

## HW2 第 14 組說明文件

### 一、評分表

基本	比例(90%)	有無實做 (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
3. 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

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)