

# Правила проведения конкурса игровых проектов в рамках Школы-практикума «Технологии высокопроизводительных вычислений и компьютерного моделирования»

## Основные задачи участников конкурса

1. Разработать прототип игры иллюстрирующий игровую механику\* (В идеале: игра должна осуществлять подсчет очков, выводить сообщение о победе и поражении.)
2. Подготовить презентацию — питч вашей игры. Презентация должна отражать следующее:
  - a. Название игры. Краткое описание. Команда.
  - b. Краткое описание игровой механики
  - c. Арт/контент, не вошедший в игру.
  - d. Варианты монетизации. Обзор потенциальной аудитории/Ключевые пункты продажи.
  - e. Возможность создания многопользовательской версии (если не предусмотрено изначальной идеей)
3. Продемонстрировать “живой” игровой процесс \*

\* Те команды, которые не успели закончить рабочий прототип игры, или их игровой проект не подразумевает наличие цифровой версии (например, квест по улицам города), тоже допускаются до питчинг-сессии для представления своего проекта на конкурс.

## Варианты заданий

Геймификация - это новое направление, которое активно по всему миру и подразумевает использование элементов игры или ее частей, техники, дизайна для неигрового контекста. Чаще всего этот контекст имеет в своей основе социальную составляющую: геймификация в образовании, в медицине, в бизнесе. В этом случае компьютерные игры используются для мотивации людей.

С учетом малого времени на реализацию проекта рекомендуем воспользоваться несложной схемой. Выписать интересные участникам команды темы/жанры, составить из них матрицу и найти/выбрать свою игру в ячейке. Далее приведен пример, который не является прямой рекомендацией к использованию (но это также и не возбраняется):

<u>Жанр</u> <u>Тема</u>	<u>Top-down</u> <u>Shooter</u>	<u>Puzzle</u>	<u>Platformer</u>	<u>Side-</u> <u>scroller</u>	<u>Tower</u> <u>Defence</u>	<u>Turn-based Game</u>
Образование						
Бизнес						
Медицина						
Урбанистика						

В итоге можно выбрать, например, “образование — сайд-скроллер” или “медицина — пазл”.

## Основные правила

1. К участию принимаются команды 3-7 человек.
2. Финальный состав команд формируется организационным комитетом школы
3. Игровой код и контент должны быть созданы в течение 18–21 апреля. Допускается использование собственных наработок, созданных в период 12–18 апреля, не более 50% арта и не более 50% кода.
4. Разрешены все публично доступные библиотеки и middleware.
5. Разрешены все инструменты для создания контента и инструменты для разработчиков (3dsmax, Photoshop, Flash, и т. д.).
6. К игре (при наличии) должен быть приложен исходный код.

## Формат представления презентации

Рекомендуется использовать облегченный формат печка-куча (<http://www.pechakucha.org/>):

- Количество слайдов до 20 штук (можно меньше),
- Время на каждый слайд: до 20 секунд
- Докладчиком может быть как один, так и несколько представителей команды

## Критерии оценки:

- Уникальность игровой идеи.
- Соответствие теме конкурса.
- Научеваемость — использование научных подходов, в т.ч. почерпнутых в рамках школы.
- Визуальный стиль и качество графики.
- Фан — насколько в игру интересно играть.
- Настроение — история, сюжет, эмоции, полученные во время игры.
- Общее впечатление от игры.
- Качество презентации, выступления/питча (в т.ч. ответов на вопросы)

По каждому пункту начисляется от 1 до 5 баллов, где: 1 — полное отсутствие, 5 — максимальное соответствие критерию.

## Подготовка к конкурсу проектов

После как вы получили это сообщение и желаете принять участие в конкурсе игровых проектов, имеет смысл сразу начать к нему готовиться. Для этого необходимо выбрать инструмент (UnrealEngine, Unity, GameMakerStudio, Monogame и т.п.) с которым вы будете работать и жанр, в котором вы планируете создать игру. Обязательно реализуйте простейшую игру в выбранном жанре до начала гейм-джема. Если вы участвуете в таком мероприятии или используете выбранный инструмент первый раз обязательно обратите внимание на:

1. Вывод текста.
2. Вывод графики.
3. Взаимодействие с клавиатурой/мышью/джойстиком.
4. Физику объектов и персонажей.
5. Звук и спецэффекты.