

Game Development

iTEC 2018

Scopul acestei probe este dezvoltarea și prezentarea unui joc video cu tema de mai jos. De asemenea, jocul trebuie să respecte criteriile și precizările prezentate.

Tema: Good? or wicked?

Ideea temei : Crearea unui joc bazat doar pe două din următoarele elemente : **panda, coșmar, torturi, încălzire globală**. Este interzis să avem mai mult, sau mai puțin de două elemente în tema jocului nostru.

Protagonistul(a): Să fie un personaj care poate scoate cât mai bine în evidență elementele noastre sau chiar să fie unul din aceste elemente.

Extra: Elementele alese să fie scoase în evidență cât mai mult posibil în limita permisiunii poveștii create.

Regulile jocului:

- Developmentul să nu dureze mai mult decât este permis în regulile concursului.
- *Gameplay*-ul trebuie să aibă un minim de 3 minute pentru un jucător nou (dacă aveți și *cinematic scenes* incluse în *gameplay*, acest lucru va fi de asemenea luat în considerare în timpul jocului).
- Să nu aibă cerințe extreme de sistem, adică să poată fi jucat la un minimum de 25 de frameuri (în cazul jocurilor cu acțiune continuă, nu se aplică la jocurile statice) pe calculatorul participantului.
- Să nu dea *crash*

Sunt trei categorii mari de evaluare:

- Organizarea scripturilor. Suntem înclinați spre cod frumos organizat și nu stive masive de scripturi, toate îngrămădite unul în altul. Codul trebuie să poată fi înțeles în cel mai rapid ritm posibil (totuși, acesta trebuie să aibă o anumită complexitate). (20p)

- Învățătura generală/povestea
 - I. Cât de profundă este povestea voastră? Dacă jocul vostru nu are o poveste, puteți folosi niște *easter eggs**, spre exemplu pentru a implica trecutul personajului / al lumii. (15p)
 - II. Personajul tău negativ are o istorie tragică?, sau face bine și defapt **tu** ești adevăratul monstru? (originalitatea povestii) (10p)
 - III. Originalitatea jonglării cu elementele propuse. (20p)
- *Gameplay/design* general
 - IV. Calitatea este mereu deasupra cantității. Cât de imersiv este jocul vostru? (15p)
 - V. Introduceți aspecte mecanice noi, oamenilor le place să învețe lucruri noi atâta timp cât interacțiunea cu jocul este intuitivă pentru ei. Nu ne dați doar opțiunea de a învinge zombie, oferiți posibilitatea de a vindeca acești zombie, care apoi oferă obiecte speciale sau obiecte de colecție. Think out of the box. (20p)

Bine de știut:

- Dacă vrei să ne faci pe noi, și eventual pe alții, să se bucure de jocul tău cât mai mult, ai putea să incluzi *easter eggs*. *Easter eggs* promovează explorarea, pe care personal noi o considerăm cea mai importantă parte a unui joc bun.
- O altă alegere bună sunt obiectele de tip *collectibles*. Plecând de la exemplul nostru cu *zombie*, ei vă pot duce într-o căsuță în copac unde puteți găsi diferite obiecte unice. Din nou, promovând explorarea.
- Ne așteptăm să creați niște *feature*-uri interesante și ne așteptăm să ne transmiteți cel mai interesant *feature* pe care l-ați implementat.

easter egg* = o caracteristică neașteptată sau nedocumentată inclusă ca o glumă sau un bonus într-un joc.