

ОЛИМПИАДА «ТРАЕКТОРИЯ БУДУЩЕГО»

Задание полуфинала номинации “Разработка игр”

Методический партнер: [IThub group](#)

Одно из основных применений Unity — это разработка игр, а разработка игр включает в себя как выполнение отдельных задач по коду, арту, геймдизайну или менеджменту, так и умение создать крутой и качественный продукт, доведенный до финального состояния.

Для полуфинала вам понадобится применить ваши знания и навыки для того, чтобы показать, как, используя Unity, вы создаете технически проработанную игру, в которую хочется играть!

Мы выступаем за прозрачность и доступность результатов работы. Поэтому просим вас опубликовать ваш проект на GitHub и билд на платформе [itch.io](#) или GitHub Pages.

Задача: разработать игру, которая будет соответствовать выбранной теме и указанным далее критериям.

Жанр и характеристики игры: свободно выбираются автором игры в рамках темы.

Платформа: WebGL

Возрастной рейтинг игры: 12+. Пояснение: игры участников могут упоминаться в публикациях об олимпиаде и поэтому мы ожидаем, что они соответствуют указанному возрастному рейтингу.

Участие в полуфинале индивидуальное: хотя разработка игр обычно - командный спорт, участие в олимпиаде предполагает индивидуальную оценку навыков и знаний участников.

Дисквалификация: При нарушении правил участия в Олимпиаде, данного задания, законодательства РФ и этических норм организаторы оставляют за собой право дисквалифицировать участников.

Оценка работ: Используется метод экспертной оценки. Работы участников оцениваются комиссией экспертов. Участники комиссии в закрытую выставляют

оценки представленным играм по Критериям Оценки. Затем на основе агрегированной оценки выявляются победители этапа.

Тема игры:

"Смещение жанров"

Требования к игре:

- Вы должны самостоятельно разработать игру и не использовать помощь других людей.
- Вы можете использовать сторонние ассеты и плагины для арта и музыки, так же можно использовать готовые ассеты и плагины для технических решений, но оцениваться будет только та часть работы, которую вы выполните самостоятельно (готовые системы, как контроллер, инвентарь, диалоги, AI, **не дают баллов** по архитектуре/паттернам/данным, если не показана самостоятельная разработка и существенная модификация). В случае применения готовых плагинов и ассетов, вы обязаны явным образом указать какие плагины и ассеты вы используете. Допустимо применение нейросетей, но только для генерации арта и музыки при указании в описании игры использованных нейросетей и списка ассетов, которые вы с их помощью сгенерировали. Запрещено использование генеративных нейросетей для создания/переписывания исходного кода (C#), шейдеров, скриптов сборки/депоя и конфигурационных файлов, влияющих на поведение игры.
- Игра должна быть разработана на Unity.
- Игра должна соответствовать Теме.
- Продолжительность геймплея: 5-10 минут.

Оформление результатов:

- Необходимо опубликовать билд игры на сервисе itch.io или GitHub Pages. Игра должна быть опубликована и доступна по ссылке до указанного дедлайна.
- Необходимо предоставить доступ к полному проекту Unity с игрой и исходному коду на GitHub. Последний коммит должен быть совершен до указанного дедлайна. Оценка производится по состоянию репозитория на последний коммит, сделанный до дедлайна. Коммиты после дедлайна не учитываются при оценке. Изменения README после дедлайна не допускаются
- Необходимо прикрепить ссылку на страницу с WebGL билдом в README репозитория с проектом. Важно! Без билда игра не будет рассматриваться. Билды могут быть только WebGL.
- Необходимо прикрепить ссылку(-и) на ваше портфолио игровых проектов (другие ваши проекты с обязательным доступом к вашему коду и желательно с билдами, если это игры)
- Результат сдается как ссылка на ваш репозиторий.

