

Напоминаем: для номинации «Scratch 3.0» участники создают 2D-игры

Команда может выбрать 1 тему и 1 соревновательное задание по выбранной теме, игру необходимо создать и отправить ссылку на готовую игру в срок до 16. 04. 2024 г. до 24:00 (по местному времени).

Направлять ссылку на готовую игру(а также ссылку на исходники игры) необходимо на адрес(в теме письма указать “Конкурс Archived Games номинация Scratch 3.0”):

hozyainovaov@gahmao.ru в копии указать codame@yandex.ru

Команда также может выбрать другую тему и соревновательное задание период с 16 марта по 16 апреля. Команда должна на главном экране своей игры написать выбранную тему и номер соревновательного задания.

Соревновательные задания для номинации «Scratch 3.0»

8.6.1. На основе очерков «Югорского архивного диктанта»:

1) 2D-игра в жанре “Симулятор”. Игрок выступает в роли строителя и ему предстоит путешествовать по ХМАО-Югре для создания различных сооружений связанных с историей развития транспортной инфраструктуры в округе. В процессе строительства сооружений игрок должен знакомиться с историей создания данного сооружения.

Условия задания:

- должно быть не меньше 5 сооружений доступных для строительства;
- на каждую постройку игроку должна быть показана история и значимость данного сооружения;
- после каждого сооружения необходимо ответить на вопросы викторины связанной с информацией о данном сооружении;
- в викторине должно быть не менее 10 вопросов.

2) 2D-игра в жанре “Симулятор”. Игроку необходимо управлять государственным промышленным хозяйством (госпромхоз). Игрок развивая госпромхоз знакомится с историческими очерками того времени.

Условия задания:

- должно быть не менее 5 объектов промысла и звероводства;
- должна быть реализована викторина в которой победа давала возможность улучшать и открывать новые объекты промысла и звероводства;
- в викторине должно быть не менее 10 вопросов.

3) 2D-игра в жанре “Симулятор”. Игроку необходимо развивать один из значимых городов того времени. Игрок развивая город знакомится с историческими очерками того времени.

Условия задания:

- должно быть не менее 5 объектов для развития города;
- должна быть реализована викторина в которой победа давала возможность улучшать и открывать новые городские объекты;

- в викторине должно быть не менее 10 вопросов.

8.6.2. Писатели и поэты Югры:

1) 2D-игра в жанре “Симулятор”. Задача игрока руководить библиотекой. Игрок должен разместить книги на нужных полках основываясь на информации об авторе и отрывкам из книг.

Условия задания:

- должно быть не меньше 10 книг разных авторов;
- должно быть не меньше 10 отрывков из книг;
- должна быть реализована викторина в которой победа давала возможность открыть новую книгу для библиотеки;
- в викторине должно быть не менее 10 вопросов.

8.6.3. Заповедники Югры:

1) 2D-игра в жанре “Симулятор”. Игрок выступает в роли животного, которое охраняется в заповеднике “Малая Сосьва”(ранее “Кондо-Сосьвинском” заповеднике). Задача игрока показать почему животное охранялось и с какими сложностями сталкивалось.

Условия задания:

- должно быть не меньше 5 сложностей, с которыми сталкивается игрок в роли животного;
- должна быть реализована простая система питания животного(игрок должен искать еду, чтобы продолжить играть);
- должна быть реализована викторина в которой победа давала возможность расти животному;
- в викторине должно быть не менее 10 вопросов.

2) 2D-игра в жанре “Поиск предметов”. Игрок в роли Феликса Робертовича Штильмарка ходит и собирает информацию о флоре и фауне Кондинского района, заполняя книгу. В конце игры, создаётся книга «Заповедник «Малая Сосьва».

Условия задания:

- должно быть не менее 10 представителей флоры и фауны для поиска;
- на каждого представителя флоры и фауны должно быть описание(почему оно ценное, зачем его охраняют в заповеднике);
- должна быть реализована викторина в которой победа давала возможность улучшать и открывать новые городские объекты;
- в викторине должно быть не менее 10 вопросов.

8.6.4. На основе книги «Память ушедших деревень...»:

1) 2D-игра в жанре “Квест”. Игрок должен узнавать о различных деревнях отгадывая загадки связанные с деревней.

Условия задания:

- должно быть в квесте не меньше 5 деревень;
- должно быть не меньше 20 загадок, отвечая на которые можно открывать новые деревни.

Пример: Есть карта Ханты-Мансийского района, игрок путешествуя по карте изучает деревни, знакомится с их жителями того времени и отгадывает загадки, чтобы пройти дальше по сюжету игры.

