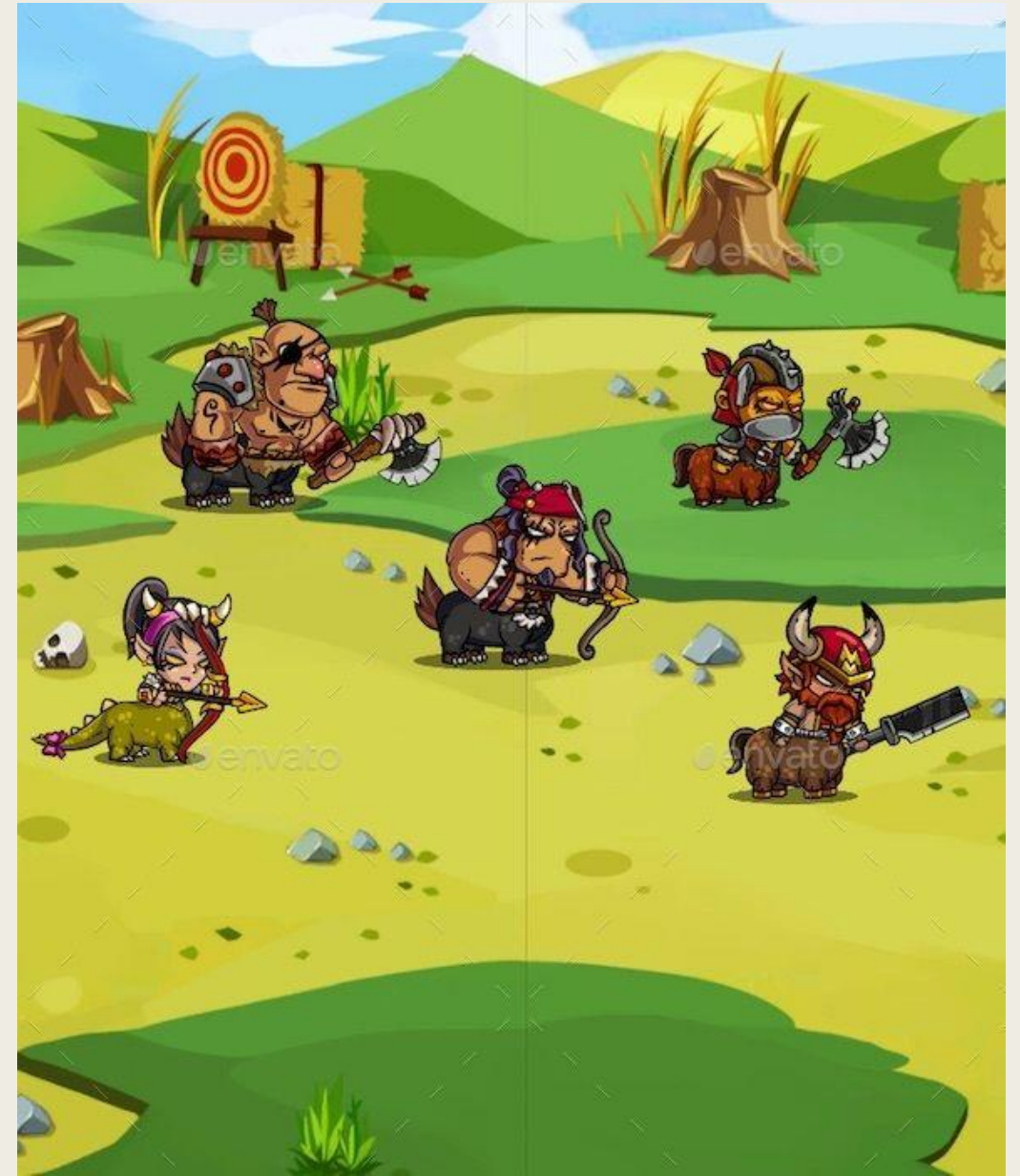




FINAL PROJECT RULES

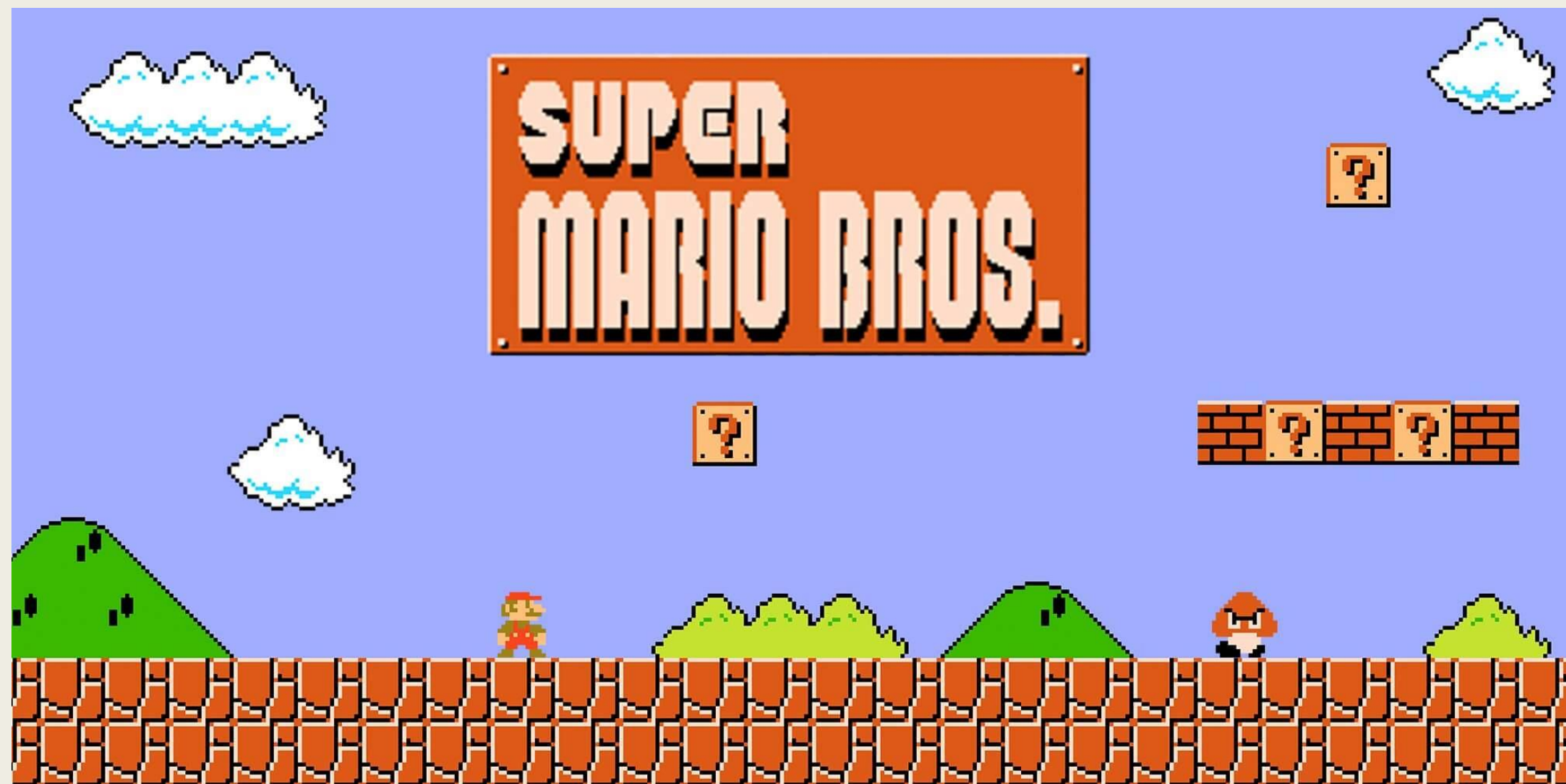
For HTChen 's class





