

一勤第一組-瘋狂打食物作品說明書

小組成員

1 號 王庭 (遊戲設計, 遊戲製作)、18 號 胡琦 (圖片蒐集, 圖片製作)、25 號 陳文儀 (音效, 音樂, 遊戲製作)、42 號 謝明珉 (PDF 文字檔)

A. 遊戲簡介

1. 遊戲名稱：瘋狂打食物

2. 遊戲類型：冒險益智動作

3. 角色：

主角：員生消費卡還有錢錢

配角：各式各樣的合作社食物

4. 遊戲描述：進入合作社之後，利用錢幣和員生消費卡來打食物，吃了會加分，打掉特定的食物就過關

5. 對象：喜歡合作社的人

6. 挑戰：打掉能讓你過關的特定食物，並且用員生消費卡接住錢錢

7. 道具：員生消費卡、錢錢、食物

B. 遊戲設計理念

1. 用鍵盤左右鍵控制員生消費卡

2. 一人一開始有三個十塊錢喔〈三條命〉

3. 用空白鍵發射十元或五十元的錢幣來打遊戲上方的合作社食物

4. 不一定要打完所有食物(你要打到民國幾年? = =)

有些食物打到會加分

有些食物打到會讓員生消費卡變大(不容易死)

有些食物打到會讓錢增值(10-50)(錢變大也不容易死)

有些食物打到就可過關(所以請直搗黃龍)

5. 如果錢掉出視窗就少一條命，三條命都沒了就 GAME OVER

C. 長腳本

1. 用鍵盤左右鍵控制員生消費卡

2. 一人一開始有三個一塊錢喔

3. 用空白鍵發射一元 五元 十元 五十元的錢幣來打遊戲上方的合作社食物，不一定要打完所有食物(你要打到民國幾年? = =)

4. 有些食物打到會讓員生消費卡變大(不容易死)

打到會讓錢增值(1-5 5-10 10-50)(錢變大也不容易死)

打到會加快錢的速度(所以別打，很容易死)

打到會加錢(你的命)

打到會轟炸附近的食物(大外掛就是了)

打到會冷凍附近的食物，再打到任何一個冷凍食品就消掉所有冷凍食品(20 秒效果)(小外掛是也)

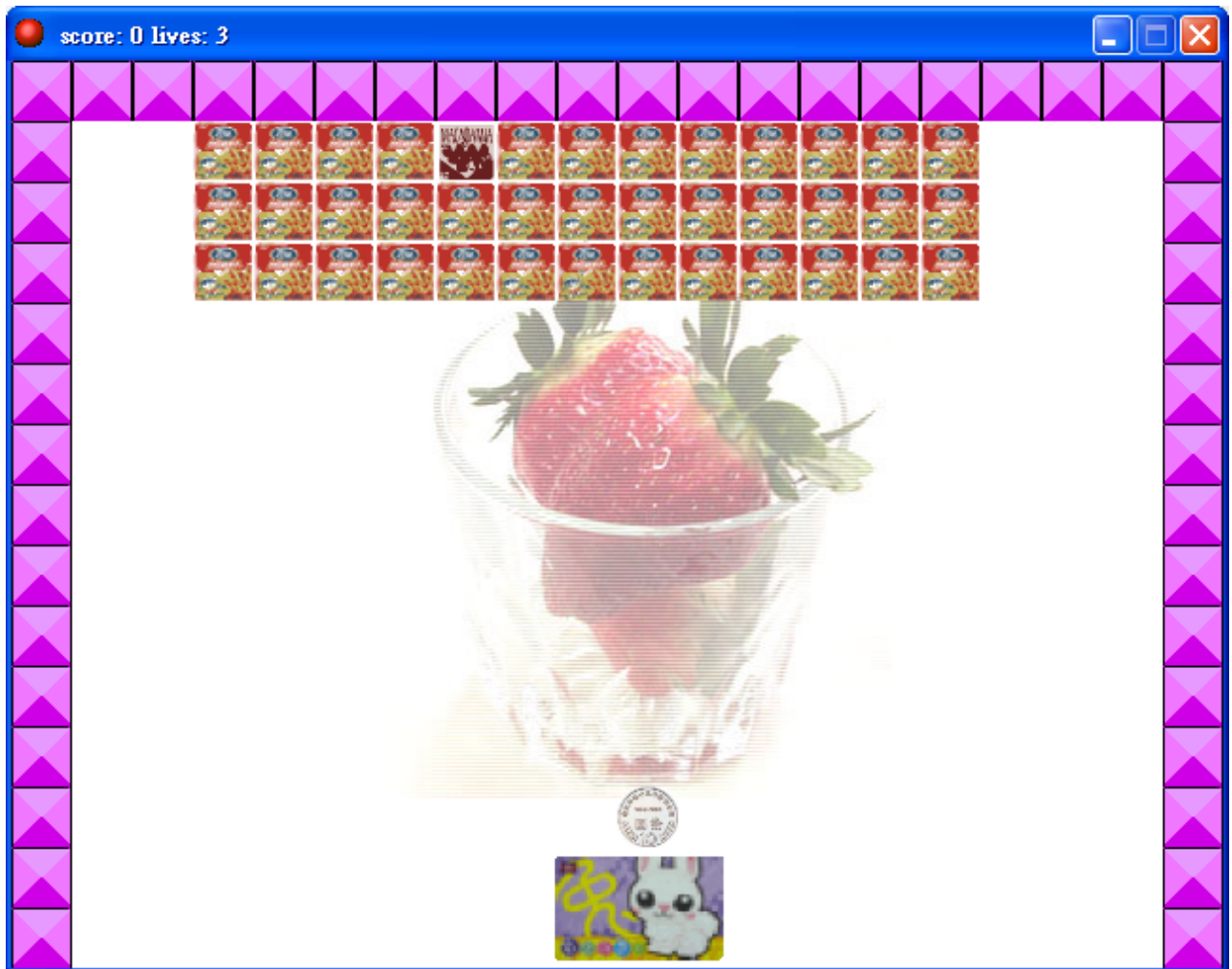
打到就過關(所以請直搗黃龍)

