

跨領域專題期末書面報告書

指導教授: 孔崇旭、鄭博文

學生姓名: ACS107107 張立偉

AMA107128 林雋挺

AMA107148 江奕賢

1.概述

1.1 創意發想

由於現今藉由用教科書、口述授課的方式來教學，大多不受看好，學習成效低落。所以希望透過玩遊戲的方式，使其沉浸在遊戲的喜悅中，激起大家學習的興趣，並依據使用者的遊戲狀況給於他在學習上不足的地方的建議。

1.2 遊戲訴求對象

已具備程式語言基礎指標觀念之相關人士

2.遊戲介紹

2.1 名稱

孤島求生

2.2 類型

生存策略遊戲、教學使用

2.3 平台

PC 平台網頁

2.4 故事大綱

因為一場暴風雨，本應在郵輪上享盡其歡的主角漂流到一座無人島上，主角暫時想不到能夠離開這座島的辦法；為了生存，首先要去尋找食物，走進島內看向周遭的樹林，主角發現想到可以收集建材來建造一艘船用來離開這座島。

(遊戲目標: 尋找食物、建材)

--島上地形險峻，每次前進都會有所消耗(食物)

--糧食仍是必須的，除了尋找建材還要尋找食物

(建造船通過第一階段) -

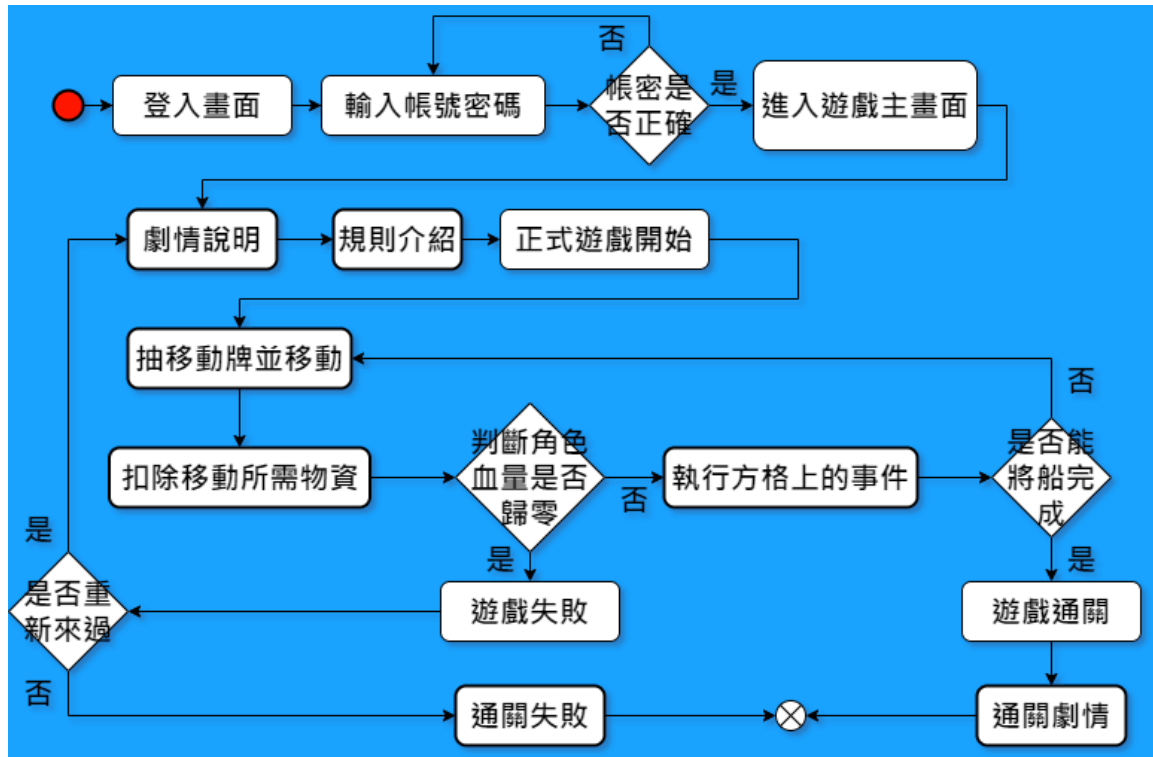
船體已經成形了，再繼續努力收集建材就能完成了 (建造船通過第二階段) - 總算蒐集到必要的建材了，看來主角終於能夠離開這座島了!

