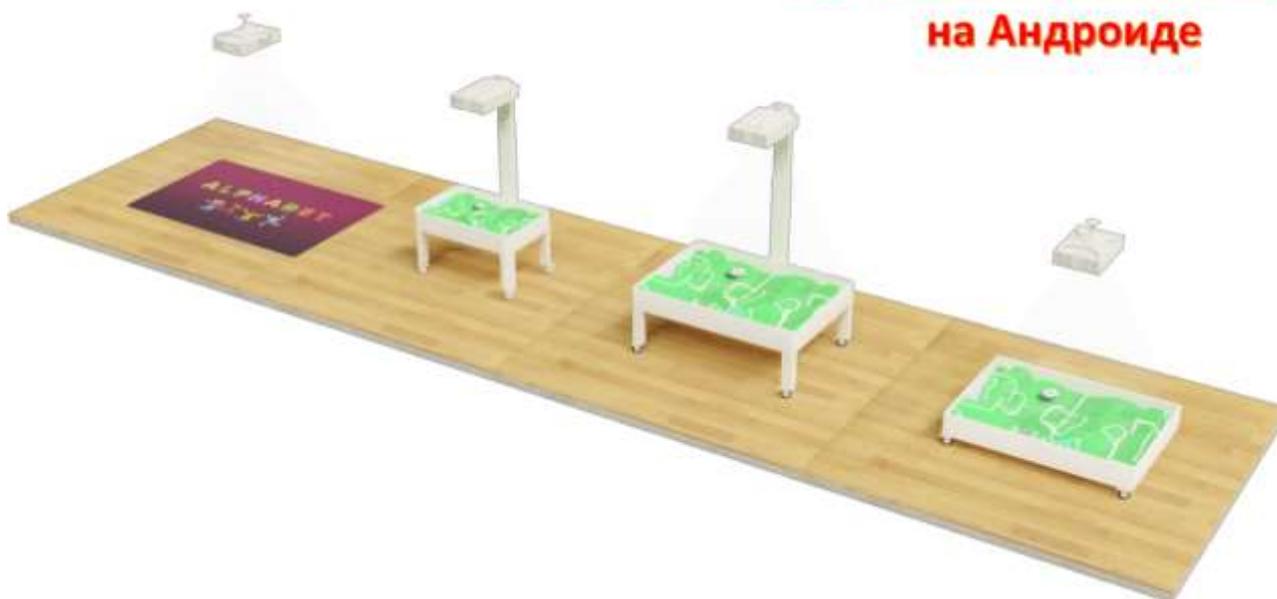


Первая в мире песочница на Андроиде



Описание игр

Игры на песке
Приключения ёжика – Hedgehog adventures
Сэндбол – Sandball
География – Geography
Раскопки – Fossil
Сапер – Sapper
Цветные шарики – Color balloons

Приключения Ежика – Hedgehog adventures	
Применение	На песке
Жанр игры	Аркада Приключение Головоломка
Возраст	3+
Кол-во игроков	1-5 игроков
Механика игры	<p>В главном меню предоставлена возможность выбора уровня и смены языка. Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Для подтверждения выбранного пункта меню нажмите на пульте кнопку ОК. Для вызова меню паузы во время игры нажмите на пульте кнопку ОК. В меню паузы присутствуют опции продолжения игры, быстрой калибровки и выхода в главное меню.</p> <p>Игрок управляет виртуальными округлыми объектами, перекатывая их по поверхности за счет изменения ландшафта и симуляции физики.</p> <p>Игрок должен использовать обе руки, чтобы создать песчаную волну и катить объект. Объект катится легче по заранее построенному пути на песке. Наилучшим образом объект можно катить сзади, в противном случае повышается риск блокировки проекции и датчика сверху.</p>
Описание игры	<p>Главный персонаж – это колючий ёж, который скрутился в округлый клубок. Игрок управляет его передвижениями, перекатывая по поверхности (см. механика игры). На пути у него встречаются другие объекты, главные из которых – это воздушные шары, надувные мячи и другие подобные объекты, которые могут лопнуть, сдуться и издать громкий звук при взаимодействии с колючками ежа. Цель игры - дойти до пункта назначения, лопнув минимальное кол-во шариков.</p>
Предыстория	<p>Ёж катится на праздник к своему лесному другу, который очень красиво украсил воздушными шарами подход к своему жилищу. Задача ёжика – пробраться к цели, лопнув минимальное количество шариков. С каждым взорванным шаром ёж все сильнее и сильнее расстраивает хозяина торжества. Если количество лопнувших шариков достигнет определенного значения, которое зависит от выставленной сложности игры, то его друг окончательно расстроится, например, расплачется, и уровень будет считаться не пройденным. Если же он успешно доберется до места празднования, уровень будет засчитан.</p>
Доступные уровни	10 уровней
Быстрая калибровка	<ul style="list-style-type: none"> • Накройте песочный резервуар белой накладкой ЛДСП. • Убедитесь, что на крышке резервуара нет ничего. • Запустите игру. Нажав на кнопку ОК на черном пульте, выберите опцию 'Быстрая калибровка'. • Настройка займет 3 секунды.
Видео	https://youtu.be/q65p0q8_Stk



