


# scratch遊戲- tourist 遊客 說明書

## 製作動機:

練習完所有練習以後便上網尋求更進一步的練習，在練習途中第一個發現的問題是場景切換(遊戲場景)，本來想做馬力歐的感覺但是時間有限，馬力歐的關卡設計會不完整，在做完初代馬力歐以後重新評估，演變成以小朋友上樓梯為背景來切換關卡與設定布局。

## 遊戲玩法:

共計4關，除了  (以下簡稱階梯)可以踩以外，其他素材包含上下邊界碰到就會重新來過，每關必須收集10個隨機出現的硬幣跳至下一關分數歸零後再重新收集，直到第4關結束遊戲中止。

## 遊戲內容:

### 前導預告:

做了一個小故事，是自己某段時期的困惑，背景音樂採用我自己寫的單曲VIBE。

### 進入遊戲:


採用懦夫救星的故事做為延伸，希望主角能從懦夫(低潮)中透過不斷挑戰，脫胎換骨!

### 遊戲開始:

音樂採用ONE OK ROCK- THE BEGINNING希望能給玩家刺激、奮鬥的感覺!

### 死亡:

當碰到上下邊界  刺針  BOSS魔王(此角色不代

表任何政治立場)  都會立即死亡，死亡音樂採用自己寫的單曲-圖騰TOTEM死亡後跳出從新開始畫面，按下(STARTOVER)即重新開始挑戰

### 角色(操控):



按下左右按鍵移動，按向上按鍵實施噴出



飛行在每關收集10顆金幣



## 關卡設計:

### LEVEL 1

單純只有階梯速度為Y改變3

### LEVEL 2

單純只有階梯速度為Y改變5

### LEVEL 3

加入刺針與階梯速度同為Y改變6

### LEVEL 4

音樂切換成「春艷FEAT.柯文哲-怪怪的」

刺針與階梯速度同為Y改變7 加入BOSS魔王隨機移動大小隨機變動

## 內部結構:



g 是每一關的地心引力設定 以及觸發事件，主要是速度不同，所以多設幾個，讓主角可以站在階梯上(同速度往上)。

階梯採不同時間出現，亂數的x地點，y從-180~180每關速度不同，慢慢往上，共設置4個階梯，每個各有3組造型，另外一組刺針原理相同。

## 遇到問題:

從完全不會到完成所有課程，到上網找資料找更進階的技巧，再到開始做的時候遇到超級多bug不斷的修正，電腦還會叫、當機不斷的重開網頁(超怕電腦壞掉)，有時候遇到明明邏輯是對的，卻發生有時候可以有時候不行的情況，導致要重新想一個替代方案，雖然程式比較複雜但執行起來卻會順暢很多! 自己覺得最好用的就是廣播這個功能，他可以解決非常多bug問題，通常有bug只要重新廣播一個新的再去執行就比較不會有問題。最後終於完成他，並利用將近相同的時間優化，與朋友測試需要改進的地方，完成品後來又加了第4關，優化了角色畫面(本來很醜 都是用方塊畫的)，最後聽朋友建議加上了左右邊界的問題(讓角色可以在左右邊界戶穿)。