5. 如果錢掉出視窗就 GAME OVER

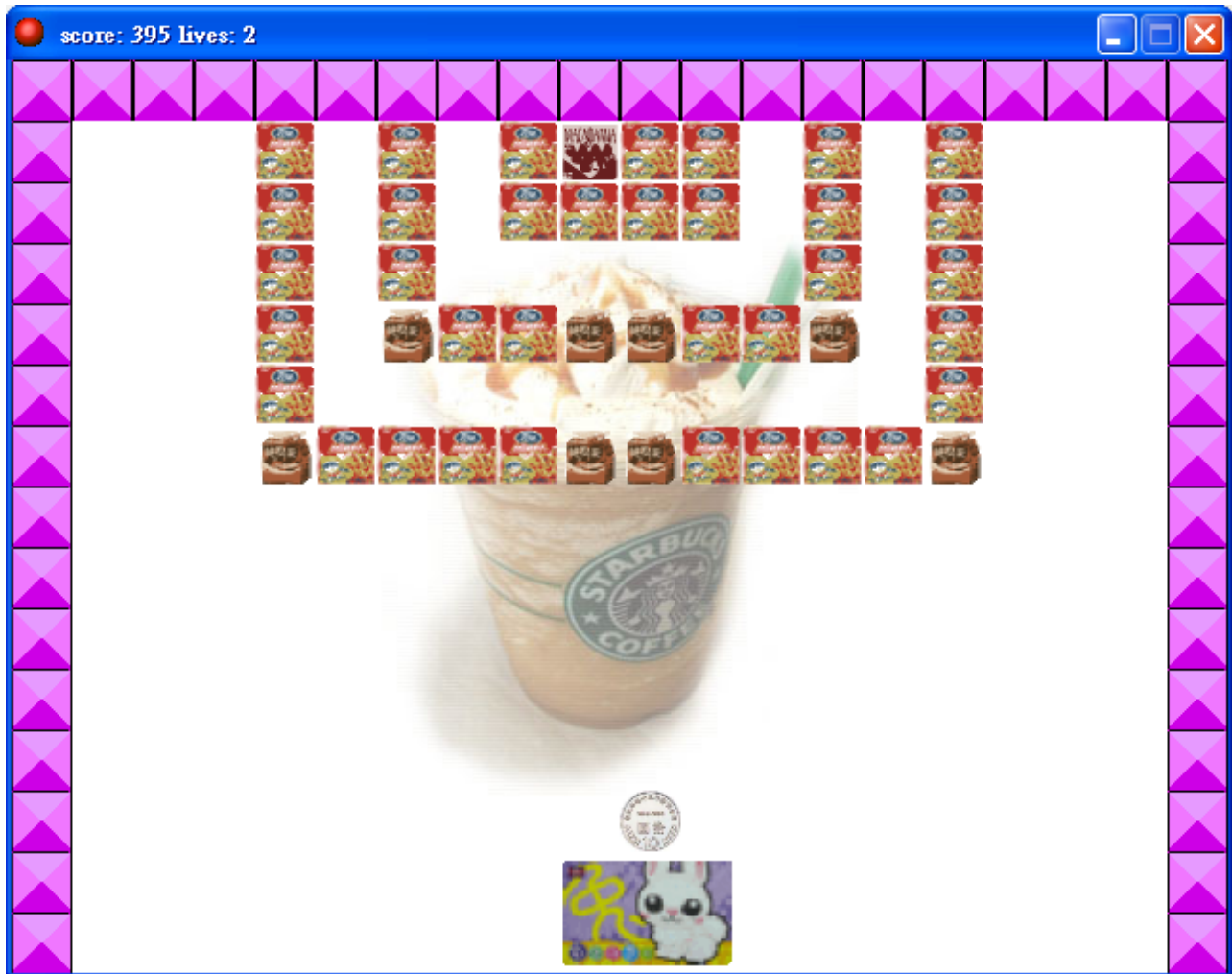
D. 遊戲畫面：start



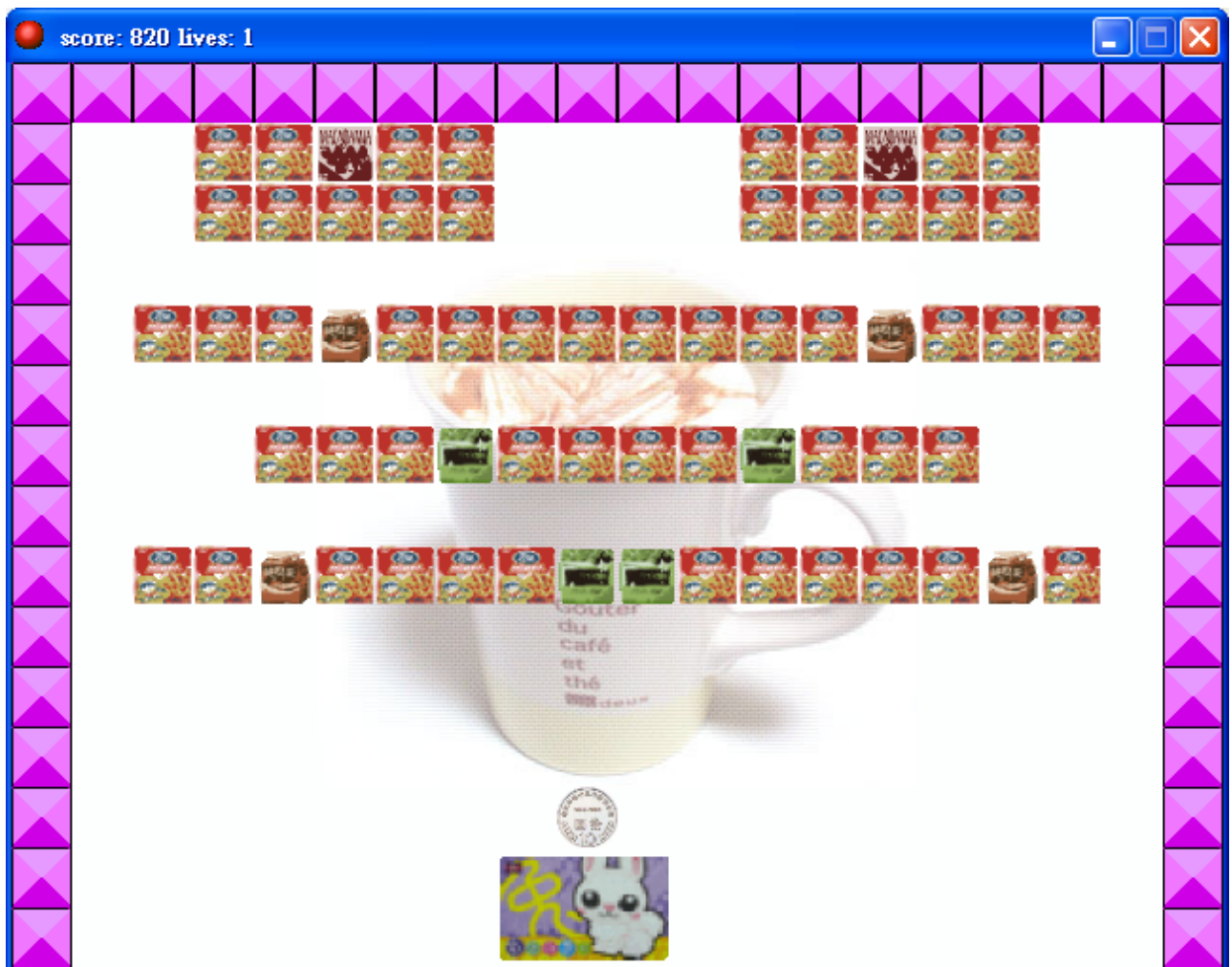
第一關



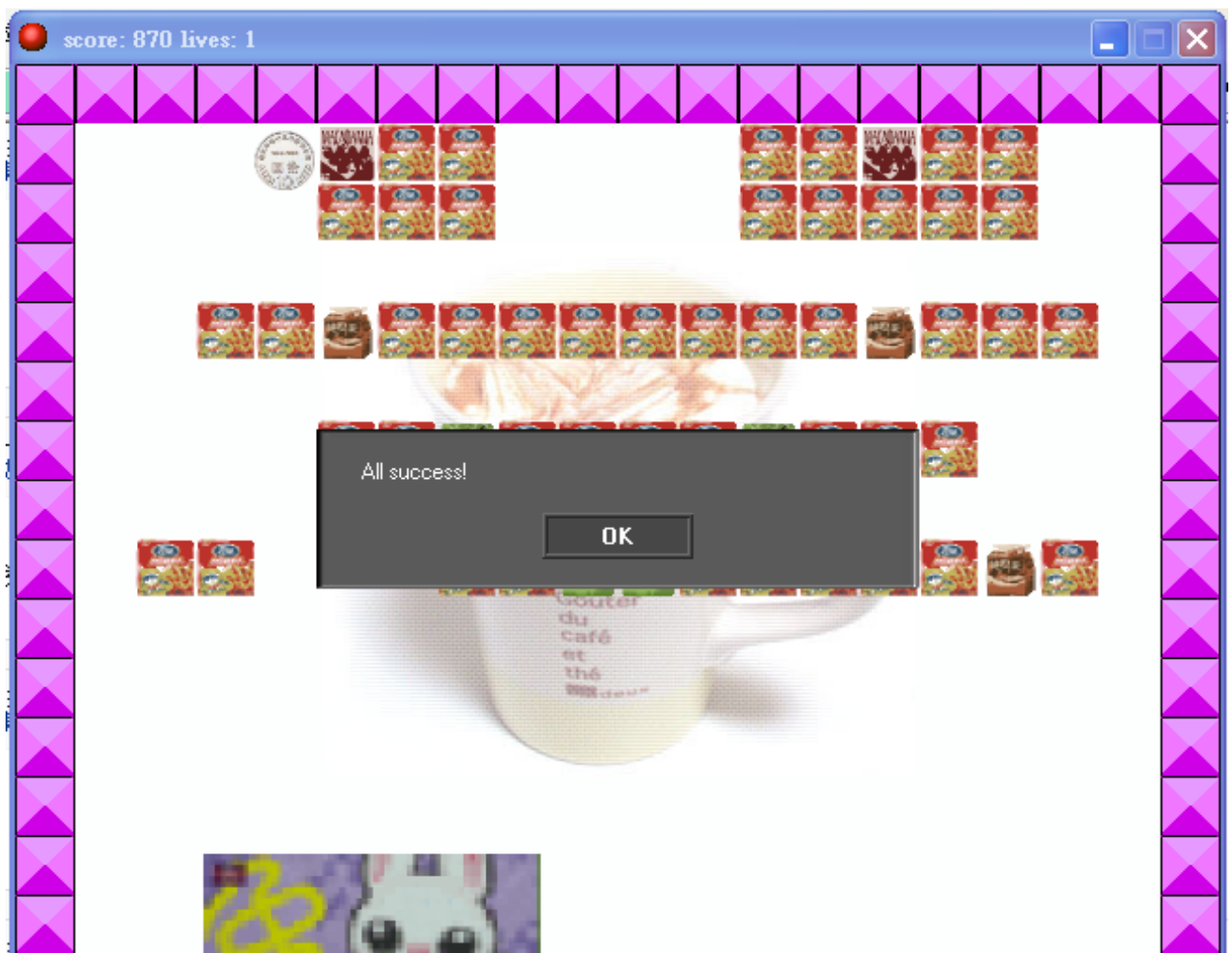
