

Quenta: Путь ученика



Авторы: Егорова Мария и Мескин Андрей
Преподаватель: Рогонов Степан Алексеевич



Площадка: Тверской областной центр
юных техников

START

MENU



Описание



Актуальность

В настоящее время развивающие игры очень популярны. Игрок может совместить приятное с полезным.



Целевая аудитория

Дети дошкольного возраста и 1-4 классов

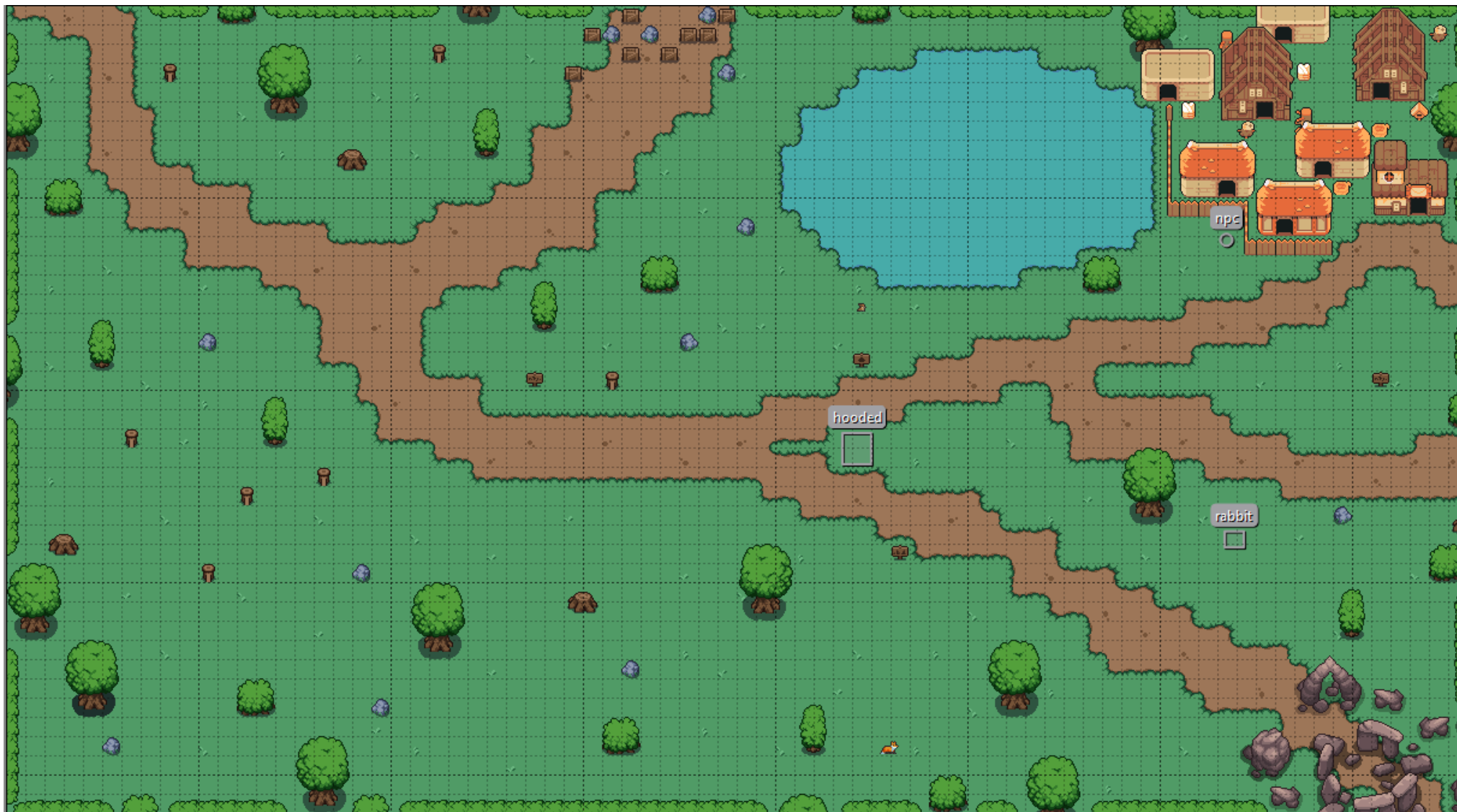
Задача игрока

Собрать 3 артефакта, с которыми связаны игровые механики, чтобы победить зло

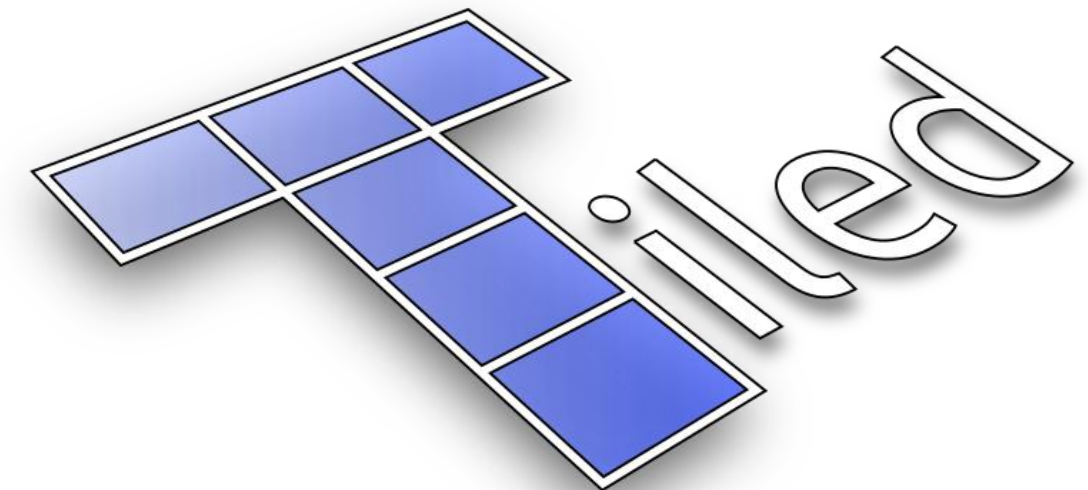


Разработка

Количество локаций: 5 в основной игре и 1 в сетевом режиме

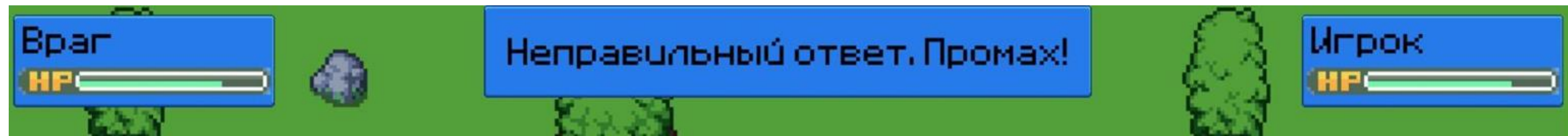
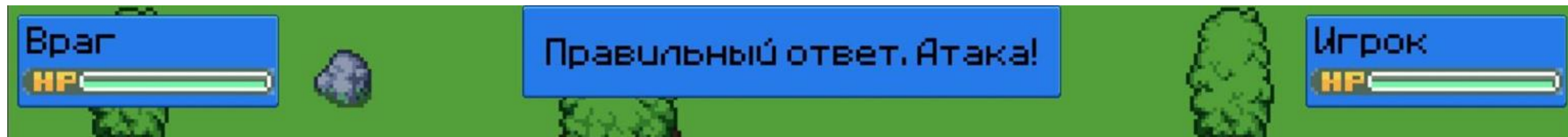


