

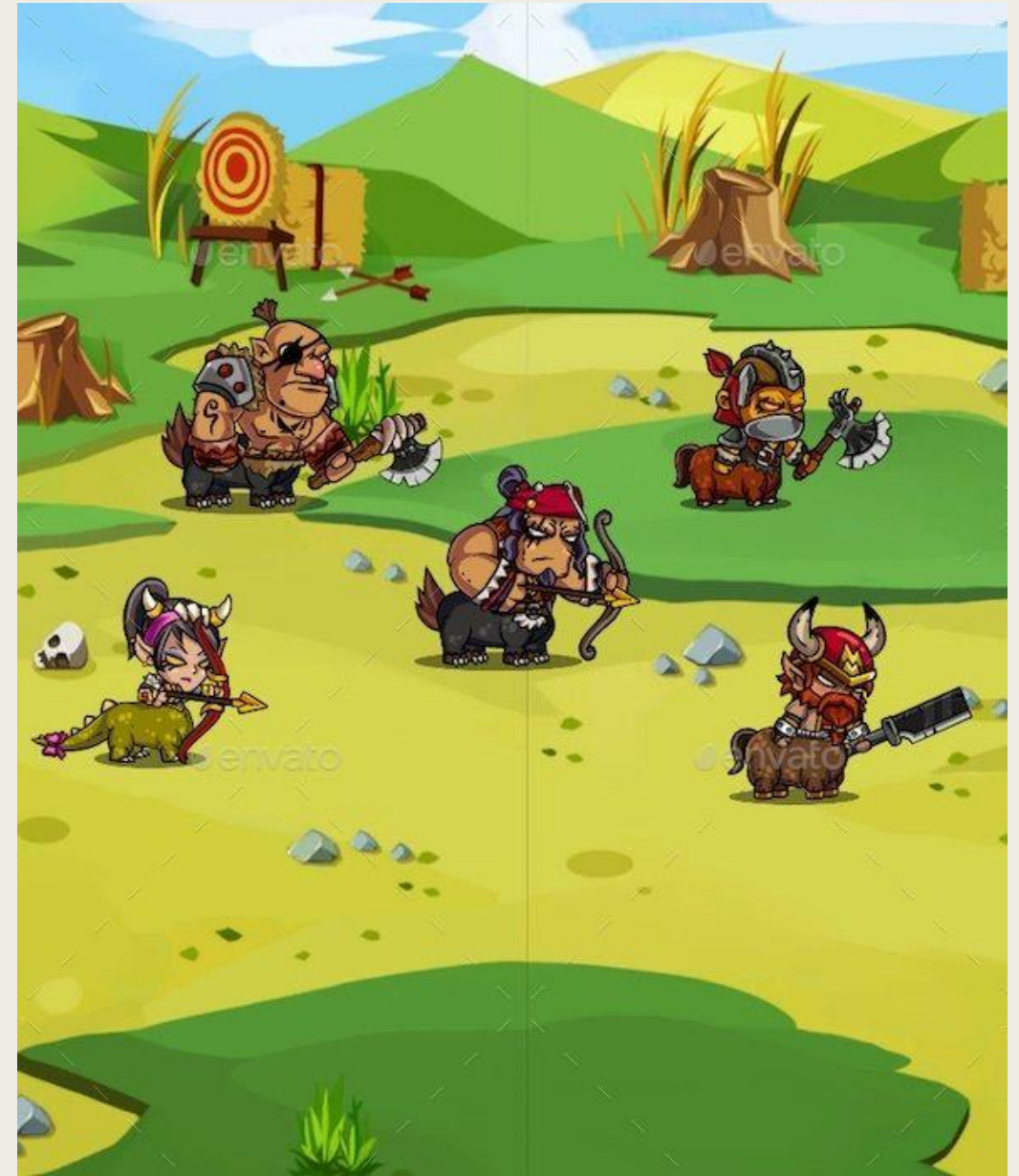


FINAL PROJECT RULES

For HT Chen's class

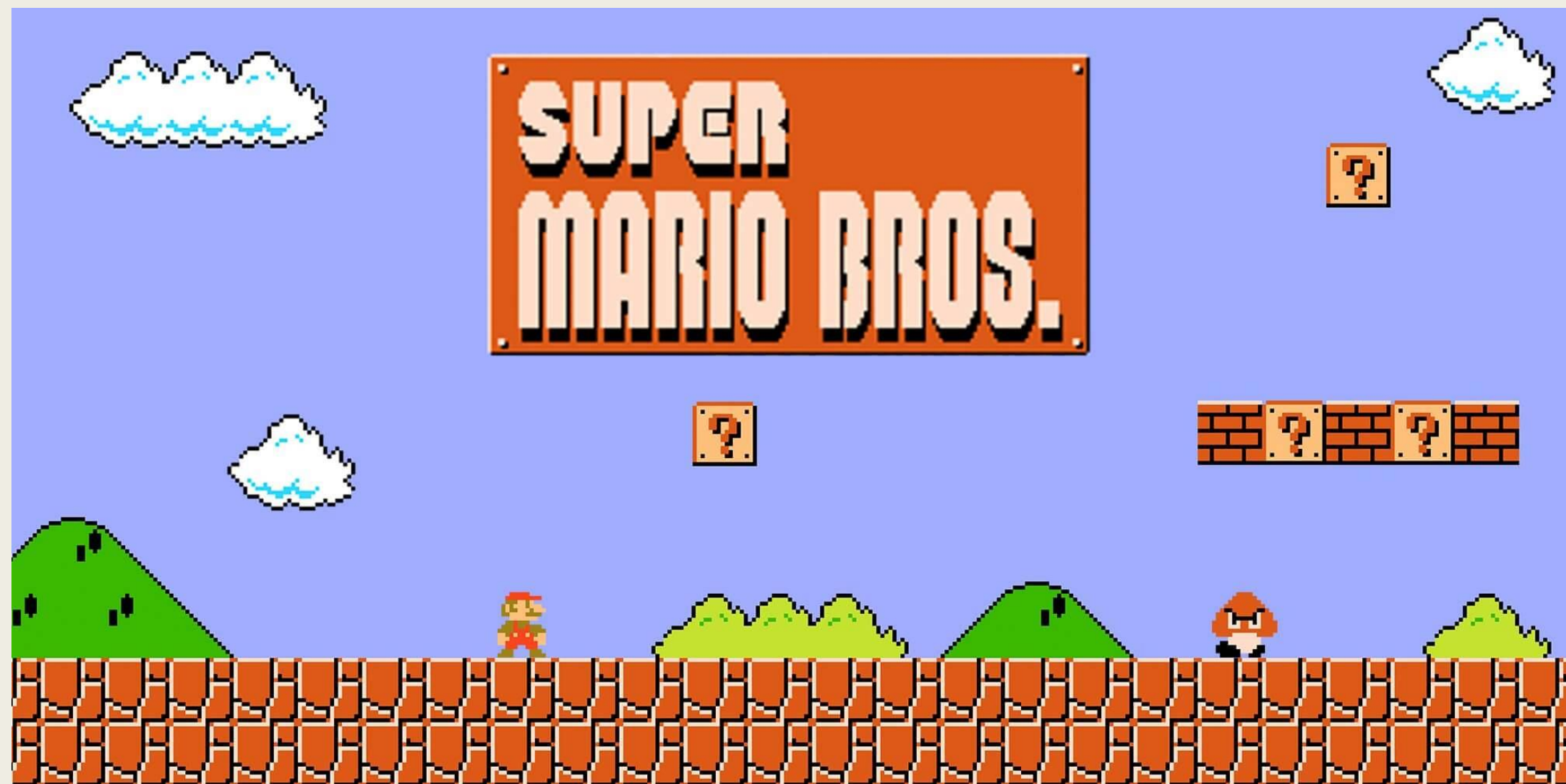






Attack





Rules

- 一人或兩人一組
- 占學期總成績17%
- 使用Allegro 5獨立完成角色扮演遊戲(RPG)
- 不能使用現成的遊戲！(往年的作品，網路上的...)
- 拿現成的來修改也不行！！
- Demo時要證明是自己寫的
- 2021年6月28日 & 2021年6月29日
 - 線上Demo
 - 詳細資訊前一週會公布



