

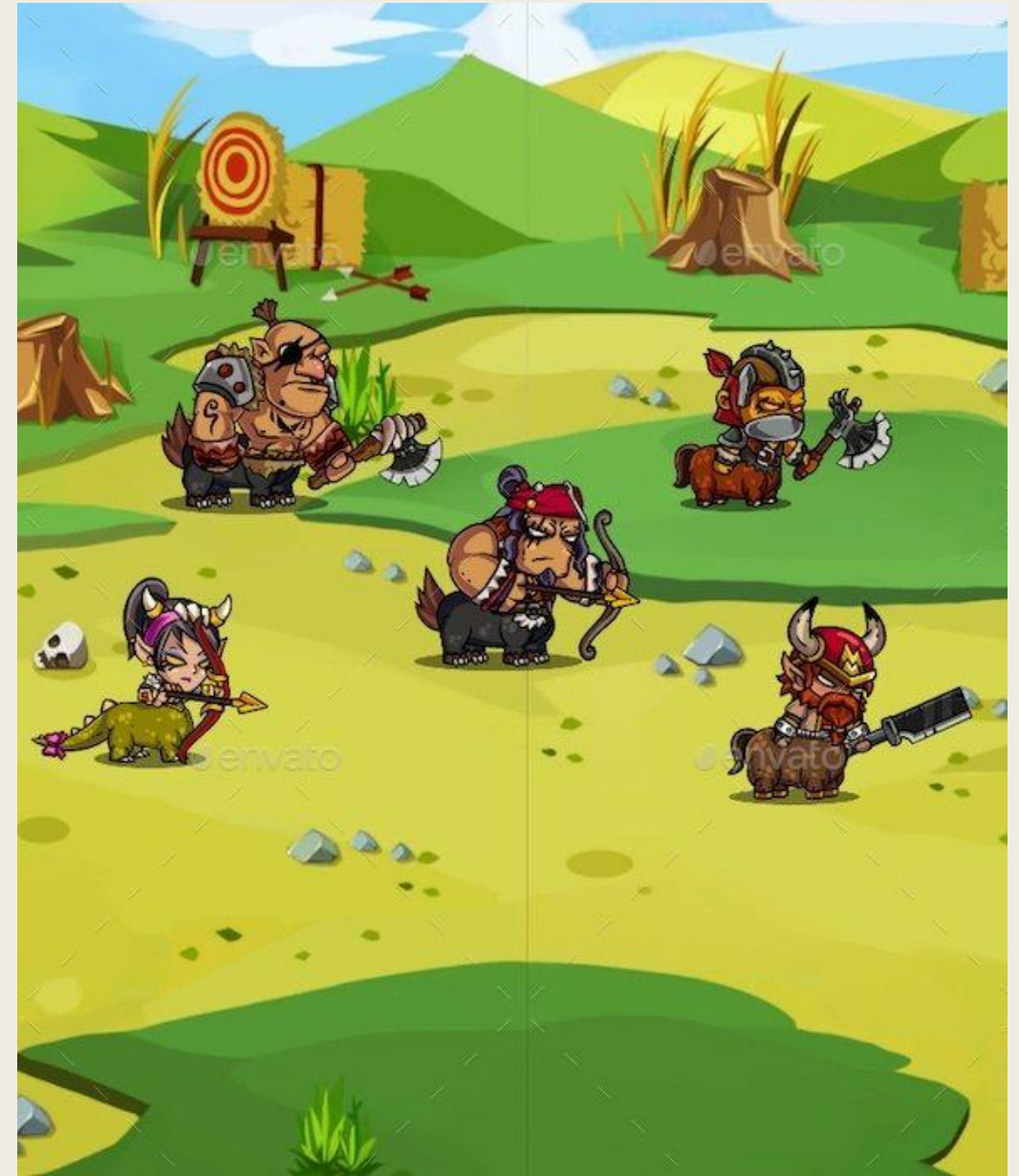


FINAL PROJECT RULES

For HT Chen's class

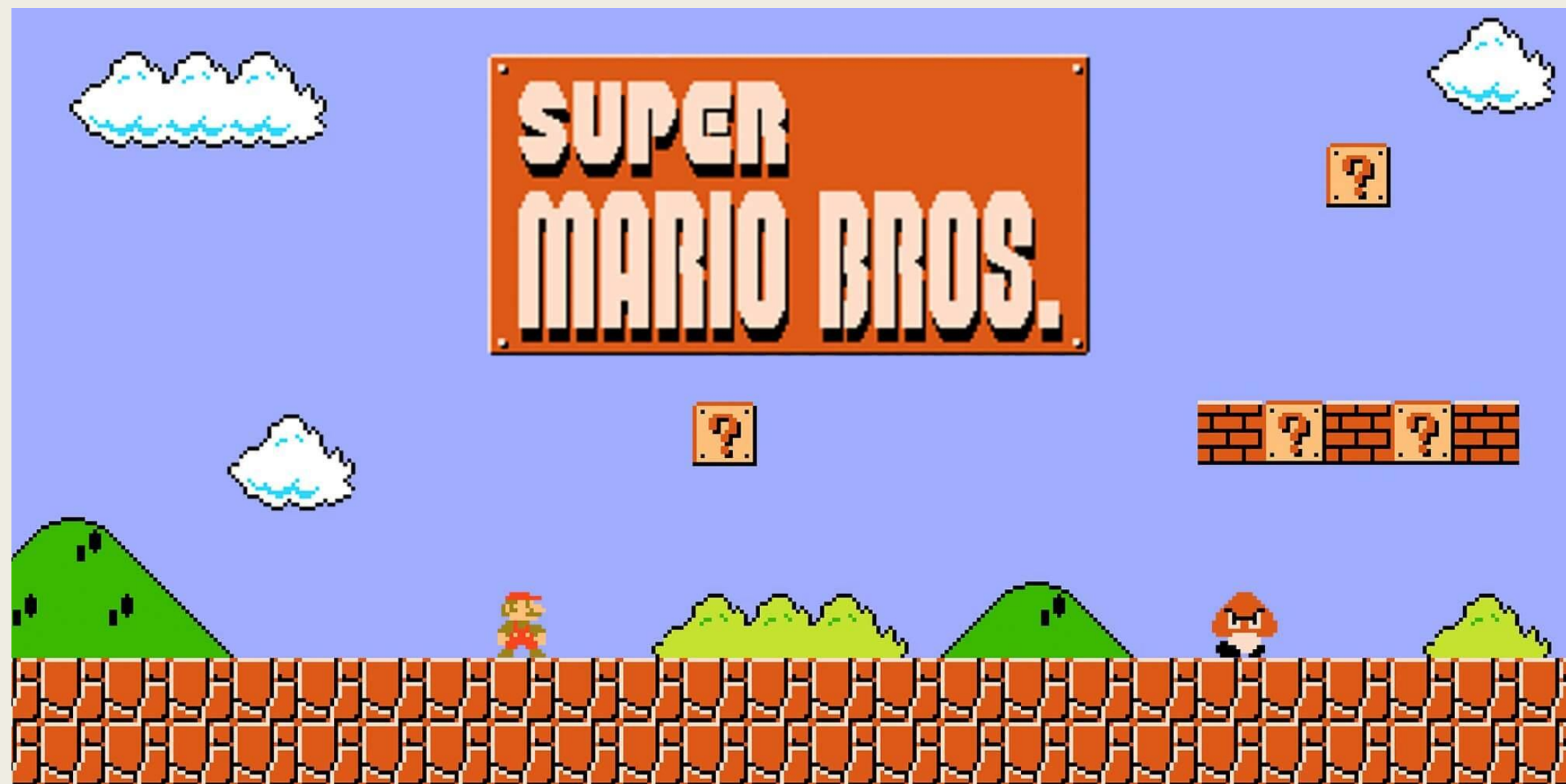






Attack



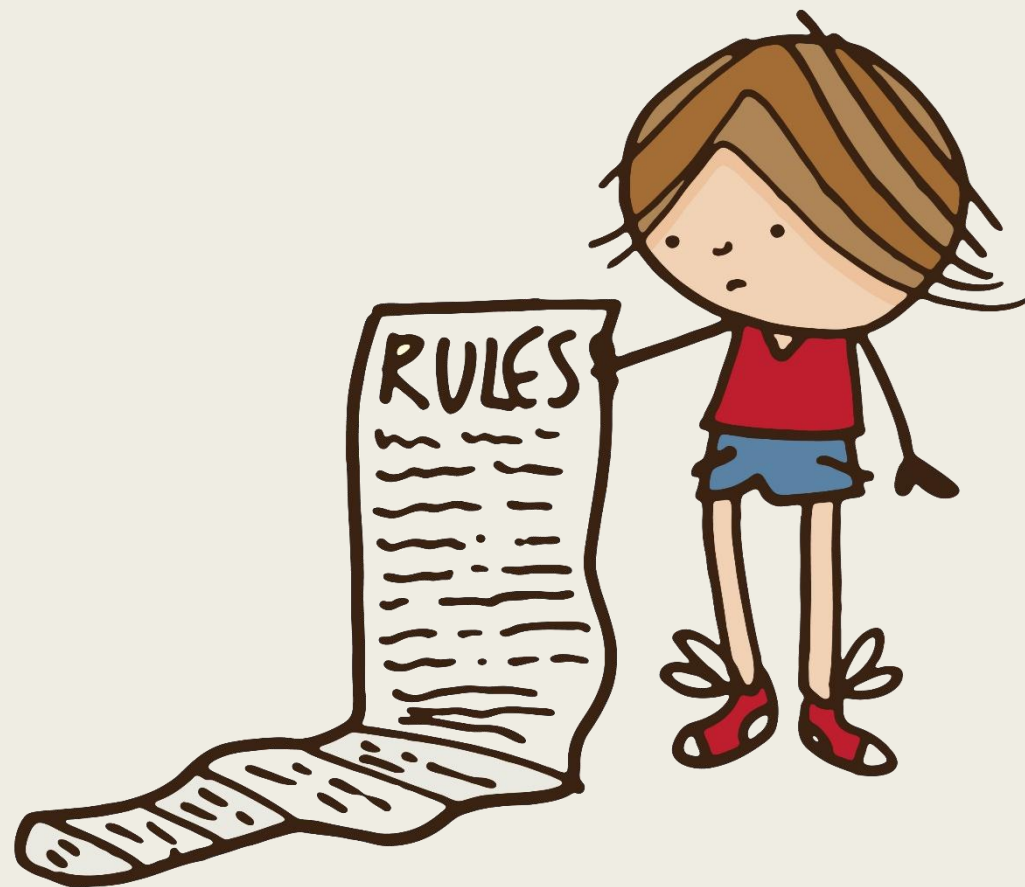


Rules

- 只能使用ALLEGRO和C(只能用 .c 和 .h 檔案)
- 美術與音樂使用模板素材會比使用其他素材分數較低
 - 可使用網路上的資源
- 嚴禁抄襲，抄襲 0 分
- 不能使用現成的遊戲！(往年的作品，網路上的...)
 - 禁止使用其他模板，往年的模板和其他班的模板都不行 (可能 0，助教判斷)
- 遊戲需為一整份連續且獨立的遊戲，可以包含不同遊戲內容但需要同一份，否則 扣 分(可能 0，助教判斷)
- 如果成品跟模板非常相似會直接扣分(可能 0，助教判斷)

Rules

- 一~三人一組
- 占學期總成績 18%
- Demo時要證明是自己寫的