Основная локация

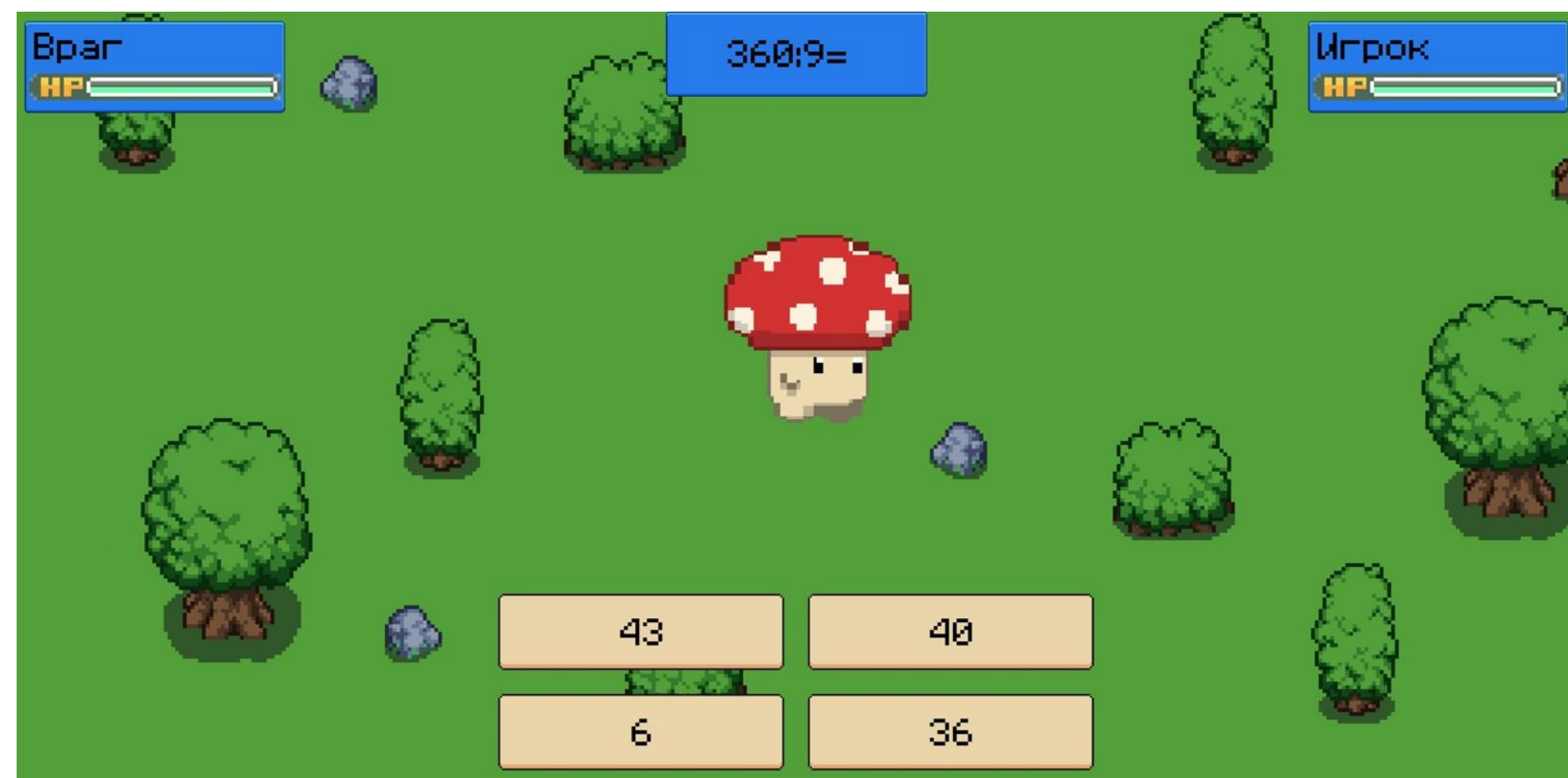


Программа для создания карт - Tiled

Математика



Режим –
математические примеры
Артефакт –
Кольцо Мудрости



