

多媒體製作與應用-學習成果

武漢肺炎





目錄1

CONTENT

1.組員工作分配

2.故事內容與介紹

3.關卡與條件說明



目錄2

CONTENT

4. 遊戲人物介紹

5. 遊戲背景展示

6. 謎題與解答



目錄3

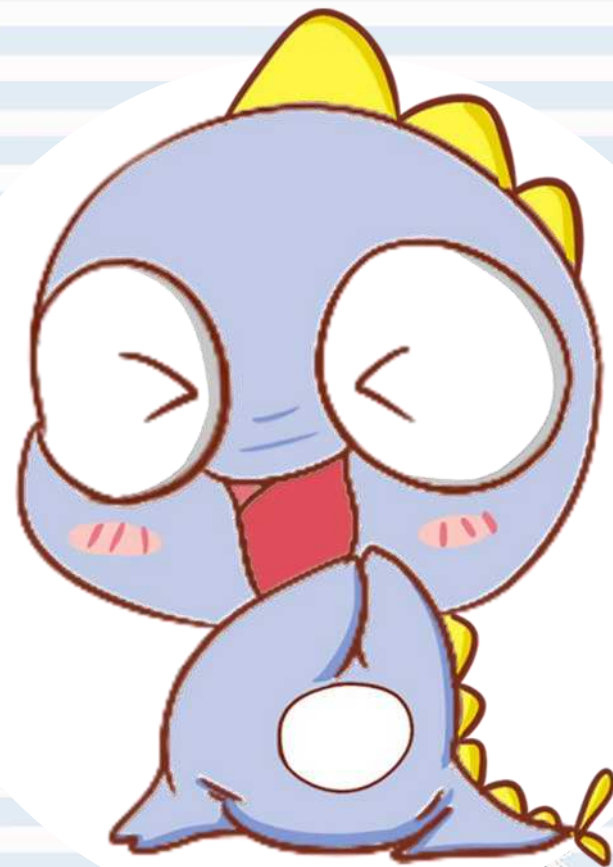
CONTENT

7.功能變數說明

8.心得與收穫

9.目前進度展示

1. 組員工作分配



分工合作



10810276黃芊婷

遊戲內容策想



10810262蔡杰倫

遊戲操作



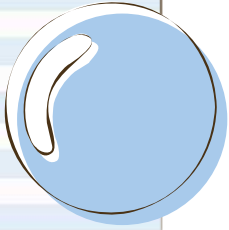
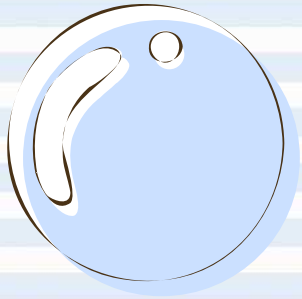
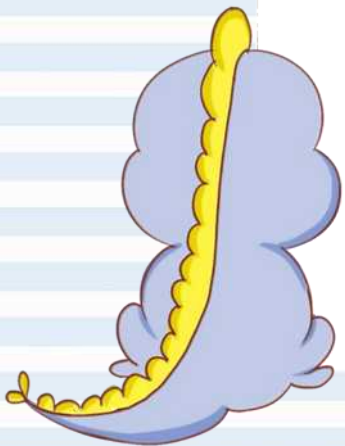
10810264薛力諺

