

# ChainDCell

---

**-путь к свободе**

- Выполнили: Шатохин Дмитрий и Скотников Егор
- Преподаватель: Таразевич Анастасия
- Площадка: РТУ МИРЭА, Детский технопарк "Альтаир"



# Лор Игры



- В небольшом городке под названием Страдбург после сражений за близлежащие территории пленят воинов, наш герой не стал исключением, его заточили в темницу где тот увидел существо, которое повергло его в ужас, после чего ему сказали: «Бей это, и, возможно, тебя выпустят». Заставляют это делать из за того, что это существо бессмертно, и чтобы поддерживать своё бессмертие в момент удара оно выделяет большое количество энергии в окружающую среду, которую используют для отопления города, но никто, кроме торговца не знает что энергию получает не только город, но и воин.( Энергию можно преобразовать в силу удара у торговца)



# Актуальность

---

Актуальность игры можно обосновать следующим образом:  
Средневековая тематика и элементы фэнтези всегда пользовались популярностью среди игроков

Кликеры всегда пользуются популярностью, даже самые незаурядные кликеры затягивают людей любого возраста.

# Идея

---



Создание кликера с вышесказанным сюжетом



## Цель

---

- Создать Игру под ОС Android которая будет работать на 99% устройств.

## Задачи

---

- 1)Создание анимации, музыки, фонов, и звуков
- 2)Связать все в одно целое кодом
- 3)Создание логики и хитбоксов для взаимодействия
- 4) Прописание сюжета и лора игры



**Android**  
Studio

## Стек

---

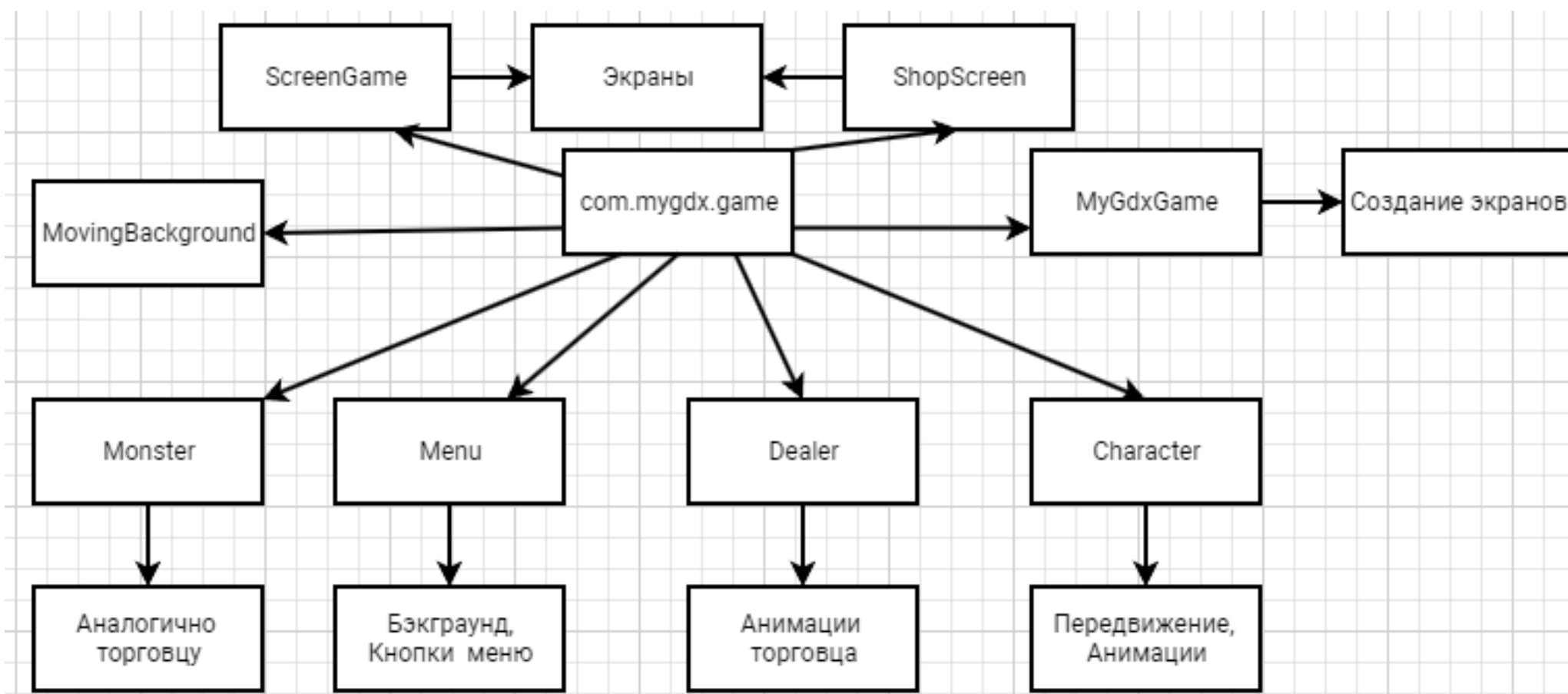


- В проекте использовалось:
- Среда программирования - **Android Studio**
- кросс-платформенный фреймворк - **LibGDX**
- Язык программирования - **Java**
- Графический редактор - **Adobe Photoshop, Graph, Krita**
- Звуковой редактор - **VEGAS pro**