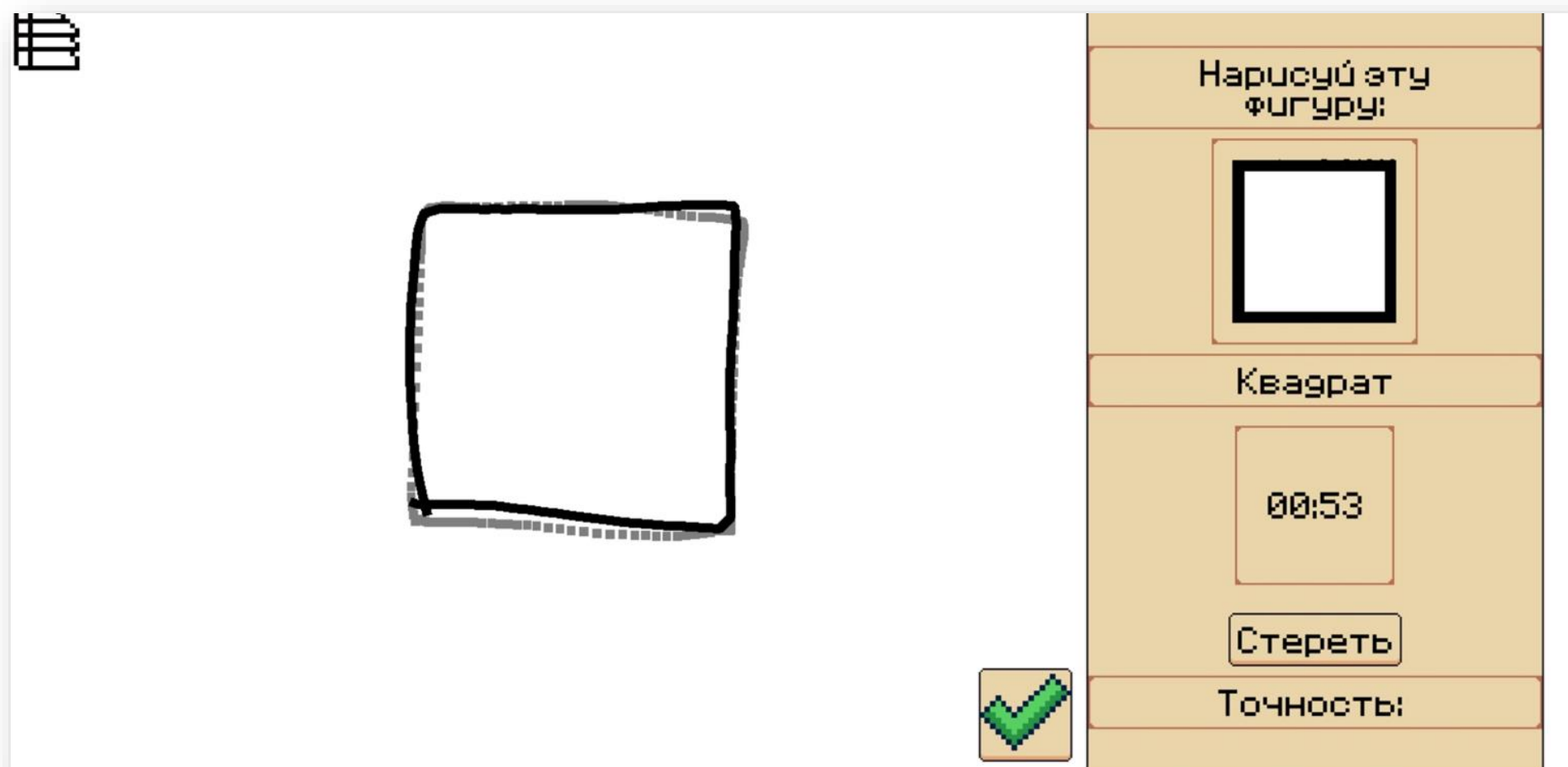
Тёмный лес



Режим – проверка на
реакцию
Артефакт – Меч Силы

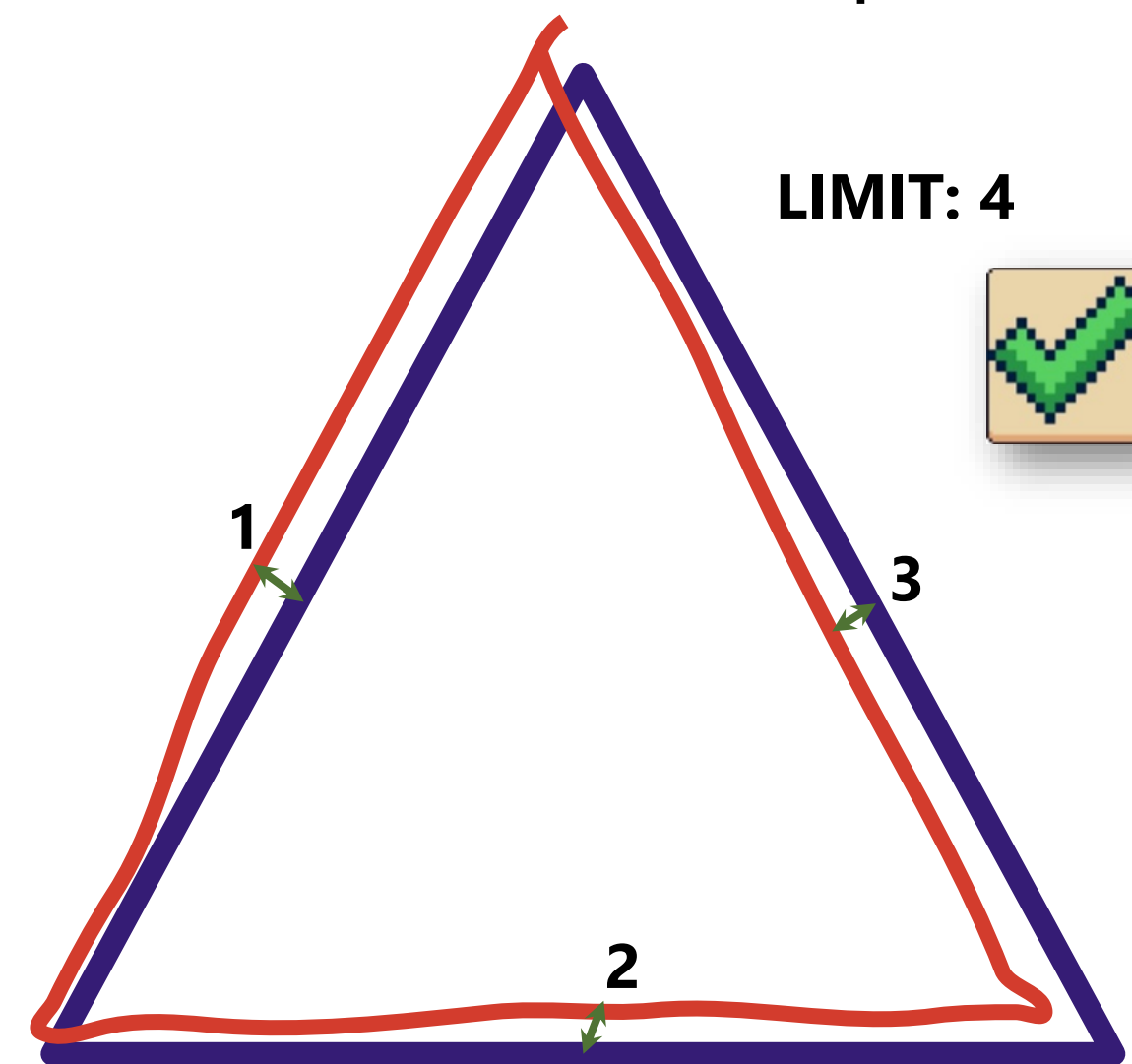


Рисование