第二關



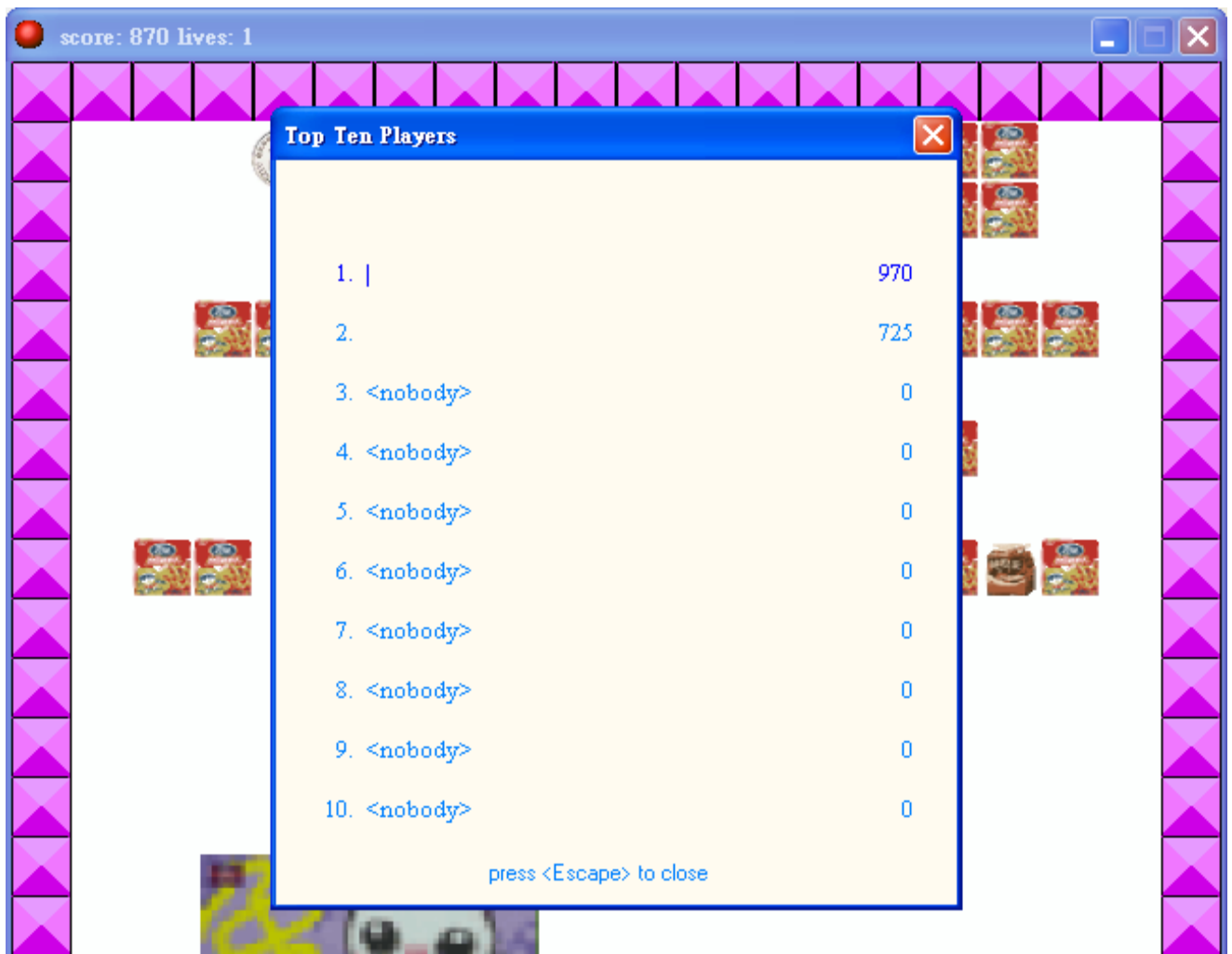
第三關



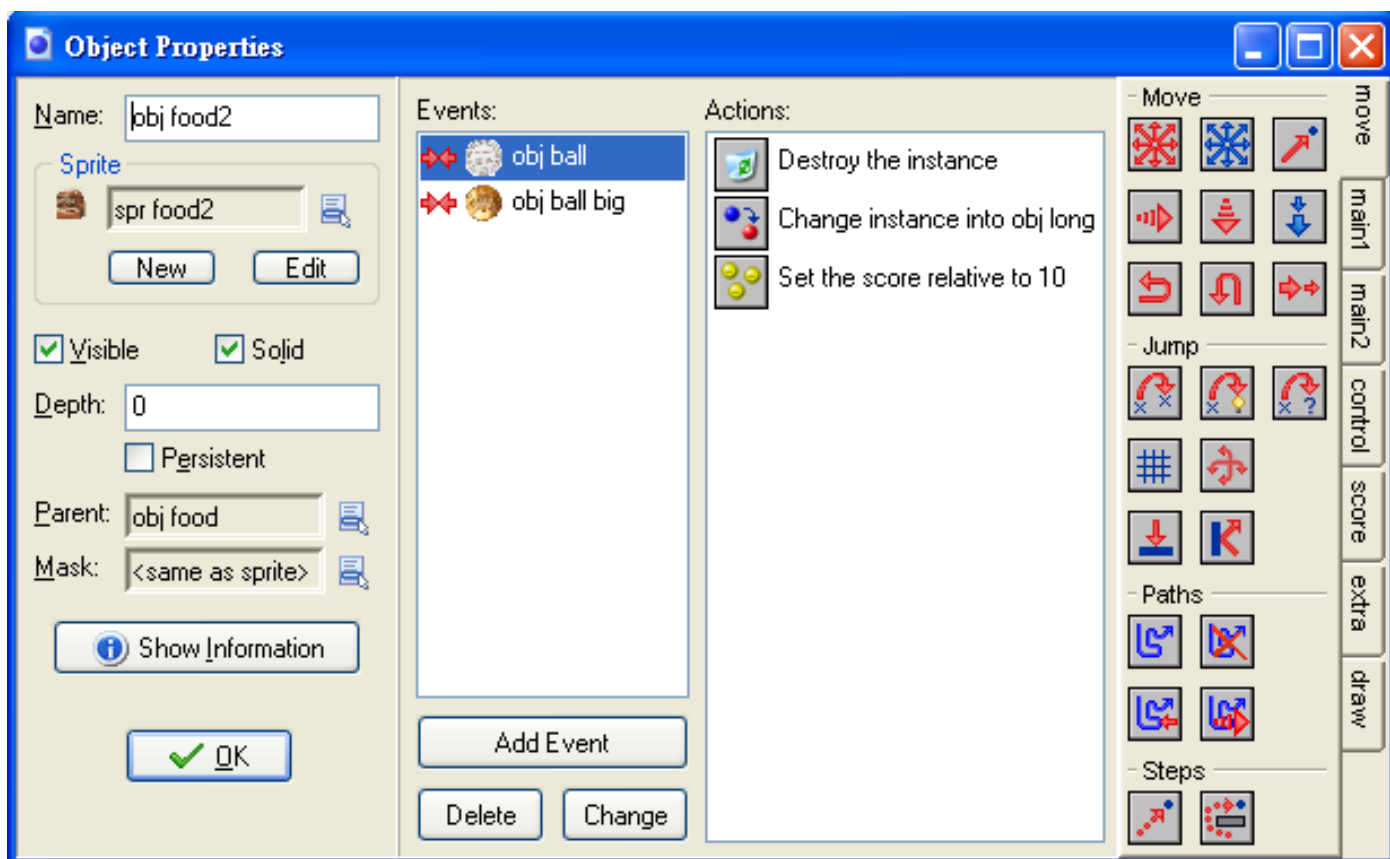
過關！！

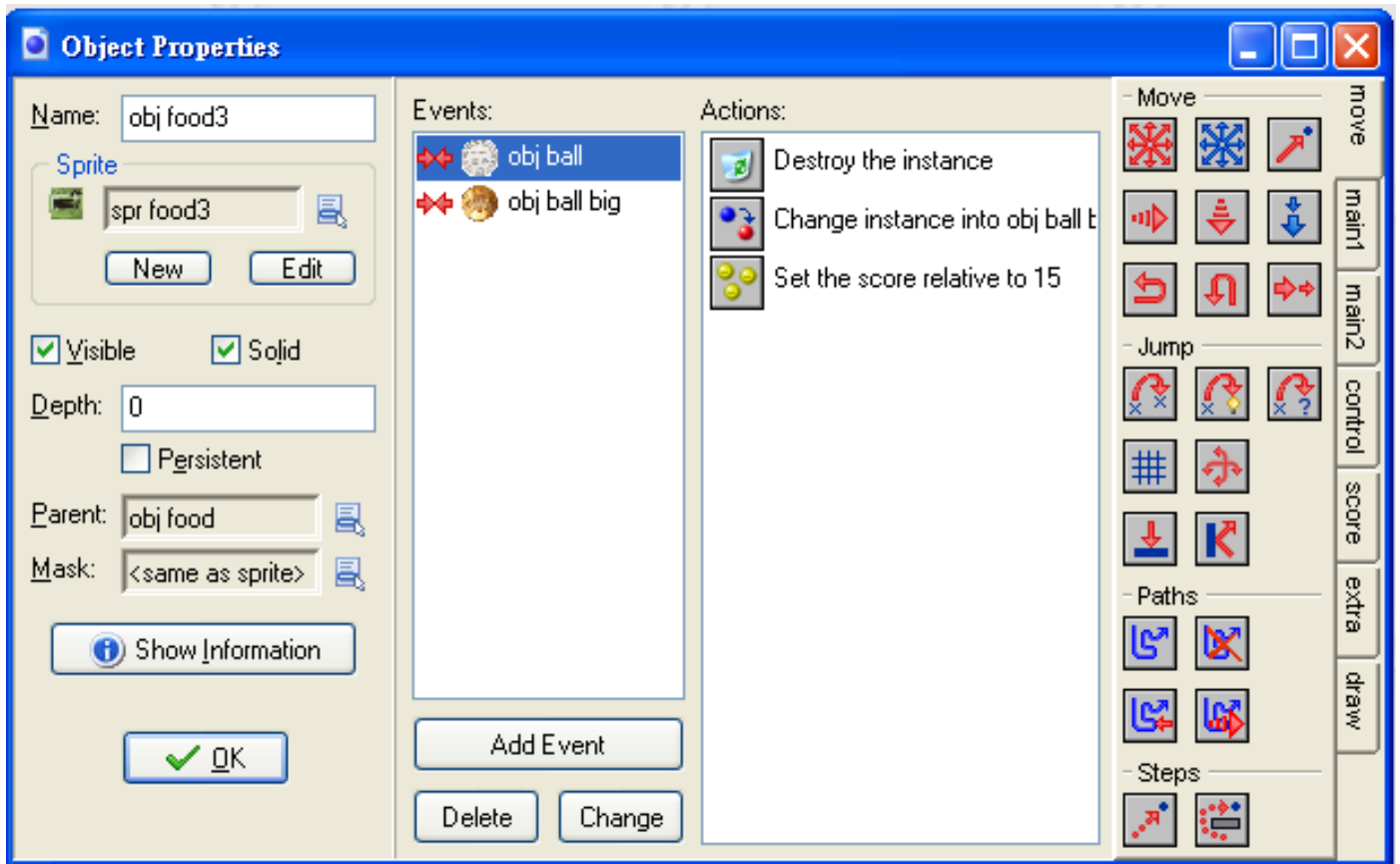