Сэндбол – Sandball		
Применение	На песке	
Жанр игры	Спорт	
Возраст	3+	
Кол-во игроков	2-6 игроков	
Механика игры	<p>В главном меню предоставлена возможность смены языка. Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Для подтверждения выбранного пункта меню нажмите на пульте кнопку ОК.</p> <p>Для вызова меню паузы во время игры нажмите на пульте кнопку ОК. В меню паузы присутствуют опции продолжения игры, быстрой калибровки и выхода в главное меню.</p> <p>Игрок управляет виртуальными округлыми объектами, перекачивая их по поверхности за счет изменения ландшафта и симуляции физики.</p> <p>Игрок должен использовать обе руки, чтобы создать песчаную волну и катить объект. Объект катится легче по заранее построенному пути на песке. Наилучшим образом объект можно катить сзади, в противном случае повышается риск блокировки проекции и датчика сверху.</p>	
Описание игры	<p>Футбол с элементами пинбола и аэрохоккея. Игроки делятся на две команды и играют в футбол, перекачивая виртуальный мяч. Мяч реагирует на действия как в реальной жизни, легче скатывается по горке и сложнее поднимается на возвышенность. Главная цель состоит в том, чтобы забить больше голов. Каждый гол сопровождается одобрительным шумом толпы.</p> <p>С некоторой периодичностью на поле появляются бонусы, которые дают различный эффект (увеличивают размер мяча, добавляют препятствия на стороне игрока, на чьей половине поля был взят бонус). В обновлениях будут добавлены дополнительные бонусы.</p>	
Предыстория	<p>Игра «Сэндбол» была создана по подобию известного вида спорта - традиционного футбола. Правила и основные понятия схожи с футболом, однако играть в «Сэндбол» гораздо сложнее, так как создаются разные препятствия на поверхности.</p>	
Быстрая калибровка	<ul style="list-style-type: none"> • Накройте песочный резервуар белой накладкой ЛДСП. • Убедитесь, что на крышке резервуара нет ничего. • Запустите игру. Нажав на кнопку ОК на черном пульте, выберите опцию 'Быстрая калибровка'. • Настройка займет 3 секунды. 	
Видео	<p>https://youtu.be/OgSIX7gT8JE</p>	

География – Geography	
Применение	На песке
Жанр игры	География фэнтези
Возраст	3+
Кол-во игроков	1-6 игроков
Механика игры	<p>В главном меню предоставлена возможность выбора режима игры и смены языка. Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Для подтверждения выбранного пункта меню нажмите на пульте кнопку ОК.</p> <p>Для вызова меню паузы во время игры нажмите на пульте кнопку ОК. В меню паузы присутствуют опции продолжения игры, быстрой калибровки и выхода в главное меню.</p> <p>У игрока есть возможность создавать разные ландшафты. Сенсор мгновенно реагирует на движение песка и проецирует новый географический ландшафт. В зависимости от уровня песка меняется топология изображения.</p>
Описание игры	<p>В игре представлены два режима: Вулкан и Вода</p> <p>Режим «Вулкан» предоставляет уникальные возможности для создания любого мыслимого ландшафта. С помощью песка можно формировать желаемую географическую картину. Долины, холмы, горы и вулканы — вот некоторые примеры того, что игрок может создавать в одиночку или в группе. Для извержения лавы из вулкана необходимо создать возвышенность в виде горы и сделать кратер, убрав песок с вершины горы до того уровня, когда будет виден белый цвет. Таким образом, датчик определит необходимую глубину песка и спроецирует реалистичное извержение лавы.</p> <p>Режим «Вода» позволяет строить океаны, моря, реки, холмы, острова и много другое.</p> <p>С помощью песка можно формировать желаемую географическую картину. Вода в данной игре выглядит настолько реалистично, что ее можно перепутать с настоящей водой.</p>
Предыстория	<p>Воображение является важнейшей частью нашей жизни, и с помощью игры «География» игрок может реализовать свои самые смелые идеи. Данная игра создана таким образом, что игрока не отвлекают дополнительные элементы, уровни или ограничения. С помощью интерактивной песочницы можно построить мир, о котором вы всегда мечтали.</p>
Доступные уровни	Доступно два режима (Вулкан, Вода)
Быстрая калибровка	<ul style="list-style-type: none"> • Накройте песочный резервуар белой накладкой ЛДСП. • Убедитесь, что на крышке резервуара нет ничего. • Запустите игру. Нажав на кнопку ОК на черном пульте, выберите опцию 'Быстрая калибровка'. • Настройка займет 3 секунды.
Видео	https://youtu.be/IF-IN4RN5BE

