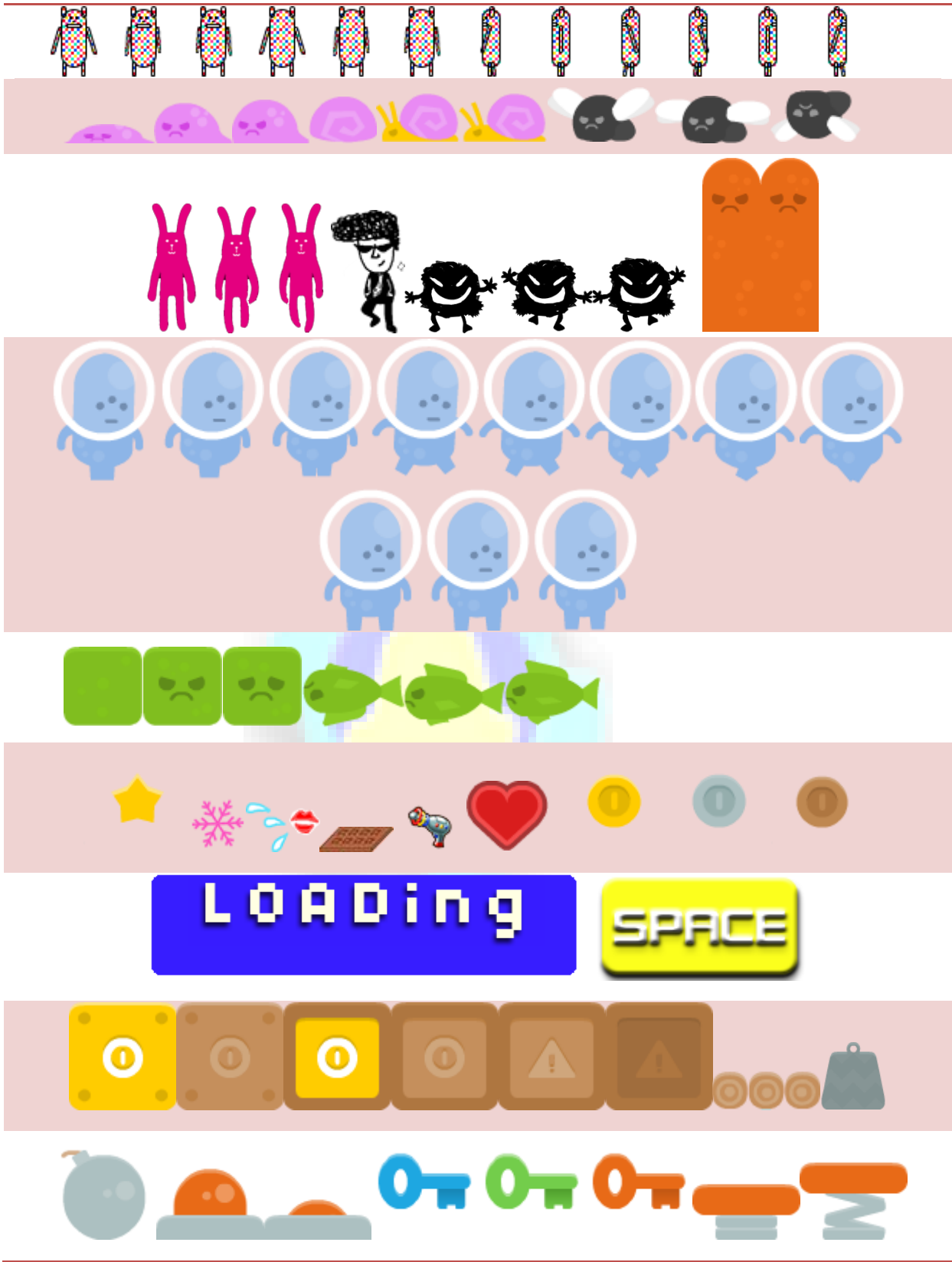
我們決定製作出以此英勇事蹟為藍圖的冒險遊戲，

讓大人小孩都能無時無刻的記起這位偉大的....