得分排行榜



E. 重要事件與動作的程式：





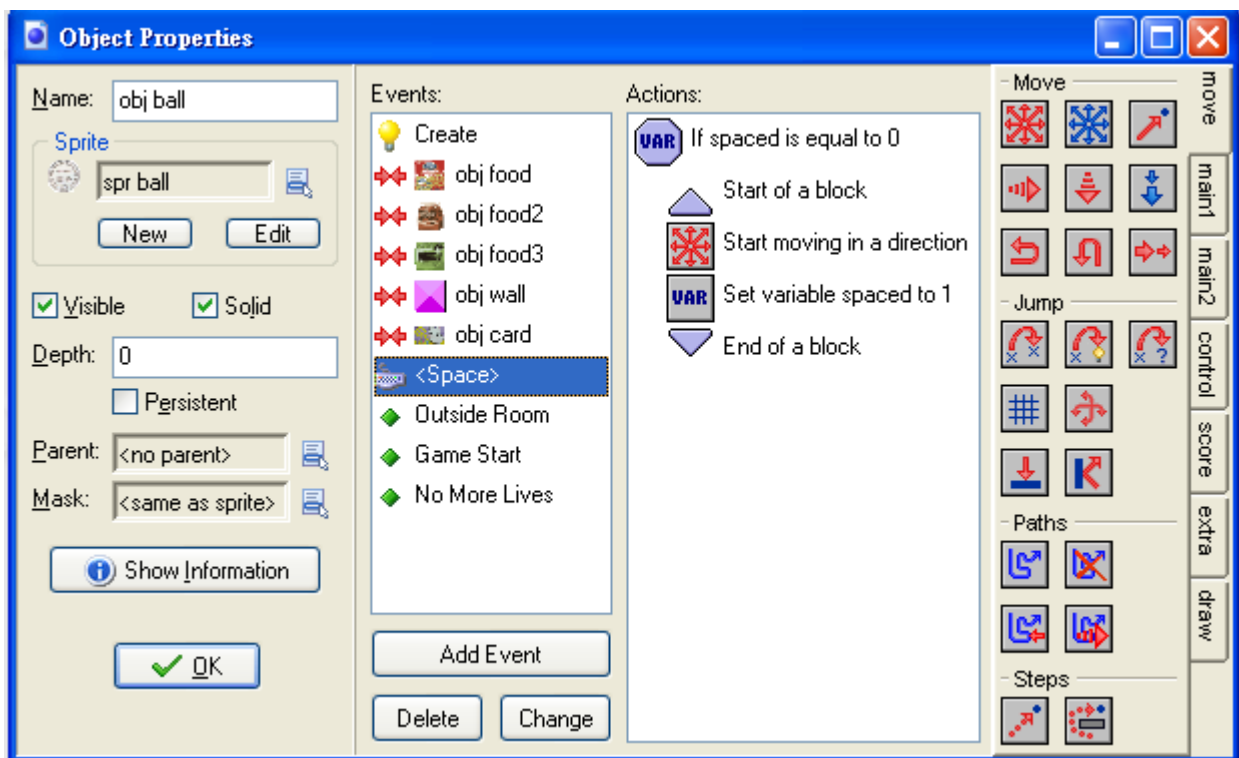
F. 測試與修正：

1. space 鍵問題：本來我們沒有特別設定 space 只能按幾次，但後來我們發現在遊戲進行時，一直按 