

100305-09 作品說明書

小組成員

組長：22 馬郁庭—說明書製作

組員：23 張和晴—腳本構思

26 郭逸婷—遊戲製作

29 傅靖惠—素材提供

A. 簡介

1. 遊戲名稱：回家吧~方吉

2. 遊戲類型：冒險類

3. 對象：老少咸宜

4. 角色：

主角：方吉

怪物：乾癟菇菇

道具：彩色光束、法老徽章

5. 故事背景：

蘑菇方吉在森林遊玩時不慎將珍貴的徽章遺失，著急的他必須把徽章都找回來才能回家，不然會被媽媽罵。過程中偶然發現了會威脅蘑菇家族生存的怪物—乾癟菇菇，及藏在森林深處，一股神奇、不可預知的強大力量……選擇躲避還是要當英雄呢？

遊戲設計理念：

創造童趣的故事增加趣味性；玩家可選擇只吃完徽章或是滿足打怪的快感之後再破關，藉此表現玩法上的多元性；要吃到光束才能做攻擊，是為增加挑戰性，事後才發現與馬利歐的遊戲規則十分相似，純屬巧合。

B. 長腳本：

過關方法：

吃完法老徽章回到菇菇屋

操作方法：

按 Enter 鍵開始遊戲

↑↓←→鍵操作方吉

碰到怪物遊戲結束，但吃到彩色光束可發射菌絲攻擊(吃一次攻擊一次)

