

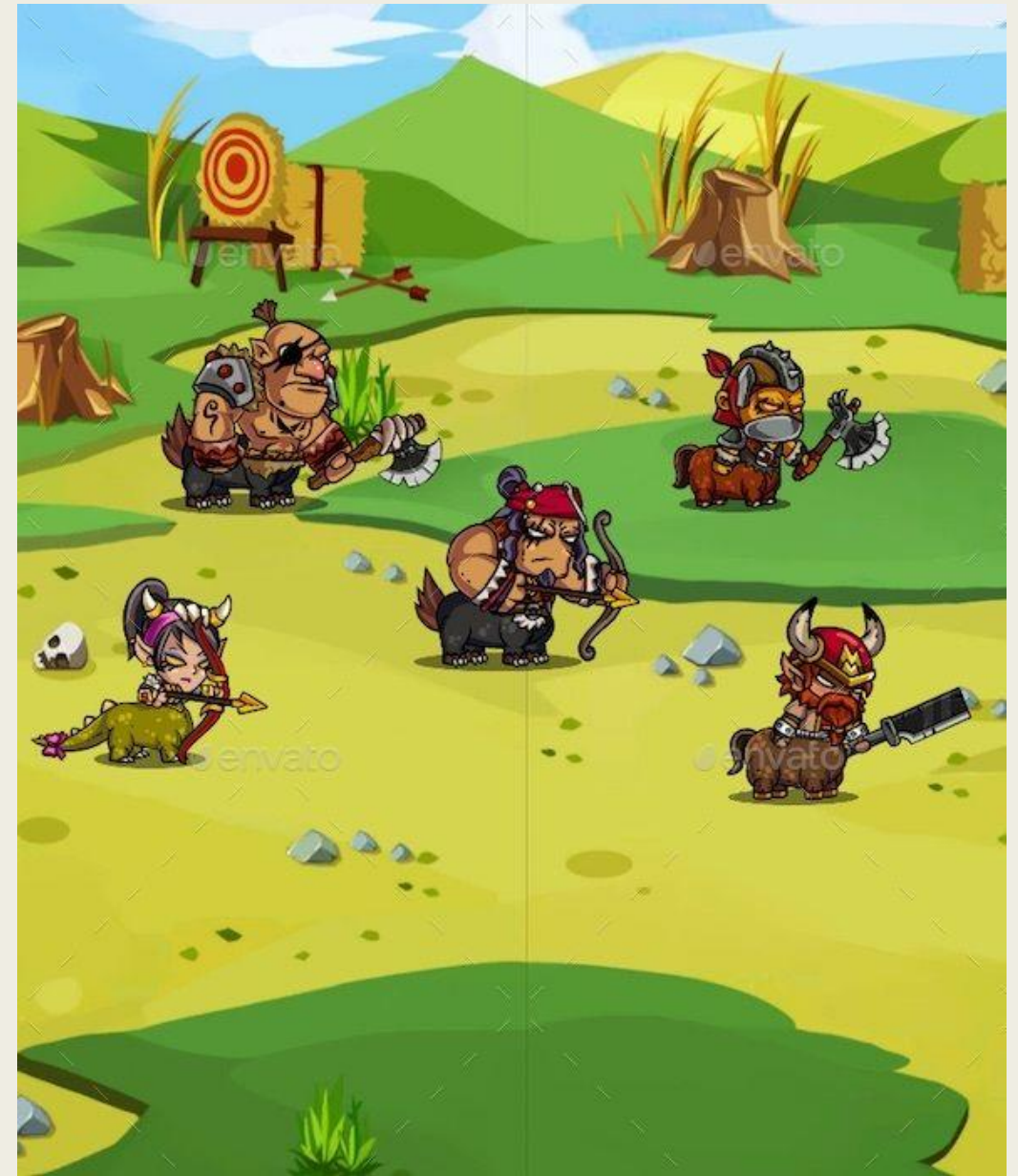
# FINAL PROJECT RULES

For HT Chen' s class





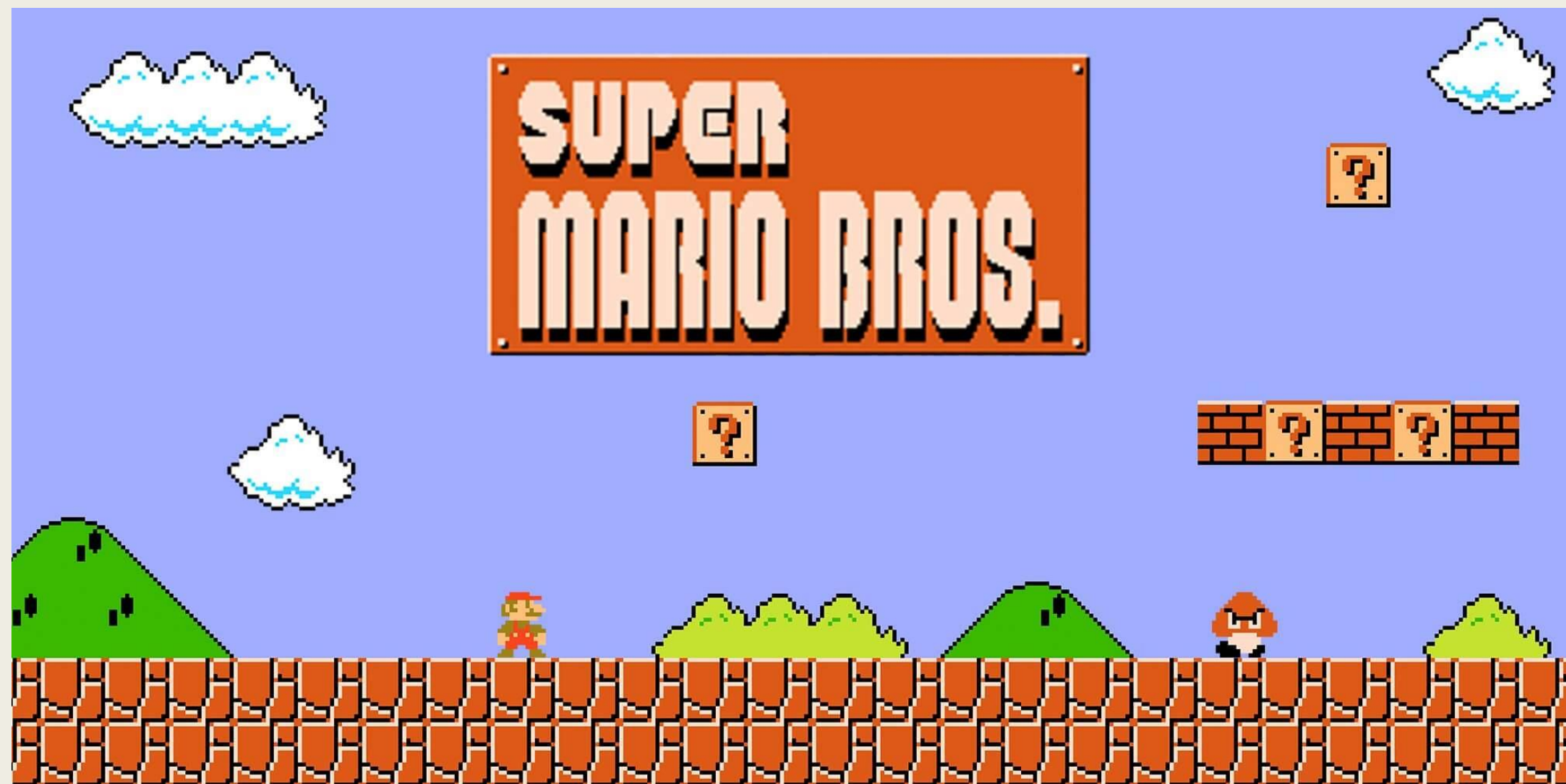




Attack







# Rules

- 一~三人一組
- 占學期總成績 18%
- 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
- Demo 日期 2023 年 6 月 19 日
  - 詳細資訊前一週會公布



# 遊戲性 (10%)

## ■ 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 (5%)

## ■ 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
  - .....
- 
- Note that:
    - Creativity(3%) 被視為 Bonus



# 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, final project 直接以 0 分計算
- 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

# 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



# Useful Resource

- Allegro 5 Wiki

- [https://wiki.allegro.cc/index.php?title=Allegro\\_5\\_API\\_Tutorials](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/>

DO  
NOT  
CHEAT



LET'S  
CODE

Have a nice day~

