

# 遊戲設計

Homework3 - 小朋友下樓梯

# 作業說明

- 利用目前為止所學的技術，做出一款真正的2D縱向卷軸遊戲-小朋友下樓梯



[範例影片](#)

# 作業說明

- 小朋友下樓梯經典規則
  - 角色操作方式：左右鍵左右行走
  - 角色有血量，歸零就死
  - 重力向下，角色在掉落時還能左右移動
  - 卷軸向上滾動，機關將在最底下隨機生成
  - 上方固定有一排刺，碰到扣血
  - 掉落至下方沒辦法踏的地方，也算死
  - 紀錄下落的樓梯層數

# 評分項目

項目	分數比例
使用Unity2D工具，製作2D遊戲	10%
完整的遊戲流程(開始遊戲→進行遊戲→遊戲結束→結算畫面→開始遊戲…)，需要可以接續遊玩， <b>若需要重開程式則這項零分</b>	20%
基本規則要符合小朋友下樓的經典規則，如上頁投影片所列， <b>關卡長度最少要有一分鐘的遊玩時間</b>	20%
角色、機關皆有正確的物理性質(左右不會穿牆、上面會阻擋等等)	20%
角色有正確的動畫(會面向左、右，走路、下落 <b>有腳在動</b> )、要有會移動的機關( <b>需要有遊戲性</b> ，如踩到扣血等等， <b>需要在說明文件上說明</b> )	20%
使用音效及UI增加遊戲完整度	10%
任何不包含在上面幾點的創意或遊戲性( <b>須說明</b> )	10%

# 繳交作業注意事項

## 1. 繳交項目：壓縮成zip上傳

1. 編好的程式執行檔，除了.exe檔還要有\_Data資料夾。(不能執行一律0分)(Windows x86\_64)
2. Unity Project資料夾(Assets、ProjectSettings)
3. 將操作方法以及你有做到的項目拍成2分鐘內的小短片(mp4格式或其他常見的影片格式)，附在Unity Project的zip檔案中
4. 說明文件(txt)，說明操作方式以及你上面有做到的項目和必須附註的說明

## 2. 繳交期限 11/23 (四) 23:59前