# 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:

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顆金幣即可晉級下一關!

## 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

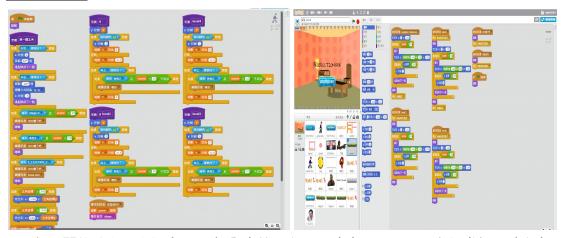
#### LEVEL 3

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)。