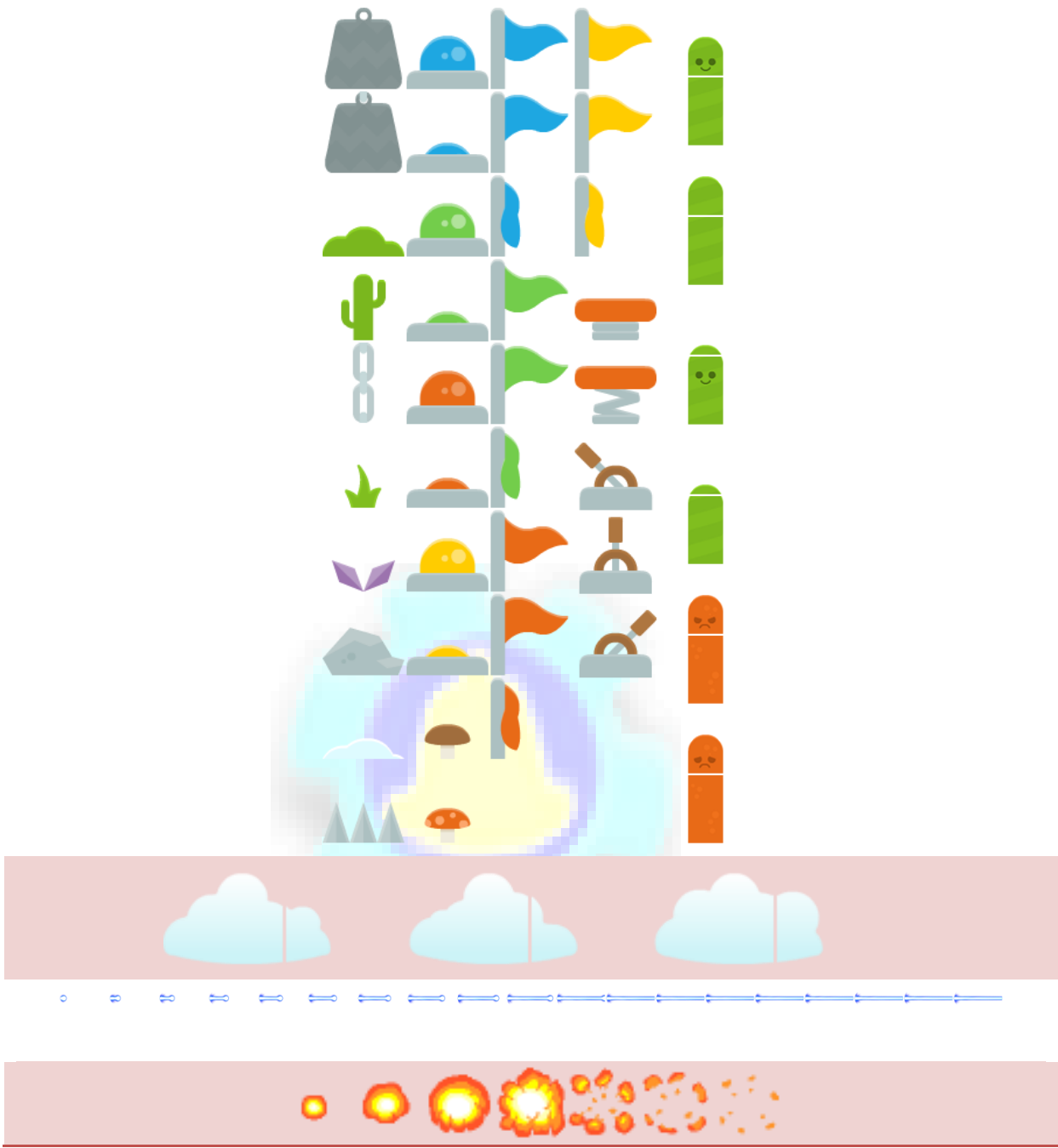
**宇宙人?!**

## 腳色和物件 Characters And Icons











## 關卡背景 Backgrounds



