

СПб ГАОУ Красногвардейского района Санкт-Петербурга
"Средняя школа №577"

Итоговый индивидуальный проект

на тему:

«Настольные Игры»

Выполнил:

Ученика класса «10»

Соловьев Д.С.

Оглавление

Введение 3

Глава 1. Теоретическая часть

1.1. Что такое «настольная игра»? 2

1.2. Виды настольных игр

1.3. Особенности настольных игр

Глава 2. Практическая часть

2.1. Выбор направления

2.2. Реализация

2.3. Отзывы Игроков

Заключение

Приложение

Введение

Независимо от вида игры , условий проведения, правила должны отвечать ряду требований:

- Правила должны быть конкретны .
- Игра должна охватывать всех.
- Игра должна быть интересна для всех(какой тогда толк от нее тогда).
- Игра должна быть доступна для всех предполагаемых участников.
- Задания игры должны быть одинаковыми или равными по содержанию и сложности для всех.

Актуальность: тема настольных игр является актуальной в современном мире, поскольку, в ней нравится участвовать людям разных возрастов и поколений.

Объект проекта: .

Предмет проекта: .

Цель проекта: Создать свою настольную игру

Задачи проекта:

- Собрать информацию из различных источников по данной теме для создания проекта;
- Проанализировать основные виды настольных игр , представленные в среде Интернет;
- Обобщить полученные результаты и сделать выводы;
- Разработать игру;
- Защитить проект.

Методы исследования:

- Изучение литературы и других источников информации;

- Анализ текста;
- Тестирование учащихся;

Практическая значимость моего проекта заключается в том, что мой проект может помочь людям при создании собственных творческих проектов

Глава 1. Теоретическая часть

1. Что такое «Настольная игра»?

Игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих. В число настольных игр входят игры со специальным полем, карточные игры, кости, солдатики и другие. Игры данной категории, в отличие от спортивных и видеоигр, не требуют активного перемещения игроков, наличия дополнительного технически сложного инвентаря или специальных сооружений, игровых площадок, полей.

Игры в основном отличаются друг от друга правилами, определяющими очерёдность хода, тип и сложность заданий, порядок определения победителей.

Очень часто на рынке настольных игр одновременно представлено несколько версий одной и той же игры, различающихся набором (часто уровнем сложности) условностей и сетингов. Встречаются также дополнительные наборы вопросов, продающихся отдельно от игры.

1.2. Виды Настольных игр

- Тактические (рис.1). Способствуют развитию мышления, гибкости ума, логики.

- Ролевые (рис.2). Способствуют развитию воображения и соц.навыков(обычно строятся на базисе днд).
- Карточные (рис.3). Больше способ подачи нежели отдельный вид.

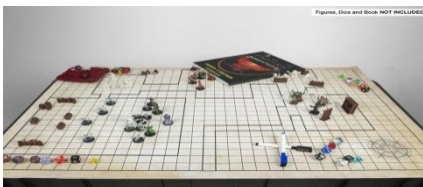


Рис. 1 Тактическая игры

Рис. 2 Ролевые игры



Рис. 3 Карточные Игры

1.3. Особенности викторин:

- Правила должны быть конкретны .
- Игра должна охватывать всех.

- Игра должна быть интересна для всех(какой тогда толк от нее тогда).
- Игра должна быть доступна для всех предполагаемых участников.
- Задания игры должны быть одинаковыми или равными по содержанию и сложности для всех.
- Для ролевых игр обычно требуются ведущие

Глава 2. Практическая часть

Для создания практической части проекта я использовал программу MS Paint, MS Word, а так же бумагу формата a1 , простой карандаш , линейку 12 см , гелиевую ручку черного цвета .

2.1.Выбор направления

Я люблю настольные и компьютерные игры , и при создании игры мой глаз пал на жанр стратегий. Для жанра характерны элементы менеджмента , и тактики (что логично)

За основу игры я взял классическую карту состоящую из гексов .Фракций я сделал четыре штуки.

Каждая из них имеет свои уникальные особенности , указанные в описание персонажа.

2.2.Реализация .

Для создания игры необходимо:

1. Запустить программу Paint.

Начнем с создания карты мира

1. Выбрать цвет и форму объекта (рис. 5). Вкладка главная / фигуры (рис. 6).

