

## 100305-11 組作品說明書：

小組成員

組長：11.房思妤—遊戲製作

組員：21.殷悅—素材提供

06.李奕璇—音效提供

### A. 簡介

1.遊戲名稱：purify fairy

2.遊戲類型：趣味

3.角色：

主角：小仙子

怪物：水妖.骷髏.小妖

道具：水彈.圍籬.藥水.錢幣

4.遊戲描述：森林遭到妖魔入侵!!小仙子為了恢復森林原貌，展開淨化妖魔的行動

5.對象:有正常智商的普通人

6.挑戰：利用水彈幫助小仙子淨化森林

遊戲設計理念

想設計出簡單操作、偏易又具有挑戰性的作品

### B. 長腳本

過關方法—

在時間限制內將所有妖魔消滅

控制方法—

上下左右鍵操縱小仙子

骷髏.水妖會隨機移動、小妖會追人，上述三者可經由水彈淨化(按空白鍵放水彈)

得分/性命(一開始有三條命)——

淨化水妖.小妖.骷髏分別得到 100.70.50 分

碰到水妖.小妖.骷髏分別扣取 30.20.10 分並減一命

碰到水彈扣取 5 分並減一命

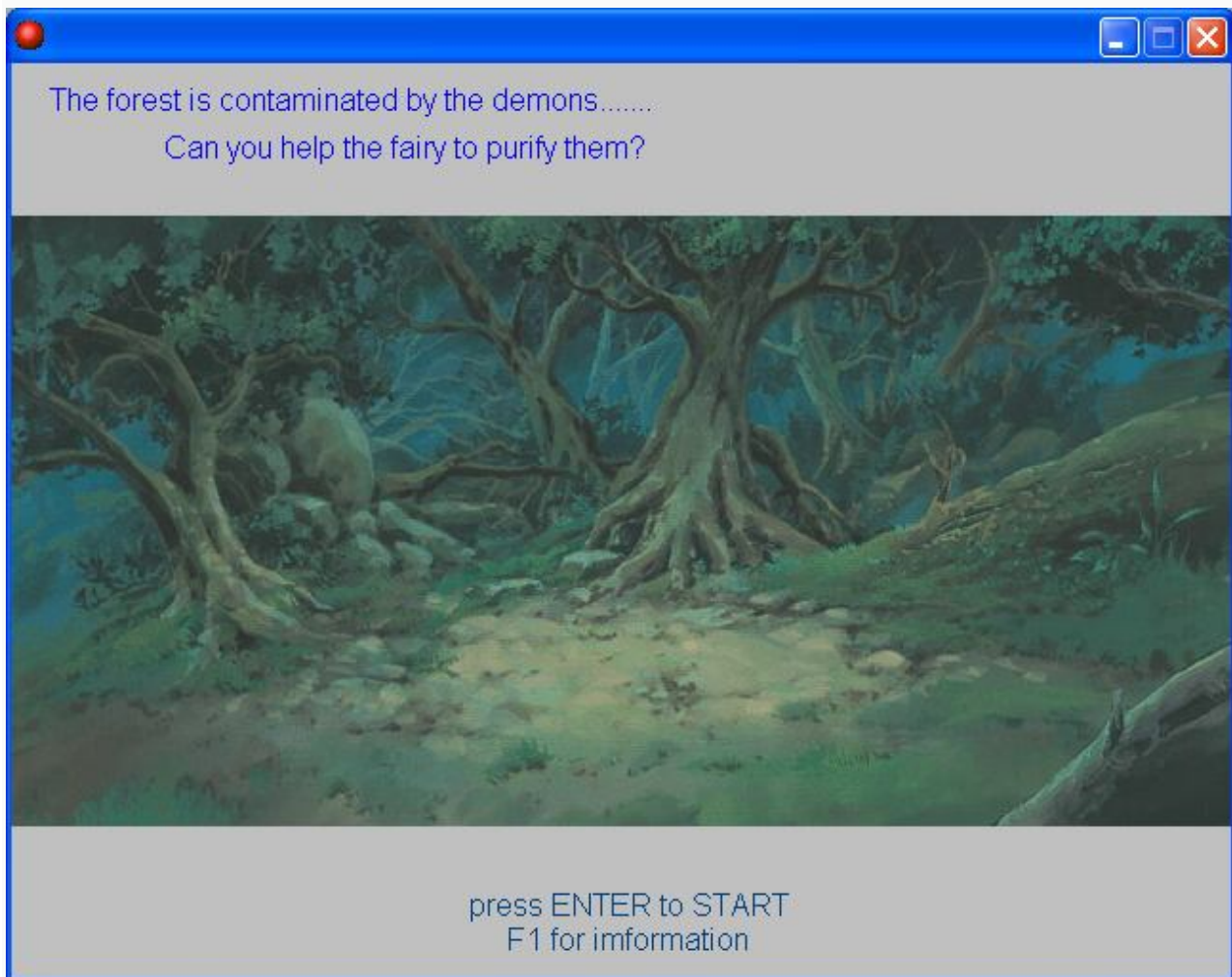
碰到藥水得到 30 分並加一命

拾取錢袋得到 10 分

超過時間減一命

### C. 遊戲畫面

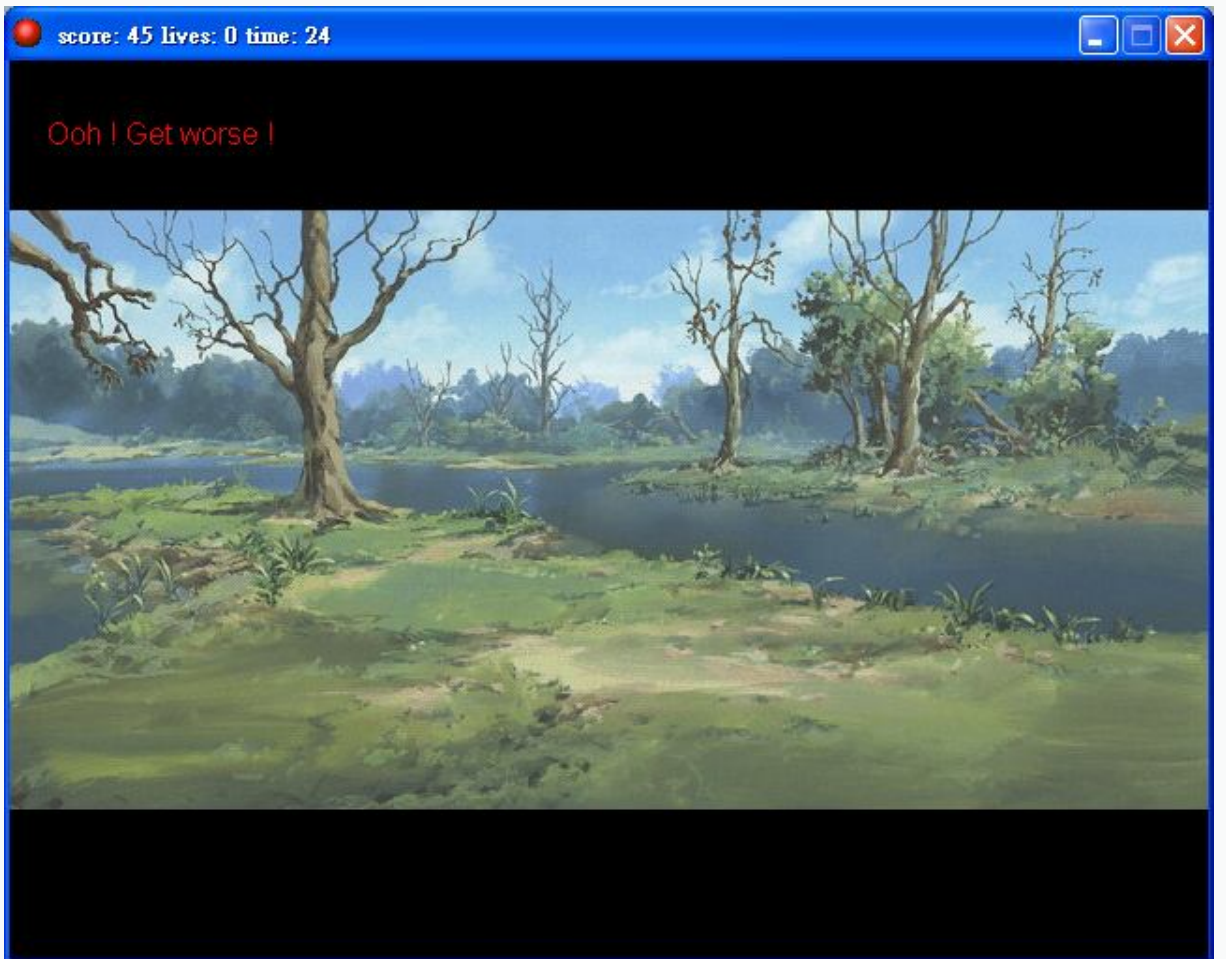
下圖分別是一開始.lv.1.lv.2.lv.3.失敗.成功的畫面



