

ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Διαδικασία επιλογής και σχεδιασμού της πλοκής (ή της διαδικασίας) (20%):

Το θέμα του παιχνιδιού είναι αρκετά ενδιαφέρον λόγω του ότι σχετίζεται με τη ρύπανση των θαλασσών αλλά και η πλοκή καθόλου βαρετή και γεμάτη δράση αφού η δυσκολία αυξάνεται σταδιακά. Επιπρόσθετα το περιβάλλον είναι φιλικό προς τον χρήστη μιας και του παρέχει οδηγίες κατά την αρχή του παιχνιδιού ή όπου χρειάζεται.

Σχεδιασμός κόσμου, αντικειμένων και μέσων του παιχνιδιού (10%):

Τα χρώματα, τα σχέδια και οι χαρακτήρες όλων των επιπέδων έχουν επιλεγεί με καλαισθησία, έτσι ώστε να αρμόζουν με το θέμα αλλά και να συνδυάζονται κατάλληλα τα χρώματα. Ο ήχος αναπαράγεται ομαλά και εναλλάσσεται σε κάθε επίπεδο σε σταθερή ένταση.



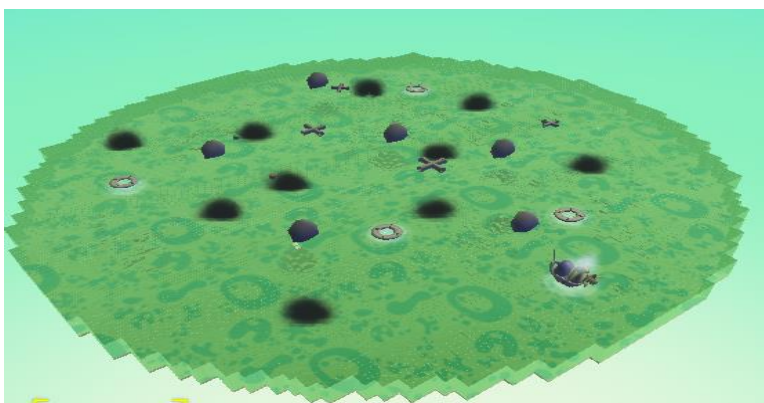
Εισαγωγικό Στάδιο: Χάρτης



Εισαγωγικό Στάδιο:
Χαρακτήρες Kodu



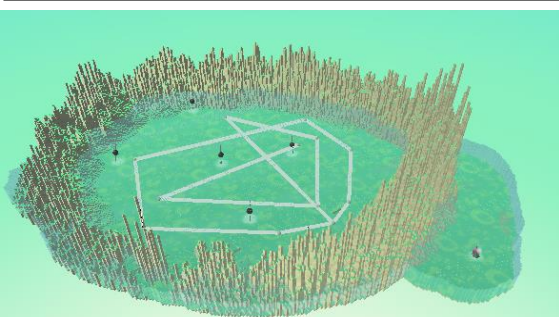
Εισαγωγικό Στάδιο: Χαρακτήρες Ships
(Πλοία)



Πρώτο Στάδιο: Χάρτης



Πρώτο Στάδιο: Ship (Πλοίο)



Δεύτερο Στάδιο: Χάρτης



Δεύτερο Στάδιο: Sputnik



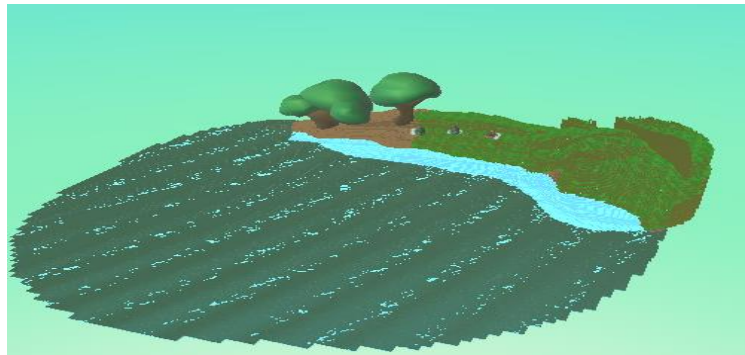
Δεύτερο Στάδιο: Ship (Πλοίο)