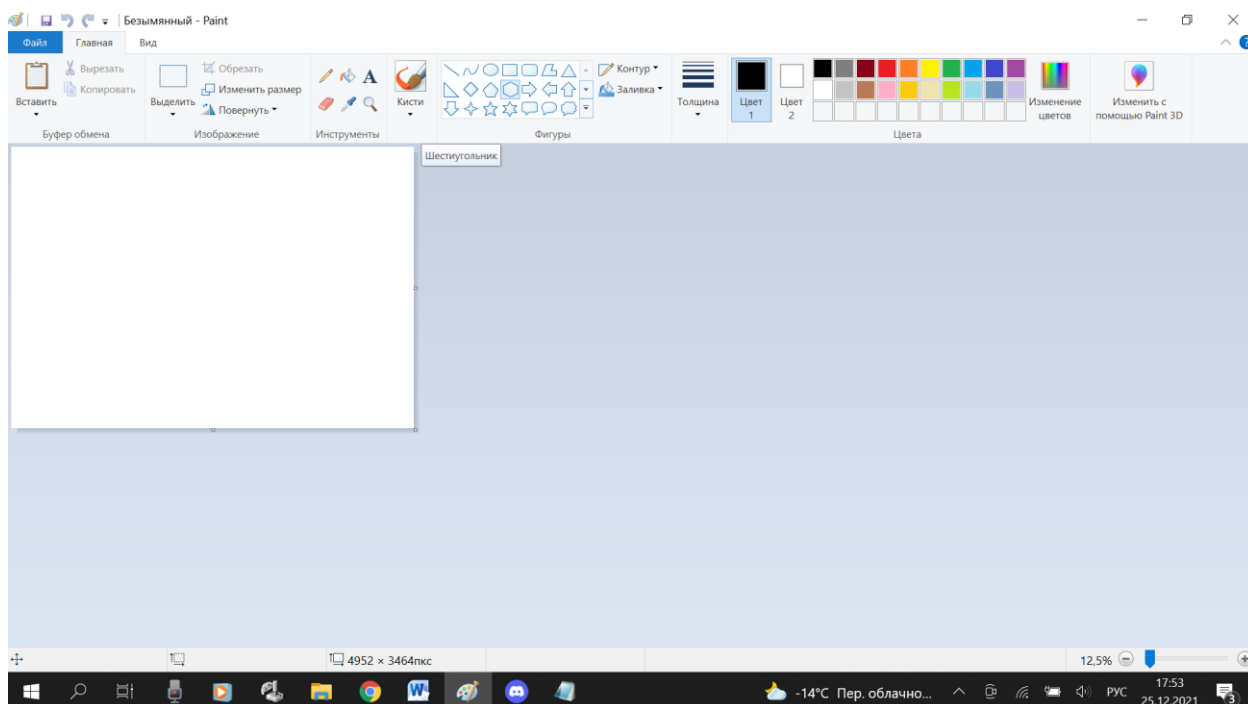


Рис.6

1. Нарисовать гекс (рис. 7).