- Demo 日期 2025 年 6 月 10 日
 - 詳細資訊前一週會公布



遊戲性 (9%)

■ 遊戲基本構成

- 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

- 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

音樂美術 (3%)

■ 延伸遊戲主體

– 基本單位延伸

- 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

- 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
- 遊戲性和音樂美術的特別加分
-



Proposal (3%)

- 精準地寫出你會有那些功能(例：會有那些技能.....)
- 沒有交 proposal, 整個 Final project 直接以 0 分計算
- 遲交、檔案格式錯誤(不是pdf) ，整個 Final project 八折分數
- Demo時會比較和proposal的差異
 - 少做會扣分
 - 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

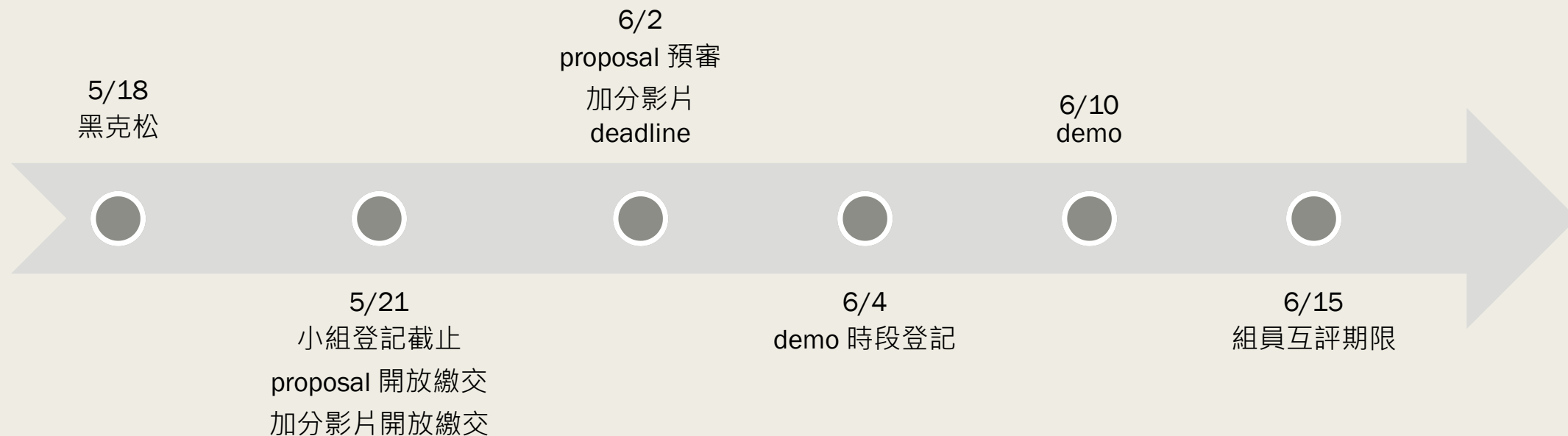
加分影片 (Bonus 2%)

- 影片要 3 分鐘內
- 重點展示 遊戲內容 需與 proposal 契合(不契合不加分)
- 需要有 compile 的過程(如果沒有不加分)
 - *限定 vsocde*
- 內容過少不予加分(助教判斷)

注意事項

- Final 結束後會有組員互相評分階段，每個人皆須繳交
 - 自己的評價與工作內容
 - 其他組員的評價與工作內容
- 助教會依組員間的評價對分數作調整
- Final project 的評分會依助教主觀評價，並非做出越多投影片列舉事項分數越高
- Demo 表現會影響 Final project 的評分

Timeline



DO NOT
CHEAT



LET'S
CODE

Have a nice day~