

Напоминаем: для номинации «Unity» участники создают 3D-игры

Команда может выбрать 1 тему и 1 соревновательное задание по выбранной теме, игру необходимо создать и отправить ссылку на готовую игру(а также ссылку на исходники игры) 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 Unity”):

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 «Unity»

8.6.1. На основе очерков «Югорского архивного диктанта»;

1) 3D-игра в жанре “Симуляторы”. 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;
- для постройки каждого сооружения игроку необходимо искать нужные детали(ресурсы).

2) 3D-игра в жанре “Симуляторы”. Игроку необходимо управлять государственным промысловым 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 мини-игра(лабиринт, паркур и т.д.), победа в которой давала возможность улучшать и открывать новые объекты промысла и звероводства;

3) 3D-игра в жанре “Симуляторы”. 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 мини-игра(лабиринт, паркур и т.д.), победа в которой давала возможность улучшать и открывать новые городские объекты;

8.6.2. Писатели и поэты Югры;

1) 3D-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 мини-игра(лабиринт, паркур и т.д.), победа в которой давала возможность улучшать и открывать новые книги;

8.6.3. Заповедники Югры;

1) 3D-игра в жанре “Симуляторы”. 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 мини-игра(лабиринт, паркур и т.д.), победа в которой давала возможность расти животному;

2) 3D-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 мини-игра(лабиринт, паркур и т.д.), победа в которой давала возможность открыть новые предметы для поиска;

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

1) 3D-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) 3D-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) 3D-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) 3D-игра в жанре “Симулятор”. В игре должен быть показан процесс становления и развития села Самарово.

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 села.

8.6.6. Самобытный художник Югры, Тебетев А.М.

1) 3D-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 мини-игра(лабиринт, паркур и т.д.), победа в которой давала возможность открыть новую картину;

Требования к оформлению конкурсных проектов

Unity

Возраст участников (лет): от 12 до 16 включительно

Язык программирования C#.

Язык игры: Русский.

Версия редактора Unity не ниже 2023 года.

Итоговый проект в формате "название_игры_ФИО_автора".exe

Итоговый проект должен запускаться под Windows не ниже 10 версии, игра должна иметь кнопку в UI панели для выхода из игры и закрытия приложения.

Для взаимодействия с игрой можно использовать только клавиатуру и(или) мышь

Все скрипты должны быть с одной папке, 3D модели в своей папке, музыка в своей, изображения и UI в своей.

Нельзя использовать готовые Unity проекты других авторов из интернета.

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

№	Показатель	Описание	Балл
1.	Исходный проект открывается и его можно протестировать	Проект соответствует скомпилированной игре	0 - 5
2.	Наличие UI элементов	Кнопки, изображения	0 - 5
3.	Наличие музыки и(или) звуковых эффектов	Фоновая музыка, при взаимодействии персонажа с игровым миром	0 - 5
4.	Наличие визуальных эффектов	Взрывы, дым, огонь, вода	0 - 1
5.	Наличие интерактивных 3D объектов в игре	Подобрать объект, открыть дверь, нажать кнопку в 3D-пространстве, наличие персонажей с которыми можно взаимодействовать	0 - 5
6.	Наличие анимаций UI элементов	Передвижение кнопок, покачивание кнопок, картинок, масштабирование UI элементов	0 - 1
7.	Наличие масштабирования UI элементов	Изменение масштаба UI элементов, при масштабировании окна игры UI элементы не выходят за границы экрана, не наслаиваются друг на друга	0 - 5
8.	Наличие анимаций 3D объектов	Масштабирование и передвижение 3D объектов, анимации передвижения персонажей	0 - 5

9.	Использование собственных 3D моделей в игре		0 - 5
10.	Использование собственных изображений в игре		0 - 5
11.	Использование собственных звуков и(или) музыки в игре		0 - 5
12.	Может ли игрок выбрать сложность прохождения игры	легкий, средний, сложный наличие UI элементов для выбора сложности	0 - 5
13.	Наличие обучения перед игрой	Понятно как управлять персонажем, как взаимодействовать с объектами, понятна цель игры, как перепройти или перезапустить игру	0 - 10
14.	Наличие кнопки выхода из игры	Есть UI элемент кнопка, по которой можно завершить игру и закрыть окно	0 - 5
15.	Наличие сохранение прогресса	Сохранение количества очков, местоположение, состояние игры	0 - 10
16.	Наличие сброса прогресса	Наличие UI элементов для перезапуска игры с нуля	0 - 8
17.	Есть ли финал в игре, конечный и измеримый	Ответить на все вопросы, разгадать загадку, победить босса, набрать необходимое кол-во очков	0 - 5
18.	Есть ли проигрыш в игре	Можно ли проиграть в игре	0 - 5
19.	Система восстановления игры после проигрыша	Можно ли перепройти шаг игрового процесса в случае неудачи	0 - 5