Τρίτο Στάδιο: Χάρτης



Τρίτο Στάδιο: Κανόνι και Εμπορικό Πλοίο



Τέταρτο Στάδιο: Χάρτης



Τέταρτο Στάδιο: Χαρακτήρες (kodu)

Σχεδιασμός βέλτιστου μηχανισμού χειρισμού – ελέγχου του παιχνιδιού από τον χρήστη (10%):

Ο έλεγχος του χρήστη στην συμπεριφορά ενός χαρακτήρα ή μηχανισμού γίνεται με τρόπο που συνάδει με την ροή του παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, το παιχνίδι παρέχει τη δυνατότητα στο χρήστη να κινεί τους χαρακτήρες με τα βελάκια (τα πλήκτρα κατεύθυνσης), το πλήκτρο διαστήματος (space button) για την πυρπόληση και το ποντίκι (mouse) για την κατεύθυνση όσων αφορά τις σφαίρες που πυρπολούνται. Στο εισαγωγικό στάδιο υπάρχουν τέσσερις χαρακτήρες kodu, οι οποίοι συνομιλούν και κατευθύνονται στα πλοία. Στο πρώτο στάδιο το πλοίο κινείται και έχει ως στόχο να μαζέψει τα σκουπίδια εκ των οποίων (σφισίβια, μήλα, σωλήνες) όμως θα πρέπει να αποφύγει τις πετρελαιοκηλίδες οι όποιες αφαιρούν τη ζωή του παίκτη και οι νάρκες του λιγοστεύουν τη ζωή. Στο δεύτερο στάδιο υπάρχουν επίσης νάρκες, πέντε σκοπευτές (sputniks), οι οποίοι πυροβολούν αλλά και ο καλός χαρακτήρας, το πλοίο (ship). Στο τρίτο στάδιο, το έδαφος αλλάζει σε μαύρο, συνυπάρχουν οι σκοπευτές αλλά και ο αρχηγός (εμπορικό πλοίο), οι οποίοι πολεμούν εναντίον του χρήστη (πλοίο). Στο τέταρτο στάδιο, πάλι το έδαφος αλλάζει και υπάρχουν τρεις χαρακτήρες (kodu), οι οποίοι επαινούν τον χρήστη που μόλις κέρδισε τη μάχη.

Ύπαρξη αρμονίας μεταξύ των διαθέσιμων επιλογών (available decisions) του χρήστη και του αποτελέσματος επιλογής (10%):

Ο χρήστης στο τελικό στάδιο καλείται να επιλέξει αν του άρεσε το παιχνίδι ή όχι. Αν η απάντησή του είναι θετική, θα μπορεί να κινείται πολύ γρήγορα (στις μάχες του με τον αρχηγό), αλλιώς θα κινείται πάρα πολύ αργά και θα είναι δύσκολο να βγει νικητής.

Ύπαρξη πολλαπλών επιπέδων δυσκολίας με σταδιακή κλιμάκωση (15%):

