

主辦單位: 師大資工系學會



主辦單位: 師大資工系學會

Normal <u>Game Jam 2024</u>



















































- 2. 將主題編號寫在紙條上
- 3. 投入籤筒中

















































主題抽籤

主辦單位: 師大資工系學會



















Visual Limitation





















5/19(日) 17:00:00

主辦單位: 師大資工系學會



















ARE YOU READY?

主辦單位: 師大資工系學會



















NOW!





時程

















5/17(五)@C203

17:30 - 18:00 活動開始宣布主題(線下/線上同步)

18:00 - 23:00 現場討論

23:00 - 離場, 教室關閉





時程



















<mark>18:00</mark> - 24:00 教室再次開放,通宵開始

*提供泡麵、點心吧、飲料

主辦單位: 師大資工系學會



8

5





5/19(日) @應用科學大樓 B1 多功能教室

00:00 - 17:00 繼續趕工

*提供泡麵、點心吧、飲料

17:00:00 收件截止

17:00 - 20:00 現場展示與投票 (各隊有一半時間最少要有一人在場)

20:00 - 20:30 頒獎典禮,活動結束 (各隊最少要有一人在場)











完賽標準



















隊伍: 於投票環節(17:00~20:00)

至少<mark>有一半時間有至少一人</mark>於該隊攤位進行 demo 與說明

隊伍: 20:00 ~ 20:30 之間至少有一人在現場

個人: 於投票環節(17:00~20:00)至少<mark>完成 10 隊投票</mark>



主辦單位將會無情使用「撤回完賽資格的權利」

主辦單位: 師大資工系學會

۰

製作

















能夠使用任何引擎製作 Unity, Godot, Unreal ··· 或者用積木搭建 Scratch, app inventor, 又或者使用各種 libaries pygame, phaser.js ··· 甚至連libaries也別用,用 C/C++ 來完成聽起來也不錯。 (或是你想結合期末專題也行)(記得要版本控制)

當然只有程式是遠遠不夠的還需要企劃、美術、音效。 每一個都扮演非常重要的角色

最後的遊戲<mark>最重要的是要可以玩</mark>。 可以是個原型(Prototype)遊戲。也就是不一定要完整。 介面也不一定要很漂亮。但必須呈現出你的核心設計理念。

主辦單位: 師大資工系學會



投票















- ・ 整體表現 Overall
- ・ 主題契合 Theme
- ・ 遊戲設計 Gameplay
- ・ 美術音数 Assets





Rules

















- · 只要合乎 license 與本篇規則,可以使用任何網路上的資源
- ・隊伍需有至少一人於現場展示
- 在遊戲內寫上團隊的分工與使用的資源
- · 請勿直接複製竊取其他遊戲,這是 game jam,不是工作

主辦單位: 師大資工系學會





提醒

















https://discord.gg/nNzqQmHp

請註冊 itch.io,並點選以下連結加入:

https://itch.io/jam/normal-game-jam-2024

請每隊一位代表填寫到場調查表單:

https://forms.gle/bUzQFbS1vMKifEpT7

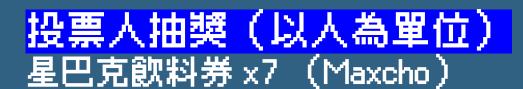
主辦單位: 師大資工系學會







Minecraft x3 (Jacob + Howard) 九日 x1(Takala)





*只要內容有提及硬體或hardware,或有模擬某種硬體或物理, 即具備競爭獎項資格,獲獎者將獲 神秘小禮物 (王超老師)

主辦單位: 師大資工系學會

贊助單位: 紀博文 老師、蔣宗哲 老師、陳翔瀚 老師、方瓊瑤 主任、BIG BOSS、w33d --checkout feat/NGJ



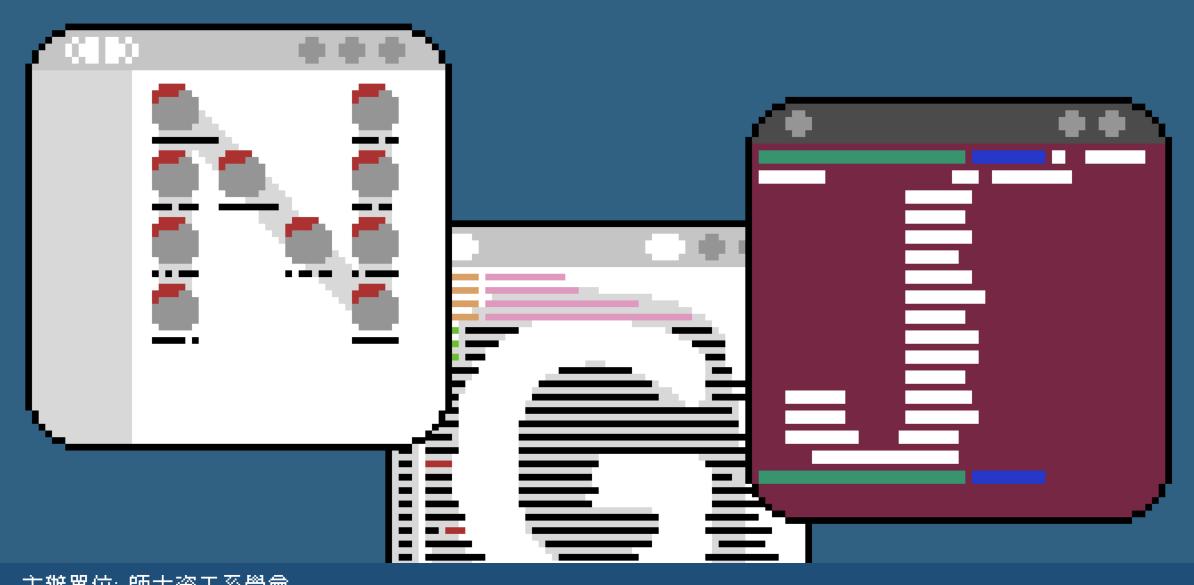
8











主辦單位: 師大資工系學會