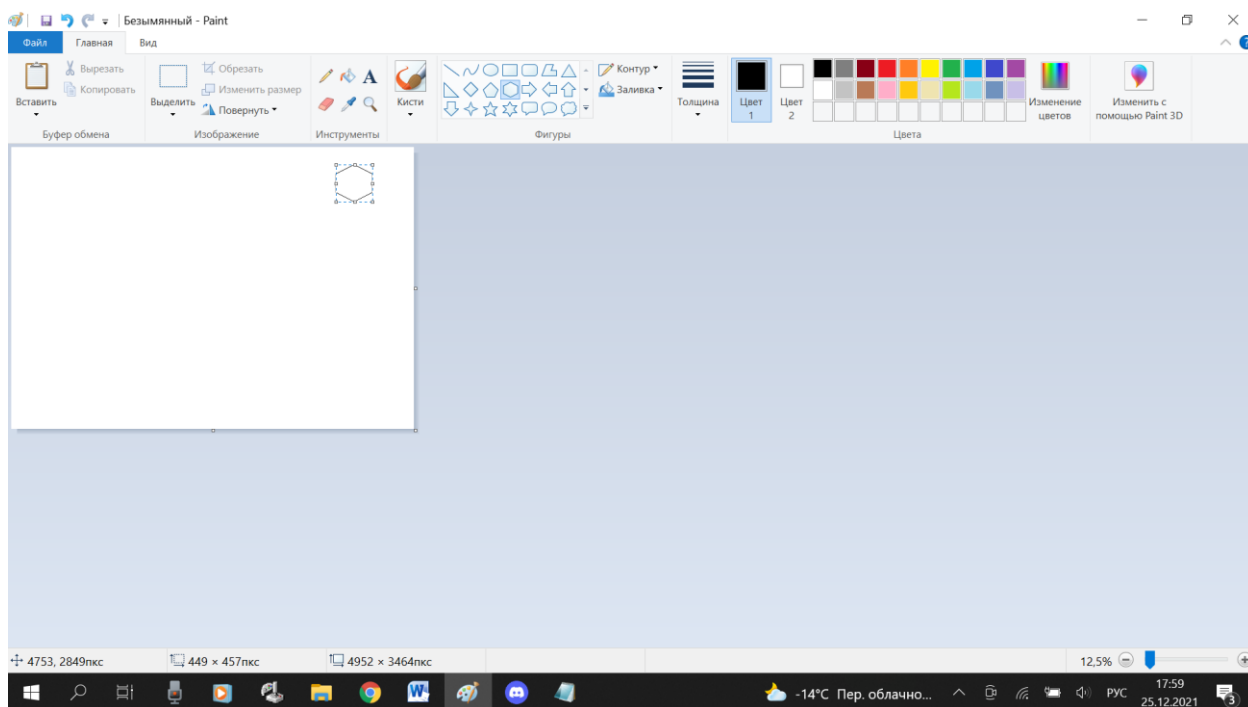


Рис.7

1. Нарисовать много гексов (рис. 8)