Режим – рисование фигур
Артефакт – Амулет Времени

-  - образец
-  - рисунок игрока
-  {число} - отклонение от образца



LIMIT: 4

Минимаксный алгоритм

Бой с боссом

Игрок использует все артефакты и свой опыт, чтобы победить слайма



Многопользовательская игра



Сервер создан при помощи Spring

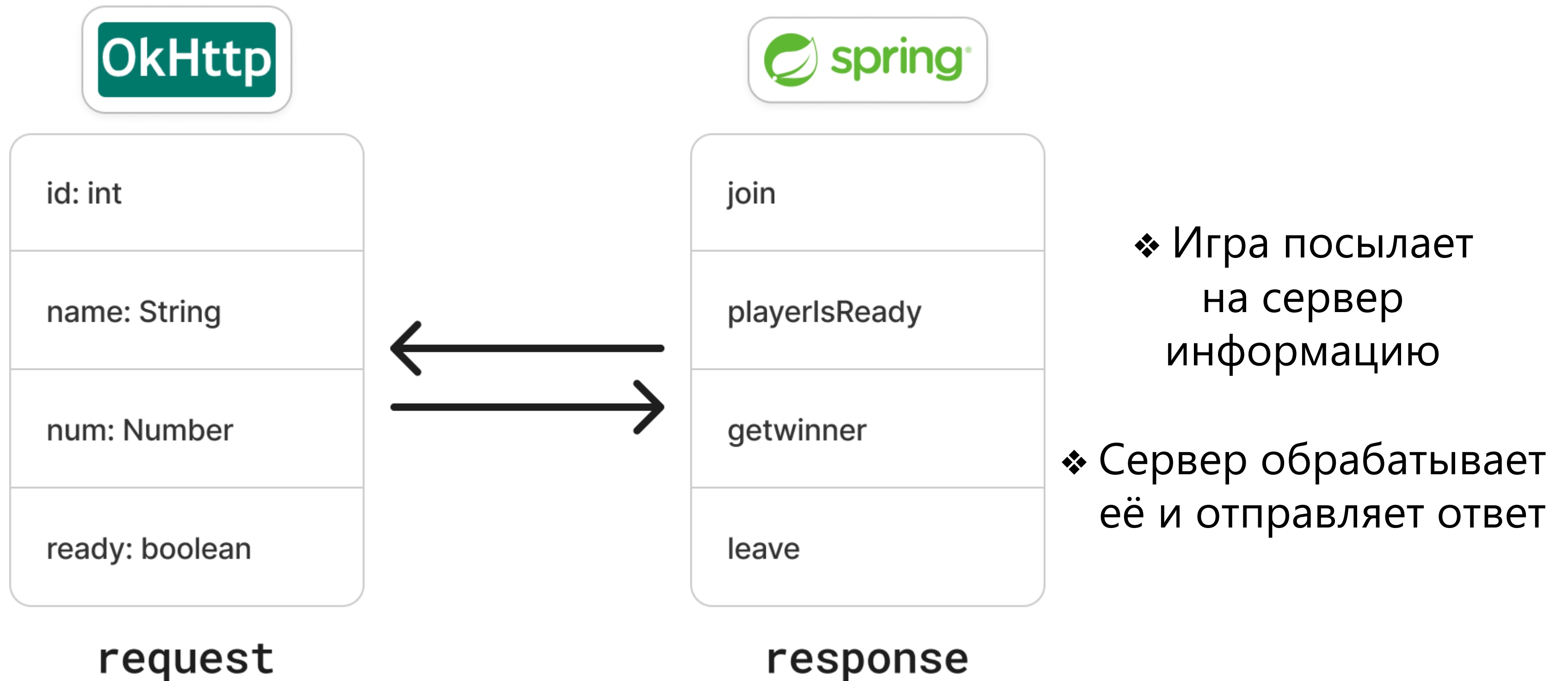
