

# ТОПИНАЧИ

“ЧУВСТВУЙ ИГРАЙ ПОБЕЖДАЙ”

АВТОР

Ева Бабич

Представитель

Александр Бабич



## "Теория игр"

(Равновесие Нэша — это такая ситуация, когда стратегия каждого игрока является наилучшей реакцией на стратегии других игроков, и ни одному игроку невыгодно в отдельности менять свою стратегию.)



# ОПИСАНИЕ ИГРЫ



Настольная Игра ТОПИНАЧИ (аналоговый тренажёр для мозга)

Представлен на базе простой и известной  
во всём мире игрушки ПОП ИТ. (прототип)

Но несмотря на простоту презентационного (прототипа) как примера.

С виду обыденная и простая вещь, в готовом продукте будет иметь  
совсем другой вид – инновационный. Но даже в таком виде игра содержит в себе  
безграничный потенциал для развития, и обучения.

Который был достигнут путём тысячи сыгранных игр, тестов,  
с применением уникальных механик игры, где первый кто делает ход  
не имеет преимущества на победу, что даёт максимальный коэффициент  
реиграбельности в игре, а главное – идеального баланса. (Теория игр)

В некоторых коллективных режимах игры может быть задействовано  
неограниченное количество участников, что позволяет проводить игры  
на семинарах, в классах и аудиториях во время уроков и лекций и т.д.

**ВНИМАНИЕ!** В презентации представлено всего 15 -20% от общей уникальной механики и  
игры и в целом продукта ( количество комбинаций в игре 1на1 Равно)

(Детский уровень) ~ 12000000      Профессиональный ~ 660000000000 и более





# ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ

ОБЪЕДИНИТЬ игру и образование. Где игра это неотъемлемая часть образования, удовольствия, общения, опыта и достижение результата.

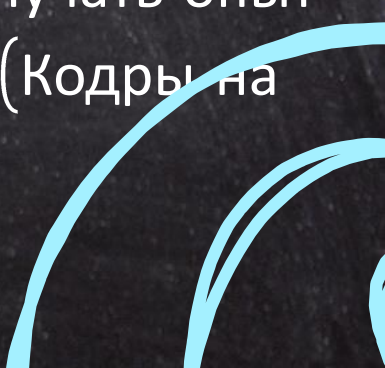
Объединить разные возрастные категории, которые бы взаимодействовали друг с другом, понимали друг друга, а самое главное обменивались опытом.

Объединить различные социальные группы людей. Где лица с ограниченными возможностями могли бы на равных играть с другими, и чувствовать себя социально значимыми. (Проведение соревнований)

(В готовом продукте игры разработаны функции дающие возможности играть лицам у которых проблемы со зрением, либо зрение отсутствует, что даёт возможность играть на равных с остальными.)

ИЗУЧАТЬ и ПРИМЕНЯТЬ в жизни фундаментальные основы теории вероятности, теории относительности, числовых последовательностей и рациональности, заложенных в основу всего живого на земле. (Пропорции Золотого сечения)

ТОПИНАЧИ позволяет не просто бездумно вдавливать ячейки, (как все привыкли ассоциировать ПОП ИТ (прототип) с этим действием), а разбирать различные теории наглядно на конкретных игровых примерах, и получать опыт который будет помогать в жизни при решении сложных и ответственных задач. (Кодры на Руководящие и ответственные должности).





# ПРАВИЛА И МЕХАНИКА (Детский режим)

Основное игровое поле состоит из 30 выпуклых ячеек, которые расположены на 3-х линиях.

Следовательно на каждой линии располагается по 10 выпуклых ячеек. Которые образуют 3 непрерывно связанные цепочки.

Ячейки можно нажимать в любом порядке и месте без ограничений, но при этом выбирать наиболее выгодное и рациональное действие для образования цепочек «страйков». Которое напрямую зависит от того как вы будите УПРАВЛЯТЬ теорией вероятности.

«Страйк» – это последовательно стоящие ячейки на линиях, и состоящие исключительно из ячеек от 1–6 которые необходимо нажать в случае выпадения аналогичного числа на кубике. (1–6)

(Страйки не расходуют количество ваших основных ходов и даются вам как бонус, с помощью которого вы сможете нажимать большое количество ячеек за один ход и опережать ваших противников.) После броска кубика и определения числа хода на кубике, страйки всегда нажимаются в первую очередь, ну а затем делается основной ход, соответствующий числу выпавшему на кубике)

Выбрасывая кубик по очереди вы получаете число нажатий которое вы можете сделать за один ход. Оно может быть только от (1–6) соответственно. Следовательно выгодно разбивать цепочки по числам от (1–6), тогда даже можно сделать до 10–20 страйков за ход.

Нажимая ячейки вы разделяете общую цепочку ячеек на линиях, на более мелкие цепочки. Из которых потом сможете нажимать «страйки», и нажимать большое количество ячеек которые совпадают с числом выпавшим вам на кубике (1–6)

Если вы грамотно будите анализировать какие возможные числа могут выпасть вам на следующих ходах, то будите создавать соответствующие цепочки по количеству ячеек заранее, и ЧУВСТВОВАТЬ возможные ходы на своих линиях.

Тем самым вы в буквальном смысле УПРАВЛЯЕТЕ теорией вероятности для своей стратегии игры. А противник для своей.

Так как если вы просчитаете ходы и нажмёте все ячейки со страйка, и ни одной ячейки не останется на поле, то выиграйте игру.

Такой страйк называется ВИНСТАЙК (Выигрышный страйк) Поверьте это достаточно не просто сделать.

После нажатия всех имеющихся страйков которые были равны выпавшему числу на кубике (1–6) вы обязаны нажать ячейки на своём поле количество которых равно этому же числу, и закончить ход.

(в игре на данный момент открыты более 30 наборов комбинаций, которые позволяют одержать победу за 3 хода. Но сохраняет баланс игры.

Выиграть за 3 хода – это очень не простая задача.)



# ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ СИТУАЦИЙ

## ПРИМЕР #1

ИГРОК 1 на первом ходу получает число 6 на кубике, и решает разделить сразу три линии на две цепочки по 4 ячейки. Тем самым он создал ход под выигрышный страйк. Если выпадет число 4 он нажмёт все ячейки, и получит (ВИНСТРАЙК) Если нет. ТО продолжит ходить, и либо уменьшать количество ячеек в цепочке делая 1 и 2 ячейки, либо уменьшать только одну цепочку и пытаться выбить 4 ячейки, либо принять решение поделить все цепочки по 1 ячейке. Либо придумать свой уникальный ход. (Вариантов на каждом ходу множество.)

## ПРИМЕР #2

ИГРОК 2 на первом ходу получает число 3 и решает разделить сразу три линии на две цепочки по 3 ячейки и 6 ячеек. Тем самым он создал ход под страйк. Если выпадет число 6 он нажмёт все ячейки равные числу 6 и ещё нажмёт 6 ячеек на своём поле. и у него останется по 1 ячейке на трёх линиях. Если ему выпадет число 1 то это будет (ВИНСТРАЙК)

## ПРИМЕР #3

ИГРОК 1 на первом ходу получает число 2 на кубике, и делит две линии по цепочкам в которых 4 и 5 ячеек, затем получает число 4 на кубике, делает два страйка на двух линиях и 4 хода. Где делает с цепочки из 5 ячеек 4 и оставляет три цепочки по 4 ячейки. Следовательно если на следующем ходу ему выпадет 4 то он сделает ВИНСТРАЙК и победит.

**ВНИМАНИЕ:** В целях защиты прав, идеи и игрового баланса. Следуем инструкциям данным в сообществе администраторами ВКОНТАКТЕ и не публикуем всех правил и механик игры.

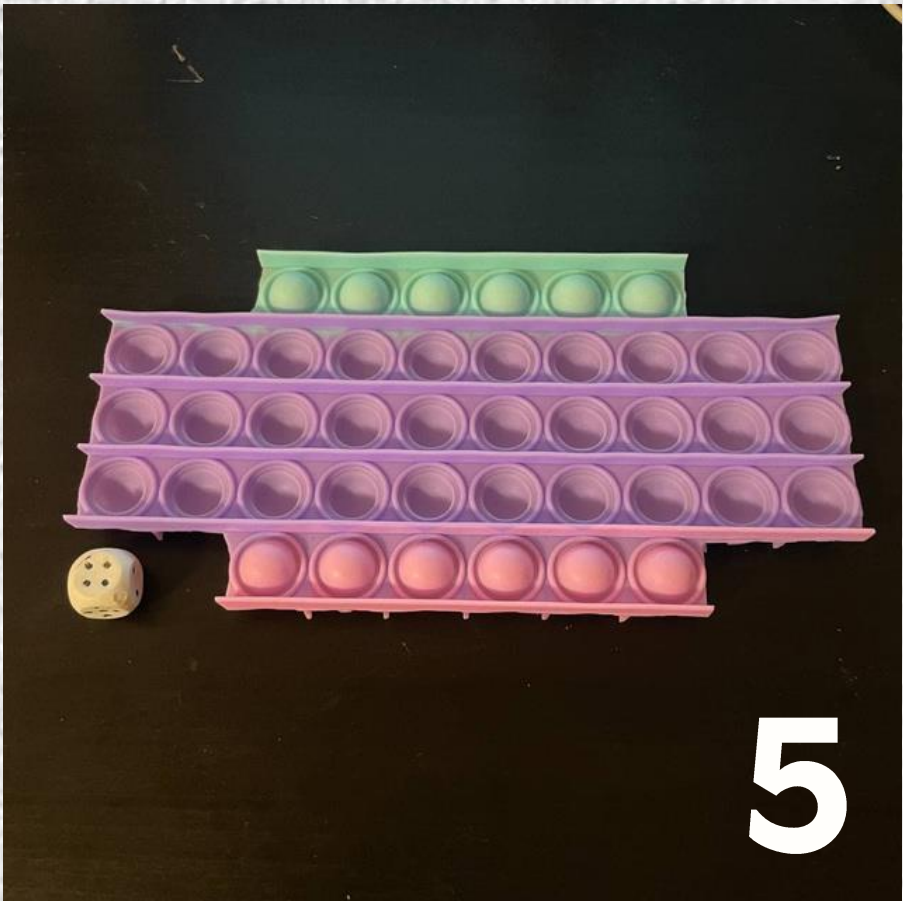
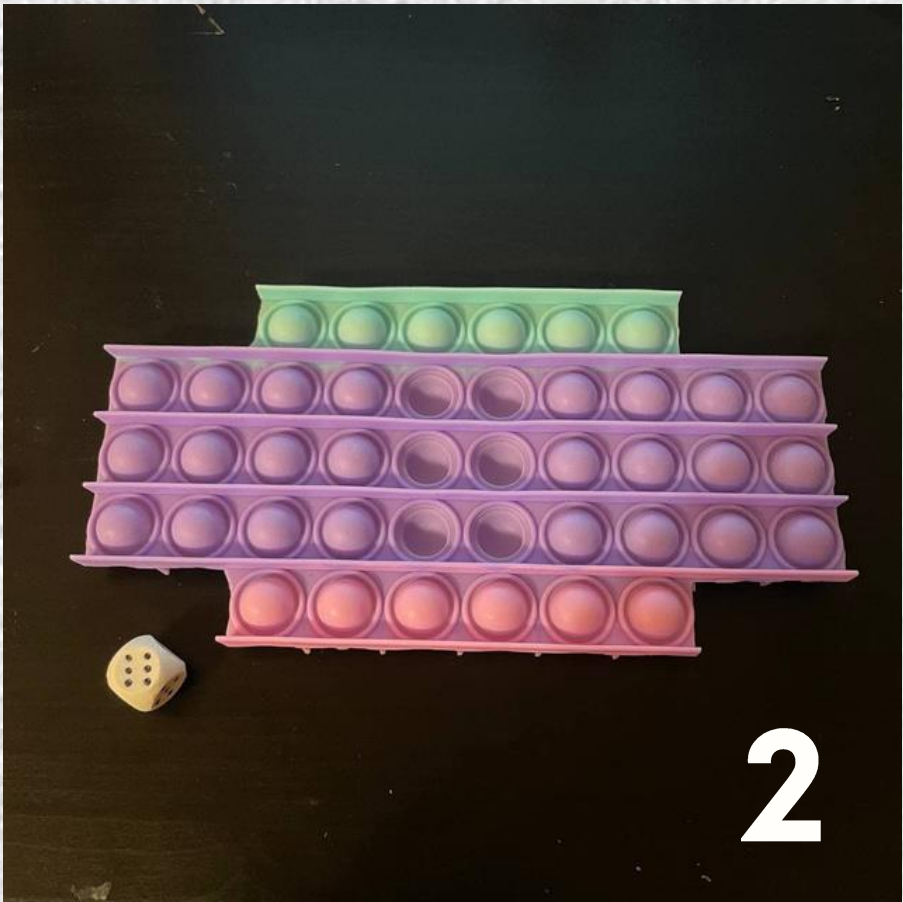
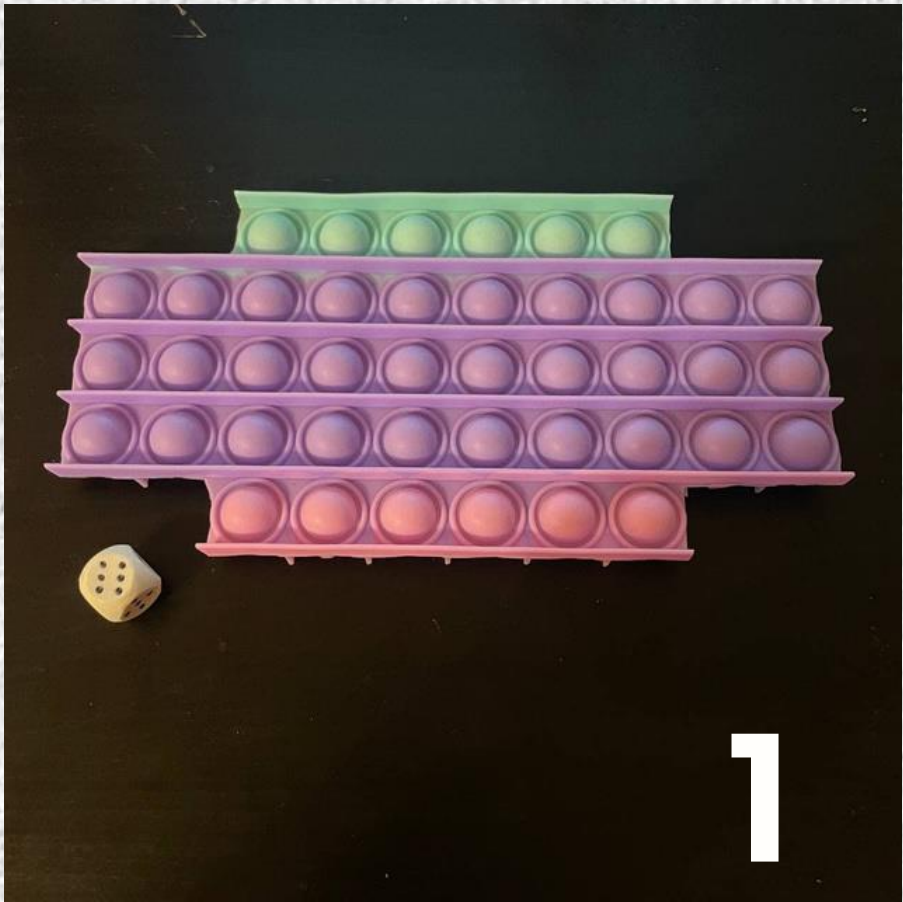
Приведены примеры только одной игровой механики.