- Работа считается сданной, если **до наступления дедлайна**:
 - репозиторий с проектом Unity доступен по ссылке
 - в README размещена ссылка на страницу с WebGL билдом
 - WebGL билд доступен по ссылке и запускается
 - в README размещена(-ы) ссылка(-и) на ваше портфолио
- Если на момент дедлайна отсутствует ссылка на билд в README или билд недоступен/не запускается, работа не считается сданной и не рассматривается.

Ответственность за доступность ссылок и публикацию контента до дедлайна лежит на участнике.

Проверка работоспособности WebGL билда проводится оргкомитетом в Google Chrome (последняя стабильная версия) на Windows 10/11 и macOS (актуальная версия на момент проверки). Участник несёт ответственность за корректную работу билда в указанной среде.

Предоставление результатов:

Оформите результаты в репозитории GitHub:

- В репозитории ваш проект Unity
- В корне репозитория README со ссылкой на страницу с билдом вашей игры (на itch.io или GitHub Pages)
- Краткое описание идеи и проекта в README

Отправка результатов:

1. Подготовьте ссылку на ваш репозиторий
2. Пройдите регистрацию на платформе "LXP" (<https://newlxp.ru/>)
3. Пройдите по кнопкам "Обучение"- "Плановое"- "Название номинации"- далее в разделе "Задание номинации" - поле "Добавить ответ" в нем "Прикрепить файл" - прикрепляете ссылку и нажимаете кнопку "Отправить".

Перед сдачей проверьте доступ к репозиторию и странице игры по вашей ссылке (например, через режим инкогнито в любом браузере). Работы без доступа к репозиторию и/или билду рассматриваться не будут.

Обязательно протестируйте работоспособность билда, работы, где билд не запускается, рассматриваться не будут.

Срок выполнения задания: с момента получения задания **до 2 марта 2026 г. (до 23:59 МСК).**

Важные моменты:

- Вы самостоятельно разрабатываете игру
- Вы публикуете ее на itch.io или GitHub Pages (оставьте на публикацию несколько часов в запас времени, весь финальный контент вашей работы должен быть доступен по ссылке(-ам) до наступления дедлайна)
- Вы указываете все готовые ассеты/плагины, которые использовали при разработке (и как/для чего они используются в проекте), а также нейросети и полученные с их помощью конкретные ассеты в проекте в виде списка в README (генерация допустима только для арта и музыки)
- Вы обязательно прикрепляете на страницу на itch.io или GitHub Pages играбельный билд, игра не содержит блокирующих и критических багов (желательно вообще не содержит багов)
- Вы обязательно добавляете в README вашего репозитория ваше портфолио других проектов на Unity
- Вы сдаете ссылку на репозиторий с проектом, где в README есть ссылка на страницу itch.io или GitHub Pages с билдом WebGL, краткое описание идеи проекта и ваше портфолио

Критерии оценки:

Конечное решение будет оцениваться по критериям, в каждом из которых можно набрать от 0 до 2, 4 или 6 баллов. Конечная оценка решения может варьироваться от **0 до 38 баллов**.

В случае получения 0 за критерии «Геймплей» и «Раскрытие Темы» (за любой из них) остальные элементы работы не рассматриваются.

0 баллов за «Геймплей» выставляется, если игра неиграбельна: отсутствует управляемый игровой процесс и/или присутствуют блокирующие/критические баги.

0 баллов за «Раскрытие Темы» выставляется, если смешение жанров не проявляется на уровне механик и игрового цикла (только в тексте/арте/названии — не засчитывается).

Под отсутствием плагиата подразумевается самостоятельность и отсутствие копирования чужих проектов/кода/контента в нарушение лицензий. В подпункте «Оригинальность и авторский вклад» оценивается новизна/самостоятельный вклад участника (даже при отсутствии плагиата).