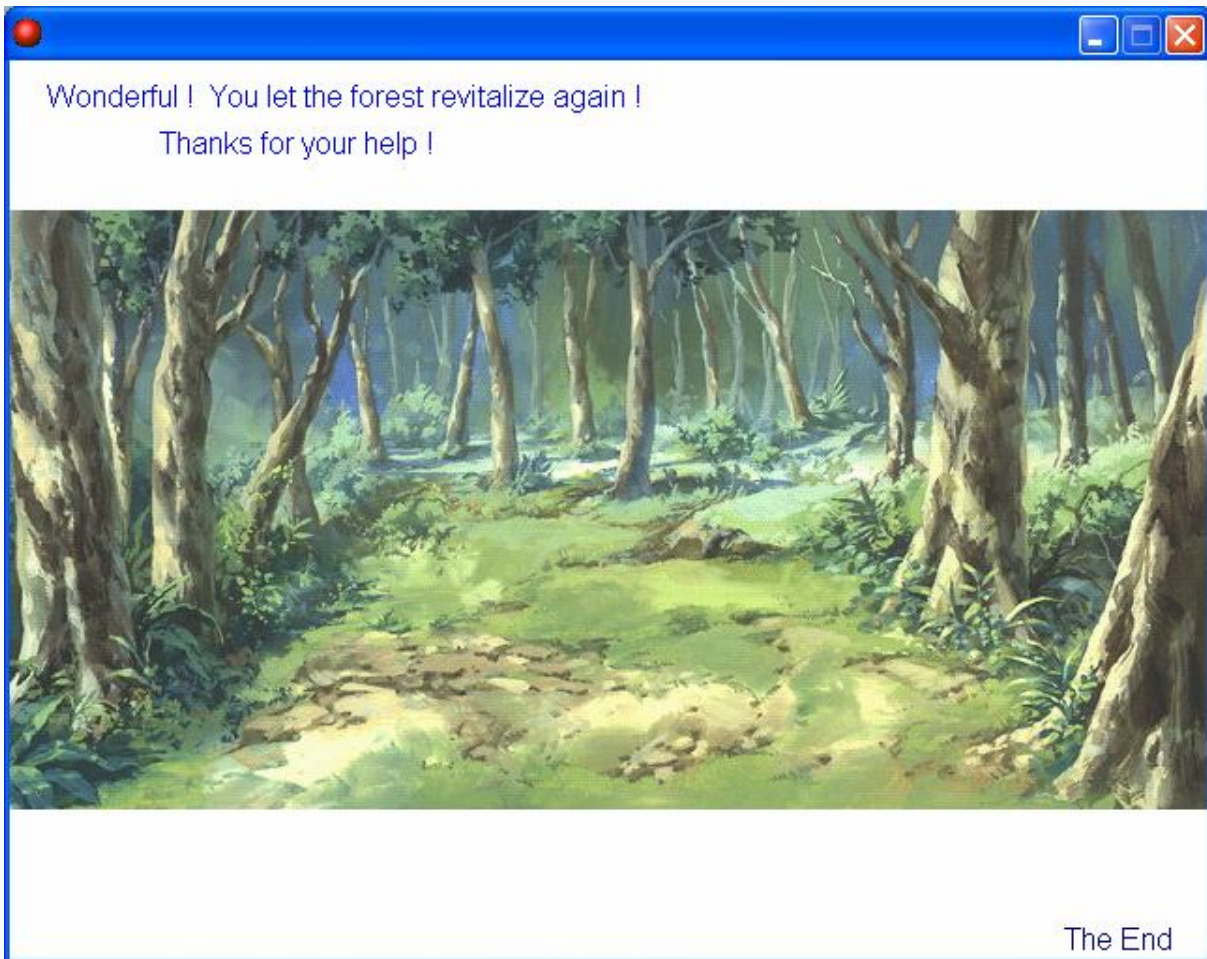












#### D. 重要事件與動作的程式



Name: own

Sprite: sprite7

Visible  Solid

Depth: 0

Persistent

Parent: <no parent>

Mask: <same as sprite>

Show Information

OK

Events:

- Create
- object1
- object2
- object3
- object4
- object5
- object7
- boss
- <no key>
- <Left>
- <Up>
- <Right>

Add Event

Delete Change

Actions:

- Play sound back

Move: [Move icons]

Jump: [Jump icons]

Paths: [Path icons]

Steps: [Step icons]

move main1 main2 control score extra draw

Name: lv.1

Sprite: <no sprite>

Visible  Solid

Depth: 0

Persistent

Parent: <no parent>

Mask: <same as sprite>