遊戲製作



10810268李佩頤

PPT製作與報告





2.故事內容與介紹

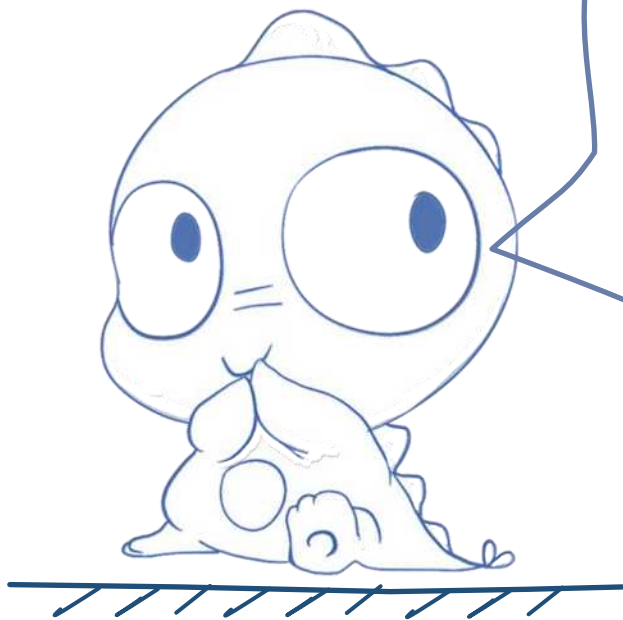


✧ 故事內容與介紹 ✧



內容：在一個安詳的城市，突然爆發了瘟疫，許多村民都病奄奄的，吊著一口氣在，奇怪的是有一群小孩子卻像沒事一樣，哼著一首奇怪的歌詞，也許這是什麼線索也說不定？

介紹：爆發瘟疫，請求城主大人派出冒險者來幫忙，到了城市來找村長就可以知道事情的經過了，想辦法完成村長的要求，就可以幫助他們解決瘟疫了。



3. 關卡與條件說明



✧ 關卡與條件說明 ✧



關卡說明:一共有四個關卡，
需全部過關才算挑戰成功。

第一關:猜謎解題

第二關:迷宮

第三關:尋找寶箱

第四關:打敗瘟疫BOSS



✧ 關卡與條件說明 ✧

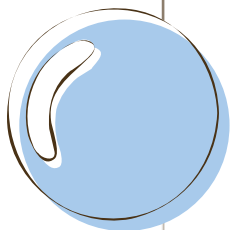
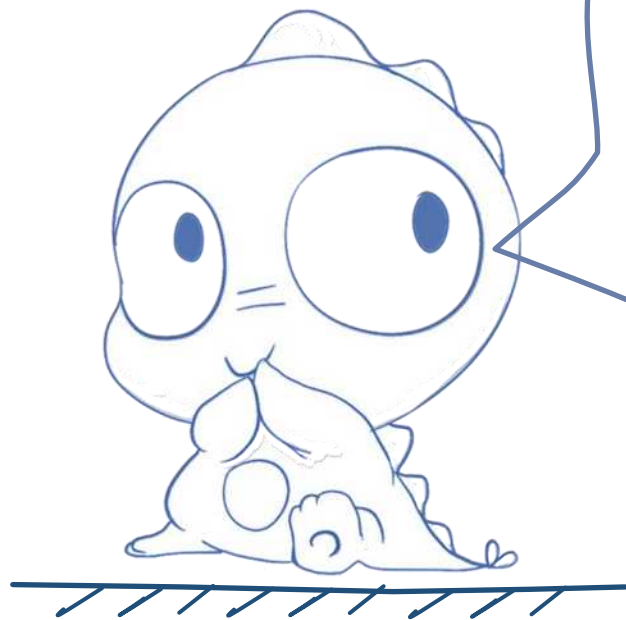


成功條件:

- 一， 成功帶回救命藥物。
 - 二， 擊殺瘟疫大魔王。
 - 三， 猜謎解題。
- 只要兩個條件完成一樣，即可過關。

失敗條件:

闖關失敗即挑戰失敗，遊戲結束。



4. 遊戲人物介紹



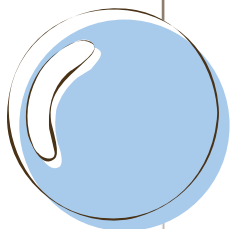
☆ 遊戲人物介紹 ☆

城主
大人

村長

史瑞克
(主角)

PS:沒有在畫面中



☆ 遊戲人物介紹 ☆



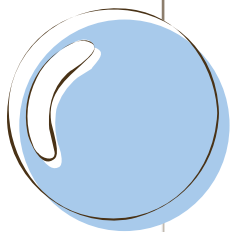
鬼魂



謎題關主
(代表)



瘟疫者
(代表)



5. 遊戲背景展示



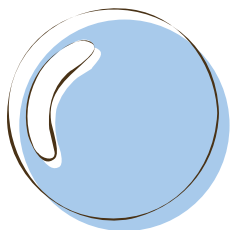
✧ 遊戲背景展示 ✧



起始點



找村長接任務

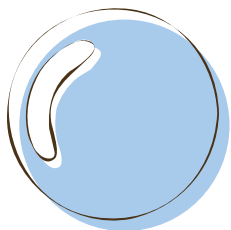
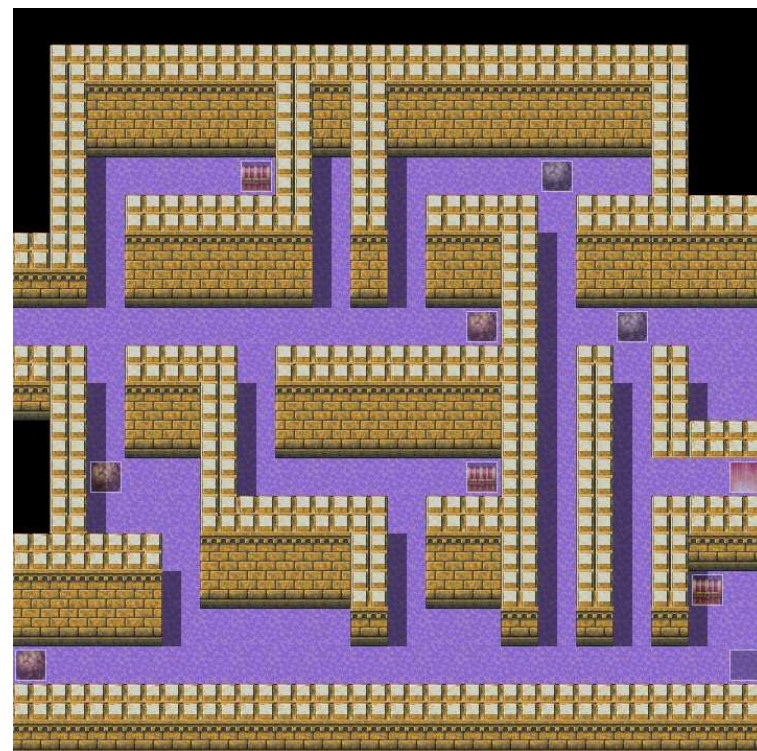


