

The background features a dark blue gradient with a starry space pattern. On the left side, there are several technical diagrams, including a large circular scale with numerical markings from 140 to 260 and various concentric circles and arrows, suggesting a technical or scientific theme.

ГРА «КОЗАК ШВАЙКА»

ПІДГОТУВАВ:

ВИХОВАНЕЦЬ ГУРТКА «ПРОГРАМУВАННЯ»

КЮТ «КВАРЦ»

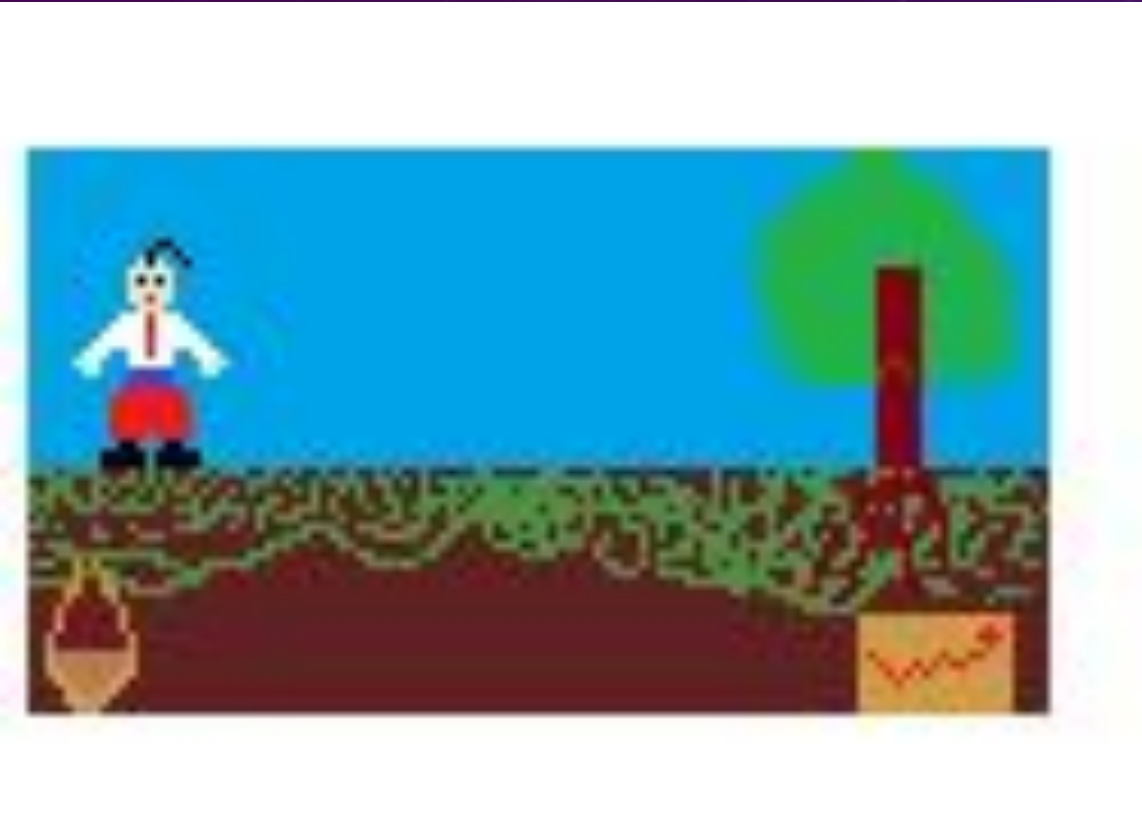
ЧЕБАН ІЛЛЯ

ГРА «КОЗАК ШВАЙКА»

- Сенс гри полягає у дослідженні світу, виготовленні предметів, будівництві та битві з ворогами у випадково створеному 2D світі.
- Гра «Козак Швайка» розрахована на гравців від 6 років. Ціль гри – захист від нападників, оборона кордонів країни.
- Гра повинна бути на трьох мовах, розрахована на одного або більше гравців.
- В грі пропонується 50 рівнів.



ОПИС «SPAWNPOINT»



- На екрані справа знизу знаходиться мапа, по якій користувач може визначити своє положення та положення супротивника.
- Користувач має захистити кордони своєї країни від загарбників з допомогою, хитрощів з використанням пасток, зброї.
- Зліва внизу знаходиться козацька сумка з різною зброєю, яку користувач отримує від проходження рівнів.

БОНУС «СКРИНЯ»



- За кожну перемогу ти отримуєш скриню зі скарбами. Це є бонуси, які перетворюються в зброю, пастки для ворогів, зілля для надання сили козаку.

ЕТАП РЕАЛІЗАЦІЇ



- Моя гра буде реалізована за допомогою платформи для реалізації ігор Construction 2.
- На даний момент гра знаходиться на стадії розробки описової частини та розробки покрокової реалізації на папері.

ЧЕКАЙТЕ МОЮ ГРУ У APPSTORE, GOOGLE PLAY, MICROSOFT, А
МОЖЕ У МОЇЙ ВЛАСНІЙ ОПЕРАЦІЙНІЙ СИСТЕМІ