2) 2D-игра в жанре “Симулятор”. В игре должен быть показан процесс становления и развития одной деревни из книги.

Условия задания:

- игрок может построить не менее 5 сооружений;
- игрок должен изучить не менее 5 историй о деревне;
- должна быть реализована викторина в которой победа давала возможность открыть новое сооружение для постройки;
- в викторине должно быть не менее 10 вопросов.

Пример: Игрок строит различные сооружения, развивает деревню. С каждой постройкой появляется рассказ об истории этого сооружения и как оно повлияло на жизнь деревни.

8.6.5. На основе книги Х.М. Лопарева «Самарово»

1) 2D-игра в жанре “Квест”. Игроку необходимо гулять по окрестностям села Самарово и коллекционировать интересные факты, открывать новые локации(история домов, слова, тексты песен, увлечения местных жителей, быт местных жителей и т.д.)

Условия задания:

- должно быть в квесте не меньше 10 интересных фактов;
- должно быть не меньше 20 загадок, отвечая на которые можно открывать новые локации.

2) 2D-игра в жанре “Викторина”. На экране появляется слово и несколько вариантов описания этого слова, игрок должен выбрать правильное описание, после того, как игрок угадал, появляется изображение к этому слову.

Пример:

Слово “воронко” и 4 варианта описания

“название лошади”(правильный ответ), “название лодки”, “название игрушки”, “название игры”

Условия задания:

- должно быть не менее 20 слов;
- должно быть по 1 картинке к каждому слову;
- после правильного ответа игрок должен узнать информацию о том, как это слово использовалось в те времена и как оно повлияло на людей того времени.

8.6.6. Самобытный художник Югры, Тебетев А.М.

1) 2D-игра в жанре “Головоломки”. Задача игрока собирать пазлы на основе картин Тебетева, после сборки каждого пазла показывать информацию о том, как собранная картина писалась.

Условия задания:

- должно быть не меньше 10 пазлов(картин);
- должно быть не меньше 10 исторических фактов о картинах;
- должна быть реализована викторина в которой победа давала возможность открыть новую картину;
- в викторине должно быть не менее 10 вопросов.

2) 2D-игра в жанре “Симулятор”. Задача игрока проводить выставки картин. Игрок должен разместить картины в нужных местах основываясь на описании картины.

Условия задания:

- должно быть не меньше 10 картин;

- должно быть не меньше 10 описаний картин;
- должна быть реализована викторина в которой победа давала возможность открыть новую картину для выставки;
- в викторине должно быть не менее 10 вопросов.

Требования к оформлению конкурсных проектов

Scratch 3.0

Возраст участников (лет): от 8 до 10 включительно.

Язык визуального программирования Scratch 3.0.

Язык игры: Русский.

Итоговый проект должен быть направлен в формате “название_игры_ФИО_автора”.sb3 и опубликован (доступен для игры) на сайте: scratch.mit.edu.

Нельзя использовать готовые Scratch проекты других авторов из интернета.

Перед стартом игры должно быть тексто-графическое обучение игрока правилам и управлению в игре.

№	Показатель	Описание	Балл
1.	Наличие UI элементов	Кнопки, изображения	0 - 8
2.	Наличие музыки и(или) звуковых эффектов	Фоновая музыка, при взаимодействии персонажа с игровым миром	0 - 8
3.	Наличие интерактивных 2D объектов в игре	Подобрать объект, открыть дверь, нажать кнопку в 2D-пространстве, наличие персонажей с которыми можно взаимодействовать	0 - 10
4.	Наличие анимаций 2D элементов	Анимации 2D персонажей	0 - 8
5.	Использование собственных изображений в игре		0 - 8
6.	Использование собственных звуков и(или) музыки в игре		0 - 8
7.	Наличие обучения перед игрой	Понятно как управлять персонажем, как взаимодействовать с объектами, понятна цель игры, как перепройти или перезапустить игру	0 - 10
8.	Наличие сброса прогресса	Наличие UI элементов для перезапуска игры с нуля	0 - 8

9.	Есть ли финал в игре, конечный и измеримый	Ответить на все вопросы, разгадать загадку, победить босса, набрать необходимое кол-во очков	0 - 8
10.	Наличие игровых уровней	Не менее 4 уровней игры, визуально и по смыслу отличающиеся и являющиеся логическим продолжением друг друга	0 - 8
11.	Есть ли проигрыш в игре	Можно ли проиграть в игре	0 - 8
12.	Система восстановления игры после проигрыша	Можно ли перепройти шаг игрового процесса в случае неудачи	0 - 8