

# DUTILUNY

(с Норвежского яз. – du til lunsj, переводиться как “Вас к обеду”)

Над игрой работали:  
Карцева Полина  
Карцева Даша

# Главные действующие лица

Главный герой



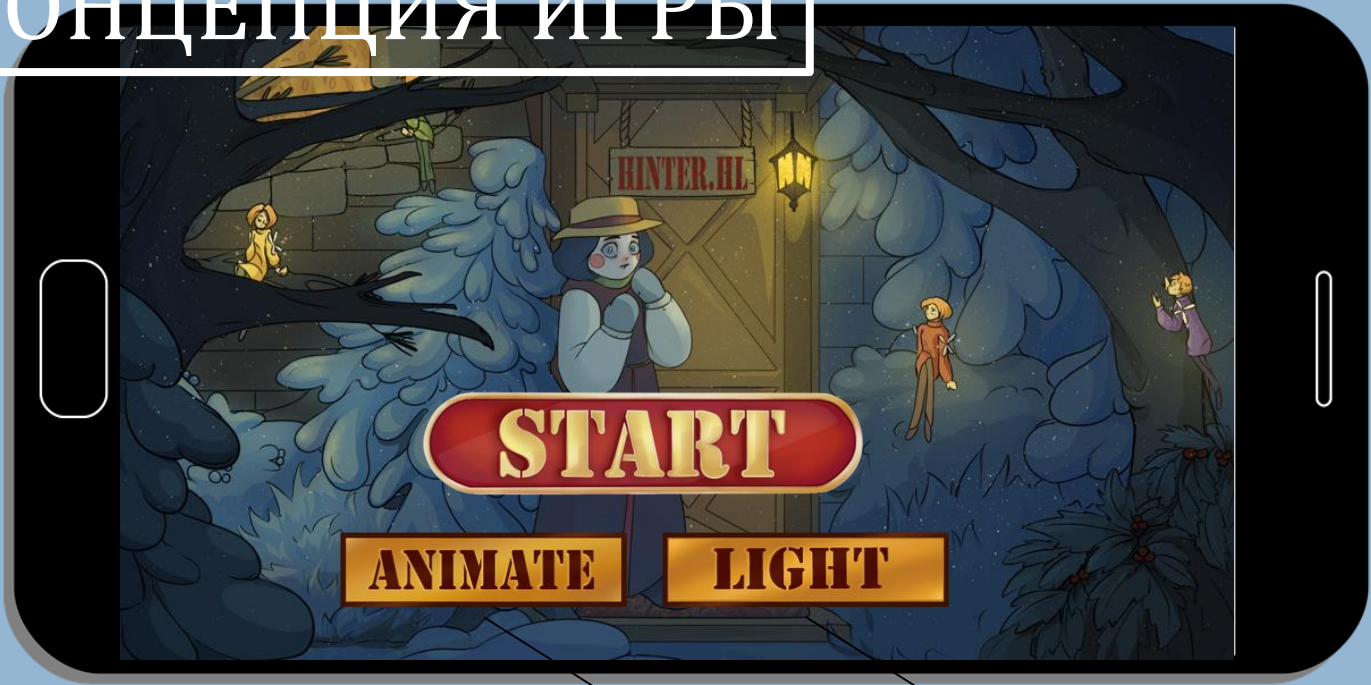
Враг героя



Чтобы спрятаться от служанки  
нужно подойти к предмету,  
который горит голубым и  
нажать два раза в центр экрана.  
Чтобы встать обратно нужно  
нажать один раз в центр экрана.



# КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ



Логотип игры



Иконка игры



## Миссии

- Отыскать все 12 карт  
Карты расположены в светящихся предметах

- Спасти норку  
Норка находится в 7 комнате



Запускает игру с минимальным уровнем сложности.

Кнопка запускает игру с анимацией. Предназначена для сильных устройств и большого количества памяти.

