

KZG ILO 2017 - INFORMATYKA

**GRY PLANSZOWE
CZARNY KOŃ ZAWODÓW**

**PROSIMY O KILKA
MINUT SKUPIENIA
BEZ TELEFONU :)**

Dziękujemy!

GRY KOMPUTEROWE

- ▶ Gry komputerowe to jedna z najszybciej rozwijających się gałęzi informatyki. Jest również bardzo dochodowa.
- ▶ Przykładowo polska gra Wiedźmin wydana w maju 2015 r była dystrybuowana na całym świecie. Sprzedano ponad 10 mln egzemplarzy, a zysk netto wynosi ok. 350 mln zł



KTO SŁYSZAŁ O KSIĄŻCE
A.SAPKOWSKIEGO
„WIEDŹMIN” PROSIMY
PODNIĘŚĆ PRAWĄ RĘKĘ!

kto słyszał o grze Wiedźmin podnosi
również lewą rękę!

E-SPORT

- ▶ Gry komputerowe to głównie gry zręcznościowe lub dzięki multimediom zręcznościowo przygodowe
- ▶ Gry komputerowe stały się podstawą dziedziny jaką jest e-sport (electronic sports). Największa pieniężna pula nagród została zgromadzona w turnieju The International 2016 w grze Dota i wynosiła ponad 20 mln dolarów. Najpopularniejszym e-sportowym wydarzeniem w historii były Mistrzostwa Świata w grze w LOL.



ABY STWORZYĆ DOBRĄ GRE
KOMPUTEROWĄ POTRZEBNY JEST
SZTAB LUDZI - PROGRAMISTÓW,
GRAFIKÓW, PLASTYKÓW ITD. ORAZ
OGROMNE PIENIĄDZE.

ale można też inaczej!



GRY PLANSZOWE

...również w ILO



Tegoroczní maturzyści ILO przy
grze Splendor (chwilę przed
maturą)



Uczniowie gimnazjum 4 i II LO przy
wspólnej grze w
Magic The Gathering

KLUB GIER PLANSZOWYCH ZESPOŁU SZKÓŁ NR 2

WWW.BOARDGAMES.KOPERNIK-LESZNO.PL

**RYNEK GIER PLANSZOWYCH
NIE JEST WCALE MNIEJSZY
NIŻ GIER KOMPUTEROWYCH**

**do dziś wydano ponad 90 tysięcy
różnych gier planszowych!**



GRY PLANSZOWE
I KARCIANE TO NIE
JEST SPORT
TO JEST MYŚLENIE
I LOGIKA

NA ZDJĘCIU GRA
LOL W WERSJI
PLANSZOWEJ

PYTANIE BRZMI...

**CO MA WSPÓLNEGO
INFORMATYKA I GRY
PLANSZOWE?**

**GRY PLANSZOWE
TRAFIŁY RÓWNIEŻ
NA KOMÓRKI**

i jest ich coraz więcej



GRA WSIAŚĆ DO POCIĄGU
W WERSJI KLASYCZNEJ
ORAZ NA KOMÓRKĘ



CEL KZG: WŁASNA GRA PLANSZOWA NA KOMÓRCE

etap 1 - poznanie innych gier

etap 2 - projekt własnej gry

etap 3 - testowanie

etap 4 - programowanie

etap 5 - gra w sklepie

Google Play lub

App Store

ZESPÓŁ: 2 osoby

KLUB ZDOLNEGO GIMNAZJALISTY

- ▶ etap 1 - poznanie innych gier
ZROBIONE
- ▶ etap 2 - projekt własnej gry
ZROBIONE
- ▶ etap 3 - testowanie
ZROBIONE
- ▶ etap 4 - programowanie
ZROBIONE OKOŁO 10%
Zabrakło nam tylko ok. 300 godzin
Nadrobimy w IILO :)
- ▶ etap 5 - gra w sklepie
do pobrania od kwietnia 2021





PROJEKT GRY

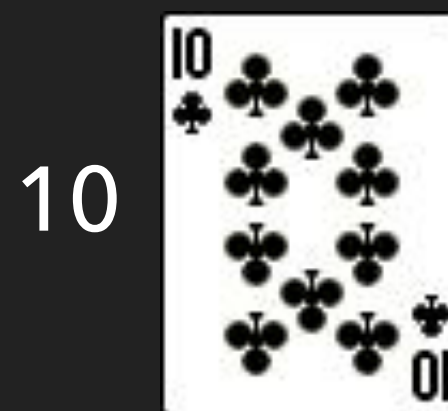
w czterech slajdach

KTO MA W DOMU KARTY
DO GRY PROSIMY
2 RAZY KLASNAĆ

* można klasnąć więcej razy

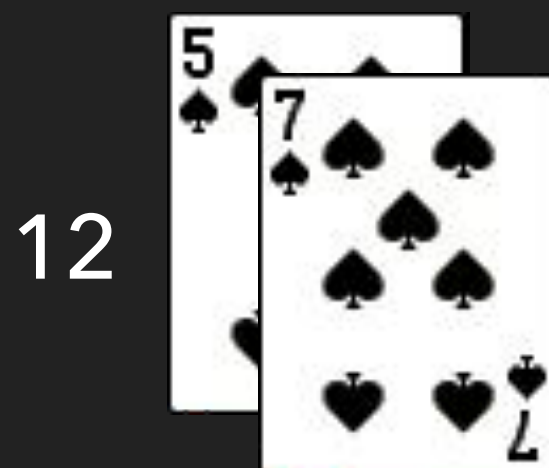
1. Z pudełka usuwamy karty oznaczone czerwonym serduszkiem (to będzie gra bitewna a nie rodzinna)
2. Tasujemy karty i rozdajemy graczom po 9 kart.
3. Gra ma 3 rundy. W drugiej rundzie dobierzemy dodatkowe 2 karty, a w trzeciej rundzie dodatkową jedną kartę.
4. Karty PIK oznaczają wodę, karty TREFL ziemię, karty KARO powietrze. W grze mamy więc trzy przestrzenie w których będzie toczyła się bitwa. Aby wygrać rundę musimy uzyskać przewagę w dwóch z nich (np. na lądzie i w powietrzu).

Ruchy wykonujemy na zmianę kładąc po jednej karcie w jednym z trzech naszych obszarów tak aby uzyskać przewagę na wodzie (PIK), na lądzie (TREFL) lub w powietrzu (KARO)



GRACZ A

GRACZ B



Mamy do dyspozycji również 4 karty specjalne,
które oprócz wartości mają też dodatkową funkcję.

As



ma wartość 2
usuwa kartę
przeciwnika z pola
bitwy

Walet



ma wartość 5
zagrywamy do kart
przeciwnika i
dobieramy 2 karty

Król



ma wartość 1
cofamy na rękę kartę
z naszego pola bitwy

Dama



ma wartość 11
odporna na
działanie innej kart

DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ



DRUŻYNA KZG INFORMATYKA