Attack

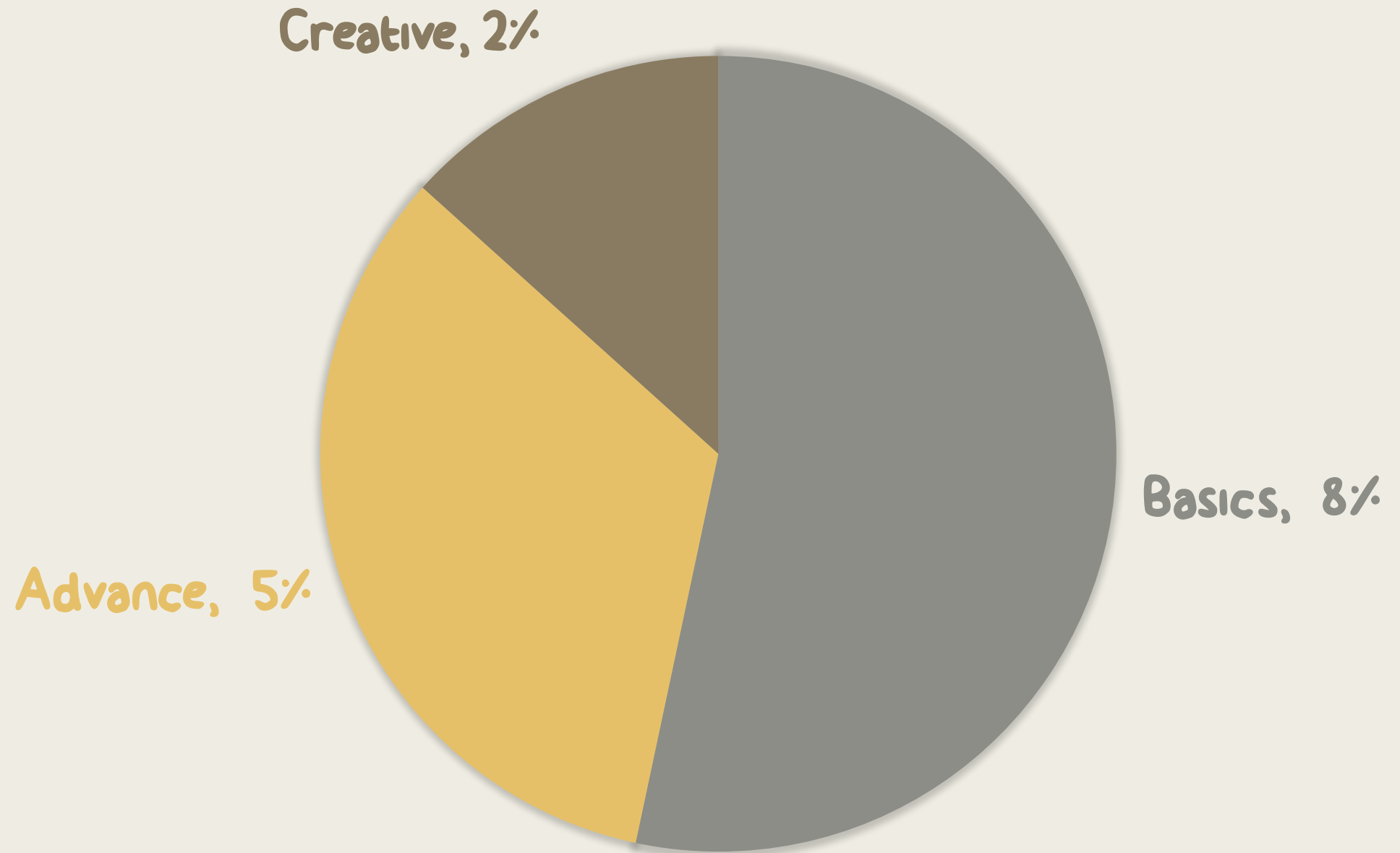




Rules

- 一人一組
- 占學期總成績15%
- 使用Allegro 5獨立完成角色扮演遊戲(RPG)