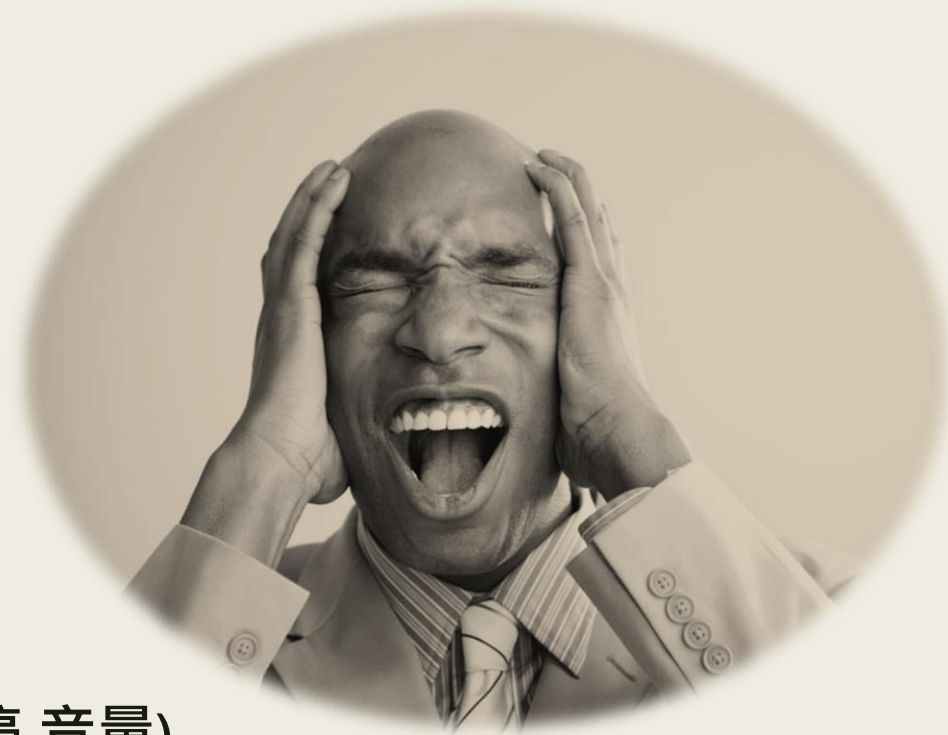
Basic Unit (6%)

- 遊戲基本構成(2%)
 - 主選單 (Menu)
 - Start, About, Exit
 - 遊戲基本畫面 (開始畫面, 結束畫面)
 - Restart, Starting, Ending(階段性亦可),
- 遊戲主體 (4%)
 - 基本單位:
 - 角色(一定至少要有一個可操控主角),
 - 道具(item, 裝備, 技能, 屬性, ...),
 - 計量(血量, 經驗值, 能量, 時間, 金錢\$\$\$...)
 - 遊戲性:
 - 互動(交談, 攻擊, 任務, 升級, 觸發條件, 改變外型, ...),
 - 移動(2D自動導航, 自由移動, 怪物逃走, 尋找xx, ...)
 - 場景移動

Advance Items (6%)

■ 延伸遊戲主體

- 基本單位延伸 (3%)
 - 主角技能, 動畫, 場景特效, ...
 - 道具遊戲性, 特殊道具, ...
 - 商店系統, ...
 - 其他基本單位之延伸
- 遊戲性延伸 (3%)
 - 互動趣味性(任務, NPC AI, ...)
 - 存檔, 讀檔, 音樂 (不同場景要轉換, 暫停, 音量)
 - 移動特殊性 (2.5D, ..)
 - 其他遊戲性之延伸



Creativity (3%)

- 角色精細度
- 動畫炫炮度
- 遊戲豐富度
- 整體流暢度
-

- Note that:

- Creativity(3%) 可被視為Advance(6%) 的延伸，再加上主觀的判定



Proposal (2%)

- 精準地寫出你會有那些功能(例：會有那些技能.....)
- Demo時會比較和proposal的差異
 - 少做會扣分
 - 做差太多也會(例：說要去打怪，最後去種菜)
- 請警慎評估自己能做到什麼樣的水平，如果太保守也會斟酌扣分
 - 例：只說要做打怪遊戲，然後就甚麼都沒了之類的

Template

- `game_init()`: 初始所有控制器
- `game_begin()`: 初始遊戲介面
- `game_run()`: 遊戲主體(`while`迴圈內，會持續刷新)
- `game_destroy()`: 遊戲結束後的摧毀
- `process_event()`: 控制各式event(鍵盤、滑鼠)
- `show_err_msg(int msg)`: 方便Debug使用的

Useful Resource

- Allegro 5 Wiki

- https://wiki.allegro.cc/index.php?title=Allegro_5_API_Tutorials

- Movie Tutorial

- <https://www.youtube.com/watch?v=IZ2krJ8Ls2A&list=PL6B459AAE1642C8B4>

- 2D Game Development Course

- <http://fixbyproximity.com/2d-game-development-course/>

DON'T
CHEAT



LET'S
CODE

Have a nice day~