HW2 第 14 組說明文件

一、評分表

基本	比例(90%)	有無害做
	<u> </u>	万無負政 (O/X)
1. 主選單 ●主選單要求:用 Button 進入「遊玩模式」、用 GUI Text 說明遊戲規則和操作	10%	有
2. 遊戲核心機制(包含關卡設計、遊戲玩法)。至少三個關卡,分成三個場景(Scene),場景主題不得重複。	20%	有
3. 玩家必須是人形,所有動作都必須有動畫 (請多加利用 Mixamo)	10%	有
4. 至少三種敵人●敵人的攻擊方式必須有明顯外觀上的差異。	10%	有
5. 使用會動態改變的 GUI (ex.血量條、得分、計時)	5%	有
6. 散佈在每個關卡的補血道具	5%	有
7. 角色(玩家與敵人)受到傷害時都要有明確的粒子特效與音效	5%	有
8. 使用背景音樂以及完整的音效	5%	有
9. 玩家狀態(如血量)必須在切換關卡的時候保持不變,不能重設(可使用 DontDestroyOnLoad 實作)	5%	有
10. 使用 Cinemachine 實作運鏡 ●鏡頭必須跟著玩家移動(不能固定) ●鏡頭必須能夠正常使用(能夠看到玩家跟敵人) ●鏡頭不能穿牆	5%	有
11. Report 繳交、build 檔、影片、MD5、貢獻分配表、以上檔案格式是否正確(缺一樣或錯誤一樣扣五分)	10%	有

進階(多選一,最多拿 10%分數)	比例(10%)	有無實做 (O/X)
1. 至少一個場景使用地形工具實作 (不能放全平的地形)	10%	有
2. 場景之間的畫面平滑地切換(不能只是畫面停住->切換場景而已)o 例:畫面淡入淡出	10%	有
 存檔功能,玩家在主選單可以讀取遊戲進度(如關卡、血量、得分、計時) 	10%	無

- 二、操作方式
- 1. W,A,S,D 操作角色移動,空白鍵跳躍,停止移動時角色會找尋目標自動攻擊。

三、額外說明項目

基本:

2.遊戲核心機制:

有三個關卡,每一個關卡需要擊敗一定數量怪物即可進入下一關,玩家死亡會重置當前關卡,但時間不會重置,時間內將三個關卡通關即可勝利,時間到則是 GameOver。

5. 使用會動態改變的

關卡內左上角的血量條、時間、敵人擊殺數會動態改變

5. 玩家狀態在切換關卡時保持不變 血量在進入下一關卡時保持不變,時間在進入下一關卡與重置關卡時保持不變

進階:

2.場景平滑切換: 關卡切換時會淡出

四、開發流程

- 分工:使用 notion 列出大致時間表,各自認 領想負責的部分
- 開發流程:盡量以不相干的部分開始,最後 進行整合 (ex.玩家功能開發在一個測試用場 景,同時場景設計由另一位組員在正式場景 進行)