OkHttp

Запросы и связь с сервером - OkHttp



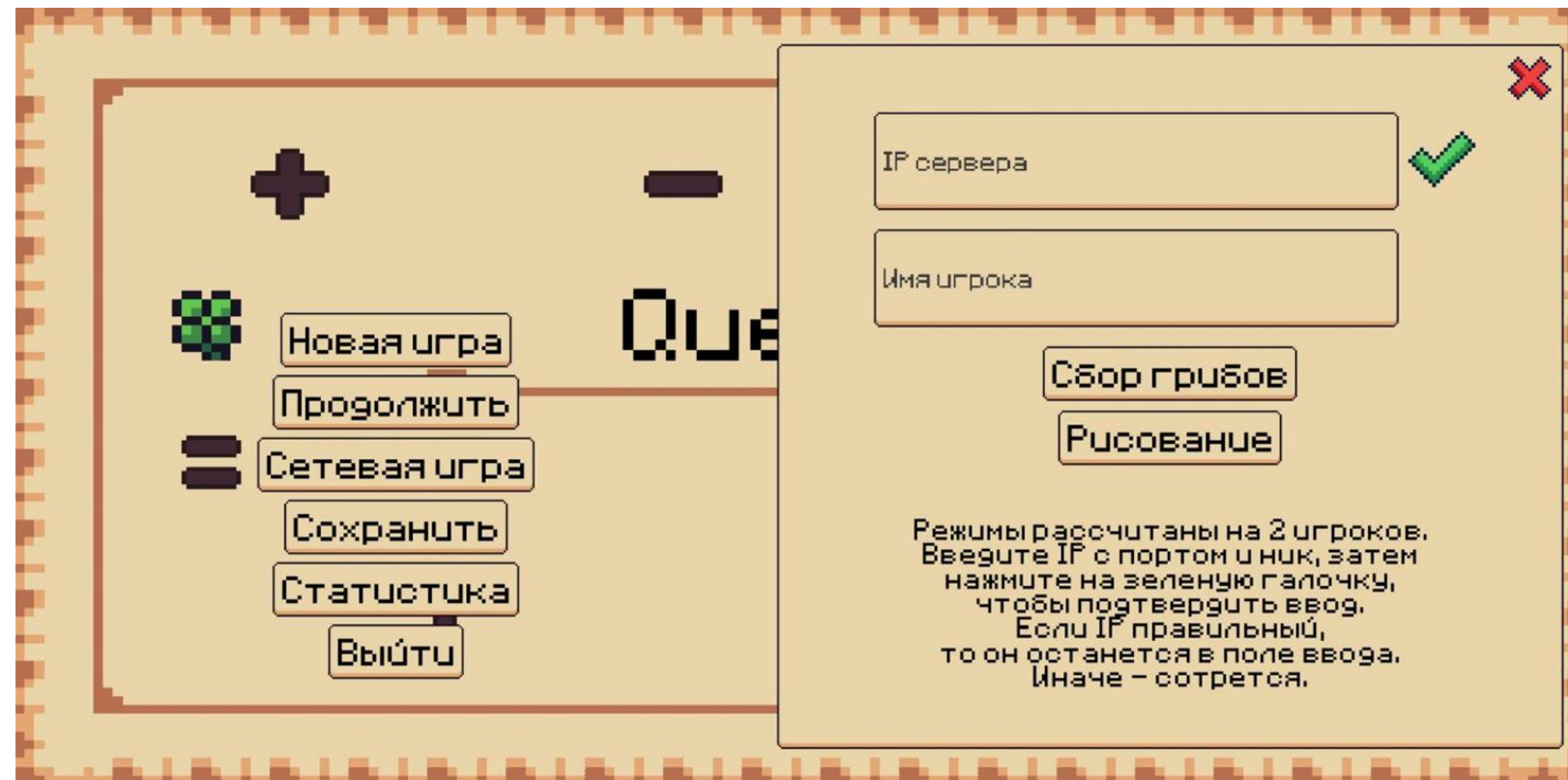
- Мини-игры:**
- ❖ Сбор грибов на скорость
 - ❖ Рисование на точность

