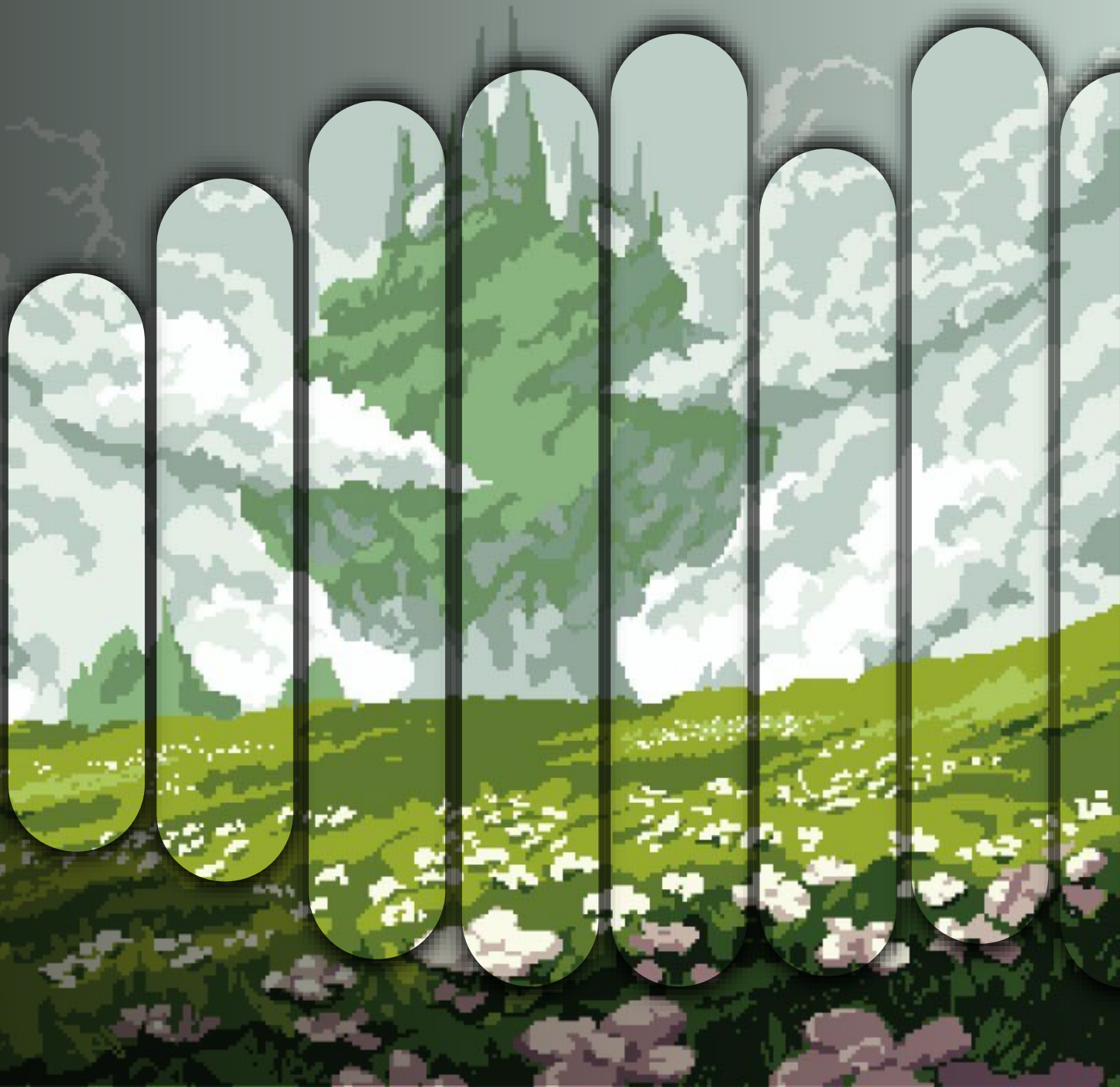


KNIGHT'S JOURNEY

Создатели: команда
«Джуниорики»

- Чаюк Савелий
- Бурцева Вероника
- Куряева Диана
- Мотуз Марина



РОЛИ В ПРОЕКТЕ

Чаюк Савелий

- Программист
- Создатель главного меню

Бурцева Вероника

- Программист
- Создатель карт

Куряева Диана

- Дизайнер
- Художник спрайтов
- Программист

Мотуз Марина

- Дизайнер
- Создатель презентации
- Помощник в создании карт

Манько Мишель – тимлид команды «Джуниорики»

ЖАНР И ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игра в жанре платформер, состоит из четырех уровней. Задача игры - пройти все уровни, которые представляют собой платформы, по которым герой должен пройти. По мере их прохождения герой зарабатывает монеты, преодолевает препятствия и побеждает врагов.