Υπάρχουν τρία επίπεδα όπου ο χρήστης καλείται να δράσει. Αρχικά στο πρώτο στάδιο υπάρχουν 10 απορρίμματα (σωσίβια, σωλήνες, μήλα) και νάρκες. Τα απορρίμματα καθορίζουν τη βαθμολογία (score points), οι νάρκες καθορίζουν το επίπεδο ζωής -υγείας- (health) και οι πετρελαιοκηλίδες οι οποίες αφαιρούν εντελώς τη ζωή του πλοίου και τερματίζουν το παιχνίδι. Επίσης στο δεύτερο στάδιο υπάρχουν πέντε σκοπευτές οι οποίοι δυσκολεύουν το παιχνίδι αφού πυροβολούν και μειώνουν τη ζωή του παίκτη, ενώ όταν ο παίκτης (πλοίο) τους εξουδετερώσει η βαθμολογία του αυξάνεται. Επιπρόσθετα σημειωτέα είναι η ύπαρξη ναρκών που επίσης δυσκολεύει τη μάχη. Στο τρίτο στάδιο, το παιχνίδι δυσκολεύει περισσότερο αφού υπάρχουν 10 σκοπευτές που καθορίζουν τη ζωή, και αν σκοτωθούν η βαθμολογία αυξάνεται αλλά και αρχηγός, ο οποίος εξολοθρεύεται με περισσότερη δυσκολία. Σε όλες τις μάχες οι στόχοι είναι κινούμενοι και έτσι το επίπεδο δυσκολίας φτάνει στο έπακρον.

Κλιμακωτό σύστημα βαθμολογίας παίκτη (10%):

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα σύστημα με το οποίο ο χρήστης θα συλλέγει βαθμούς (score points) ανάλογα με το αν κερδίζει ή αν χάνει. Συγκεκριμένα όπως προαναφέρθηκε και στις προηγούμενες παραγράφους όταν ο παίκτης συλλέξει τα σκουπίδια το σκορ του αυξάνεται και παράλληλα αυξάνεται όταν εξουδετερώσει τους κακούς. Όμως η ζωή του (health) μειώνεται όταν οι κακοί πυροβολήσουν τον παίκτη ή αν ο παίκτης πλησιάσει τις νάρκες. Έτσι ο χρήστης θα μπορεί να προσαρμόσει τον τρόπο παιχνιδιού ώστε να μεγιστοποιήσει την τελική του βαθμολογία. Ο τρόπος κατανομής των διαδικασιών απονομής βαθμών γίνεται με τρόπο βασισμένο σε λογική, ο οποίος μπορεί να γίνεται αντιληπτός στον χρήστη κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, αφού ενημερώνεται σε παράθυρα διαλόγου για το τι πρέπει να αποφύγει.

Δυναμική συμπεριφορά χαρακτήρων παιχνιδιού που ελέγχονται από τον υπολογιστή (10%):

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί ένα είδος συμπεριφοράς σε σχέση με την κίνηση για τους χαρακτήρες που θα αντιμετωπίζει ο χρήστης αφού οι εχθροί κινούνται. Η συμπεριφορά αυτή ελέγχεται από έναν στοχαστικό μηχανισμό (προγραμματισμό) ο οποίος εμφανίζεται στο επισυναπτόμενο πηγαίο κώδικα (source code) ώστε οι χαρακτήρες να μην γίνονται προβλέψιμοι από τον χρήστη. Σε τέτοια περίπτωση, ο χρήστης μπορεί να ανακαλύψει τρόπους να παίζει το παιχνίδι με επιτυχία χωρίς να προσπαθεί ιδιαίτερα, μέσω διαφόρων περασμάτων που καλείται να εντοπίσει και να κεντρίζει το ενδιαφέρον του.

Συνολική εικόνα παιχνιδιού:

Το παιχνίδι σε γενικές γραμμές είναι αρκετά καλό αφού η μορφολογία του εδάφους αλλάζει, οι χαρακτήρες για να μην γίνονται βαρετοί στις πλείστες περιπτώσεις αλλάζουν χρωματισμούς ενώ οι κακοί αλλάζουν τακτική έτσι ώστε το παιχνίδι να είναι διασκεδαστικό και ευχάριστο στο χρήστη.

Τεχνική αρτιότητα παιχνιδιού (15%):

Το παιχνίδι δεν παρουσιάζει σφάλματα κατά την αναπαραγωγή του και η λειτουργία του είναι αρκετά εύχρηστη και εύκολη προς το χρήστη.