Многопользовательская игра

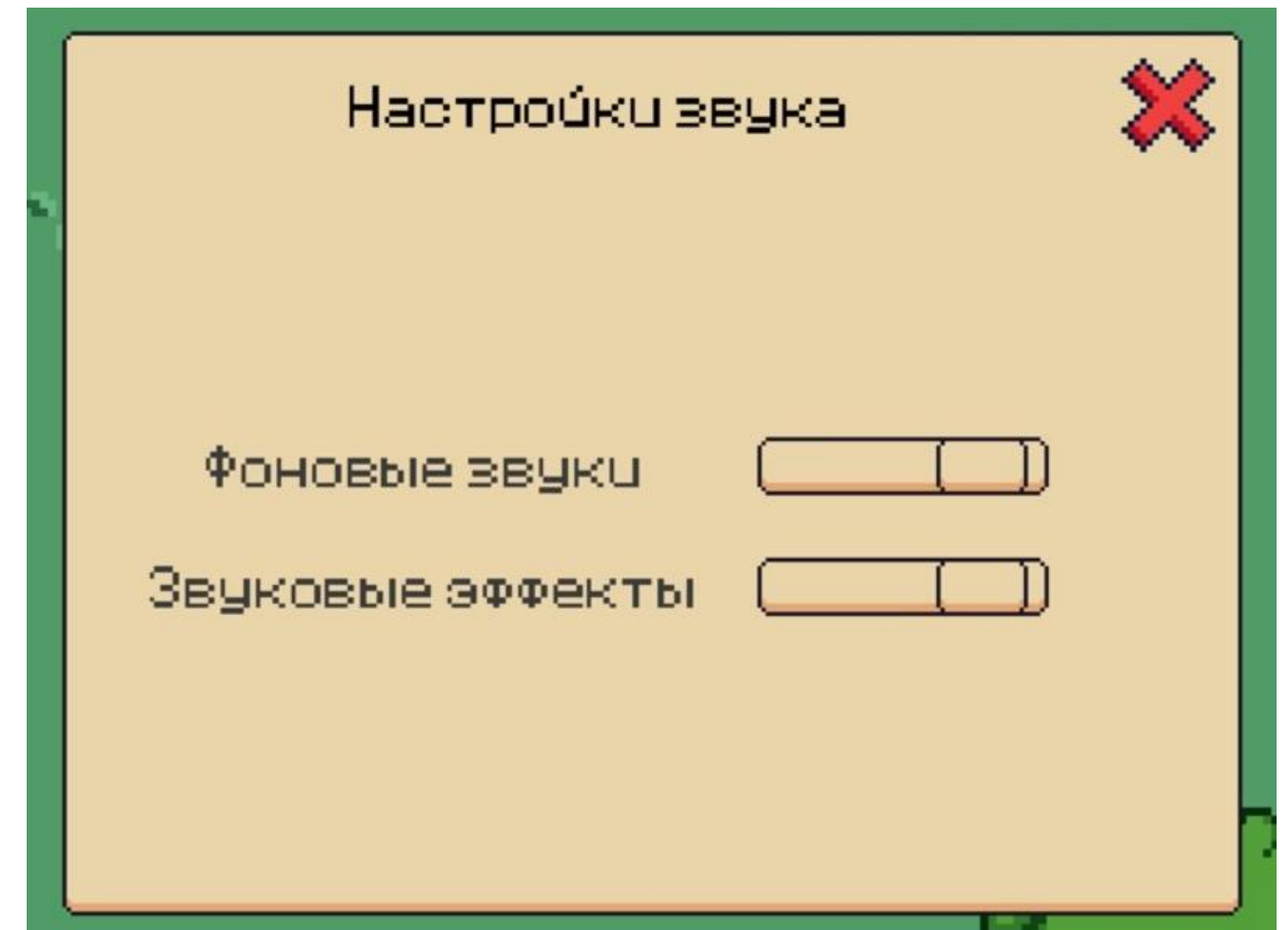


Интерфейс

Сетевая игра в главном меню



Меню настроек звука



Рос и познавал мир Элиас,
юный путешественник.

Пусть и ваш путь освещается
светом надежды и доблести.

Начальные и конечные титры

Разработка

Sugar ORM

Сохранение прогресса
реализовано с помощью
Sugar ORM и Preferences



- Сохраняемые
UI элементы:**
- ❖ Статистика игрока
 - ❖ Инвентарь – предметы
и достижения





Перспективы



Монетизация
проекта

Создание новых
механик и локаций

Добавление обучения
и подсказок

Продолжение
сюжета





Quenta: Путь ученика

Спасибо за внимание!

START

MENU