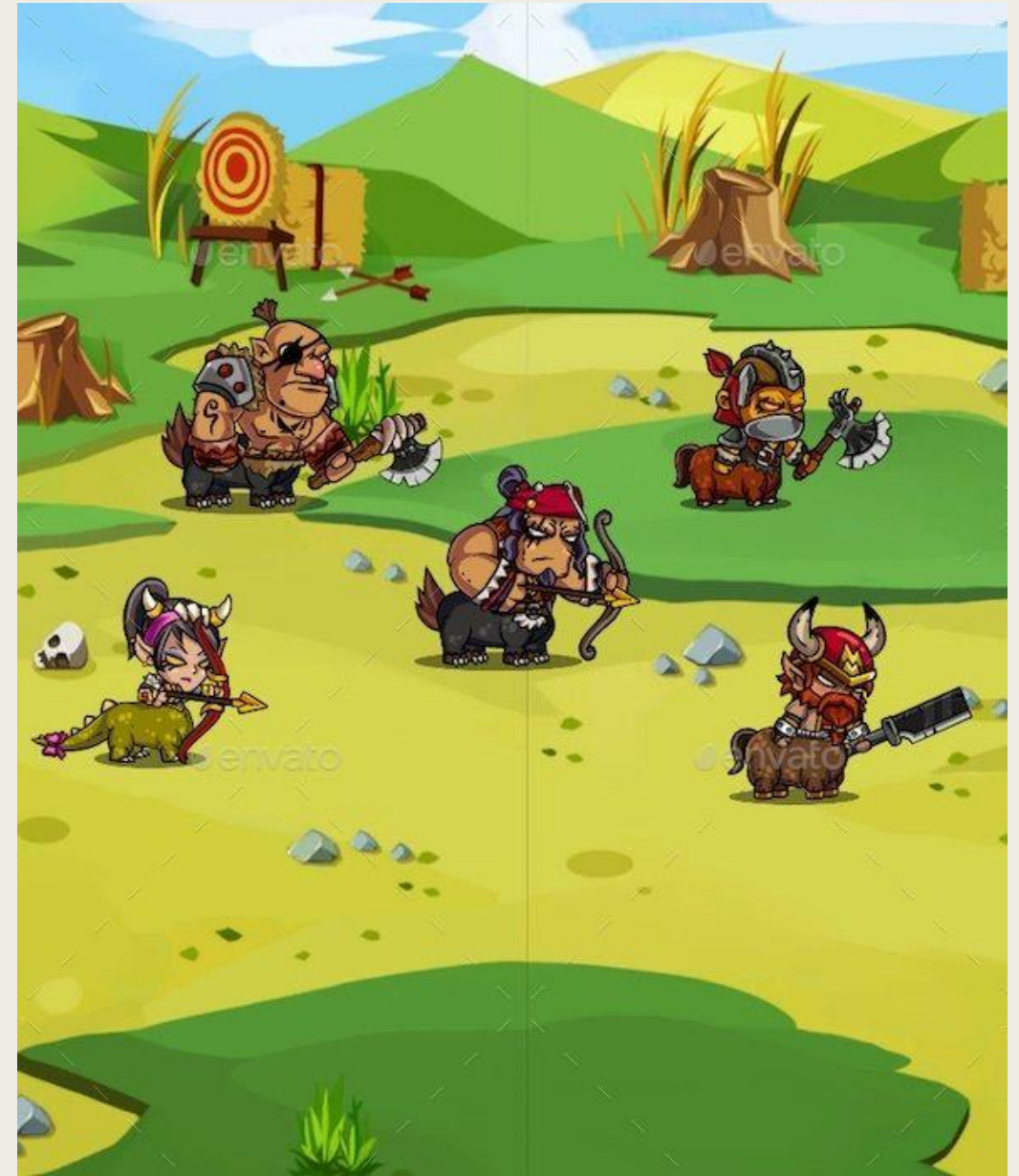


FINAL PROJECT RULES

For HT Chen' s class

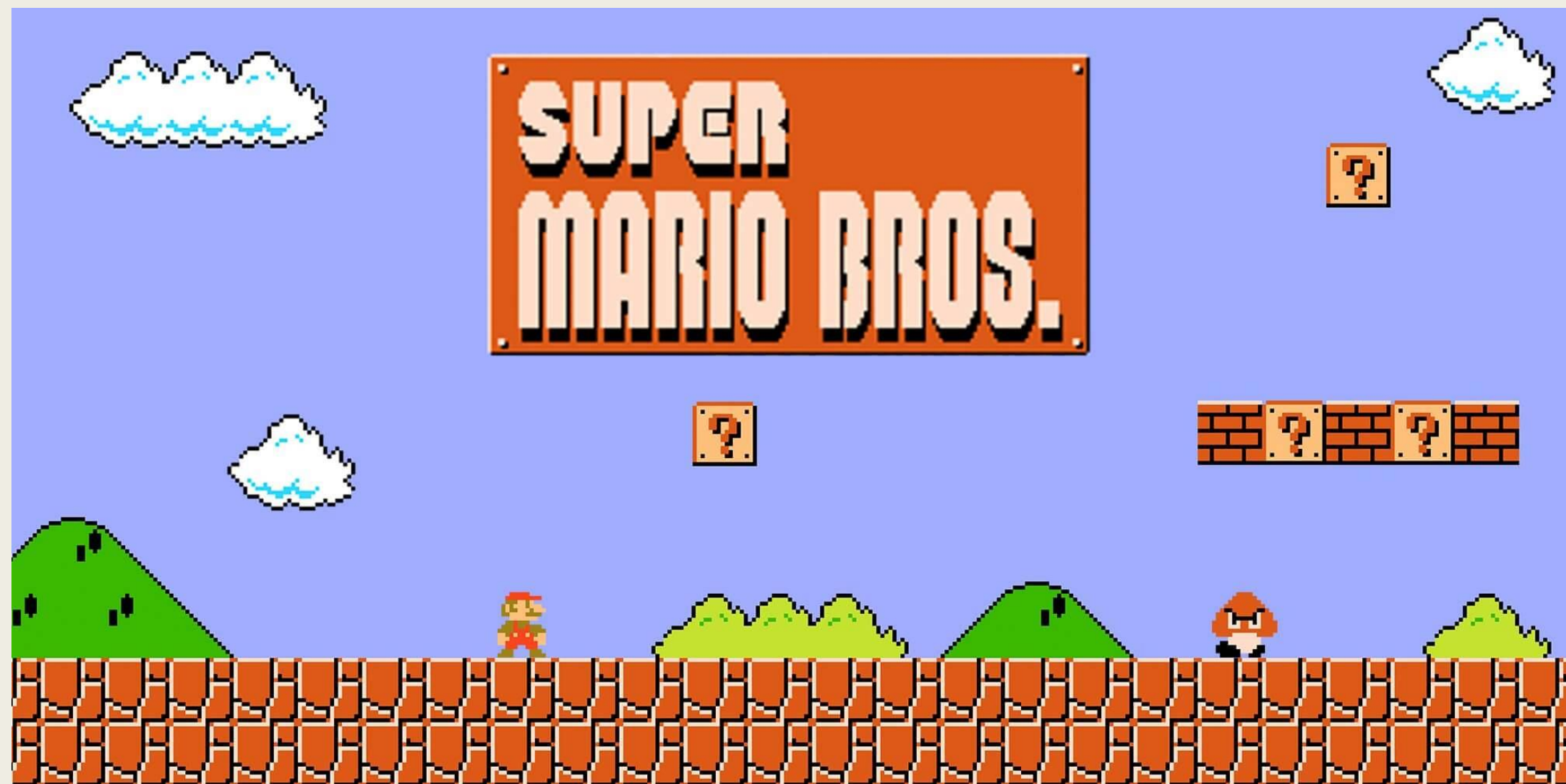






Attack





Rules

- 一~三人一組
- 占學期總成績20%
- 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
- **2022年6月20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 (6%)

■ 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 (5%)

- 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

Useful Resource

- Allegro 5 Wiki

- 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~