2.5 特色

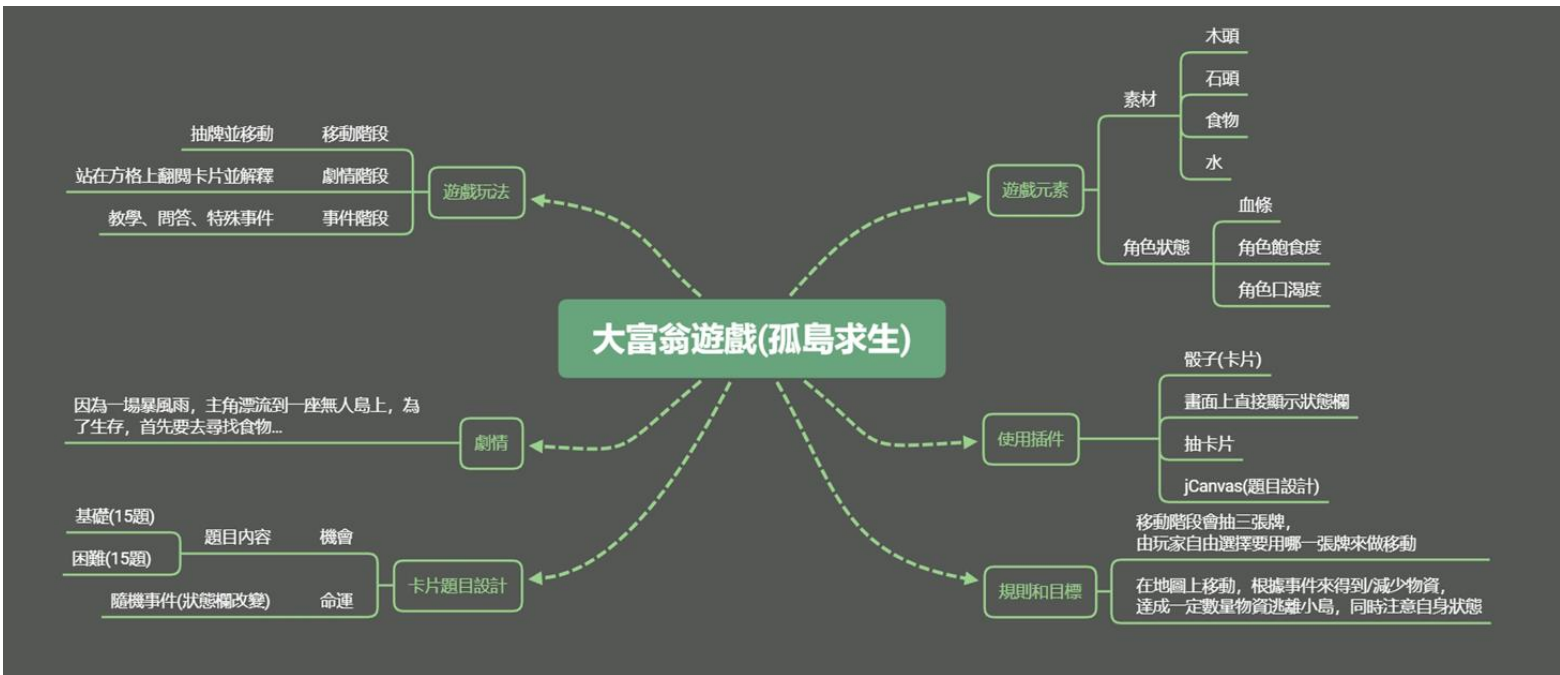
1. 一人即可遊玩
2. 邊玩遊戲的同時可以檢視自己程式語言中對指標的理解程度
3. 介面簡單，輕鬆好上手

3. 遊戲內容與機制

3.1 遊戲流程圖



3.2 基本架構



3.3 操作說明

遊戲依順序主要分為 3 種:

1. 移動階段: 抽牌並移動的這個過程
2. 劇情階段: 站在方格上翻閱卡片並解釋的過程
3. 事件階段: 觸發完劇情階段後, 進入的教學、問答、特殊事件...

