

期末大作业要求&评判标准

期末大作业要求

- 开发工具

- 利用游戏引擎设计电脑端独立小游戏，可选游戏引擎为Unity、Unreal或Godot。

- 题目要求

- 游戏类型不限
- 游戏主题：**中国传统节日**

期末大作业要求

• 组队机制

- 每组1-3人
- 鼓励团队合作
 - 不接受跨选课班级组队

• 组合加权系数

游戏引擎	小组人数		
	3	2	1
Unity	1.05	1	0.95
Unreal	1	0.95	0.9
Godot	1	0.95	0.9

期末大作业要求

• 注意事项

- 本次课程设计包含较多可自由实现的内容，各组应**独立完成**，如发现**抄袭**现象，**零分**处理。
- **现场考核分4次进行**，**第12周**：各组需准备**游戏策划PPT**，在课堂展示**游戏策划案**；**第14周**：各组需在课堂上展示**游戏原型（含核心玩法）**；**第16周**：各组需展示**游戏成品的录屏视频**；**第17周**：各组需**实操游戏和接受现场测评**。
- **所有文件分2次提交**，**第12周现场考核后**提交游戏策划文档、游戏策划PPT；**第17周现场考核后**提交游戏源码、游戏可执行文件、游戏录屏视频、游戏设计文档。
- **个人成绩**会根据各个小组作品完成情况以及组内各成员的贡献度综合决定，请将**组员贡献度**明确体现在游戏设计文档中。
- 请**各组长**将各类文件放入对应名称的**子文件夹**，并以“**第×组期末大作业_第×次_游戏名称**”命名**总文件夹**，**压缩后**按时上传至BB系统，过期不候。

期末大作业评分标准

- 游戏策划案展示

序号	评分点	分值
1	内容完整性	40
2	逻辑清晰度	30
3	演讲者表现	20
4	PPT美观度	10
合计		100

期末大作业评分标准

- 游戏策划/设计文档

序号	评分点	分值
1	内容完整性	40
2	逻辑清晰度	30
3	语言准确度	20
4	格式规范性	10
合计		100

期末大作业评分标准

- 游戏原型展示

序号	评分点	分值
1	核心玩法的创新性和吸引力 (需明确展示核心玩法)	40
2	玩法机制的清晰度 (玩家行为、障碍交互等核心规则需直观易懂)	30
3	原型的技术可行性与完成度	20
4	游戏原型与主题的契合度	10
合计		100

期末大作业评分标准

• 游戏录屏展示

序号	评分点	分值
1	游戏创意 (对游戏的创意和新颖程度进行评估)	20
2	游戏趣味性 (游戏的核心玩法是否有趣、吸引人, 是否具有可重复游玩性)	20
3	游戏画面美观度 (考量游戏画面的精美程度、视觉效果以及与游戏主题的契合程度)	20
4	游戏音效 (考察声音效果是否清晰、悦耳)	10
5	游戏平衡性 (考量游戏是否能让不同水平的玩家都能找到合适的挑战与乐趣)	10
6	游戏可玩性 (考量游戏是否具有较高的耐玩性和吸引力, 能够吸引玩家持续游玩)	10
7	综合表现	10
合计		100

期末大作业评分标准

• 游戏实操展示

序号	评分点	分值
1	游戏创意 (考量游戏是否有独特的玩法、创意元素或故事情节)	20
2	游戏趣味性 (游戏的难度设置是否合理, 是否能够让玩家在游戏中找到挑战与乐趣的平衡点)	20
3	游戏画面美观度 (评估游戏的图形、动画、场景、角色设计、色彩搭配等视觉元素)	20
4	游戏音效 (考量音效与背景音乐的配合程度)	10
5	游戏平衡性 (评测游戏在角色、道具、关卡等方面的平衡性)	10
6	游戏可玩性 (对游戏的可玩性进行评估, 包括游戏的时长、可玩内容、扩展性等)	10
7	综合表现	10
合计		100

期末大作业评分标准

• 注意事项

- 任课教师对小组每位成员的期末大作业成绩进行评定时，会根据组合加权系数和小组内各组员贡献大小，在期末大作业小组初始成绩的基础上进行调整
- 游戏设计文档中，应明确阐述每位组员的分工情况
- 例如：组员分别负责代码编写、代码测试、界面设计、角色设计、规则设计、反馈机制、PPT演讲、文档撰写等哪些模块
- 请提供每位成员贡献大小（%百分比%），供任课教师评分时参考

期末大作业评分标准

• 成绩计算公式

期末大作业小组初始成绩

$$= \text{游戏策划文档} \times 10\% + \text{游戏策划案展示} \times 10\% + \text{游戏原型展示} \times 20\% \\ + \text{游戏录屏展示} \times 30\% + \text{游戏实操展示} \times 20\% + \text{游戏设计文档} \times 10\%$$

期末大作业小组加权成绩

$$= \text{期末大作业小组初始成绩} \times \text{组合加权系数}$$

期末大作业个人成绩 = 期末大作业小组加权成绩

$$+ \text{期末大作业小组加权成绩} \times (\text{个人贡献率} - 100\% / \text{小组人数})$$

期末大作业奖项

- 与成绩无关，与荣誉有关

- 第17周现场考核时，每位同学均可对其他小组的游戏作品投票
- 分别设立“最具创意奖”、“最有趣味奖”、“最美画面奖”三个单项奖
- 以及设立“最佳游戏奖”一项综合奖
- 根据现场投票结果选出获奖者



请速速组队！！！（截止日期：5月10日）

【腾讯文档】：<https://>

(周二下午) 202402《计算机游戏开发》期末题型选择&分组信息

Last modified by 南颖 3 minute(s) ago

Start

Insert

Data

Formula

Collaboration

View

Productivity Tools

Vip Exclusive

Default...

10

Table style

Text wrapping

General

Filter

Conditional formatting

Merge cells

%⁰⁰⁰.0

I7

	A	B	C	D	E	F	G
1	小组序号	选择引擎	小组人数	组长	小组成员1	小组成员2	游戏名称
2	1						
3	2						
4	3						
5	4						
6	5						
7	6						
8	7						
9	8						
10	9						
11	10						