Bảng đánh giá Game

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Các tiêu chí** | | | **Tự đánh giá** |
| 30% | **Gameplay Document** | | 20% |
|  | Level Design | Các level có chia mức độ từ dễ đến khó? Có level đầu tiên hướng dẫn người chơi làm quen thao tác? |  |
|  |  | Có tài liệu ghi nhận lại cách phân chia cấp độ các level? |  |
|  | Game Balance | Giải thích được Level Flow Model được sử dụng thiết kế các màn chơi? Tại sao model được chọn? |  |
|  |  | Trình bày cơ chế cân bằng trong game của bạn? Công thức tính score cân bằng cho các nhân tố? |  |
|  | Gameplay | Có unit/item nào quá powerful hoặc useless trong game? |  |
|  |  | Có cho người chơi nhiều lựa chọn trong game story? |  |
|  |  | Kỹ thuật nào được chọn xây dựng các lựa chọn đó? |  |
|  |  | Có Hệ thống score, Game story, các thành phần trong game (Tham khảo AntLift Game's Document) |  |
|  |  | Các màn chơi trong game (có phân tích mô hình được áp dụng, và mức độ cho các stage 1 2 3 trong từng màn chơi |  |
| *10%* | **Resources** | | 10% |
|  | Effects | Có sử dụng các hiệu ứng, animation trong ứng dụng game |  |
|  | Graphics | Các hình ảnh, tài nguyên sử dụng có nhất quán về thiết kế? |  |
|  | Sound&Music | Có sử dụng các hiệu ứng, animation trong ứng dụng game |  |
|  | **…** |  |  |
| *40%* | **Functions** | | 20% |
|  | Save/Load | Hỗ trợ lưu trữ các trạng thái trong game |  |
|  | Many scenarios | Có nhiều kịch bản, nhiều màn chơi không? |  |
|  | Settings | hỗ trợ tùy chỉnh các thông số như: âm thanh, level, màn chơi,… |  |
|  | Player | hỗ trợ nhiều người chơi? Có người chơi với máy? |  |
|  | Game Input | Hỗ trợ mouse, chuột, gamepad? |  |
|  | Network | hỗ trợ đánh kết nối qua LAN, Internet, bluetooth hay hồng ngoại? |  |
|  | … |  |  |
| *10%* | **Architecture** | | 10% |
|  | Plugins, Services… | Có hỗ trợ các cơ chế mở rộng, phát triển các tính năng trong game cho bên thứ 3? |  |
|  | Scripting | Cho phép tuỳ biến game sử dụng các dạng script như Lua, protobuf message, v.v... |  |
|  | Event Lisenter | Cơ chế đặc biệt giúp các thành phần trong game dễ dàng liên lạc với nhau? VD: Cơ chế sự kiện |  |
|  | ... |  |  |
| *10%* | **Userguide** | | 10% |
|  | UserGuide.docx | hướng dẫn cách chơi |  |
|  | Video Demo (Youtube) | hướng dẫn cách chơi |  |
| *10%* | **Others (Optional)** | | 10% |
|  | Creative | Có tính sáng tạo trong kịch bản, cách thiết kế user interaction, dựng hình đồ họa,… |  |
|  | Technical Report | Có tài liệu ghi nhận lại các kỹ thuật đã áp dụng làm trong ứng dụng game |  |

Graphic:

Ảnh 2d dịch chuyển trên hệ trục tọa độ (x,y), các animation là sự thay đổi ảnh và vị trí ảnh để tạo ra.

Game Object: (project Geometry Dash)

Unit: nhân vật chính có các phương thức di chuyển chính

Map

Path: đường đi của nhân vật trong game

Decter: các vật cản.

Game Function:

Load content: load tất cả các file tài nguyên của game (fiel text, ảnh, video, nhạc…)

Update+draw là phương thức chính để xử lý sự kiên trong game, tạo animation, tạo vòng đời cho game.

Load

Content

Start

Update

Draw

End

Unload

Content

Unload Content: giải phóng bộ nhớ, tài nguyên trong game.