



Задание полуфинала номинации «Разработка игр»

[Постановка задачи](#)

[Тема игры и требования](#)

[Сроки для выполнения работы](#)

[Оформление результатов](#)

[Предоставление результатов работы](#)

[Важные моменты](#)

[Критерии и шкала оценки](#)

[Плагат и несамостоятельное выполнение](#)

[Определение финалистов](#)

Постановка задачи

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.

Ваша задача: разработать игру, которая будет соответствовать выбранной теме и указанным далее критериям, оформить и предоставить результат.

Тема игры и требования

Тема игры: "**Смещение жанров**"

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

Платформа: ПК или мобильные устройства (Android, apk билд) или WebGL билд

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

Требования к игре:

- Вы должны самостоятельно разработать игру и не использовать помощь других людей.
- Вы можете использовать сторонние ассеты и плагины. В этом случае, 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 ассетов, которые вы с их помощью сгенерировали.
- Игра должна быть разработана на Unity.
- Игра должна соответствовать Теме

Сроки для выполнения работы

Результаты предоставляются до **13 марта** 2025 года включительно.

Оформление результатов

- Необходимо опубликовать билд игры на сервисе itch.io и добавить небольшое описание вашей идеи. Игра должны быть опубликована на itch.io до указанного дедлайна.
- Необходимо предоставить доступ к проекту Unity с игрой и исходному коду на GitHub. Оставьте ссылку на вашей странице на itch.io.
- Необходимо прикрепить билд игры на вашей странице на itch.io. Важно! Без билда игра не будет рассматриваться. Билды могут быть под ПК, мобильные устройства (Android) или WebGL.
- Игра сдается как ссылка на страницу itch.io.

Предоставление результатов работы

Оформите результаты на странице itch.io:

- Билд игры
- Ссылка на репозиторий GitHub с вашим проектом
- Описание идеи и проекта на странице itch.io

Отправьте ссылку на страницу игры на itch.io **до 13 марта включительно** на почту info@tbolimpiada.ru , указав в теме письма «Полуфинал_ТБ_Разработка игр_ФИО(участника)».

Перед сдачей **проверьте доступ** к странице игры и репозиторию по вашей ссылке (например, через режим инкогнито в любом браузере).

Важные моменты

- Вы самостоятельно разрабатываете игру
- Вы публикуете ее на itch.io (оставьте на публикацию несколько часов в запас времени)
- Вы указываете все ассеты/плагины, которые использовали при разработке, а также нейросети и полученные с их помощью конкретные ассеты в проекте (допустима генерация арта и музыки) на странице игры на itch.io

- Вы обязательно прикрепляете на страницу на itch.io играбельный билд, игра не содержит блокирующих и критических багов или вообще не содержит багов
- Вы сдаете ссылку на страницу itch.io с билдом, кратким описанием идеи и ссылкой на проект и исходный код игры на GitHub

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.

Критерии и шкала 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 20 баллов.

- Геймплей (играбельность, увлекательность, оригинальность) - от 0 до 4 баллов
- Техническая реализация (проект Unity и код) - от 0 до 12 баллов
 - Организация внутри проекта, работа с ассетами и их настройками - от 0 до 2 баллов
 - Чистота кода, code style, соблюдение конвенции - от 0 до 2 баллов
 - Адаптивность и удобство UI - от 0 до 2 баллов
 - Архитектурные решения, уместное применение паттернов проектирования, соблюдение принципов ООП и обоснованность структурных решений - от 0 до 6 баллов
- Раскрытие Темы - от 0 до 4 баллов

Учет баллов происходит по следующей системе:

- Для критериев с максимальным баллом 6:
 - 0 баллов - полное отсутствие данного элемента или наличие blockers в реализации
 - 1-2 балла – элемент в наличии, есть 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», без вопросов
- Для критериев с максимальным баллом 4:
 - 0 баллов - полное отсутствие данного элемента или наличие blockers в реализации
 - 1 балл – элемент в наличии, есть критические ошибки
 - 2 балла – элемент реализован «удовлетворительно», есть ошибки
 - 3 балла – элемент реализован «хорошо», незначительные изъяны
 - 4 балла – элемент реализован на «отлично», без вопросов
- Для критериев с максимальным баллом 2:
 - 0 баллов - полное отсутствие данного элемента или наличие blockers в реализации
 - 1 балл – элемент реализован «удовлетворительно», есть ошибки/недочеты
 - 2 балла – элемент реализован «отлично», без вопросов

Плагиат и несамостоятельное выполнение

Работы, уличенные в плагиате, оцениваться не будут: участники, приславшие не оригинальные работы — из дальнейшего участия выбывают. Идентичные работы, неоригинальные работы, работы-копии исключаются из соревнований без выяснения причин и соотнесения времени поступления.

Участие индивидуальное. Командное участие не допускается.

Выполняйте задание самостоятельно, не привлекая стороннюю помощь.

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 26 марта. Результаты полуфинала опубликуем на сайте Олимпиады в виде рейтинговых таблиц. Финалистами станут 10 человек, показавшие лучшие результаты. При определении финалистов будут учтены условия допуска (приложение 4, [Положение](#) об олимпиаде, стр. 25).