

## HW4\_場景與角色(團隊作業)

說明：

請製作一個遊戲場景，並包含一個可以透過鍵盤或滑鼠操作的動態角色。

(一個場景即可，無須更換場景)

※本次作業為小組團隊作業，請小組成員共同協力完成。

※本作業建議可結合小組的期末專題，優先嘗試符合你們專題成果的場景，做為團隊合作的前哨站，亦可增進期末專題成果的開發進度

請小組運作分別負責完成：

### 1. 場景製作：

- (1) 需有背景(藍天或白雲)、通道(道路、土地或賽道等)及設施(如建築物)等
- (2) 場景內容可由小組自行規劃設計
- (3) 背景及通道須以圖磚方式堆疊製作，其他則不設限
- (4) 背景可以是海洋、天空、宇宙或是陸地、教室牆壁等
- (5) 通道則為角色主要可以通行(行走)的區域
- (6) 設施可以是依據場景所需的相關景色，例如建築物、水管、行道樹、電梯、店家、店鋪陳列貨架、港口貨櫃、走廊窗戶...等
- (7) 亦可設計為障礙物，例如坑洞、垃圾桶、電線杆、郵筒等(角色無法直接通過，會撞到或是需跳躍通過) **///本項目為加分項目，非必備**

### 2. 角色製作：

- (1) 製作一個會動態的角色，可為車、船、飛機、人物、動物等
- (2) 角色需可移動，如上下左右移動，或依據場景故事需求，至少能左右橫向雙向移動，或上下雙向移動
- (3) 角色本身在移動時，需要有動態效果；例如行走、車輪滾動、帆船旗幟飄揚、排氣管冒煙，或如天竺鼠車車，在移動時會車輛抖動...等效果

### 3. 動態操作需求：

- (1) 人為操作時，可透過滑鼠或鍵盤的定義，操作角色移動(依需求設計上、下、左、右、飛行、跳躍、滾動等)
- (2) 依據故事需求，看是否設計在非人為操作時，角色可以自行移動或行走
- (3) 角色移動時，景色的物件或設施，需做對應的反向操作(行進)，或透過時間差來產生遠近景物的移動效果

參考範例場景：

