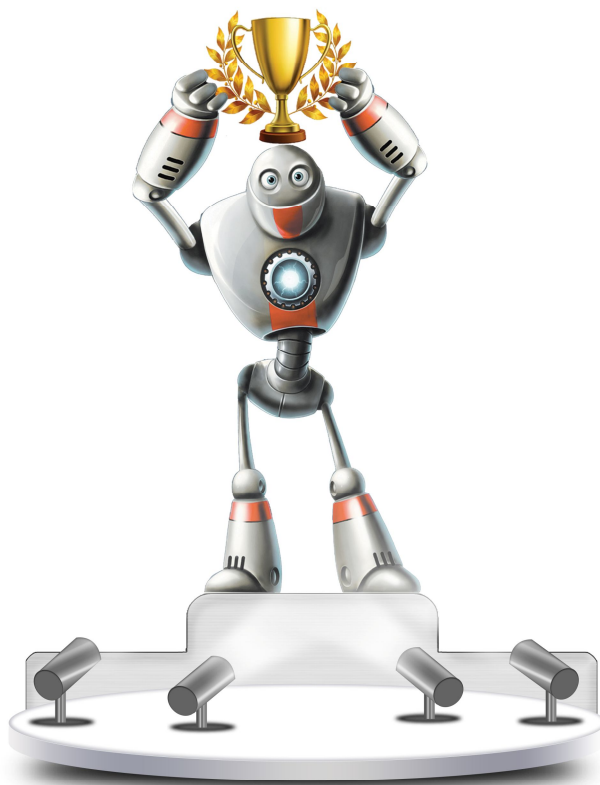


پنجمین مسابقات رباتیک دانشگاه شهید چمران اهواز



قوانین لیگ بازی سازی

۲۶ و ۲۷ اردیبهشت ۹۷

لطفا تمامی صفحات قوانین را به دقت مطالعه نمایید.



هدف از برگزاری مسابقه

ترویج طراحی و ساخت بازی های ملی و بومی

قوانین مسابقه

- مسابقات در دو سطح دانشجویی و دانش آموزی اجرا میشود.
- هر گروه شرکت کننده میتواند از یک ، دو یا حداکثر سه عضو تشکیل شده باشد.
- نرم افزار یا موتوربازی سازی در این دوره ، فقط نرم افزار GameMaker است که نسخه GameMaker8 قبلا روی کامپیوترهای محل مسابقه نصب شده است.
- امکان اتصال به اینترنت وجود ندارد.
- شرکت کنندگان فقط مجاز به استفاده از کامپیوترهای سایت مسابقه هستند و نیازی به لپ تاپ شخصی نیست.
- علاوه بر نرم افزار بازی سازی، فایل های کمکی مورد نیاز برای ساخت یک بازی در روز مسابقه در اختیار شرکت کنندگان قرار خواهد گرفت (مانند فایل های موزیک، صوت، اسپریت، پس زمینه و...).
- شرکت کنندگان فقط باید از فایل های کمکی داده شده استفاده کرده و مجاز به استفاده از فایل های دیگری نیستند.
- نرم افزار بازی سازی، فایل های کمکی، نوع کامپیوتر، زمان مسابقه برای همه شرکت کنندگان یکسان است.



زمان در نظر گرفته شده برای مسابقه، ۳ ساعت است. شرکت کنندگان باید حداکثر در زمان ۳ ساعت با استفاده از GameMaker و فایل‌های کمکی داده شده، یک بازی با موضوع دلخواه خود و با سلیقه خود بسازند.

هیات داوران، بازی‌های ساخته شده را بر اساس موارد زیر بررسی کرده و امتیاز می‌دهند:

- ✓ تکمیل بازی در زمان داده شده
- ✓ خلاقیت و نوآوری در ساخت بازی
- ✓ داستان بازی
- ✓ روند و شیوه بازی کردن
- ✓ سرگرم کننده بودن
- ✓ پیچیدگی فنی
- ✓ عدم خطا و اشتباه
- ✓ زیبایی ظاهری و هنری
- ✓ تنوع مراحل

بر اساس جمع امتیازات، تیم‌های برتر در لیگ دانش آموزی و لیگ دانشجویی تعیین میشوند.

با تقدیم احترام
کمیته فنی مسابقات