由玩家自由選擇要用哪一張牌來做移動。

關卡操作包含方塊拖拉和連連看, 以及讓玩家輸入文字進程式編譯

在大部分的時間裡, 玩家無法通過方向鍵和滑鼠左鍵進行移動

使用滑鼠左鍵點開狀態欄, 右鍵可關閉狀態欄, 平時右鍵無功能

3.4 介面說明



玩家可透過點擊狀態欄查看角色當前狀態, 角色狀態包括 3 個狀態、4 個獲取資源



資源板塊

當玩家踏上此板塊時，可獲得圖示資源



特殊板塊

整個遊戲共有 3 種特殊板塊，玩家踏上此板塊時，將強制執行特定動作



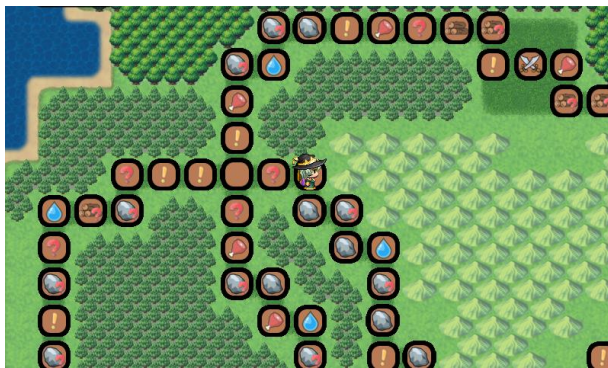
事件板塊

整個遊戲共有 3 種事件板塊，玩家踏上此板塊時，可選擇執行特定動作



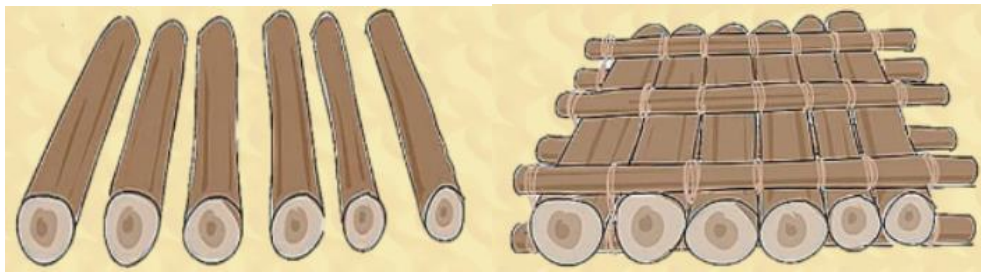
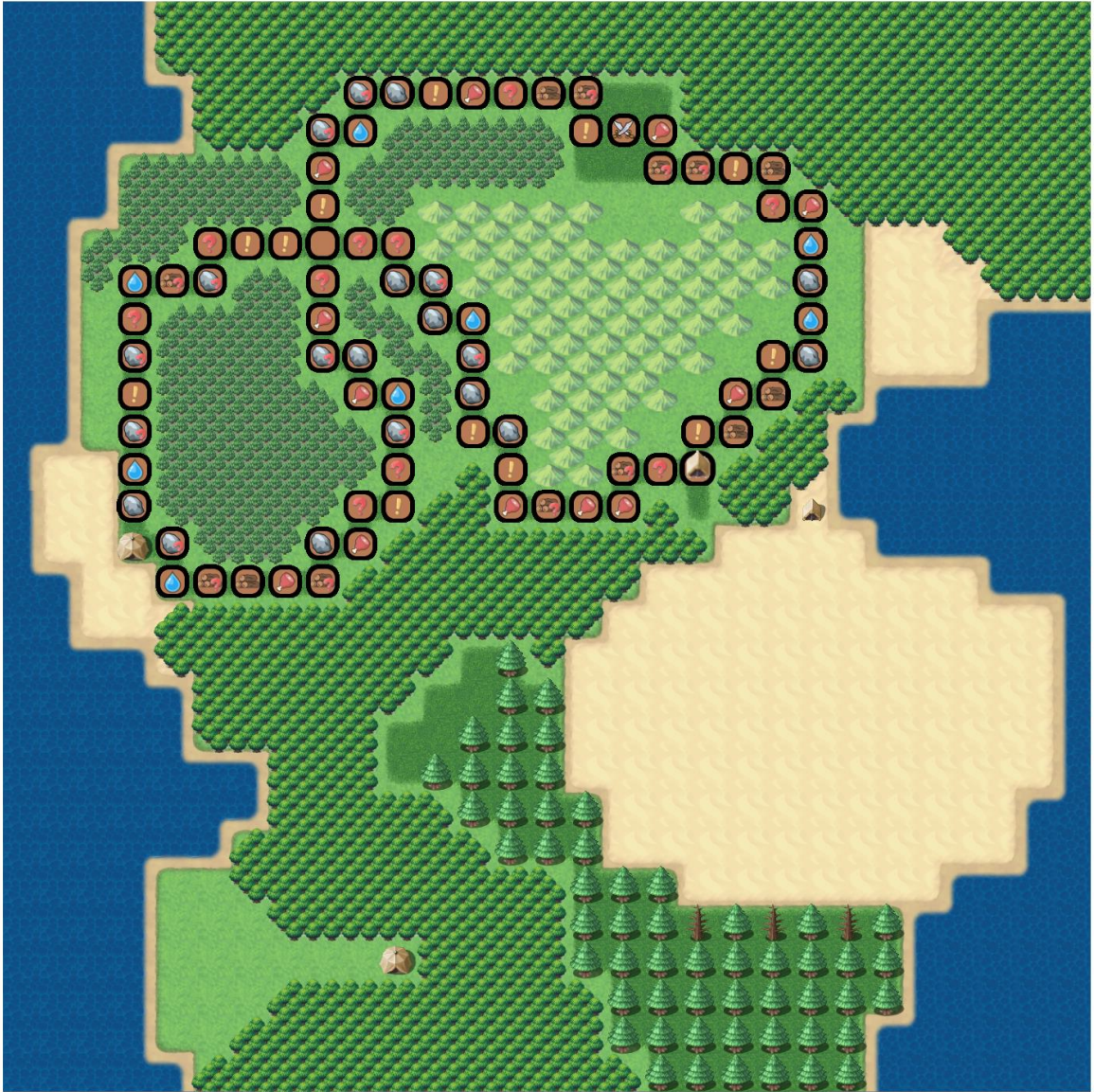
資源/事件板塊

可做為資源板塊或事件板塊使用，由玩家決定



地圖外貌

因應劇情需要，使用較為崎嶇的道路設計，各種板塊分散分布，玩家只有 1 種前進方向，地圖色調以綠色為主



4. 遊戲設定

