

Уважаемые абитуриенты, при отборе гейм-дизайнеров в Академию мы отдаем предпочтение тем, кто может отвечать и за другую область разработки (арт, программирование). Поэтому, если вы можете показать свои успехи в других областях - обязательно это напишите (а лучше сделайте тестовое).

Вместе с тестовым заданием обязательно присылайте свое резюме. Кандидаты без резюме в отборе участвовать не будут. Резюме может быть кратким, но содержать основную инфу (фио, почта, телефон, дата рождения, образование, опыт работы, интересы)

1. Для любой игры из списка придумайте геймплей, визуальную часть (рисовать эскиз не требуется, но будет плюсом) и историю (flavor text) одного нового юнита (или одной новой карты, если это карточная игра) и поясните, почему этот юнит/карта будут хороши для игры.

Hearthstone, StarCraft 1/2, Clash Royale, Overwatch, DOTA 2, Gwent, League of Legends, Vainglory, X-Com от Firaxis (инопланетянин), Duelyst

2. В игре друг друга атакуют два персонажа. Их характеристики:

	Персонаж 1	Персонаж 2
Урон (при каждом ударе число выбирается случайным образом из диапазона)	80 - 90	160 – 170
Здоровье	850	600
Задержка между атаками	1 секунда	?

Какая задержка между атаками должна быть у второго персонажа, чтобы он был сбалансирован относительно первого? Поясните расчеты.