Show Information

OK

Events:

- Create
- Alarm 0
- No More Lives
- No More Health

Add Event

Delete Change

Actions:

- Set the score caption info
- Set lives relative to 4
- Set the health to 50
- Set Alarm 0 to 30

Move: [Move icons]

Jump: [Jump icons]

Paths: [Path icons]

Steps: [Step icons]

move main1 main2 control score extra draw

Name: ed

Sprite: <no sprite>

Visible  Solid

Depth: 0

Persistent

Parent: <no parent>

Mask: <same as sprite>

Show Information

OK

Events:

- Create
- Alarm 11
- Draw

Add Event

Delete Change

Actions:

- Set the color
- Start of a block
- Draw a text
- Draw a text
- End of a block
- Set the color
- Draw a text

Move: [Move icons]

Jump: [Jump icons]

Paths: [Path icons]

Steps: [Step icons]

ove main1 main2 control score extra draw

## E. 測試與修正

小仙子問題—走動時要有動畫般效果

\*修正—圖組轉換

水彈問題—一製造就碰到主角

\*修正—製造時出現在主角旁邊

小妖問題—不會追主角

\*修正—own.x&own.y

## F. 心得

組長—房思妤

喔喔喔~終於做完了!在經過多次的測試後所完成的遊戲雖稱不上精美,但它可是我熬夜兩天的心血結晶~我可是很重視它的。在製作遊戲的過程中,遇到了不少問題,多次麻煩老師幫我解惑,在此謝謝老師的幫助!

組員—李奕璇

透過這次的分組作業,我學會了好多東西。不但學會了用 Game Maker 做遊戲,也懂得利用網路資源收集素材與音樂檔,更學會了和同學共同合作來完成遊戲。雖然過程中遭遇了許多困難,遊戲主題、類型也多經修改,但在老師和強大組長的幫忙下終於完成了!感謝老師的指導,還有思妤超級無敵強大的功力,組長是我們的救星,謝謝你!!

組員—般悅

組長真的是太偉大了!!!我真的是電腦白痴...幾乎沒幫上什麼大忙!!但是學習製作遊戲還滿好玩的!而且做出來以後會很有成就感,雖然我都要做很久@@3個人也是可以很棒👍)