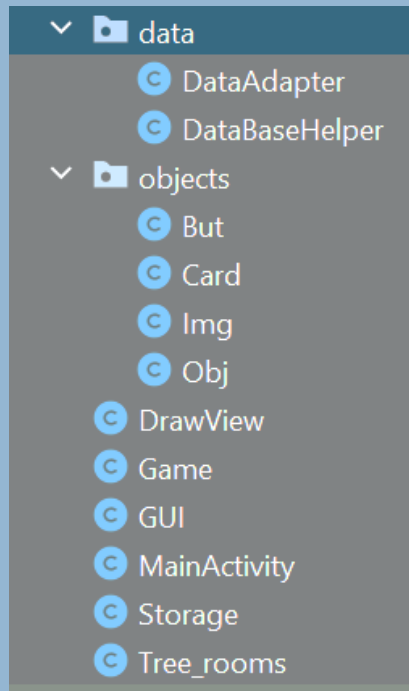
## Разные варианты игры



Герой получает наряды во время выполнения миссий



# Структура кода



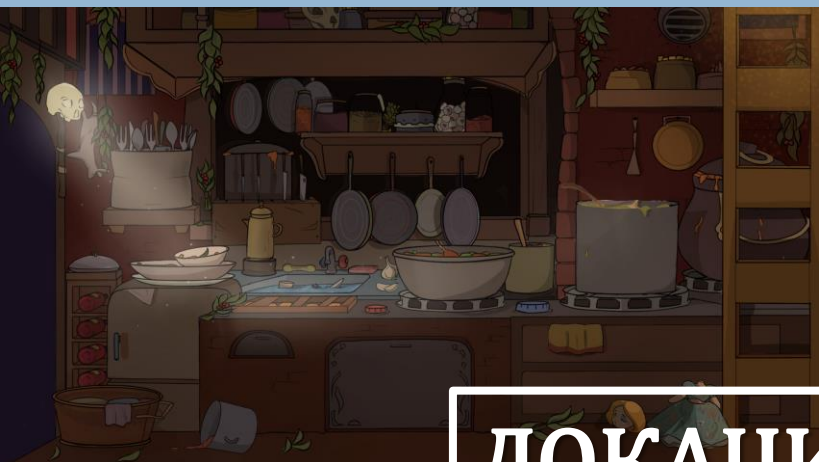
Класс MainActivity – содержит основной поток run



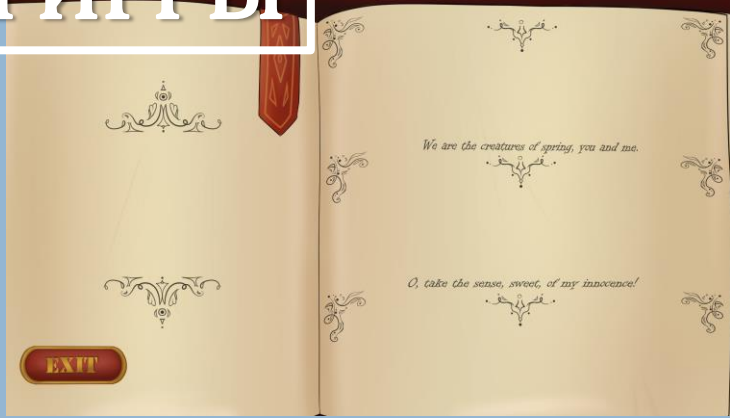
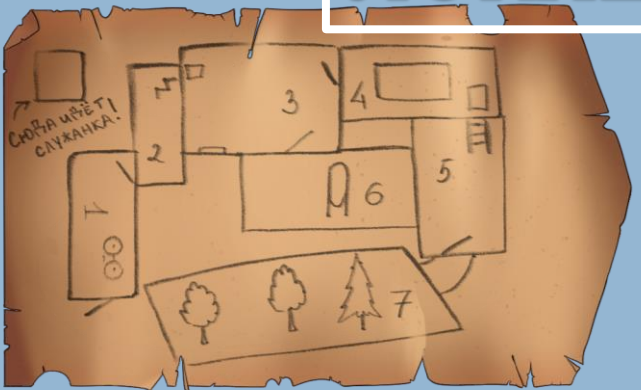


# Игровой дизайн



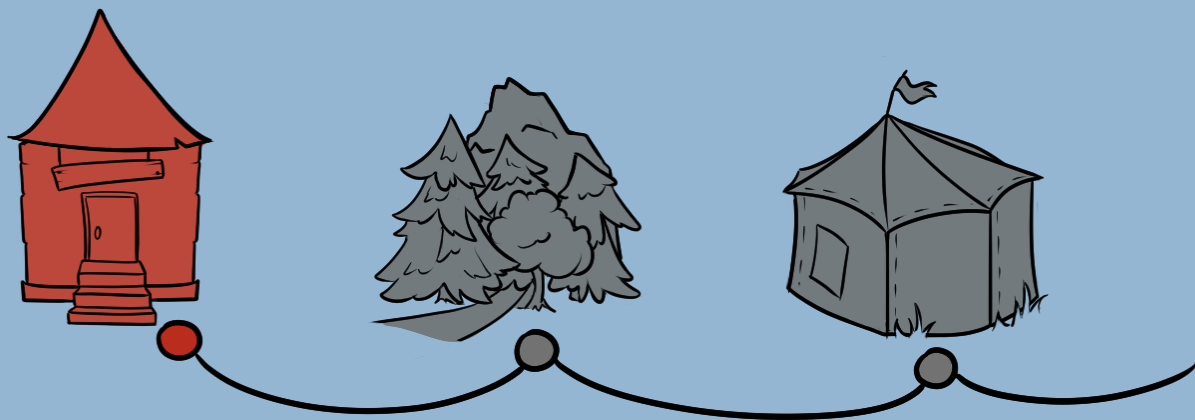


# ЛОКАЦИИ ИГРЫ



# Перспективы развития

Новые уровни и локации



Новые персонажи



Спасибо за внимание