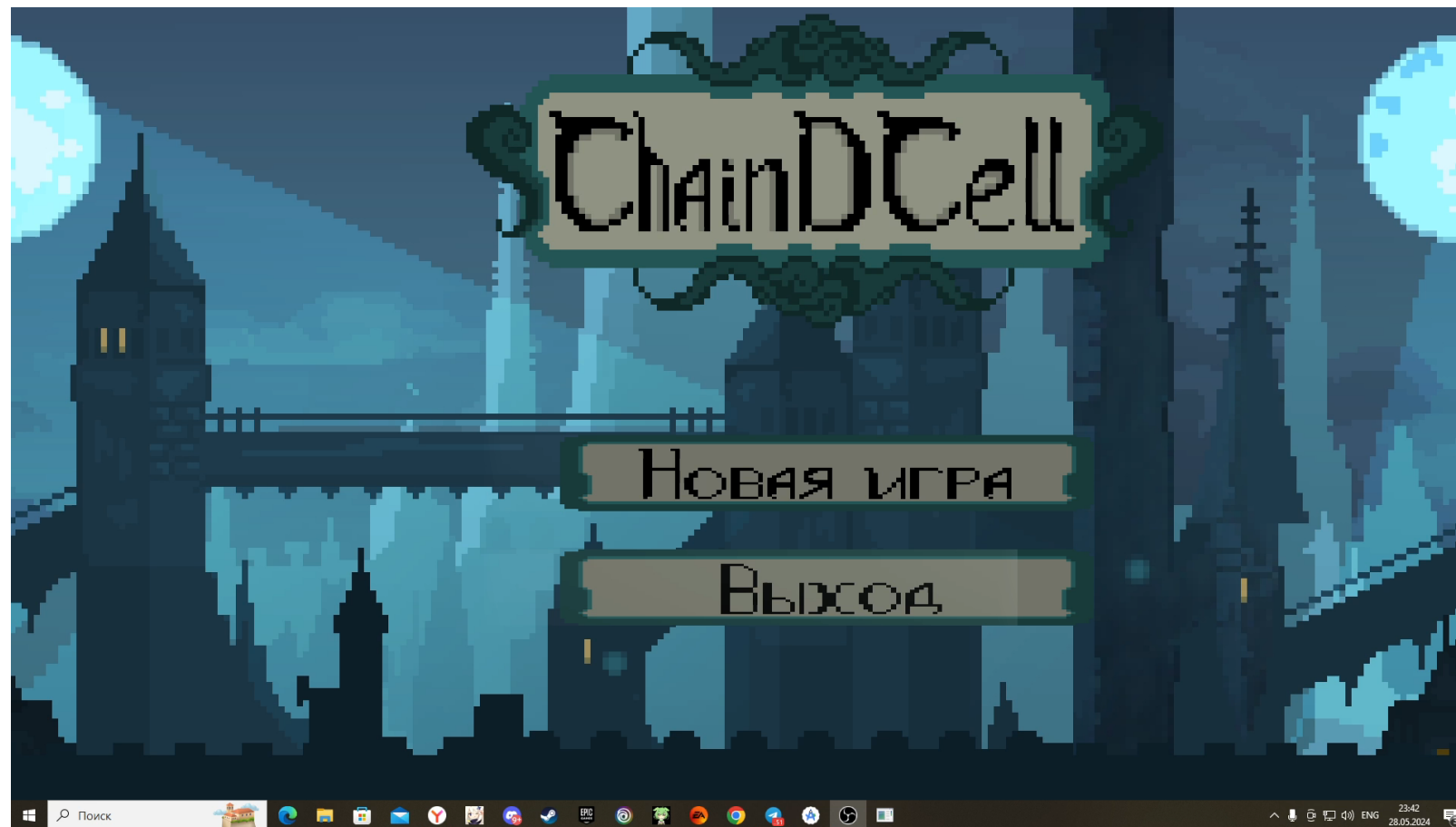


**libGDX**

# Архитектура



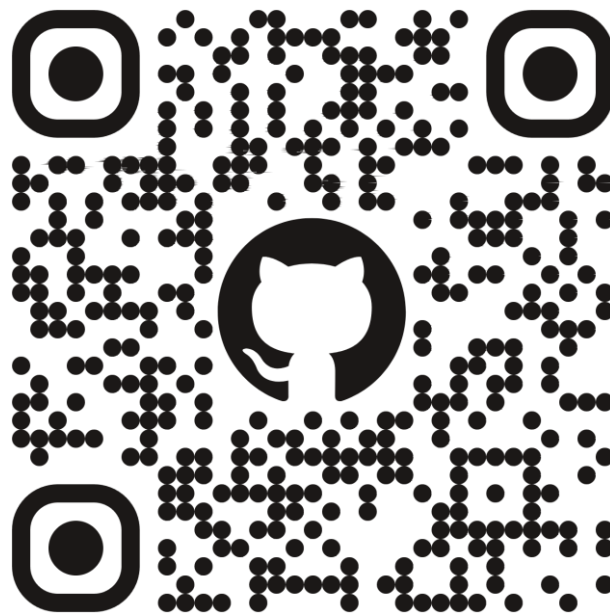
# Результат





# В планах

- Дальнейшее развитие сюжета



GitHub