吃完徽章終點障礙物才會消失

C. 遊戲畫面

遊戲開始畫面



吃完徽章障碍物消失



吃到彩色光束發射光束

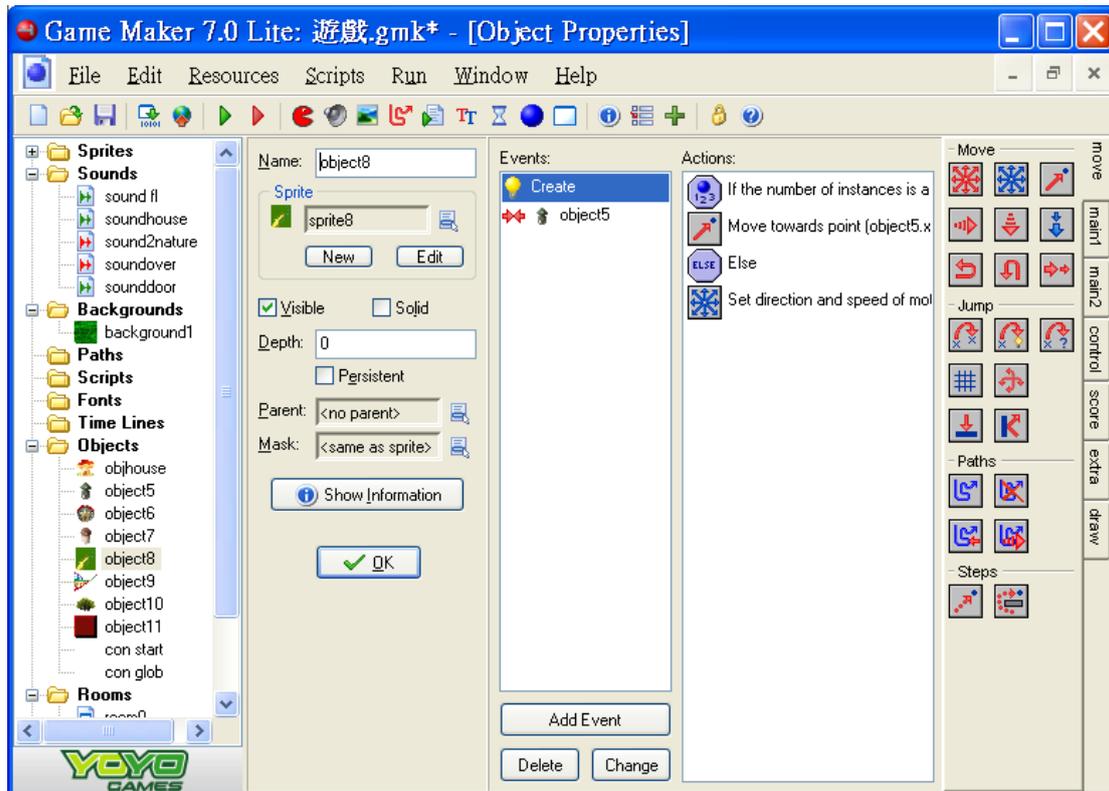


吃一次消滅一隻

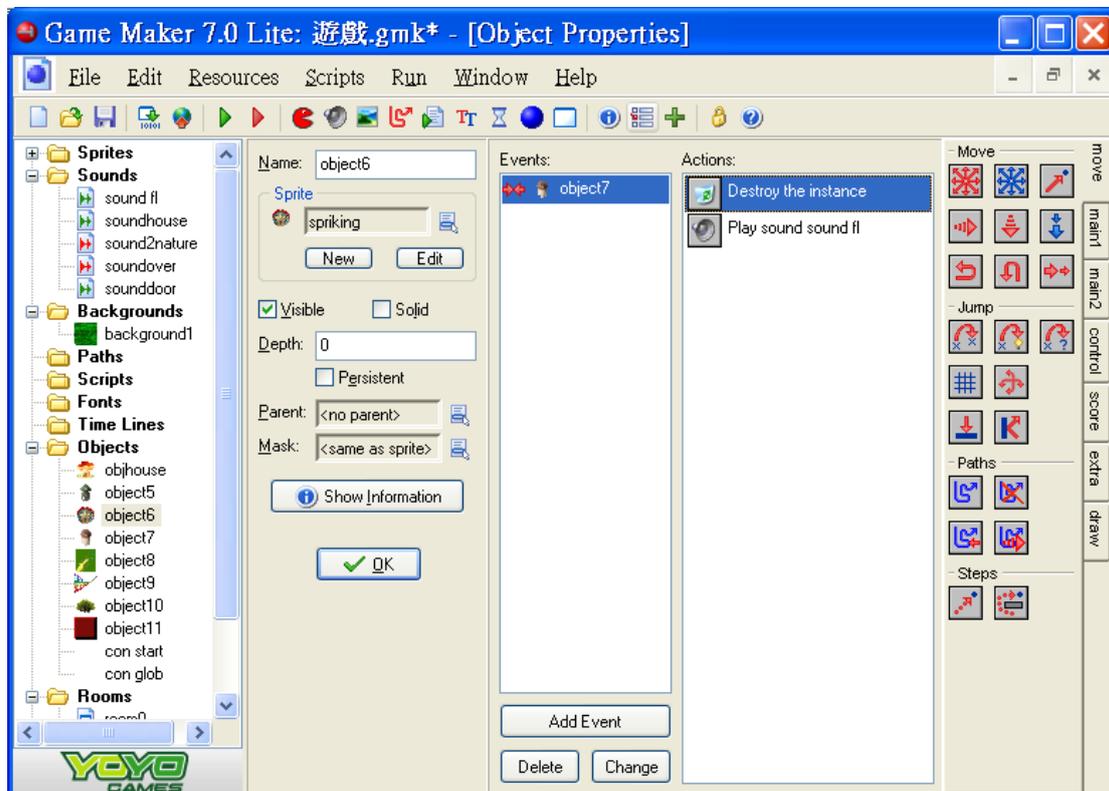


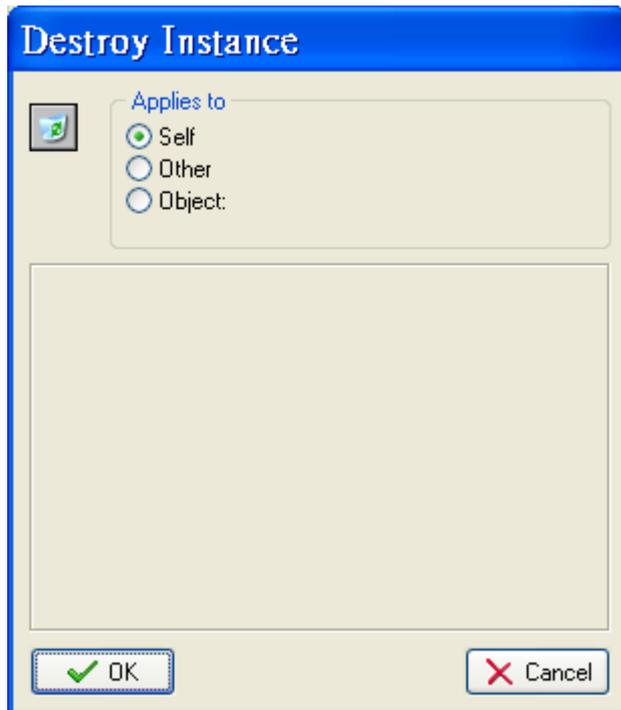
D. 重要事件與動作的程式

1. 發射光束：

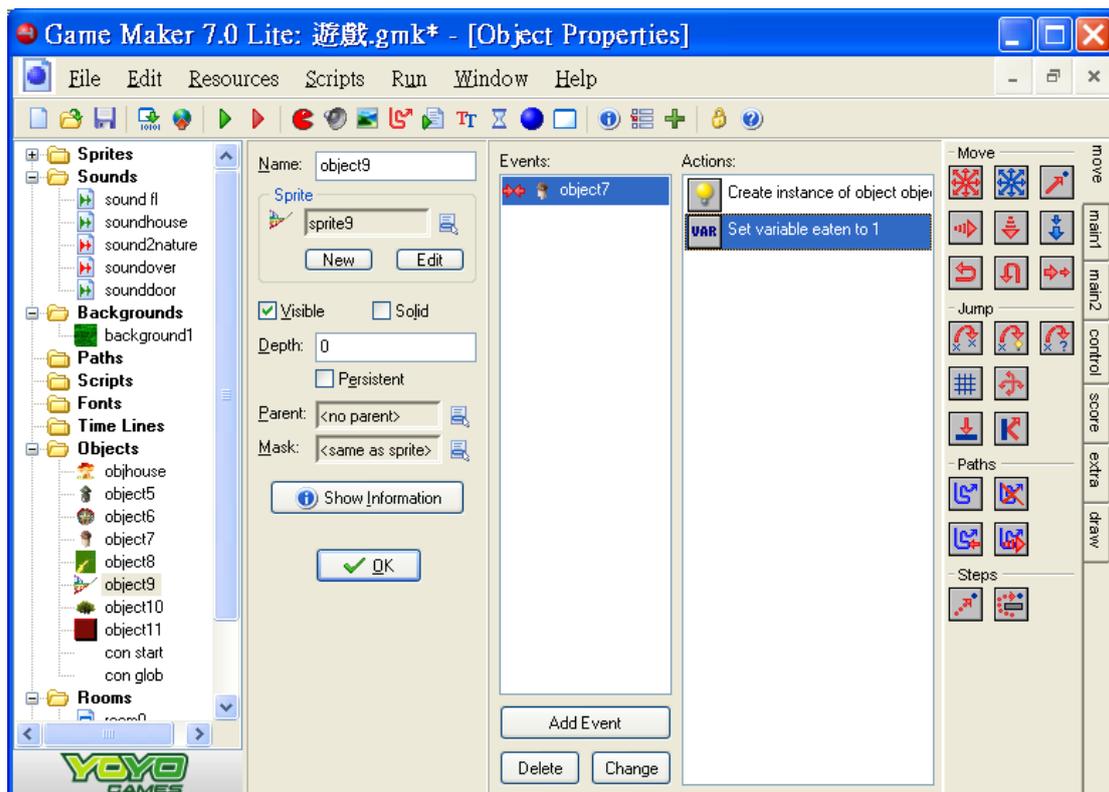


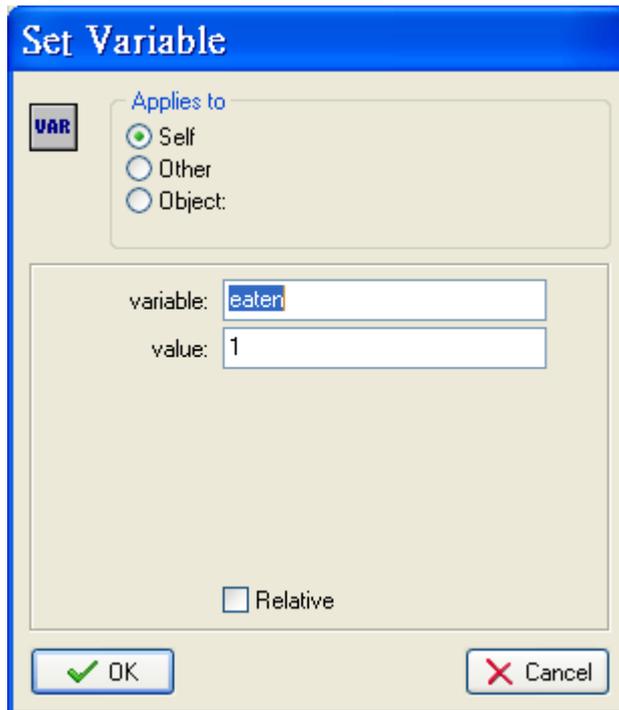
2. 徽章按照吃到的順序一個一個消失：



