



RABRONI!!

勇闖黑暗迷宮

製作流程

- 創建角色與迷宮
- 設定撞牆條件
- 設定終點條件
- RABBONI搖桿
- 新增黑幕



創建角色與背景

角色

玩家1

↔ x

-20

↕ y

141

顯示



尺寸

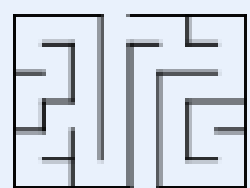
30

方向

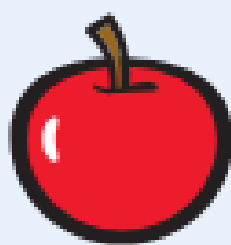
90



玩家1



迷宮



終點



探照燈

迷宫製作

<https://www.mazegenerator.net/>

Maze Generator

Shape:

Style:

Width: (2 to 200 cells)

Height: (2 to 200 cells)

Inner width: (0 or 2 to width - 2 cells)

Inner height: (0 or 2 to height - 2 cells)

Starts at:

Advanced: E: (0 to 100), R: (0 to 100)

978 people like this. [Sign Up](#) to see what your

[About](#) [Help](#) [Examples](#) [Donate](#)

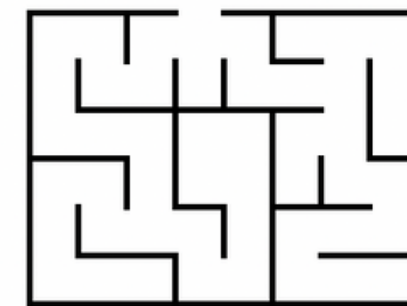
[Commercial use](#) [How tos](#)

8 by 6 orthogonal maze

Solution

As lines

▼



Copyright © 2023 [Alance AB](#)

搖桿與偵測撞牆



當 被點擊

定位到 x: -27 y: 156

定位到起點

重複無限次

方向移動偵測

如果 向上 鍵被按下? 那麼

y 改變 10

如果 碰到 迷宮 ? 那麼

y 改變 -10

碰到迷宮，原本前進10，就退回10，變成不移動

如果 向下 鍵被按下? 那麼

y 改變 -10

如果 碰到 迷宮 ? 那麼

y 改變 10

如果 向右 鍵被按下? 那麼

x 改變 10

面朝 90 度

如果 碰到 迷宮 ? 那麼

x 改變 -10

如果 向左 鍵被按下? 那麼

x 改變 -10

面朝 -90 度

如果 碰到 迷宮 ? 那麼

x 改變 10

搖桿與偵測撞牆



```
當 被點擊 定位到起點
定位到 x: -27 y: 156
重複無限次
勝利
如果 RABL 加速度 X > 0.5 那麼
  x 改變 -10
  如果 碰到 迷宫 ? 那麼
    x 改變 10
如果 -0.5 > RABL 加速度 X 那麼
  x 改變 10
  如果 碰到 迷宫 ? 那麼
    x 改變 -10
```

方向移動偵測

碰到迷宫，原本前進10，就退回10，變成不移動

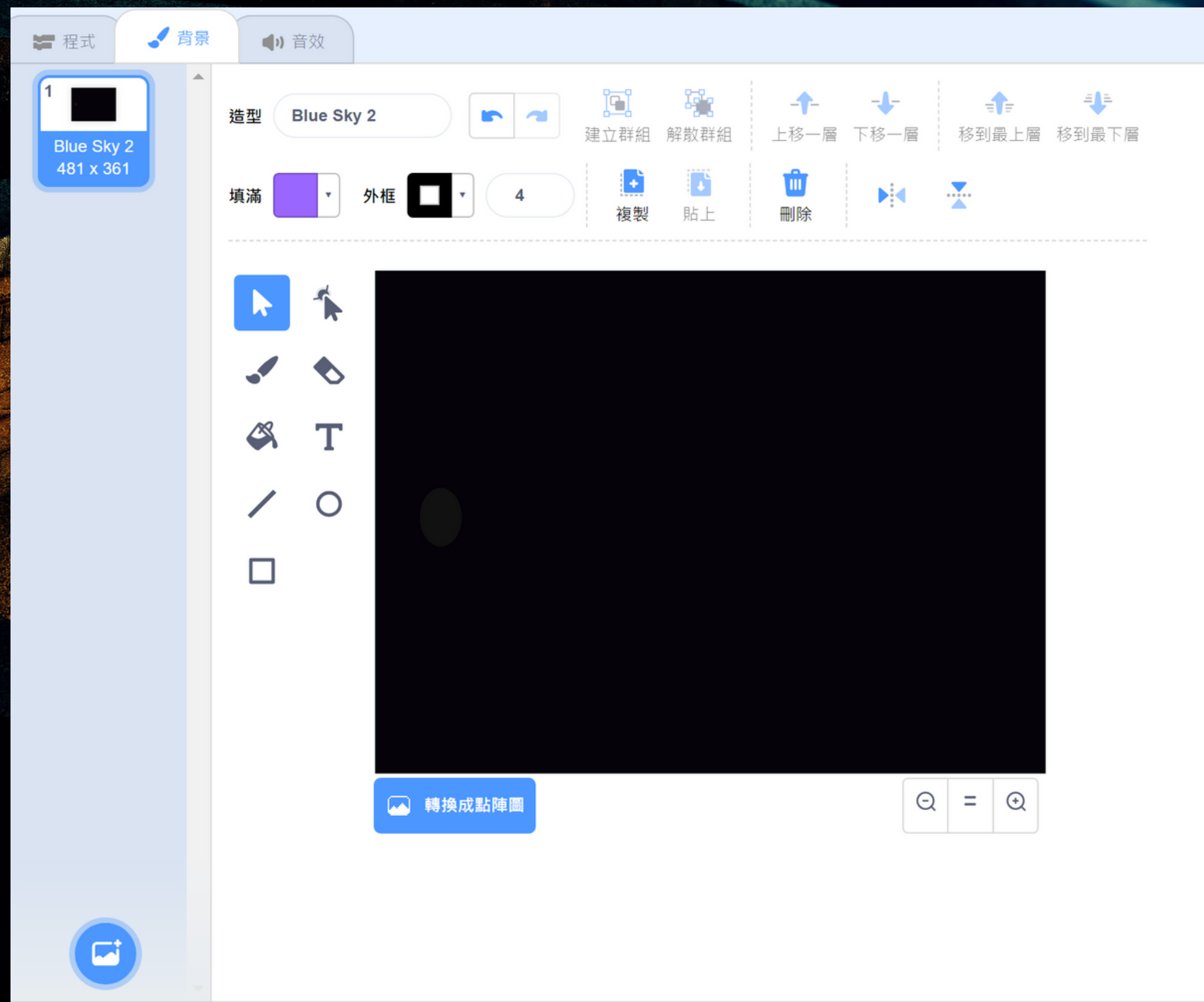
```
如果 RABL 加速度 Y > 0.5 那麼
  y 改變 -10
  如果 碰到 迷宫 ? 那麼
    y 改變 10
如果 -0.5 > RABL 加速度 Y 那麼
  y 改變 10
  如果 碰到 迷宫 ? 那麼
    y 改變 -10
```


搖桿與偵測撞牆



```
define Victory
if (碰到終點?) then
  say win for 2 secs
```


自制全黑背景



探照燈



利用外觀-幻影方式，可以做出類似探照燈效果