- 必須使用我們提供的template
- 2019年6月25日(二) Demo
 - 用自己的電腦Demo
 - 詳細資訊前一週會公布





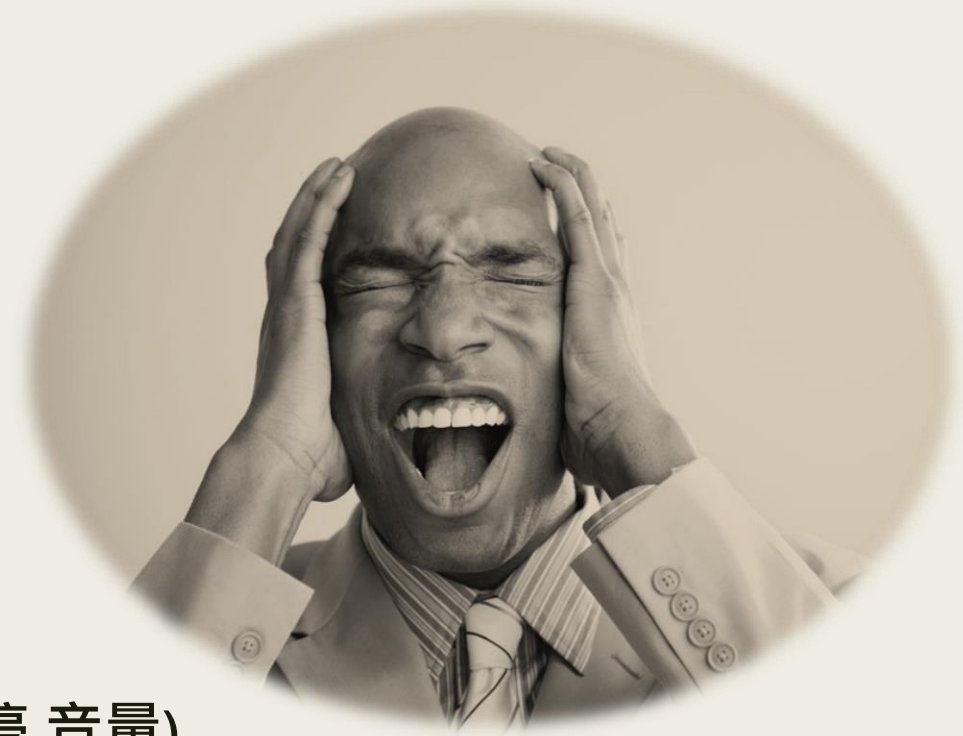
Basic Unit (8%)