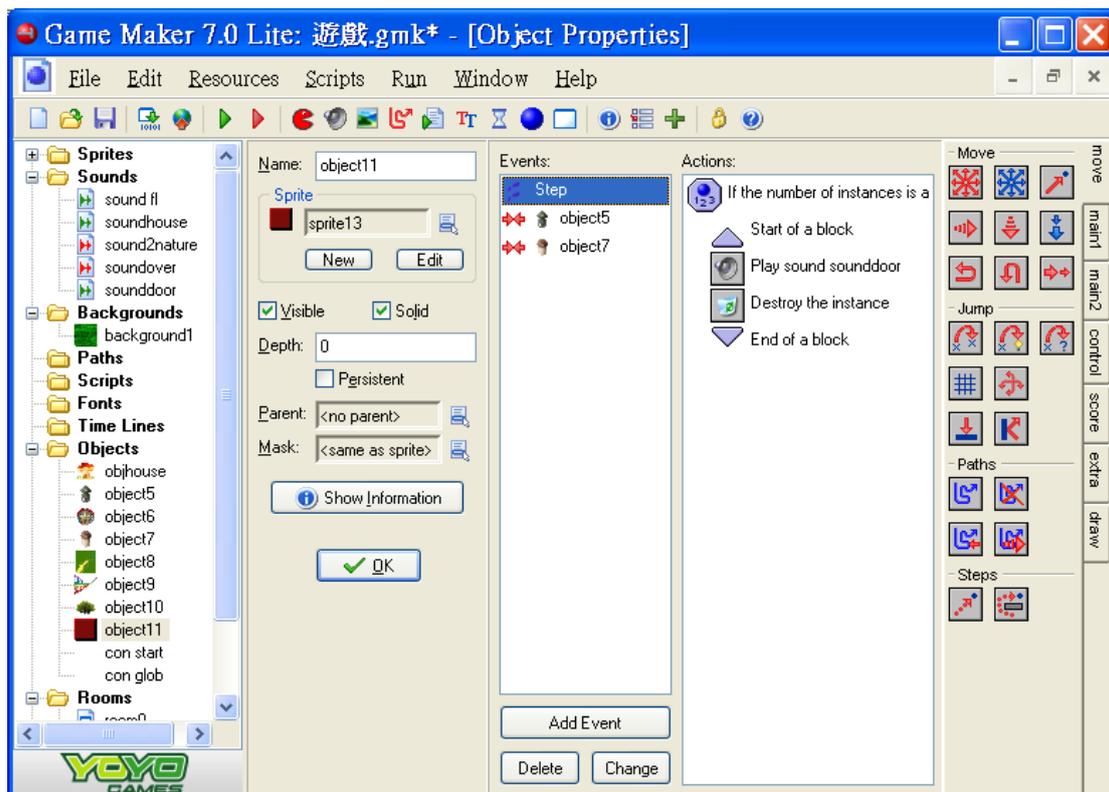


3. 吃到彩色光束才可發射光束：





4..吃完徽章終點障礙物消失：



E. 測試與修正

光束問題—無法直接按鍵從主角身上發射

*修正—把光束設定成跟著怪物

徽章問題—吃到一個全部一起消失

*修正—消失的地方改成 self

F.心得

22 馬郁庭

真正開始作才發現一開始的計畫根本太理想化了，光是最簡單的邏輯就要寫一堆程式，連修圖都很費時，超級感謝同組的人的努力，雖然遊戲看起來很陽春，可是也是超難做的啊!!

23 張和晴

我覺得這整個過程真的太好笑了!!本來我們幻想這個遊戲會變得多可愛多有趣,後來才發現指令實在有夠困難...所以只好忍痛把許多步驟摻除,但是最後我們還是完成了自己覺得不錯的小遊戲,過程真的很有趣,只是沒有老師指導我想我們做不到,所以除了謝謝組員也謝謝老師!

26 郭逸婷

這真是超級累的,我本來就很空的腦子被凍得更空了啦!而且沒有別人的幫助,我根本完全不會,電腦,果真是很難學的東西呀!這次的作業,快把我給搞死了,雖然說學到做遊戲很令人開心,但好累呀!

29 傅靖惠

這次做遊戲好趕!放學後直接衝到電腦教室占位子,感覺好酷。雖然成品和一開始的構想不太一樣,但還是很可愛~以前從來沒想過能做出一個遊戲,這學期電腦課老師教我們用 Gamemaker 才對設計遊戲有點頭緒,真的好艱辛喔。但看到結果是可以玩的,就覺得滿感動了~