Этого вполне достаточно чтобы окунуться в игровой мир ТОПИНАЧИ.

И это только малая часть из того что есть в игре.

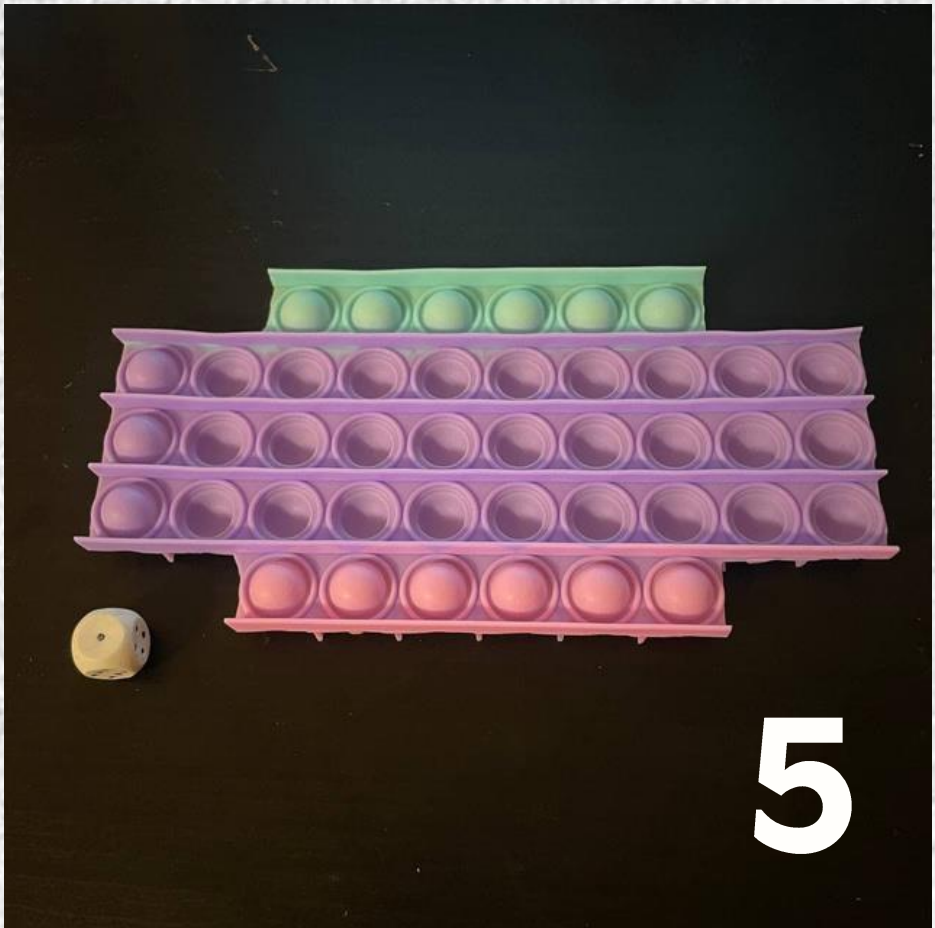