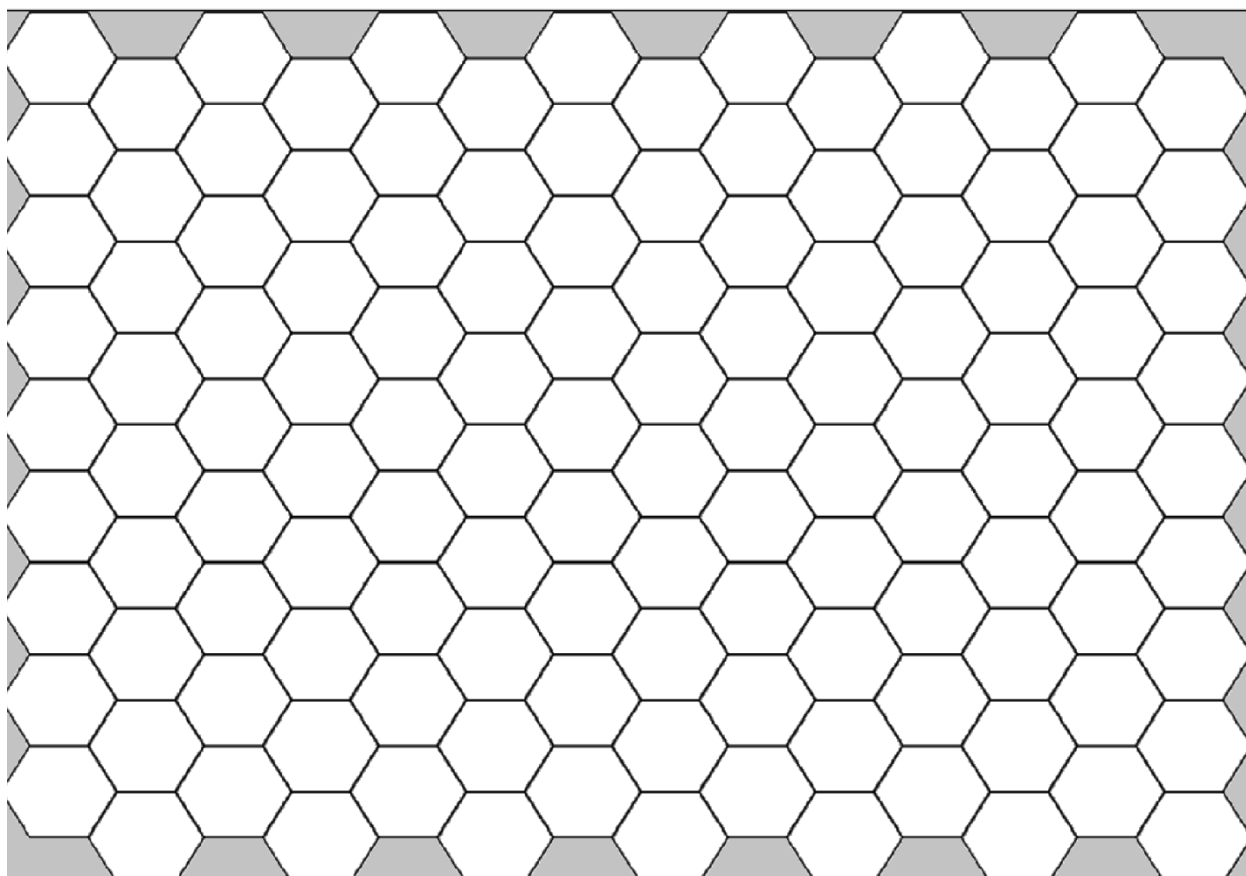
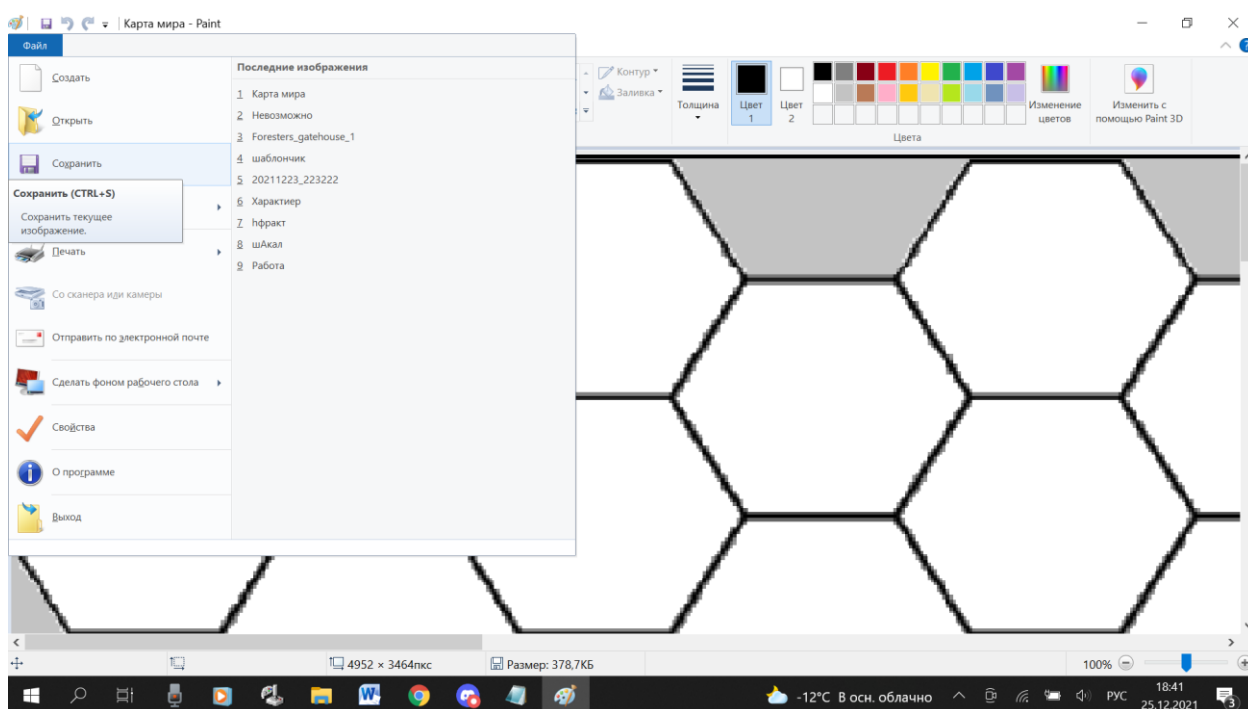


Рис.8

1. Сохранить и создать новый документ (рис. 9)



Заключение

В ходе работы над индивидуальным проектом была достигнута поставленная цель, которая заключалась в создании настольной игры.

