**HW2第14組說明文件**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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** |

一、評分表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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** |

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。  
   1. 額外說明項目

基本:

1.主選單:

主選單按play開始遊玩，右側有說明文字

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。

3.玩家角色:

玩家角色的移動、跳躍、攻擊皆有實作動畫

5. 使用會動態改變的UI

關卡內左上角的血量條、時間、敵人擊殺數會動態改變

6. 散佈在關卡內的補血道具

關卡內有散落的心型狀道具，碰到可以補血

9. 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、組員分工

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