



## **КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ**

Региональный Чемпионат  
ЮниорПрофи 2026

Компетенция:

**Разработка игр**

**Возрастная категория 14+**

**Киров, 2026**

## 1. Конкурсное задание

*Задание:* В течение чемпионата "Юниор профи" разработать 3D игру в жанре симулятора питомца (Тамагочи) для собачьего приюта.

Симулятор питомца - жанр компьютерных игр, где игрок ухаживает за виртуальным животным, следит за его состоянием, кормит, играет и обучается ответственности. Игра может быть выполнена с видом от третьего лица или с фиксированной камеры.

### Описание конкурсного задания

Игра должна представлять собой симулятор заботы о собаке, которая находится в приюте. Игроку предстоит ухаживать за питомцем, поддерживая его здоровье, сытость и настроение, чтобы подготовить его к передаче в новую семью или просто подарить ему радость. Игра рассчитана на одного игрока.

#### *Описание игрового процесса:*

На игровом экране отображается 3D-модель собаки. С течением времени параметры питомца (сытость, здоровье, счастье) уменьшаются. Игрок может взаимодействовать с собакой через кнопки интерфейса, восполняя эти показатели. Внешний вид и анимации собаки меняются в зависимости от её самочувствия. При достижении критически низкого уровня здоровья игра завершается.

#### Обязательные компоненты игры:

##### 1.1. Система ухода за питомцем

Реализовать три динамических шкалы, которые уменьшаются с течением времени:

- Сытость (голод).
- Здоровье (бодрость, чистота).
- Счастье (настроение).

Шкалы должны отображаться в интерфейсе и постепенно уменьшаться с течением игрового времени. Скорость уменьшения должна быть настроена так, чтобы игрок успевал реагировать.

## 1.2. Интерактивные действия

Игрок должен иметь минимум три базовых действия для восстановления шкал:

- Покормить — восполняет сытость.
- Поиграть (бросить мяч, палку) — восполняет счастье.
- Ухаживать (помыть, причесать) — восполняет здоровье.

Действия могут быть реализованы через кнопки интерфейса

## 1.3. Модель и анимации

Модель собаки должна соответствовать реальной собаке из приюта (окрас, порода, кличка) иметь минимум 3 состояния/анимации:

- Покой (Idle): Стандартное поведение.
- Положительная реакция: Анимации еды, радости (виляние хвостом, прыжки).

- Отрицательная реакция: Грустные анимации при падении шкал (лежит, скулит, уши опущены).

Анимации должны переключаться динамически в зависимости от текущих значений шкал и действий игрока.

#### 1.4. Состояния и итоги

При достижении нулевого уровня здоровья (или любой из шкал, если она критична) игра должна завершиться. Необходимо вывести экран «Game Over» с грустной собакой и кнопкой для перезапуска игры.

#### 1.5. Интерфейс игрока

На экране должны постоянно присутствовать:

- Иконки/полосы текущих значений шкал (Сытость, Здоровье, Счастье).
- Кнопки для основных действий (Кормление, Уход).

#### 1.6. Локация

- Локация должна быть выдержана в одном визуальном стиле.
- Компоненты для локации разрешается брать из сети интернет.

#### 1.7. Меню

Начальное меню должно содержать:

- Название игры (например, «День с Бимом»).
- Кнопка «Играть».
- Кнопка «Выход».
- (Опционально) Кнопка «Об игре» с краткой историей собаки из приюта.

## 2. Общие положения

2.1. Участникам в течение конкурсных дней необходимо создать игру в жанре симулятора питомца для одного игрока.

2.2. Состав команды - не более двух человек.

Разрешенные инструменты:

- Языки программирования: Любые (C++, C#, Python и др.).
- Движки: Unity, Unreal Engine 4.27/5. (Использование Scratch, Roblox Studio и конструкторов без программирования запрещено).
- Графика: Blender 3D, Krita, Photoshop и аналоги.
- Доступ в интернет: Разрешен для поиска документации, ассетов и референсов.

