



CORINTH & КИТЕЖ

Работы выполнили ученики 10 «А» класса

Лаптева Ульяна

Гридина Александра

Сорокина Анна

Ручьев Владислав

Руководитель проект: учитель английского языка

Аверьянова Анна Павловна

Актуальность:

Проект помогает развить коммуникативные навыки, способствует живому общению, учит грамотно распределять ресурсы или развивать мышление.

Проект интересен большим компаниям людей (друзей, родственников) и поможет скрасить вечер.

Цель:

Создать игру, которая обеспечит уютный вечер в кругу семьи или друзей, поможет развить стратегические навыки

Проблемы:

- Отсутствие новых идей для игры
- Большая конкуренция в сфере настольных игр
- Восприятие игры, как громоздкого и длительного процесса
- Ограниченное время на игру

Задачи:

- Создание нового продукта на основе оригинала
- Разработка увлекательной, но не требующей много времени игры
- Необходимость производства яркой, запоминающейся и захватывающей игры

Этапы реализации проекта:

- Перевод игры с английского на русский с помощью различных источников информации
- Русификация игры
- Замена деталей оригинальной игры деталями русифицированной версии

Китеж- что это за игра?



Китеж-новая игра, основанная на английской версии игры Corinth, которая была создана Себастьяном Пашоном в 2019 году.

В игре Китеж ты проживешь несколько недель в древнерусском мире. Влейтесь в роль мифологических героев древней Руси, которые доставляют разнообразные товары и коней. Стань самым успешным среди своих коллег....



Результаты проделанной работы:



Мы добились поставленных задач и создали новый продукт на основе английской версии. У нас получилась игра, которая завораживает, захватывает игроков, и позволяет им погрузиться в чарующий мир древнего Китежа, побывать в роли древнерусских героев