✧ 遊戲背景展示 ✧



謎題闖關

地下城闖關



✧ 遊戲背景展示 ✧



尋找藥草

製作解藥

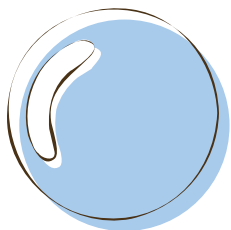
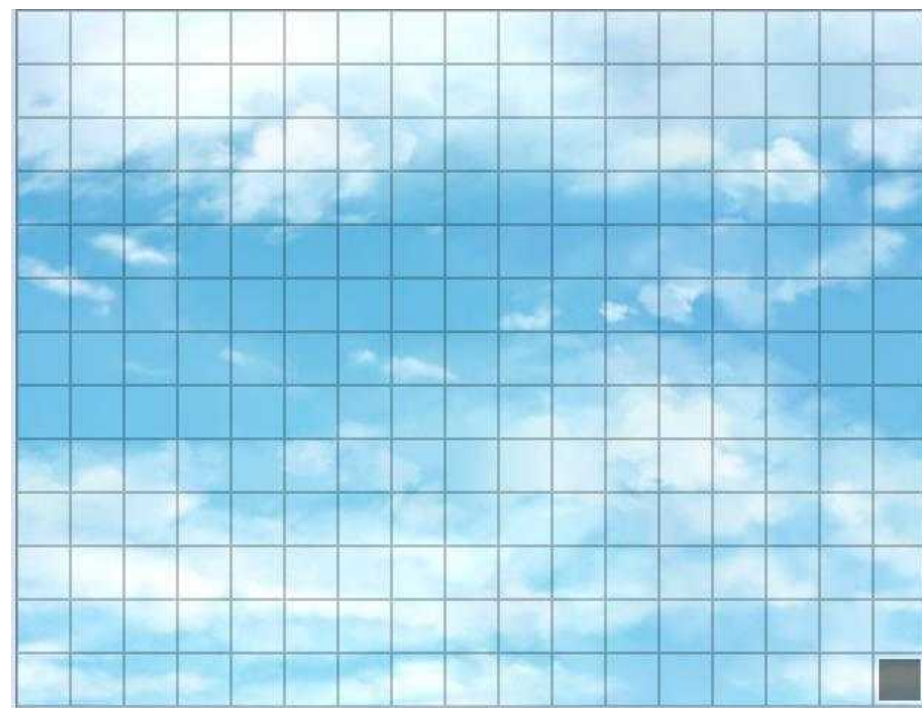


✧ 遊戲背景展示 ✧



解救瘟疫者

結尾



6. 謎題與解答





謎底與解答



1

題目：接二連三

ANS:123

2

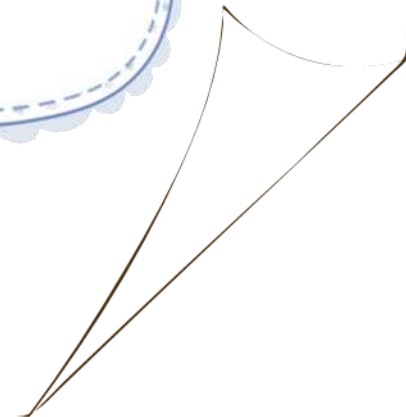
題目：缺一少十

ANS:23456789

3

題目：無獨有偶

ANS:2468



7.功能變數說明



✧ 功能變數說明 ✧



著色畫面

將畫面變暗。
(劇情需要即用到。)



跑馬燈

讓文字變成動態文字。
(結尾即使用到。)



✧ 功能變數說明 ✧



顯示文字

利用於對話中或是講述故事。(開場、遊戲內容、結尾即出現。)

轉移玩家

使玩家移動至下一個地方。(轉場、通往下一個地圖。)

戰鬥處理

設計於和BOSS打鬥。(與BOSS打架，分個你死我活。)



✧ 功能變數說明 ✧



播放電影

玩家與NPC接觸時，會跳出觀看視窗。
(在遊戲中，結尾即用到。)

自開關

按下設置的按鈕，設定好的人物會開始動作。
(在遊戲中，交換藥草時即使用到。)



輸入數字

玩家與NPC接觸時，會跳出猜謎關卡。
(在遊戲中，以答對問題來通過此關卡。)

設置天氣插件

進入下一個畫面時，會跳出天氣畫面。
(進入迷宮後，會下雨。)



8.心得與收穫



✧ 心得與收穫 ✧



這是第二次製作遊戲了，美工與遊戲呈現比上一次進步多了，整整設置了九個功能變數，完全是我們在製作之前無法想像的~。我們組員之間分工合作了，但還是耗了很多時間在製作遊戲上面，這才知道做出一個遊戲，從無到有真的很不容易，即使比上一次進步了，但還是有很大的進步空間，期許我們能一次比一次進步。



下台一鞠躬

