

PG2200 – Innlevering 2

Multiplatform

Premiss

Du og gruppen din skal lage et spill til X-Box 360 og PC.

Spillet skal ha tilpasset gameplay og brukergrensesnitt for platformen det kjøres på. Dette kan med fordel være så enkelt som mulig, slik at det ikke krever for mye arbeid.

Hovedkrav/Minstekrav

- Hovedmeny
- Animerte elementer (Sprites)
Minimum hovedkarakter
- Dialog
Nok at den er enveis (ikke noe svar-valg). F,eks at en skikkelse forklarer deg hvordan du skal spille.
- Lyder
- Virker på PC og X-Box 360

Sekundære krav

- Pause-meny som lar deg fortsette eller gå til hovedmeny
- Credits-skjerm (tilgjengelig fra hovedmeny)
- Brukergrensesnitt og gameplay er tilpasset platformen.

Bonustips

(Behøver ikke nødvendigvis å ha disse som står her)

- Virker på Windows Phone, med tilpasset grensesnitt
- Partikler
- Object Pooling
- Enkelt UI-Rammeverk
- Andre tekniske finesser
- Kreative tillegg (polert grafisk, godt leveldesign, osv)

Vurderingskriterier

- Oppnådd minimumskrav (30%)
- Sekundærkrav (20%)
- Bonus (10%)
- Ren og ryddig kode (10%)
- Kommentarer som forklarer hva dere har tenkt, hvem som har gjort hva. (10%)
- At alle har deltatt med noe kode (utifra overstående punkt). (10%)
- Ikke unødvendig komplisert implementering av kollisjon, etc (10%)

Hvert punkt blir vurdert med 1-10 (hvor 10 er best)

Gruppen får oversikt over hva de får på hvert punkt.

NB!

Husk at dere hovedsaklig vurderes basert på hvilke elementer på kravlistene som fungerer og hvor bra de gjør det. Fin grafikk osv er et pluss, men 10 bonuspoeng gir fortsatt bare 0,1 poeng på score

Anbefaler i dette tilfellet en veldig enkel spill-ide, da det å lage grensesnitt tilpasset to eller tre plattformer og å vise riktig versjon og så videre ofte kan ta litt tid. I tillegg kan det å lage en pause-meny være en utfordring.

Eksempel på spill-konsept/ide

Du befinner deg på en gate, det er folketomt bortsett fra en enkelt gammel mann.

Det er to bygg der og du prøver døren på den nærmeste, som er låst.

Den gamle mannen virker litt dement, og det eneste du får ut av ham er at de har noen fine nøkler i butikken...



NB; Her ser dere at jeg mangler UI-tilpassning til platform.
Mer om det på en annen forelesning.