Критерий “Геймплей” - от 0 до 10 баллов

- Играбельность и управляемость - от 0 до 2 баллов
- Увлекательность и темп - от 0 до 2 баллов
- Оригинальность и авторский вклад - от 0 до 2 баллов
- Наличие обратной связи - от 0 до 2 баллов
- Понятное управление и/или интерактивный туториал (может быть интегрирован в геймплей) - от 0 до 2 баллов

Критерий “Техническая реализация” (проект Unity и код) - от 0 до 26 баллов

- Организация внутри репозитория: наличие корректного .gitignore, разумная система ветвления (например, Git-flow или trunk-based), понятная и логичная конвенция нейминга коммитов на английском языке (для единообразия проверки экспертами), корректная история атомарных логически цельных и понятных коммитов - от 0 до 4 баллов
- Организация внутри проекта, работа с ассетами и их настройками - от 0 до 2 баллов
- Чистота кода, code style, соблюдение конвенции (на ваш выбор), отсутствие “легаси” и лишних объектов - от 0 до 2 баллов
- Адаптивность и удобство UI - от 0 до 2 баллов
- Уместное применение паттернов проектирования, соблюдение принципов ООП и SOLID, отсутствие антипаттернов или строго аргументированное применение антипаттернов, обоснованность архитектурных решений - от 0 до 6 баллов
- Корректная работа с зависимостями - от 0 до 4 баллов
- Данные отделены от логики - от 0 до 2 баллов
- Уместное применение событийно-сигнальной модели - от 0 до 2 баллов
- Оптимизированность решения - от 0 до 2 баллов

Критерий “Раскрытие Темы” (в механиках и геймдизайне, в арте, в музыке, текстах) - от 0 до 2 баллов

Учет баллов происходит по следующей системе:

- Для критериев с максимальным баллом 6:
 - 0 баллов - полное отсутствие данного элемента
 - 1-2 балла – элемент в наличии, есть блокеры или критические ошибки
 - 3-4 балла – элемент реализован «удовлетворительно», есть серьезные недочеты, учтены не все возможности и особенности
 - 5 баллов – элемент реализован на «хорошо», но есть помарки и мелкие недочеты
 - 6 баллов – элемент реализован на «отлично», лучшая реализация
- Для критериев с максимальным баллом 4:
 - 0 баллов - полное отсутствие данного элемента или наличие блокеров в реализации
 - 1 балл – элемент в наличии, есть критические ошибки
 - 2 балла – элемент реализован «удовлетворительно», есть ошибки
 - 3 балла – элемент реализован «хорошо», незначительные изъяны или недочеты
 - 4 балла – элемент реализован на «отлично», лучшая реализация
- Для критериев с максимальным баллом 2:
 - 0 баллов - полное отсутствие данного элемента или наличие блокеров/серьезных недочетов в реализации
 - 1 балл – элемент реализован «удовлетворительно» или «хорошо», есть ошибки/недочеты
 - 2 балла – элемент реализован «отлично», лучшая реализация

Плагат и несамостоятельное выполнение:

Работы, уличенные в плагиате или использовании нейросетей для генерации кода, оцениваться не будут: участники, приславшие не оригинальные работы — из дальнейшего участия выбывают.

Участие индивидуальное. Командное участие не допускается.

Оргкомитет оставляет за собой право связаться выборочно с любым из участников полуфинала перед подведением итогов, чтобы убедиться в самостоятельном выполнении задания.

Оргкомитет также оставляет за собой право собрать участников полуфинала в режиме видеоконференции для защиты присланных проектов.

Определение финалистов:

Итоги подведем не позднее **15 марта**. Результаты полуфинала будут опубликованы не на сайте Олимпиады в виде рейтинговых таблиц.

Материалы для подготовки:

Пример конвенции оформления кода:

<https://drive.google.com/file/d/16WNL-XeKNHAupM2L3WfIkUxuWmyZxSlg/view?usp=sharing>

Ресурс о некоторых принципах и паттернах ООП: <https://metanit.com/sharp/patterns/>

Документация про Git-flow:

<https://www.atlassian.com/ru/git/tutorials/comparing-workflows/gitflow-workflow>

Документация про trunk-based систему ветвления:

<https://www.atlassian.com/continuous-delivery/continuous-integration/trunk-based-development>

Документация про стандарты конвенции нейминга коммитов:

<https://www.conventionalcommits.org/ru/v1.0.0/>