



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
in Game Industry in Ukraine

Развивающие компьютерные игры: типичные функции (на примере «Три в ряд»)

Локальные тренинги 24-25 мая 2017 г.

Проект 561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-SBHE-JP

Лектор: Тихонова Оксана Анатольевна



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Некоторые исторические факты о игре «Три в ряд»

- Механика «три в ряд» возрастом не уступает шахматам и нардам.
- Никаких упоминаний о правилах не сохранилось, но прототип игрового поля с драгоценными камушками в качестве игровых фишек своим появлением обязан древним римлянам.
- Первое упоминание в научной литературе, посвященное этому жанру, принадлежит перу Готфрида Вильгельма Лейбница. В своей статье он анализировал возможные сценарии развития игры в зависимости от первого хода и изучал эффекты, порождаемые различными игровыми комбинациями.
- Одним из рецензентов работы Лейбница был Исаак Ньютон, который слыл большим любителем игры «три в ряд».



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Правила:

Цели: Основная задача игрока – собирать или обнаруживать уже существующие линейки, цепочки, либо группы из фишек, имеющие в своём составе не менее трёх игровых элементов. Для победы игрок должен удовлетворить неким условиям, например – набрать нужное количество очков, поместить определённые элементы в нужное положение, собрать тройки над выделенными ячейками поля и т.д.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Правила:

Способы:

- **Перемена мест.** Игрок выделяет две фишки на игровом поле, которые меняются местами друг с другом. Как правило, перемена возможна лишь в том случае, когда хотя бы одна из перемещённых фишек войдёт в состав новообразованной цепочки.
- **Вращение.** Игрок прокручивает строку или столбец игрового поля таким образом, чтобы получить цепочку или линейку из игровых элементов. Наиболее ярким представителем этого типа головоломок является Chuzzle.
- **Выделение.** Игрок находит уже готовые группы или цепочки на игровом поле и щёлкает мышью на один из элементов, после чего выбранные фишки исчезают.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Правила:

Препятствия: Самым распространённым *препятствием* является **конфигурация игрового пространства**, которая делает процесс составления цепочек в определённых точках весьма проблематичным. Эта сложность является платформой, на которой строится весь игровой процесс, однако есть и другие повсеместно встречающиеся преграды, например – **зафиксированные игровые элементы**. Чаще всего это *замороженная* или *оплётённая цепями* фишка. Такой элемент нельзя сдвинуть с места, однако в большинстве случаев он может участвовать в построении цепочек и групп, после чего-либо исчезает, либо превращается в рядовую фишку.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GAMEHUB University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Демонстрация 1

Классический вариант игры «Три в ряд»
«Конфетная давка» аналог Candy Crush





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Демонстрация 2

«За 80 дней вокруг света»

Особенности: основа классическая игровая механика «три-в-ряд» и добавлены новые элементы в духе кругосветного путешествия и тематические квесты.

Игра разработана по мотивам приключенческого романа Жюль Верна, в которой вместе с персонажами книги игрок совершает увлекательное путешествие по разным странам мира.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Демонстрация 3

Игра Chuzzle Deluxe. Эта игра несколько схожа по принципу с **Шариками** - нужно составлять цепочки и группы из трех и более шариков одинакового цвета. Только вместо безликих кружков поле заполнено совершенно очаровательными существами повышенной пушистости.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Демонстрация 4

В данной игре фишки соединяются по диагонали, по вертикале и по горизонтали.

Существуют различные инструменты помогающие в игре и усложняющие ее. Уровень считается пройденным при достижении нужного количества очков за конечное число ходов.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



G A M E H U B University Enterprises Cooperation
in Game Industry in Ukraine

Особенности реализации.

Игры «Три в ряд» относятся к казуальным играм.

Нет ограничений по возрасту.

Развивают логику мышления, внимание, сообразительность, тактическое мышление, память и периферийное зрение.

Разнообразная тематика сюжетных линий: использовались идеи фэнтези, истории, сказочные направления, искусство, космические и многие другие.

Тематика для детей: мультперсонажи, фигурки с фруктами, цветами, животными, блестящими камнями, смешными рожицами...

Тематика для взрослых: картины городов древних цивилизаций, поиски пиратских сокровищ на далеких островах с дивными пейзажами, наблюдать знакомые картины Да Винчи и Микеланджело, погружаться в эпоху ренессанса и барокко.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University Enterprises Cooperation
In Game Industry In Ukraine

Дякую за увагу!
Чи є запитання?

The lecture was performed with support of the Erasmus+ Programme of the European Union (561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP). The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Цей матеріал ліцензовано на умовах Ліцензії Creative Commons Із Зазначенням Авторства — Некомерційна — Поширення На Тих Самих Умовах 4.0 Міжнародна.



Erasmus+