

遊戲程式設計

Homework 3 評分表

本次作業旨在測驗各位同學製作 2D 遊戲的能力，從上次的小考不難發現，依然有些人對於 2D 相關製作並不是那麼的熟悉。所以，本次希望大家可以製作類似馬莉歐的 2D 平台遊戲。也希望大家可以在這次熟練 2D 製作的部分，畢竟一款 Unity 只學 3D 等於是只學一半對吧。

注意事項：本次作業難度高，複雜度也高，請大家務必提早開始製作。

繳交期限：11 月 30 日(五) 23:59

基本	比例(100%)	有無實做(O/X)
1. 劃分三個場景(Scene)：主選單、遊玩模式中的兩個關卡。 ●主選單要求：可以用 Button 進入「遊玩模式的任何一關」、用 GUI Text 說明遊戲規則	10%	
2. 第一關和第二關物件間要有正確的物理性質。	10%	
※3. 都要有敵人，玩家碰到敵人會死亡，死亡之後必須重來，敵人的移動方式要 report 做說明。	15%	
4. 關卡中途要有紀錄點，如果玩家碰到紀錄點之後，那死亡後就要從紀錄點開始。	15%	
※5. 玩家有總生命數量，當總生命數歸零，不會從關卡中重新開始，而是用 GUI 顯示完全死亡，並且回到主選單。	10%	
6. 第一關和第二關是可以連續遊玩的，也就是說，玩完第一關，會進入第二關，第二關玩完則是完整破關遊戲回到主畫面。	10%	
7.使用背景音樂，主選單一首，第一關一首，第二關一首。 音效則是要有跳躍音效、死亡音效。	10%	
創意、遊戲性、完整度之主觀分數(可以自行設計地圖機關)	20%	

備註 1:有打「※」的項目需在 Report 中說明，助教看不出來就沒分數。

注意事項：

1. 禁止抄襲(網路上的專案、同學互抄)，被發現者 0 分
2. 不開放遲交，請盡早上傳，避免網路塞車

上傳要求：

1. Zip 檔 (使用 FTP 上傳，相關資訊將於近日公布)
 - Unity Project 資料夾
 - 可執行檔 (不能執行一律 0 分)
 - 5 分鐘內之操作示意影片 (推薦使用 OBS 錄影)
2. 說明文件(pdf 檔，上傳 iLMS)
 - 評分表
 - 基礎操作方式
 - 評分表中需要額外說明的項目 O