

遊戲程式設計

Homework 2 評分表

這次作業為**分組作業**。讓同學可以學習版本控制、以及團隊合作。使用版本控制時請記得加入 .gitignore 檔案 <https://github.com/github/gitignore/blob/main/Unity.gitignore>

主題是「3D 異次元競技場」。玩家會需要在外觀、地形不同的關卡消滅所有敵人。每消滅完一關的所有敵人，就會被傳送到下一關。攻擊方式不限。也可以自行添加額外機制。基本分為 90% 分數，進階項目最多拿 10% 分數。

範例

繳交期限：11 月 16 日 23:59

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%	O
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%	O
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%	O
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%	O
5. 使用會動態改變的 GUI (ex.血量條、得分、計時...)	5%	O
6. 散佈在每個關卡的補血道具	5%	O
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%	O
8. 使用背景音樂以及完整的音效	5%	O
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%	O
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%	O

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%	O
--	-----	---

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%	X
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%	O
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%	X

基礎操作方式

WASD - 移動

Space - 攻擊

額外說明

場景主題: 第一關 - 一般城市、第二關 - 會進行晝夜交替的城市、第三關 - 花園

動態改變 GUI: 血條、倒數計時、分數都有做，血條、分數不會因為換關卡而改變，而倒數計時會因為換關卡而更新

補血道具: 場景中的漢堡

粒子特效:

紅色: 玩家損血
黃色: 玩家攻擊

三種敵人:

第一種是炸彈

他會偵測一定範圍內玩家有無出現 偵測到了會追趕玩家 一旦碰到玩家便會爆炸

第二種是烏龜

在一個小區域緩慢來回走動

偵測範圍較小 一旦落入該範圍便會受到攻擊

第三種是衝刺史萊姆

在一定範圍內偵測玩家

玩家被偵測到後就會衝刺碰撞玩家

不會跟著玩家跑 只會直線衝刺一段距離

貢獻分配表

109062313 段欣妤: 敵人* 3、敵人音效

110062204 呂宜嫻: 場景切換、主選單、遊戲機制、debug、整合內容、補漏

110062227 廖樟萱: player、粒子特效、player 音效

110062231 鐘萱容: 計時器、血條、分數、運鏡、整合內容、補漏、bgm、錄影

110062239 侯茹文: 場景建設、素材、報告、整合內容、補漏、bgm

開發流程

一開始先分工、各做各的並丟上 github，而最後在進行統整的步驟。

這個方法的好處是大家前期比較不會互相影響，然而到後面統整時會變得較為複雜，尤其是線上會較難以作業。

