

Номинация № 1 «Технологии для виртуального мира»

В качестве конкурсного задания по данной номинации участник направляет заполненный дизайн-документ игры и ответы на вопросы.

Геймнет – это новый глобальный сетевой рынок, направленный на развитие и применение игровых методов и практик в бизнесе, культуре, образовании, науке, здравоохранении, государственном управлении и сообществах для улучшения качества жизни человека

Участникам необходимо решить максимальное количество заданий. Решение должно сопровождаться комментарием или обоснованием.

ВАЖНО!!! Просим участников перед ответами на вопросы написать, какими языками программирования они владеют и кратко описать опыт проектной деятельности (при наличии).

На платформу «Талант» загружается файл формата *DOC/DOCX с ответами на задания.

Задание 1. Заполните дизайн-документ игры, который вы бы создали на тему «Изменить мир к лучшему» (максимальная оценка – 50 баллов)

Шаблон дизайн-документа представлен ниже.

Раздел 1.

Сформулируйте общую информацию об игре:

- *Название игры*
- *Платформы*
- *Возраст целевой аудитории*
- *Титульная картинка, концепт арт*

Раздел 2.

Опишите начало игры, что происходит по ходу игрового сюжета, придумайте финал игры:

Например, Лара Крофт: 3Д игра-платформер, где Лара — археолог, путешествует по храмам в джунглях и пустынях в поисках древнего артефакта, который поможет ей найти следы потерянной матери. Это описание содержит много информации — кто герой, жанр игры, где происходят события, цели игрока.

Детально опишите главного героя игры, какими способностями он обладает, как он выглядит:

Например, Кратос из Бога Войны «брутален», и это отражается на всех его поступках в игре, даже в том, как он открывает сундуки.

Опишите геймплей*, самые интересные задания и уровни игры.

Эта информация должна максимально увлечь читателя.

Составьте описание игрового мира: как он выглядит, где происходят события, из каких локаций состоит:

Описания и изображения мира. Список локаций. Краткие описания, что игрок в этих локациях найдёт.

Опишите какие эмоции и настроение должна создавать игра, к чему побуждать или мотивировать, какая музыка используется для этого:

Какие эмоции и настроение должна создавать игра? Как музыка и звуки способствуют нужной атмосфере?

Придумайте и опишите игровые механики, которые используются в игре:

Примеры механик (средства взаимодействия персонажа с миром): двигающиеся платформы; закрывающиеся двери; скользкий лёд; качающиеся канаты.

Опасности и ловушки — средства, которые мешают герою и могут его убить, но при этом не обладают интеллектом: шипы; лава; пропасть; качающиеся лезвия; электрические поля.

Опишите каких врагов встречает игрок, чем они уникальны, как игрок сможет бороться с ними:

Каких врагов встречает герой, чем они уникальны? Как герой сможет бороться с ними?

Боссы. В каких локациях они появляются? Как герой должен их побеждать? В чем их фишка? Что игрок получит за победу над боссом?

Опишите сюжетные ролики, которые будут использоваться в игре:

Они есть в игре? Как они будут показываться? Видеоролики, флэш-анимация, внутриигровые сцены на движке игры, слайды с картинками. Когда они будут показываться? (между уровнями, в процессе игры). Для отсылок можно упомянуть примеры из фильмов.

Опишите бонусные материалы, которые получит игрок после победы:

Что убедит игрока продолжить игру после победы? Открытие нового режима или Игра+. Или игра в мультиплеере? Или скачиваемый контент) Или эпизодический контент и спец-события?

Задание 2. Ответьте на вопросы (максимальная оценка – 5 баллов за вопрос)

1. Какой максимальный показатель MMR в настоящее время доступен в Dota 2?

- а) 6000
- б) 3000
- в) 4500
- г) 600
- д) не ограничен

2. Что сделали с большой партией игр компании Atari в сентябре 1983 года?

- а) сожгли
- б) утопили
- в) закопали

г) поставили рекорд по продажам

3. Про кого из видеоблогеров не выпустили игру?

а) PixelDevil

б) Мэдисон

в) Mr.Marmok

г) PewDiePie

4. Назовите цену самого дорого картриджа с видеоигрой, который когда-либо был продан на аукционе?

а) 120 тыс. \$

б) 114 тыс. \$

в) 1121 тыс. \$

г) 21 тыс. \$

5. Какая видеоигровая консоль существовала на самом деле?

а) Nintendo PlayStation

б) Xbox Series Sega

в) PlayStation Voxy

г) Atari Genesis

6. Какой из данных эффектов внутриигровой камеры предпочтительнее использовать, если мы хотим сфокусировать внимание игрока на чём-то конкретном?

а) Глубина резкости

б) Motion Blur

в) Per Object Motion Blur

г) Параллакс

д) Bloom

7. Что из представленного больше других влияет на полноценность игровой истории и связь отдельных её элементов в единое целое?

- а) Полноценный сюжет, непрерывная история.
- б) Проработанное окружение, пространство и архитектура.
- в) Качественный геймплей, механики, основывающиеся на истории.
- г) Характер персонажей, внутри-игровые диалоги.
- д) Дополнительные квесты, раскрывающие лор мира.

8. Что из этого не является вершинами (verticies)?

- а) Пересекающиеся прямые
- б) Все точки на плоскости
- в) Точки в трехмерном пространстве
- г) Бесконечные прямые

9. Какое событие в Unity необходимо использовать для физики?

- а) StartAwake
- б) Update
- в) FixedUpdate
- г) LateUpdate
- д) OnDisable
- е) OnDestroy
- ж) OnDestory

10. Как принято называть классы?

- а) SomeClassAbc
- б) SomeClassABC

в) some_class_abc

г) someClassabc

д) this_classAbc

е) Thisclass_Abc