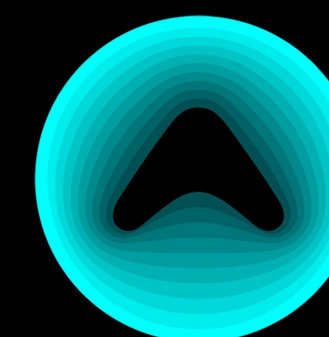


ИГРА CARJHONG

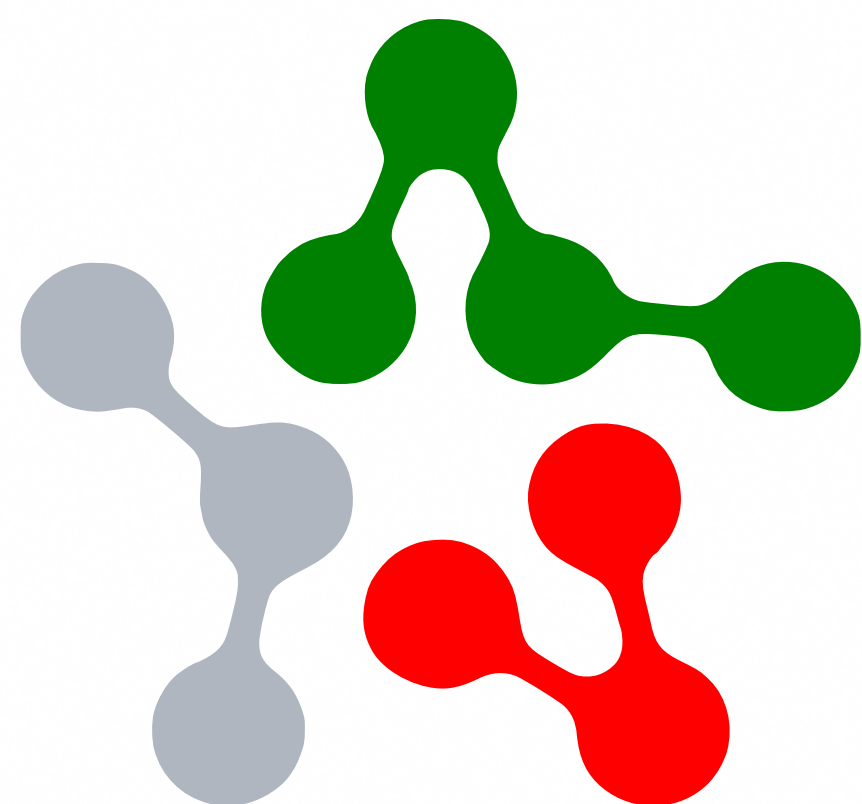
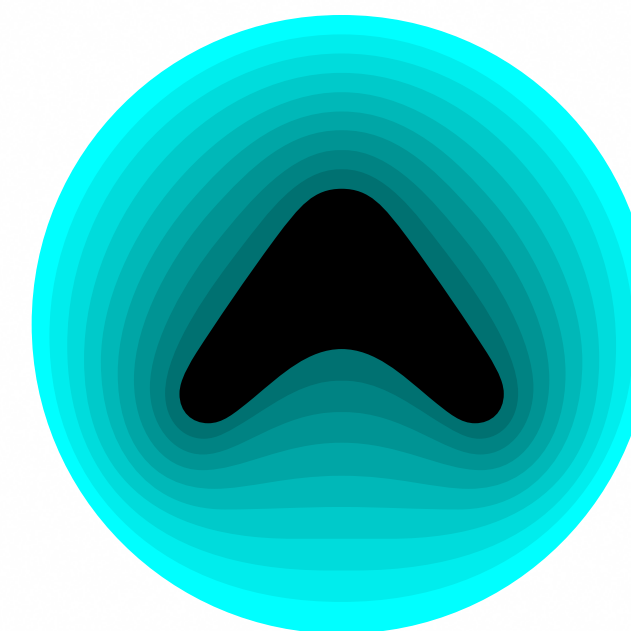
СБОРНАЯ КАЗАНСКОГО
ФЕДЕРАЛЬНОГО УНИВЕРСИТЕТА