2.3. Список компетенций, которыми должны обладать участники

- Навыки программирования;
- Навыки работы с движком для разработки игр.

- Навыки 3D моделирования и анимации;
- Навыки UI/UX-дизайна.

Оценка задания происходит во второй конкурсный день.

### **3.Порядок выполнения задания**

*Конкурсные испытания длятся 2 дня.*

3.1. День первый (6 часов) (10.00 - 16. 40).

Обеденный перерыв осуществляется в течении конкурсного дня,  
длительность 40-45 минут

*Модуль 1.- Аналитический, проектный*

- Техника безопасности, оглашение задания (20 мин);
- анализ задания, поиск аналогов, разработка мудборда, распределение задач (40-60 мин);
- Создание визуальной части (поиск или разработка 3D-модели собаки, поиск ассетов, дизайн интерфейсов) (4 часа 40 мин);

Суммарно 1 модуль 6 часов (1 конкурсный день)

Материалы и оборудование на команду:

- Персональный компьютер с доступом в интернет - 2 шт.
- Пакет программ для разработки игр (Blender 3d, Unreal Engine 5, Unreal Engine 4.27, Unity, Krita). Дополнительное ПО устанавливается заранее по просьбе участников чемпионата. Организаторы в праве отказать участнику в установке пакета, требующего платную лицензию. Исключением является факт наличия персональной лицензии у участника.

Обязательные продукты первого модуля:

- Собранная 3D локация;
- Дизайн игрового и неигрового интерфейса.

3.2. День второй (6 часов) (9.00-15.40).

Обеденный перерыв осуществляется в течении конкурсного дня, длительность 40-45 минут.

### *Модуль 2. Программный*

Написание необходимых механик (система шкал, реакции на действия, анимации);

- Программирование интерфейса
- Билд проекта.

Требования к результатам данного этапа:

- Готовая игра в виде exe или apk файла;
- Видеоролик с геймплеем игры;
- Презентация для защиты.

Обязательные продукты второго модуля:

1. Exe или apk файл;
2. Исходник проекта;
3. Видео с работой проекта;
4. Презентация для защиты проекта.

Все файлы загружаются в любое облачное хранилище, ссылки передаются главному эксперту. Доступ к облаку необходимо открыть для проверки всех необходимых компонентов игры. Все компоненты игры должны быть корректно подписаны и соответствовать содержанию.

#### 4. Критерии оценки

Блок	Критерии	Описание	балл
Визуальное исполнение (30 баллов)	Художественная целостность	Локация, модель собаки и интерфейс выдержаны в едином стиле. Визуал опрятный, приятный для глаз целевой аудитории.	10

	Качество 3D моделей	Модель собаки анимирована (минимум 3 осмысленные анимации: покой, радость, грусть/еда). Модель узнаваема и имеет сходство с реальной собакой.	10
	Интерфейс (UI)	Интерфейс понятен: крупные кнопки, яркие иконки шкал. Главное меню содержит все необходимые элементы. (кнопка играть, выход, кнопка об игре)	10
Геймплей и механики (40 баллов)	Основной цикл игры	Реализована база симулятора: шкалы убывают со временем; действия игрока (кнопки) их восполняют. Это работает стабильно и понятно.	20
	Обратная связь	Собака реагирует на действия игрока и изменения параметров (анимации). Есть экран "Game Over" при критических значениях.	20
Полнота и завершенность (20 баллов)	Стабильность	Игра не вылетает, кнопки нажимаются, шкалы не уходят в минус. В проекте нет критических багов.	10
	Билд и исходники	Собран рабочий файл игры (.exe/.apk). Предоставлены исходные файлы проекта и моделей.	10
Защита проекта (10 баллов)	Презентация и видео	Команда понятно рассказала о распределении ролей и используемом стеке. Видеоролик наглядно отражает геймплей	10
Итого			100

### 5. Общие требования по охране труда

Участники должны знать и строго выполнять требования по охране труда и правила внутреннего распорядка во время проведения конкурса.