Для реализации поставленной цели мною были достигнуты задачи:

- 1) При выполнении работы были рассмотрены основные виды настольных игр , представленные в среде Интернет и не только ;
- 2) Описана технология разработки настольных игр.
- 3) Создана настольная игра .

Применение настольных игр позволяет дифференцировать процесс получения игроками удовольствия и хороших эмоций ,и позволяет им играть с учетом их индивидуальных особенностей , которые в дальнейшем смогут при правильном применении помочь человеку снять стресс.

Приложение. Правила игры

Игроки ходят по часовой стрелке или в ином порядке установленный самими игроками

Ход происходит из двух фаз

Фаза менеджмента

Игрок распределяет ресурсы

Активная фаза

В активную фазу можно

Сделать обжитие

Начать бой

Произвести Невоенное занятие

У каждой фракции есть бонус к получению одного из 4ех ресурсов (деньги, технологии , уважение ,власть)

Максимальное количество очков составляет 300 очков

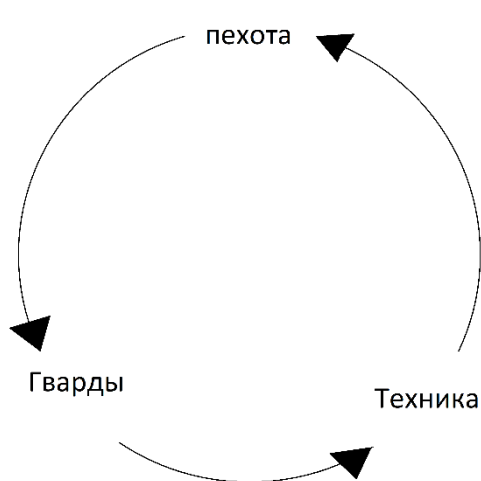
Каждый игрок стартует с 100 очками каждого ресурса

Каждый ход игроки теряют по 1 единице каждого ресурса

При обжитии (не военное занятие клетки) забирается 10 ресурсов уважения

При захвате (военное занятие клетки) происходит военно столкновение

ТАКТИКА



Само боестолкновение производится по

принципу камень ножницы бумага , из этого

техника ВСЕГДА побеждает 10 пехоту , пехота ВСЕГДА побеждает гвардов ,4 гварды ВСЕГДА побеждают технику

пехота стоит 5 единиц уважения

техника стоит 40 единиц технологии

Гварды стоят 8 единиц власти

БОЙ

У Ивана 15 пехоты 2 техники 4 гварда , а у Гоши 8 пехоты 3 техники 8 гвардов

Иван и Гоша на двух разных клочках бумаги пишут род войск (x пехота , v техника , = гварды)

Иван выбирает пехоту гоша гвардов

15 пехоты бьет 8 гвардов после 8 пехоты находятся в запасе.

Далее Гоша (потеряв всех гвардов) выбирает технику и Иван тоже выбирает технику

Таким образом техника Ивана идет в резерв

Далее Иван может ходить только ходить гвардами и пехотой , а Гоша техникой и пехотой

Иван ставит пехоту а Гоша технику

3 техники убивают 15 пехоты и теперь 2 из них в запасе

Далее Иван остался только с 4 гвардами а у Гоши 1 техника и 8 пехота

Тут иван может отступить(сдаться) или же уйти на восстановление чтоб вернуть всех из запаса таким образом потерять оставшихся гвардов

Таким образом Гоша победил в бою если паша сдаться

ОБОРОНА

Ваши соседи в конец оборзели и нападают на вас каждый ход , не беда

Оборонительные средства помогут вам в этом

Всего существует 3 вида защиты

Забор требует от врага доп. ход для атаки , а от вас жалкие 25 денег на постройку сего ограждения.

Так же можно просто оставить часть войск на одной из клеток. Тогда надо будет сравнивать кол-во юнитов и если у нападающего их меньше то он не может напасть , но защита спадает.