ЧЕМПИОНАТ РТ ПО СПОРТИВНОМУ ПРОГРАММИРОВАНИЮ



ПАРТНЕРЫ

INNOPOLIS
UNIVERSITY



FONCODE

CARJHONG

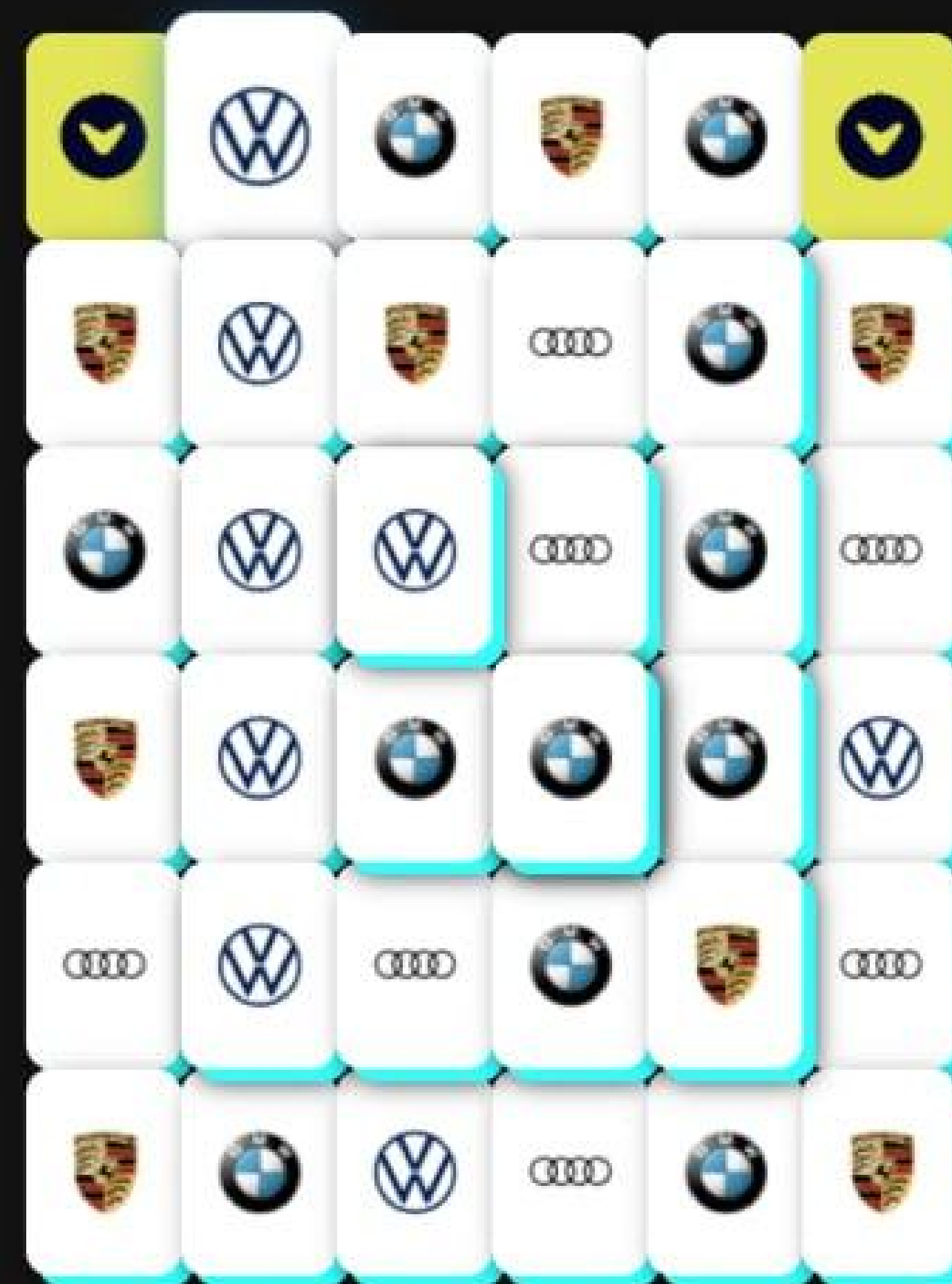
Браузерная мини-игра,
созданная как часть
задачи спортивного
программирования

Задача игры

Соединять плитки с
одинаковыми логотипами
автомобилей на игровом
поле.

Цель игры

Очистить поле, узнав
интересные факты о брендах.



Volkswagen

Семейный автомобиль.

ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ

- Генерация игрового поля
- Механика игры
- Детализация
- Анимация



БУДУЩАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ

1.0

Базовые функции

1.1

Упрощение
и помощь игроку

1.2

Персонализация
игрового опыта

1.3

Новые режимы,
образовательные элементы

1.4

Социальные и
конкурентные функции

2.0

Расширение игрового
функционала

1.0

БАЗОВЫЕ ФУНКЦИИ:

- Результаты уровня
- Таблица лидеров
- Легкость обновления набора плиток

1.1

УПРОЩЕНИЕ И ПОМОЩЬ ИГРОКУ:

- Подсказки: автоматическое подсвечивание возможных пар
- Undo/Redo: отмена и возврат действий
- Тьюториал: интерактивное обучение при первом запуске

1.2

НОВЫЕ РЕЖИМЫ И ОБРАЗОВАНИЕ:

- Информация о брендах при соединении пар
- Режимы сложности: лёгкий, сложный, с ограничением времени
- Тематические уровни: электромобили, ретро-авто и др

1.3

НОВЫЕ РЕЖИМЫ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ:

- Кастомизация интерфейса (цвета, темы).
- Игровая валюта для бустеров и улучшений.

1.4

СОЦИАЛЬНЫЕ И КОНКУРЕНТНЫЕ ФУНКЦИИ

- Профили игроков для сохранения прогресса
- Коллекции плиток с наградами
- Таблица лидеров: рейтинг лучших игроков.

2.0

РАСШИРЕНИЕ ИГРОВОГО ФУНКЦИОНАЛА:

- Мультиплеер: реализация кооперативного режима или соревнований между игроками в реальном времени
- Достижения и награды: выполнение задач, таких как «Очищено 100 полей» или «Собрано 50 пар логотипов BMW»

БИЗНЕС-ПОТЕНЦИАЛ



ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



СКИДКИ
ЧЕРЕЗ ИГРУ

РЕШЕНИЯ ДЛЯ СПОНСОРОВ

- Рекламные механики в игре
- Геймификация рекламы
- Медиа и контент