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ

ИДЕЯ

ПРОЕКТИРОВАНИЕ

РАЗРАБОТКА

ТЕСТИРОВАНИЕ

ЗАВЕРШЕНИЕ

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Python

Asana

Tiled

Github

PYGAME

СРАВНЕНИЕ ПЕРВЫХ ТРЕХ ЗАДУМОК

ПЕРВАЯ ЗАДУМКА

- 2 уровня
(2 локации)
- На каждом уровне
один общий враг
 - Нет
дополнительных
препятствий
- Нет повышения
сложности с
каждым уровнем
- 3 главных героя
- 5-7спрайтов
персонажей

ВТОРАЯ ЗАДУМКА

- 10 уровня
(5 локации)
- На каждом уровне
несколько врагов +
препятствия
- Всего 5 миссий с
двумя уровнями
сложности
- 1 главный герой
- Более 15 спрайтов
персонажей

ТРЕТЬЯ ЗАДУМКА

- 4 уровня
(4 локации)
- На каждом уровне
несколько врагов +
препятствия
- На каждом уровне
новая миссия
- 1 главный герой
- Более 10 спрайтов
персонажей

ИТОГОВЫЙ ВАРИАНТ

- 4 уровней (1 локация)
- На каждом уровне несколько врагов + препятствия
- Повышение сложности с каждым уровнем
 - 1 главный герой
- Несколько спрайтов персонажей

СКРИНШОТЫ ИЗ ИГРЫ

МЕНЮ

Knight's Journey

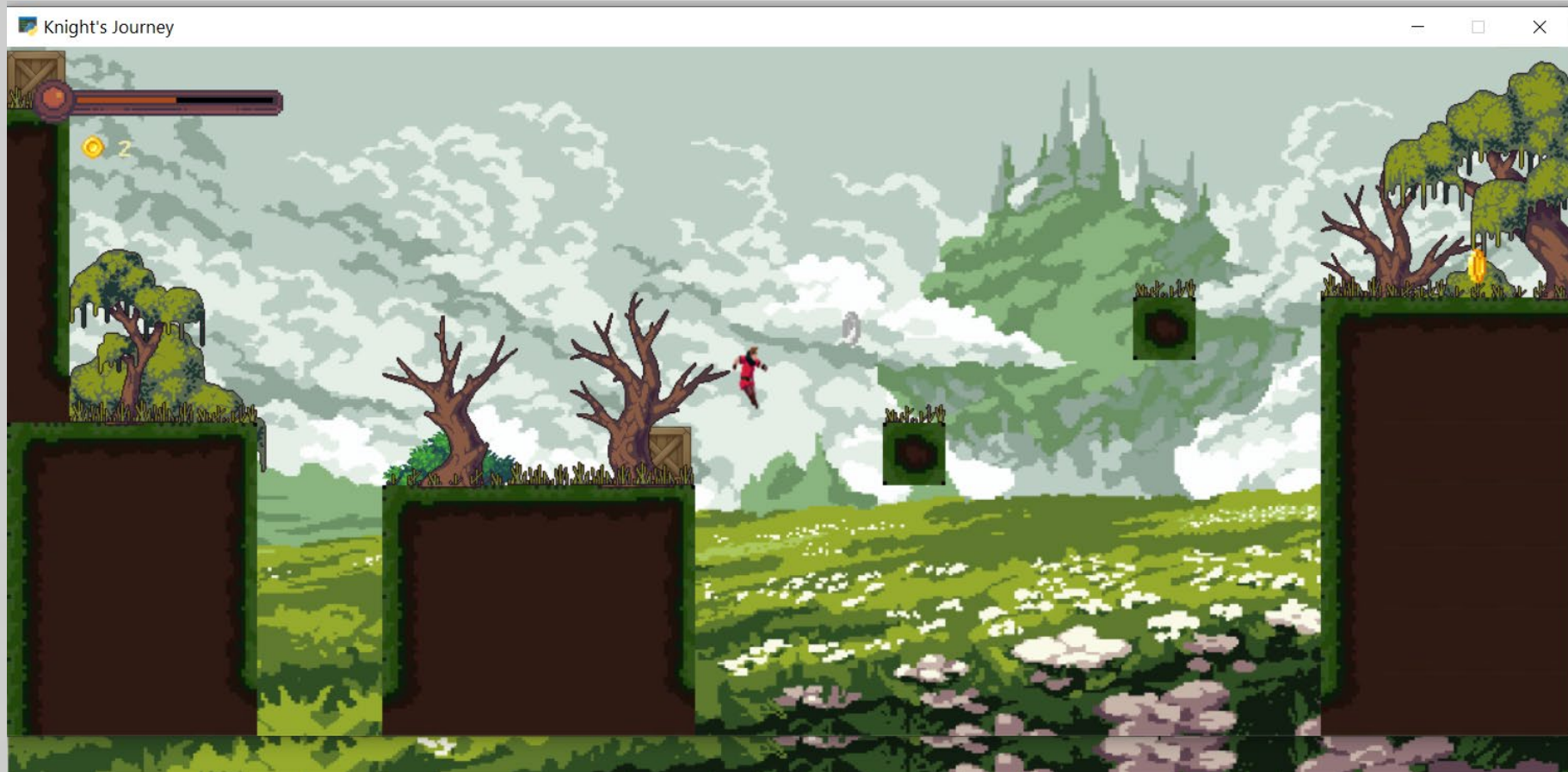
Knight's Journey

Старт

Выход

СКРИНШОТЫ ИЗ ИГРЫ

МОМЕНТ ПРОХОЖДЕНИЯ



СКРИНШОТЫ ИЗ ИГРЫ

ФИНАЛЬНОЕ ОКНО