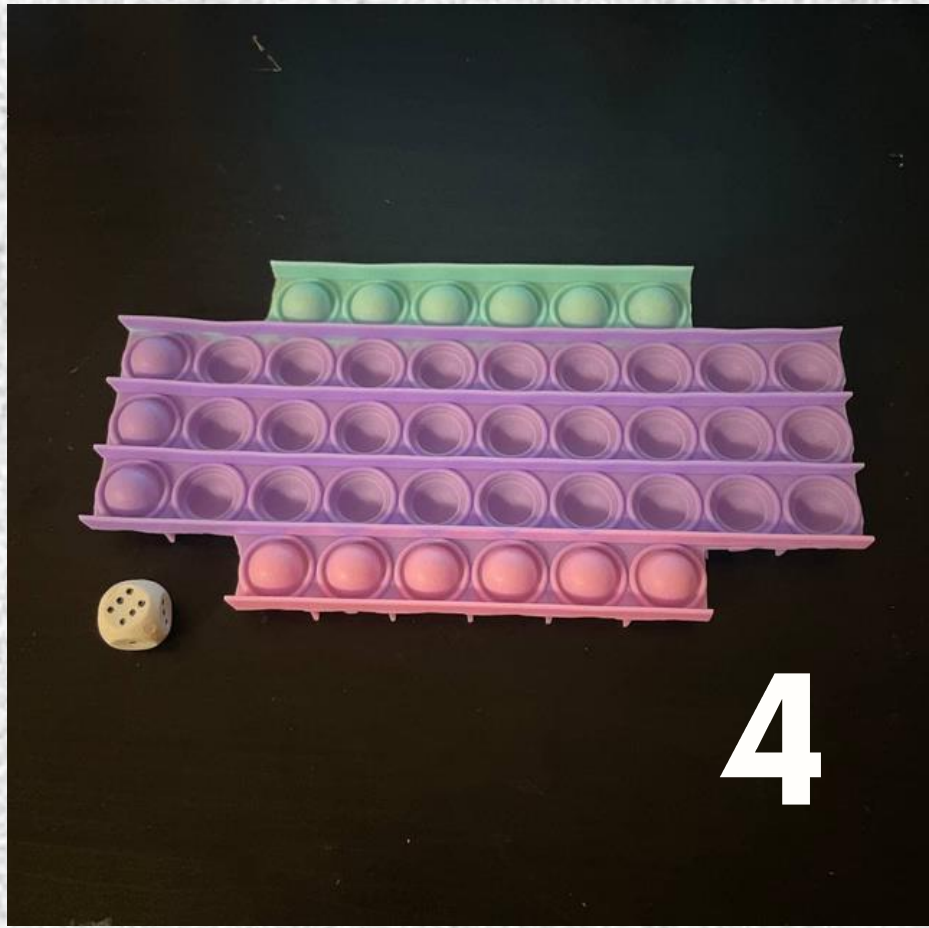
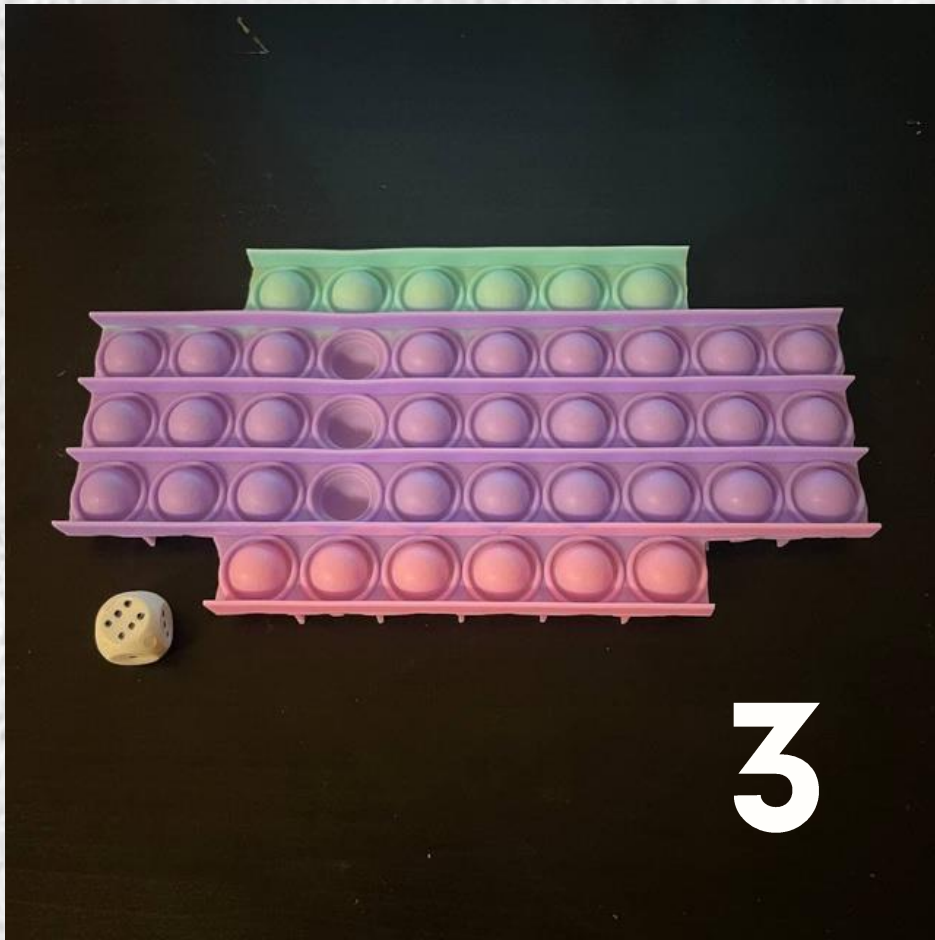
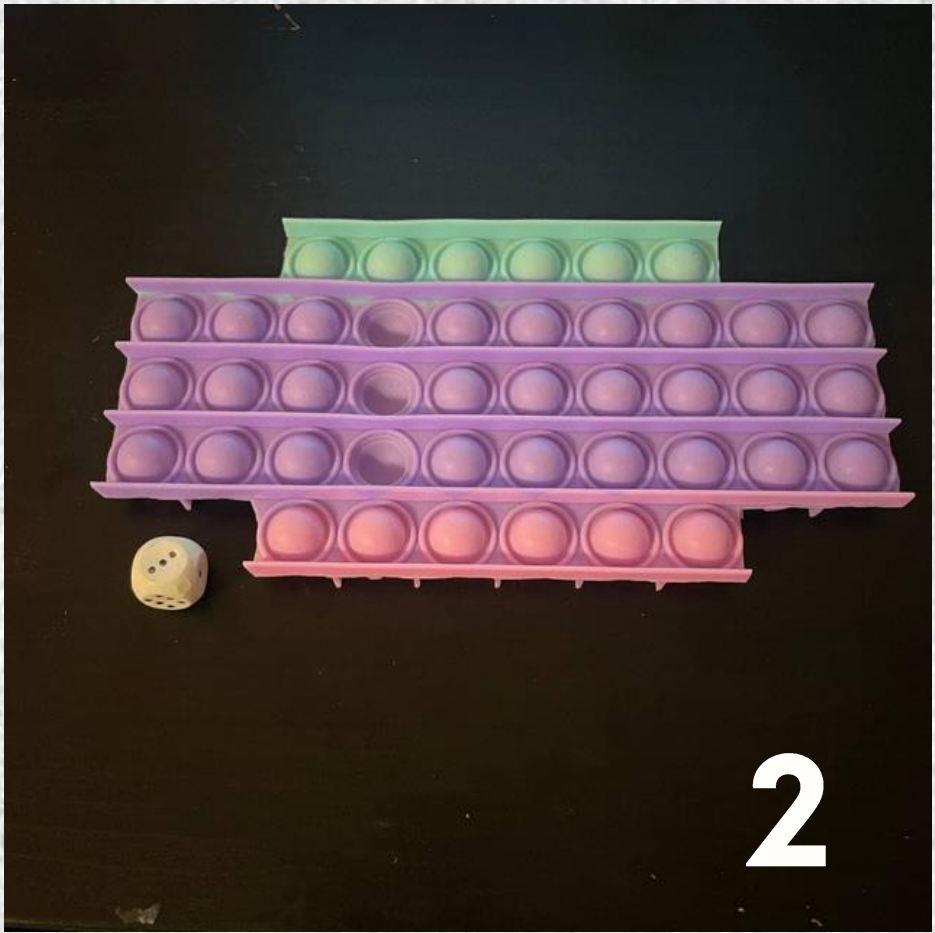
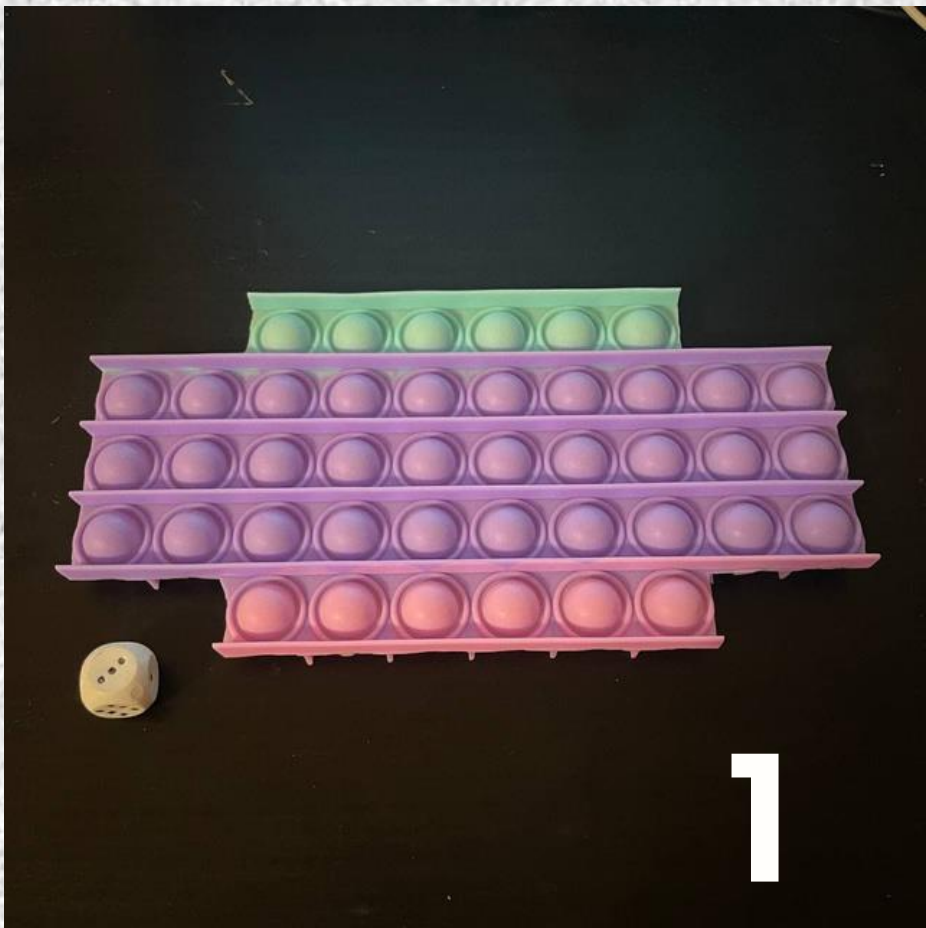