НЕВОЕННЫЙ ЗАХВАТ

Невоенный захват территории если на обжитой территории нет войск то , используя уважение можно переманить к себе жителей (1 уважение 1 житель)

Только если уважение людей ниже 160

ТОРГОВЛЯ , ЭКОНОМ

Торговля происходит добровольно

На покупку не действует бонус удвоения и нельзя купить ресурс помеченный серым

Торговля происходит с помощью денег

ОБЖИТИЕ

При обжитие игрок должен кинуть 12 гранный кубик

От 1-4 малая жила за ход дает 0.5 ресурса ,средняя жила 5-8 за ход дает 1 ресурса ,богатая жила 9-12 дает 2 ресурса

1.Малая жила алмазов(деньги 0.5)

2.Капсула времени(технологии 0.5)

3.Пшеничное поле(уважение 0.5)

4.Древняя книга(власть 0.5)

5.Обычная жила алмазов(деньги 1)

6.Сервер прошлого(технологии 1)

7.Склад кинобубен (уважение 1)

8. Агитационные запасы(власть 1)

9.Богатая жила алмазов(деньги 2)

10.Военный склад (технологии 2)

11.Пшеничное поле(уважение 2)

12. Древние протоколы (власть 2)

Рекомендуемое количество игроков 4

Ва.ида.и III
или.себеки



РЕЧЬ
ЮГАВЯ



Уникальные единицы
 Священник (повышает эффективность рабочих за очки уважения в два раза за один ход)
 Прошлое (Считается за 2 техники, но понижает эффективность в полтора раза мощь противника)
 Настоящие (понижает расход технологий за четырехмерную плату очками уважения)
 Будущие (Считается за 2 техники и повышает эффективность в 3 раза)
Способ получения при самостоятельном возведении религии на гексе
Цель - Полное объединение под религий

conscientia caecitatis

Понижь количество уважения врага на то количество мирных сколько есть на клетке, но не чаще чем один раз в три хода, ибо побойся великого нашего Овен

Гуфис младший



ВВВДНЫЕ
ИСТРЕКТЫ



Уникальные единицы
 Банк (Позволяет давать деньги в долг под 12 %)
 Бюбронна (Понижает силу пехоты в два раза и стоит как 8 гвардов)
 Квакозавр (техника создающаяся за счет 20 уважения и считается за 2 техники)
 Рембюро (заменяет ваш код на перезагрузку, стоит 30 технологий)
Способ получения при произведении сделок
Цель - полный экономический контроль (долги остальных государств) над всеми

Real Beaver Blues

Раз в три хода ты можешь два раза подряд произвести мирные действия

Генерал
Намджиз Халмгер

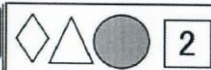


SPRENGKOPFE

Жан Бодис Рилусо



Т.О.Н.
ТЕАТР ОБЪЕДИНЕННЕ
НАЦИИ



Уникальные единицы
 коллисар (увеличивает эффективность пехоты в 2 раза за счет жертвоания 1 единицы пехоты)
 Мерсион (обменивает 1 единицу мирных на единицу пехоты)
 Вундеррафе (уникальная единица техники, требует в 2 раза больше ресурсов на постройку но по эффективности считается за 3)
 Ливозавр (поднимает эффективность пехоты за очки денег 4 за один ход)
Способ получения при военном захвате территорий
Цель - Захват всего мира

Unterordnung

Приказом заставь не терять уважение жителей на 5 ходов такой приказ можно издать после 3 ходов после оканчание действующего

Совет разработчика



Уникальные единицы
 АгитАген (увеличивает эффективность добываемых ресурсов в 2 раза за счет технологий, добыча не распространяется на технологии на один ход)
 У.Б.М. (Во время поднятия резерва может превратиться в 1 тех, 10 пех, 4 гвар, стоит в 2 раза больше)
 "Дуб" (Уникальный гвард стоящий в 2 раза больше, а считается за 3)
 Елестан (Уменьшает эффективность техники противника в 2 раза за счет 4 ех единиц техники)
Способ получения при продаже технологий
Цель - контроль всего мира

Метод Звращения
РЕВОЛЮЦИОН

Говарши - можешь использовать эту машину раз в 3 хода, она повышает скорость возведения объекта почти до митования, плюс все оборонительные укрепления в два раза эффективней