

Министерство цифрового развития, связи и массовых коммуникаций
Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики»
(ФГОБУ ВПО «СибГУТИ»)

Кафедра систем автоматизированного проектирования (САПР)

Отчёт по лабораторной работе №1:
АНАЛИЗ ОПРЕДЕЛЕНИЙ ИГР И СОЗДАНИЕ
ПРОТОТИПА
По дисциплине:
Game дизайн

Выполнили:
Мордежов Антон Артемович
Ланин Вадим Романович
Бжицких Никита Михайлович
Павук Николай Дмитриевич
Группа ТТМ-23

Проверил преподаватель:
Шыырап Мерген Юрьевич

Новосибирск 2025

Цель работы:

1. Изучить и проанализировать различные определения понятия «игра», а также классификации игр, представленные в конспекте лекции.
2. Разработать простую настольную игру, используя ограниченный набор базовых компонентов.
3. Оценить разработанную игру на соответствие изученным определениям и классификациям.
4. Провести тестирование игры, оценить игровой процесс и уровень получаемого удовольствия, внести корректировки для улучшения.

Теоретический анализ:

Определения игры:

- 1) Бернард Суитс выводит следующее определение игры: играть в игру – значит участвовать в деятельности, направленной на достижение определенного состояния дел, используя исключительно средства, допустимые согласно заданным правилам. При этом допустимые средства сужены по сравнению с их потенциальным объемом в отсутствие таких правил, а единственным для принятия данных ограничений является сама возможность осуществления такой деятельности.
- 2) Сид Мейер, в свою очередь, считал, что игра — это «Серия интересных решений игрока».
- 3) Джесси Шелл понимал игру как «решение проблемы в игровой манере» или «решение проблем по своему желанию».

Объединив три подхода, можно сказать, что игра – это деятельность в рамках правил, состоящая из серии решений и направленная на решение необязательных проблем по своему решению для получения удовольствия.

Также можно отметить, что есть разные типы игр:

- 1) **Ролевые игры** направлены на принятие и отыгрыш какой-либо роли. Интересен процесс отыгрыша, примерка «новой шкуры», симуляция определённого опыта. Например, страйкбол, почти любая компьютерная игра или НРИ.
- 2) **Азартные игры** приносят удовольствие благодаря риску и случайности. Риск является главной составляющей, приносящей эмоции. Поэтому неотъемлемым атрибутом азартных игр являются ставки.
- 3) **Спортивные игры** приносят удовольствие не столько от процесса, сколько от результата, доминанции над оппонентами, достижением призового места (и не так важен сам приз, как оказаться лучше), рекордов и достижений.

Стоит отметить, что зачастую разные типы игр объединяются. Например, шахматы можно назвать ролевой игрой, но они являются спортом. Или покер, являющийся азартной игрой, так же получил свою нишу в мире спорта.

Описание разработанной игры.

Игра называется «Средневековая осада». Игра рассчитана на двух игроков. Цель игры – уничтожить все фишки соперника или выжить, оставив соперника в меньшинстве. Для игры понадобится игровое поле 6 на 6 клеток (можно нарисовать на листочке), два непрозрачных стаканчика, фишки двух цветов, два игровых кубика, восемь листочков со стрелками.

Правила:

Игроки по очереди с помощью бросков кубиков ставят баррикады (каждый по четыре баррикады). Например, выпало 2 и 5 – баррикады ставятся на пересечении 2 и 5 рядов.

Каждый игрок получает по 3 фишки:

- 1) Солдат (силён против щитовика).
- 2) Лучник (силён против солдата).
- 3) Щитовик (силён против лучника).

Фишки расставляются по кубикам аналогично баррикадам.

Перед началом хода игрок выбирает направление движения стрелочками, ход фиксируется под стаканчиком, чтобы соперник не видел, после выбора обоих игроков стаканы одновременно открываются, ходы происходят одновременно.

Если фишки оказываются в одной клетке после движения, бой решается по принципу «камень-ножницы-бумага» (преимущества написаны в описании юнитов). Если сталкиваются два одинаковых юнита, решает фаза.

Каждому ходу соответствует своя фаза (красная или синяя). Если врезались две одинаковые фишки, побеждает игрок, чья фаза сейчас активна. После хода сбитые фишки снимаются с поля.

фазы меняются поочерёдно, каждые 6 фаз после начинает сжиматься: недоступным становятся по одному ряду и столбцу с каждой стороны поля. Все фишки, оказавшиеся на исчезающих клетках, снимаются с поля. Это заставляет игроков идти к центру, провоцируя столкновения.

Игрок проигрывает, если теряет все фишки. Если поле полностью сжалось, выигрывает игрок, у которого больше фишек.

Данная игра соответствует определению, так как она ограничена строгим набором правил, даёт игроку решить проблему (остаться единственным игроком), и исход игры практически полностью является следствием серии выборов игрока. Игру можно отнести к ролевым, так как она позволяет игроку примерить на себя роль командира небольшого отряда, пусть и с рядом условностей. Игра проверяет и развивает навыки тактического и стратегического мышления.

Было проведено тестирование. Сыграно около двадцати партий. В ходе тестирования замечено, что большинство партий кончались после серьёзной ошибки одного из игроков, и игра практически не доходила до фазы полного сжатия поля.

Игроки отметили, что игра достаточно интересна своей простотой и потенциальной глубиной. Простота правил рождает множество вариаций развития партии, разные тесты были не похожи друг на друга.

Вывод.

В данной лабораторной работе были изучены понятие игры и история игр, а также типы игр. Мы научились выделять, что нужно, чтобы создать продукт, подходящий под понятие «игра», и сделали свою небольшую настольную игру.