

# XNA TEČAJ: TEKMOVANJE ZA NAJBOLJŠO IGRU



1. NAGRADA:

XBOX 360 PREMIUM

2. NAGRADA:

NINTENDO DS LITE



3. NAGRADA:

PRAKTIČNO DARILO



ŠOFRI za vse udeležence tečaja XNA pripravlja veliko **nagradno tekmovanje** za **izdelavo najboljše igre** v okolju XNA.

Prijavite se lahko v ekipah **od 1 do 3 člani**. Nagrada je ena za celo ekipo.

**Ocenjevanje izdelkov** bo potekalo po kriteriju:

- 40% izvirnost
- 40% igralnost
- 20% dodelanost

**Ekipe prijavite na:** [dane.soba@razum.si](mailto:dane.soba@razum.si)

**Zadnji rok** za oddajo izdelkov je **sobota, 18. avgusta 2007 do polnoči**.

Pri izdelavi svoje igre lahko za osnovo vzamete **izvorno kodo iz tečaja**.

Natančna navodila so na naslednji strani.

SPONZOR  
NAGRAD:



# KRITERIJI OCENJEVANJA

40%

## IZVIRNOST

Pokažite vso svojo domišljijo in se domislite čimbolj izvirne igre!

V tej kategoriji ocenjujemo:

- **izvirnost koncepta** – inovativni igralni elementi, inovacije pri vnosu, grafiki, zvoku, umetni inteligenci, itd.
- **skladnost igralnih elementov** – kako se posamezni igralni elementi vključujejo v celoto in kakšno vrednost dodajo igri
- **inovativna uporaba XNA** – čimbolj izkoristite ogrodje XNA in njegove posebnosti

40%

## IGRALNOST

Za igralca najbolj pomemben del igre je njegova igralnost. Igra mora biti zabavna, navdušujoča in v izziv igralcu.

V tej kategoriji ocenjujemo:

- **zabavnost** – ali je igro zabavno igrati, ali igra navdušuje
- **privlačnost** – ali igra vleče k ponovnemu igranju
- **izziv** – kakšen izziv ponuja igra
- **dolgoročna vrednost** – ali je igra zabavna tudi, ko jo igraš že dolgo

20%

## DODELANOST

Dobra igra mora biti kvalitetna, lepa in zloščena.

V tej kategoriji ocenjujemo:

- **dodelanost** – kvaliteta izvedbe vseh elementov
- **estetika** – celosten izgled igre in posameznih delov
- **hitrost in stabilnost** – ali je delovanje igre hitro in zanesljivo
- **posebnosti** – izvedba dodatnih posebnih elementov igre, npr. poseben način izrisa, uporaba posebnih grafičnih in zvočnih efektov, izvedba mrežnega igranja, itd.

# ODDAJA IZDELKOV

Do roka za oddajo - **18. avgust 2007 do polnoči** - morate na spodnji email naslov oddati:

• **Dokončan izdelek**

(celotno mapo projekta z izvorno kodo in resursi ter končno prevedeno izvedljivo obliko igre)

• **Dokumentacijo s kratkim opisom** igre in glavnih posebnosti

• **3 posnetke zaslona** (screenshot), ki čimbolj nazorno prikazujejo glavne elemente igre

Vse skupaj stisnite v **ZIP paket** in pošljite na spodnji naslov. Če je skupna velikost paketa **večja od 10MB**, naložite datoteke na kak **strežnik** in **pošljite povezavo**, ali pa **pošljite email za dogovor**.

**Končne izdelke** in **vsa vprašanja** glede tekmovanja sprejema **Dane Šoba**, [dane.soba@razum.si](mailto:dane.soba@razum.si)

**ROK ZA ODDAJO: SOBOTA, 18. AVGUST 2007, DO POLNOČI**