4.1 角色設定

擔任遊戲中玩家丟骰子移動的棋子，在特定場合可進行移動。玩家需要抽牌來進行移動，系統將從 1~6 隨機抽選 3 個數字讓玩家選擇(數字各不相同)，玩家選擇的數字即代表移動的步數；接著根據玩家移動結束時所踩的板塊，進行指定的行動。

4.2 物件設定

- a. 木頭:在遊戲中為造船所需的素材，玩家需要收集到達一定數量才能蓋好船逃離荒島贏得勝利
- b. 石頭:在遊戲中為造船所需的素材，玩家需要收集到達一定數量才能蓋好船逃離荒島贏得勝利
- c. 食物:在遊戲中讓角色恢復飽食度的素材，玩家透過在休息站消耗此道具來觸發其效果。
- d. 水:在遊戲中讓角色恢復口渴度的素材，玩家透過在休息站消耗此道具來觸發其效果。
- e. 生命值:用於標示角色當前生命值的量表(歸零時則遊戲失敗)。
- f. 角色飽食度:用於標示角色當前飽食度的量表(若歸零則會定量的扣除玩家生命值)
- g. 角色口渴度:用於標示角色當前口渴度的量表(若歸零則會定量的扣除玩家生命值)

5. 遊戲開發工具

5.1 開發工具

RPGMaker MV、HTML、JavaScript、PHP

5.2 時程安排