- 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 (6%)
 - 基本單位:
 - 主角(配角, NPC, 怪物, 農作物, 動物, ...),
 - 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 (5%)

■ 延伸遊戲主體

- 基本單位延伸 (2.5%)
 - 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 (2.5%)
 - 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 (2%)

- 角色精細度
- 動畫炫泡度
- 遊戲豐富度
- 整體流暢度
-

- Note that:

- Creativity(2%) 可被視為Advance(5%) 的延伸，再加上主觀的判定



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

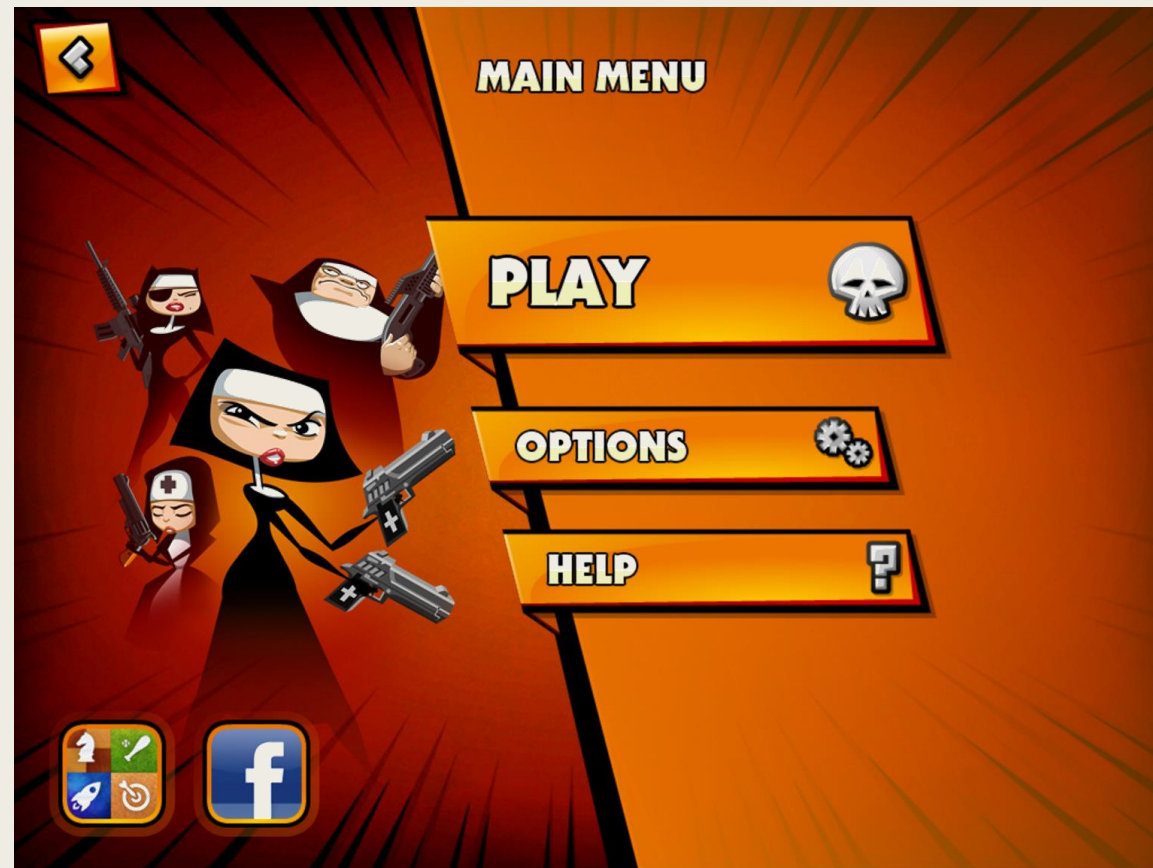
- <http://fixbyproximity.com/2d-game-development-course/>

Today 's Goal

- 主選單(Menu)
- 角色



90/100



DON'T
CHEAT



LET 'S CODE

Have a nice day~