ПРИМЕР #1



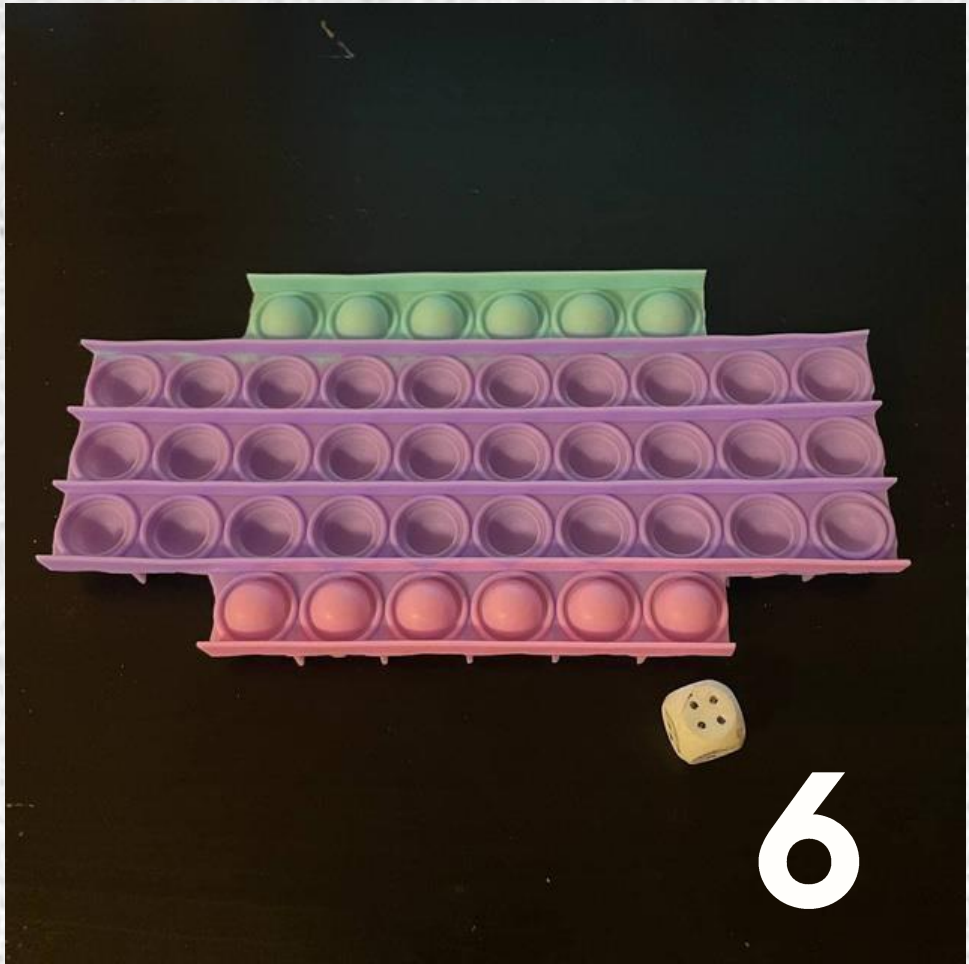
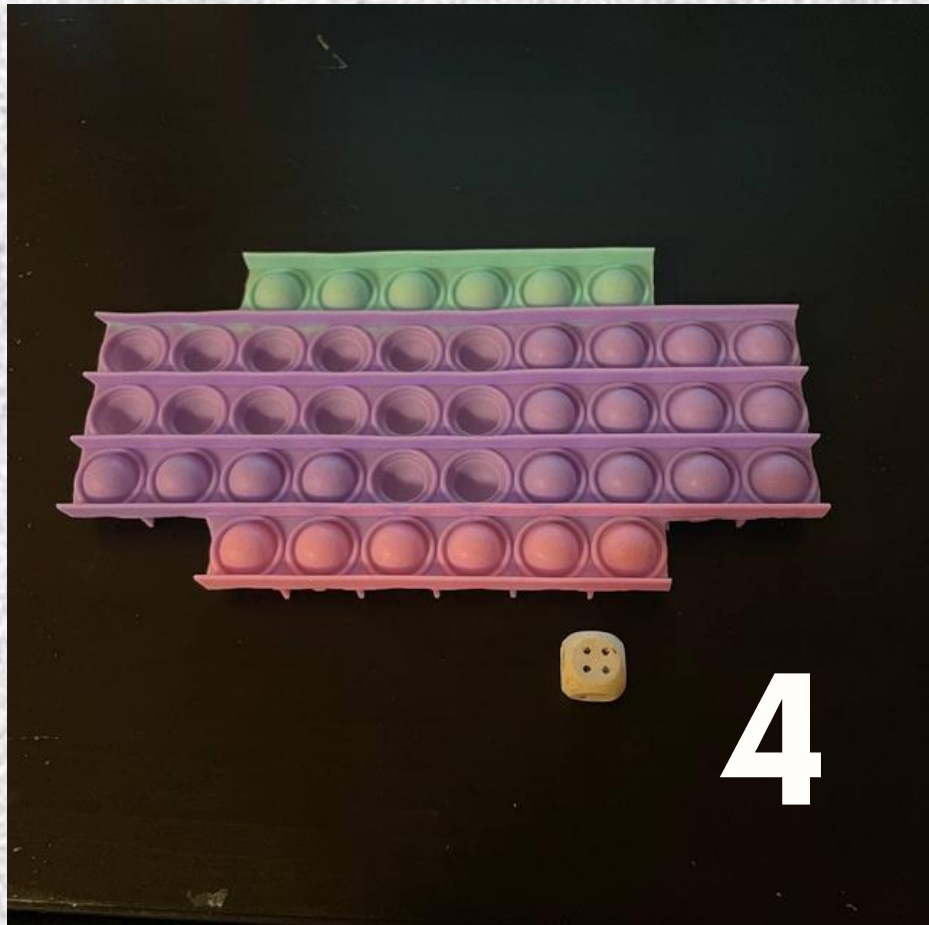
