

Кейс 1. Оля играет с папой. В которой раз в их игре наступает «ничейная смерть». Количество использованных листов превышает несколько пачек бумаги «Снегурочка». Мама в очередной раз гудит, что листов больше не купит, а все использованные листы пустит на обои. Оля с грустью думает, что тогда будет жить в стенах с решетками, в которых застряли кружочки и крестики. Папа подумывает купить классический Гомоку..., но. А вам мы предлагаем помочь этой семье и сделать эту игру компьютерной.

Кейс 2. Вася и Саша, друзья. Играют вдвоем. Очень часто представляют себя братьями-чемпионами в этой игре. Проигрывая, кто-нибудь из них говорит: «Я пальмы первенства не взял, И стал весь свет мне тошен; Но в матчах славу я стяжал И тем доволен...». Потом со смехом начинают играть в догонялки, но забывают убрать предыдущую игру... на поле боя приходит кошка Машка, для нее это тоже веселая игра «покатайка». С каждым днем у ребят все меньше остается нужных для игры составляющих. Давайте поможем ребятам, сделаем игру автоматизированной, чтобы и им и кошке было чем заняться.

Кейс 3. Антонина давно живет в современном доме. Как-то раз ее семья выехала на природу. Решили поехать, но забыли эти... те, которые детям не игрушка, и которые обычно берут лисички... Потом отец испросил их у тракториста. Тракторист, крякнул, посмотрел на городских и подарил их Антонине для поиграть, в другую «смекалистую игру» (такие были еще со времен Египетских пирамид). Тоне очень понравилось играть с ними, но дома они ей не нужны, очень уж современная квартира. Давайте поможем Антонине, оживим смекалистую игру на компьютере.

Кейс 4. Я компьютерная игра. Придумал меня Танели Арманто. Спасибо ему! Большущее! Сам он иногда не мог со мной сладить. Я люблю покушать и от того расту постоянно. Это хорошо, но меня постоянно ограничивают. Может это и правильно. Помоги мне. Мне иногда кажется, что я недостаточно красива... или я не то ем. Я знаю, ты решишь мои проблемы.

Кейс 5. Я компьютерная игра. Сюжет мой почти игровой, хотя и в жизни такое очень иногда встречается, но тогда может быть очень много боли и грусти... (вспомни 1941-1945 года). Хочу быть только игрой. Мои любимые цифры 1,2,3,4. Они разноцветные и это мои любимые цвета: синий, зелёный, красный, фиолетовый. Так хочется, чтобы меня раскрашивали только эти цвета, потому что иногда бывает все же маленькое горе... Тем не менее, сегодня я подумала о лете и о желтом, оранжевом, зеленом и голубом. Переодень меня, сделай мне лето, хотя маленькое горе тоже может случиться..., но ты с ним справишься!

Кейс 6. Я - игра. Мое название – это восьмое нечётное число, четвёртое число Белла, четвёртое число торта, пятое треугольное число и еще что-то. Пока некоторые спорили, кто меня придумал (такие как, Сэмюэл Лойд, Ной Чепмэн и др.) наступила эра компьютеров и креатива, хочу оставаться собой, но с красотой и дополнениями, удиви меня!

Кейс 7. Я - игра. Иногда надо мной смеются и говорят про меня: «Мочи монстров, хапай сокровища, подставляй друзей». Но я даю не только побояться, пострелять и открыть сундуки, я также погружаю в историю, сказку. Сейчас я думаю, что можно сделать локации для путешественников, новые города, прикольные местечки, так-то мало мы сейчас куда выбираемся, давай сделаем это и поможем друг другу.

Кейс 8. Я - компьютерная игра. Появилась в 1979 году. У меня все интересно. Персонаж игрока, изображаемый простым квадратом, путешествует по замкам, лабиринтам, различным комнатам. В лабиринтах есть три дракона и еще некоторые твари, которые охраняют важные предметы и убить которых можно только с помощью меча. Хочу заменить некоторых тварей, а может и камушков в замок добавить. Но главное придумай новый «невидимый» предмет. Дерзай, я жду!

Кейс 9. Я - компьютерная игра. Родилась в СССР, спасибо Алексею и Вадиму! Начало, правда, было с этой книжицы С. В. Голомба «Полимино», а может с «Науки и жизни»... но в меня уже столько играли, что возникли некоторые теоретические проблемы, но сейчас не о них... Я хочу, чтобы ты поигрался со мной, изменил, раскрасил, модифицировал. Я знаю, у тебя будет не так как у других. Принимайся!