space 錢幣就不會掉下來，如此一來會影響到遊戲的難度

修正：我們設了 variable 的設定〈如下圖〉

2. lives 值問題：不管錢幣掉出視窗幾次，lives 值都不會減少。

修正：目前無法解決。



G. 每人的 50 字心得：

1 號 王 庭：這一次跟大家合作，雖然遊戲設計的很簡單，但是在圖像的方面就花費了不少時間，希望如果以後有機會能夠學一些跟製圖軟體有關的課。

18 號 胡 琦：耶!好開心☺悲劇資訊報告終於結束了，超感謝王庭和文儀努力的寫程式，對不起我不是會寫程式，所以只能幫忙轉圖片檔，再次感謝我的組員沒有嫌棄我，科科。其實寫程式還蠻好玩的，但比我想像中複雜了很多，要考慮的事也很多，不過依舊是個寶貴的經驗。

25 號 陳文儀：這一次的作業我覺得真的很好玩，一開始真的以為遊戲和程式這些東西都是很複雜的。但藉由 game maker，其實只要把遊戲的內容構想好就可以進行製作的工作。而程式其實就是依循著普通的邏輯觀念，發現遊戲的進行有問題時，一步一步的思考哪一個步驟出錯，並重新做調整，我覺得那真的是一種成就感！而且大家放學後一起在電腦教室互相討論的感覺得很好！

42 號 謝明珉：這次的小組作業對我來說非常有趣而特別，因為透過這個作業，我才終於對電腦遊戲的製作有了一點初步的了解，更因此深刻地體會到要做出一個沒有半點 bug 的好遊戲真是一件費心費時的事。