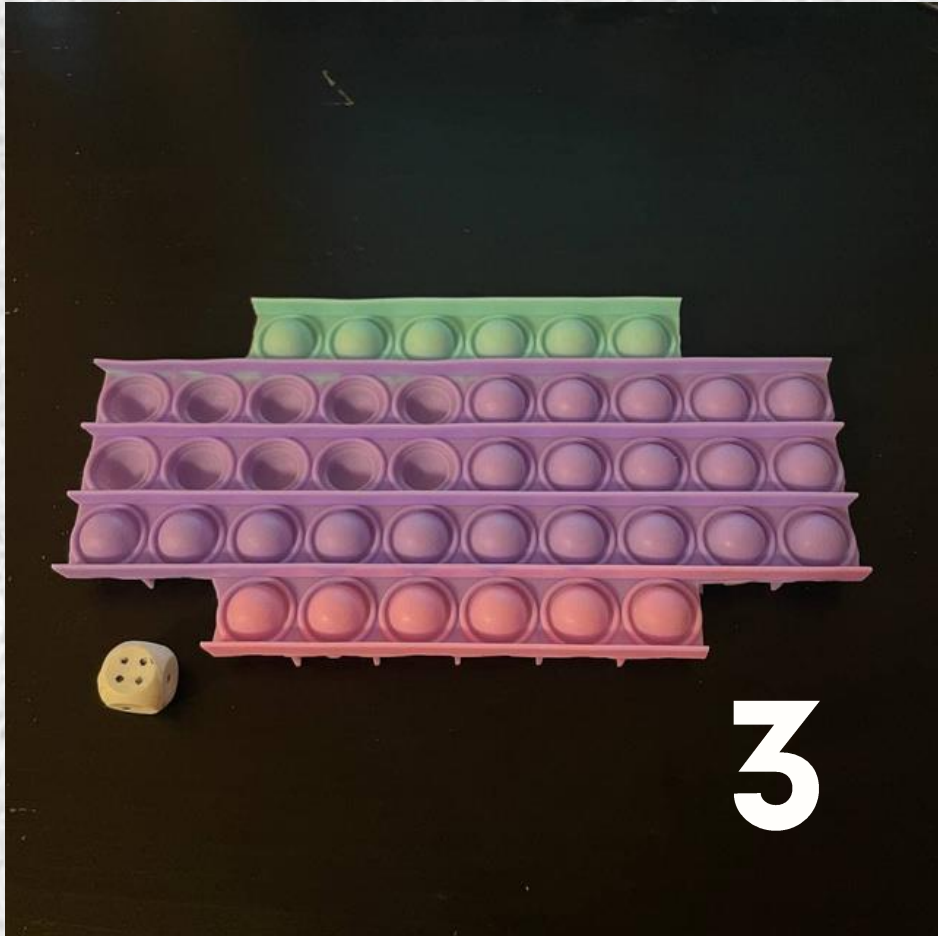
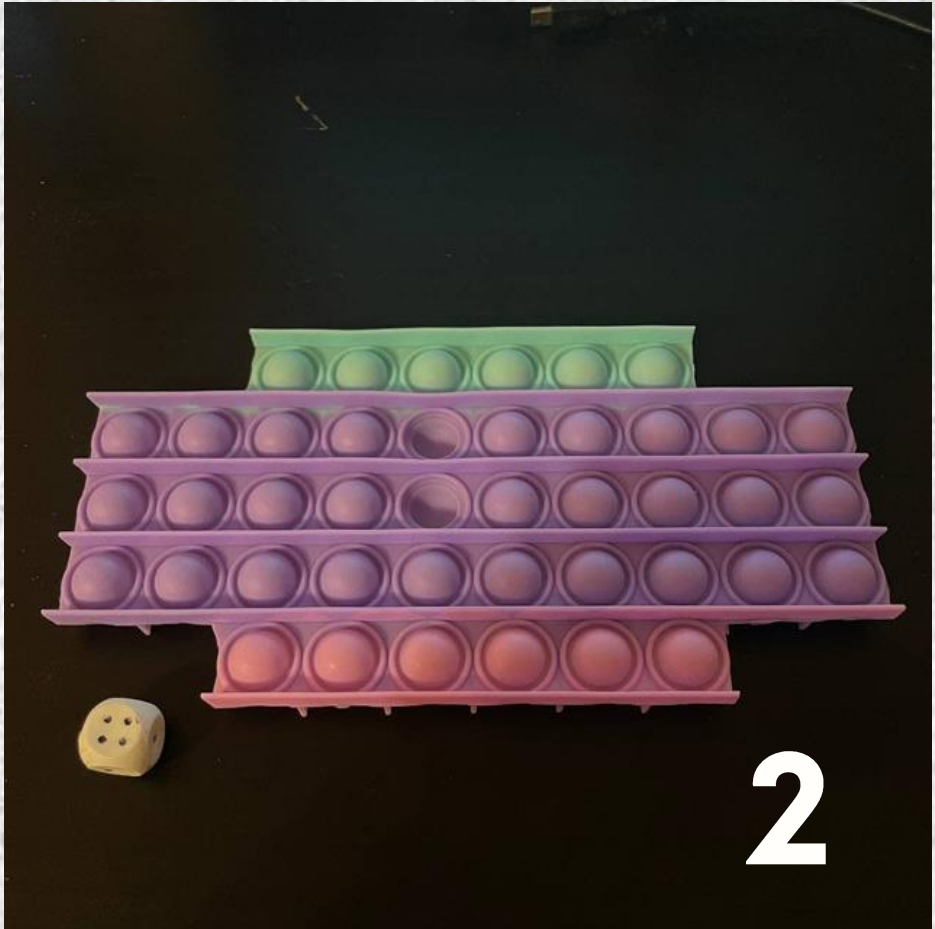
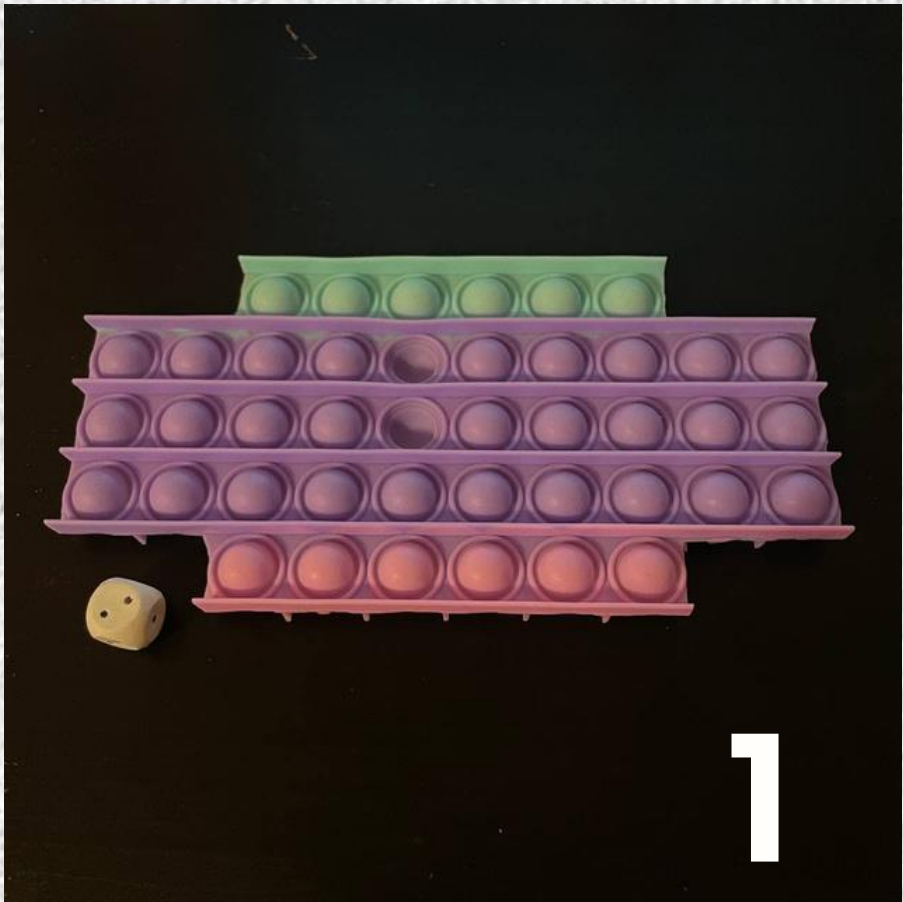


