

最终考核文档（4.4——5.30）

考核要求

- 参与考核的同学组队参加吉比特公司举办的未来游戏制作人大赛初赛，成功提交初赛作品。
- 比赛官网：链接跳转，<https://gamecreator.g-bits.com/pc/index.html>
- 参赛补充规则（与官网规则不同）：必须组队参赛，且组队人数不包括美术不大于3人（2，3人），游戏主题与题材不限
- 提供部分美术，可以分享美术资源，安排一位社内正式成员进行全方位参赛指导

参赛流程

- 1.组队报名
- 2.完善策划方案，明确分工
- 3.制作核心玩法Demo
- 4.丰富游戏内容，完成作品
- 5.测试bug，完善游戏，补充参赛材料
- 6.提交作品

参赛建议

- 游戏设计：注重核心玩法的创新与设计，推荐制作2d游戏，适当补充简单设定
- 制作流程：优先完成核心玩法的实现，最好能够先完成Demo然后进行完善与补充，制作之前对于策划方案中的功能给出实现方案，难以实现的功能可以舍弃，制订计划，定期汇报
- 游戏建议：玩法简单，核心玩法创新，关卡设计
- 美术相关：如果没有美术可以通过Unity store等渠道获取免费或者低成本美术资源，美术风格简单但统一