ПРИМЕР #2






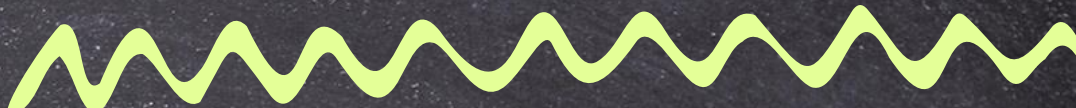
ПРИМЕР #3







# ПРИМИНЕНИЕ НАВЫКОВ В ИГРЕ



## АНАЛИЗ

Приводит к тому, что принятие наиболее рациональных решений, происходит исходя из тех компонентов которыми игрок обладает в данный момент времени, в данной точке, и достигает результата на основе рациональной, выигрышной стратегии, которая основывается на действиях других игроков.



## ТРЕНИРОВКА

Позволяет произвольно в игровой форме, запоминать рациональные действия и решения необходимые для победы. Тактические ходы и вычисления активизируют нейронные связи, которые помогают максимально быстро находить решения и выполнять их, уже в автоматическом режиме на уровне рефлексов и навыков – Очень быстро!



## КОМАНДА

Это тот компонент который учит взаимодействовать игроков между собой. Развитие в команде ускоряет освоение навыков, и применение их на практике. Кратно улучшает социальное взаимодействие на всех уровнях образовательного процесса. Социальное развитие и общение приводит к тому что каждый участник команды передаёт свой опыт друг другу и успеха добиваются все вместе. Создаётся благоприятная среда для общения и обсуждения новых идей и развитие новых технологий. (IT сфера)



# ПОДДЕРЖКА

- В игре ТОПИНАЧИ уже разработано 6 режимов игры, с правилами и дополнительными компонентами.
- Разработано 4 продукта которые в будущем будут использоваться под различные режимы игры.
- Каждый продукт уникальный и может в последствии изменять вид и модули по желанию игрока.
- Как показала практика обучение полным правилам игры проходит в течении трёх игр. (Быстро и Понятно)
- Можно проводить игры в классе аудитории и на улице. Как отдых либо как тренировка для мозга.
- Сейчас мы занимаемся проектированием готовой мастер-модели за личные средства. Чтобы можно было презентовать качественный продукт. Всё своими силами.
- Если всё таки наша игра пройдёт, то мы как никто будем развивать её. (что мы и делали почти 2 года)

# РАСШИРЕНИЕ

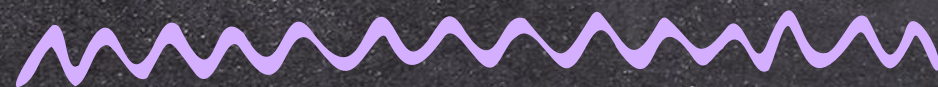
- Это коллективная соревновательная игра по которой можно проводить турниры как 1на1 так 2на2 и 3на3
- Возможность организации Всероссийских турниров в школах университетах, и других учебных заведениях.  
(пример киберспортивные соревнования, и массово развивающие игры до 50-100 чел. в одной игре.)
- Создание официальной Настольной спортивной лиги, где также будут принимать участие игроки (даже Семьи).
- Числовое Количество комбинаций на ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ УРОВНЕ игры 3на3 настолько велико что ни один калькулятор не смог определить число. И за тысячи игр сыгранных за 2 года, игра ни раз не повторилась.
- У игры уже есть модули расширения и дополнительные аксессуары которые добавляют уникальные механики.
- Наша миссия чтобы об игре узнали как можно больше, и у неё есть все шансы стать национальной.
- Он-лайн версии нет, но Идеи как всё сделать есть. И для их реализации нужна хорошая команда.







# Эффект бабочки

«Хлопанье крыльев бабочки можно почувствовать на другом  
конце света»



В мире нет строгих законов развития и обязательного следования одного явления за другим. Любая случайность может заметно изменить реальную картину. Но в этом и смысл существования нашего мира, который таким образом постоянно и непредсказуемо эволюционирует.







Идея игры которая была представлена в презентации, придумана маленькой девочкой.

И возможно идея – это тот самый взмах крыльев бабочки, который сделает Мир лучше!

АВТОР

Ева Бабич 10 лет



[vk.com/id745145243](https://vk.com/id745145243)

Представитель  
ребёнка

Александр Бабич



[vk.com/aleksandr\\_babich](https://vk.com/aleksandr_babich)

Республика Крым, г. Симферополь

Тел. +7(978) 721-39-52