		Раскопки – Fossil	
Применение	На песке		
Жанр игры	Археология		
Возраст	3+		
Кол-во игроков	1-6 игроков		
Механика игры	<p>В главном меню предоставлена смена языка. Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Для подтверждения выбранного пункта меню нажмите на пульте кнопку ОК.</p> <p>Для вызова меню паузы во время игры нажмите на пульте кнопку ОК. В меню паузы присутствуют опции продолжения игры, быстрой калибровки и выхода в главное меню.</p> <p>В начале игры «Раскопки» необходимо выровнять песок, опираясь на цветовые индикаторы (красный цвет - слишком высокий уровень песка, синий -слишком низкий. Необходимо избавиться от белых точек).</p> <p>Игрок запоминает расположение скелета динозавра, который далее уходит под песок. Скелет поделен на разные части, которые необходимо осторожно выкопать. При грубом обращении с костью или слишком глубоком копании цвет кости становится краснее и может сломаться. При поломке 3 костей игра начинается заново.</p>		
Описание игры	<p>Игра «Раскопки» дает возможность почувствовать себя настоящим археологом. Целый динозавр находится под песком, и его необходимо выкопать, проявив терпение и внимание, чтобы не сломать кости. В данную игру можно играть руками или кисточками. Каждый уровень — это новый динозавр.</p>		
Предыстория	<p>Целью игры является развитие моторики рук, внимания, терпения и других качеств.</p>		
Доступные уровни	<p>1 уровень</p>		
Быстрая калибровка	<ul style="list-style-type: none"> • Накройте песочный резервуар белой накладкой ЛДСП. • Убедитесь, что на крышке резервуара нет ничего. • Запустите игру. Нажав на кнопку ОК на черном пульте, выберите опцию 'Быстрая калибровка'. • Настройка займет 3 секунды. 		
Видео	<p>https://youtu.be/owri-s6b9bA</p>		

		Сапер - Sapper
Применение	На песке	
Жанр игры	Аркада Приключение Головоломка	
Возраст	3+	
Кол-во игроков	1-6 игроков	
Механика игры	<p>В главном меню предоставлена возможность выбора уровня и смены языка. Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Для подтверждения выбранного пункта меню нажмите на пульте кнопку ОК.</p> <p>Для вызова меню паузы во время игры нажмите на пульте кнопку ОК. В меню паузы присутствуют опции продолжения игры, быстрой калибровки и выхода в главное меню.</p> <p>В начале игры «Сапер» необходимо выровнять песок, опираясь на цветовые индикаторы (красный цвет - слишком высокий уровень песка, синий -слишком низкий. Необходимо избавиться от белых точек).</p> <p>Есть множество уровней, каждый из которых включает в себя произвольный набор объектов из игровых элементов. В начале уровня команде игроков дается определенное количество жизней. При взрыве какого-либо объекта жизнь отнимается. При раскапывании сундука дается дополнительная жизнь. Если жизней не осталось, то уровень считается не пройденным. Расположение объектов на некоторых уровнях генерируется случайным образом, что позволяет при каждом новом прохождении получать новые сценарии.</p>	
Описание игры	Игра начинается с легкой задачи откопать сундук с сокровищами. С каждым уровнем задачи усложняются, появляются разные мины, которые могут взорваться. Необходимо осторожно обезвредить мины и найти все сокровища.	
Предыстория	Вы бы хотели отправиться в опасное, но увлекательное путешествие в поисках сокровища? Теперь у вас есть возможность испытать себя!	
Доступные уровни	11 уровней	
Быстрая калибровка	<ul style="list-style-type: none"> • Накройте песочный резервуар белой накладкой ЛДСП. • Убедитесь, что на крышке резервуара нет ничего. • Запустите игру. Нажав на кнопку ОК на черном пульте, выберите опцию 'Быстрая калибровка'. • Настройка займет 3 секунды. 	
Видео	https://youtu.be/vZEQPekY9QI	

		Цветные шарики – Color Balloons	
Применение	На песке		
Жанр игры	Головоломка		
Возраст	3+		
Кол-во игроков	1-6 игроков		
Механика игры	<p>В главном меню предоставлена возможность выбора режима игры и смены языка. Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Для подтверждения выбранного пункта меню нажмите на пульте кнопку ОК.</p> <p>Для вызова меню паузы во время игры нажмите на пульте кнопку ОК. В меню паузы присутствуют опции продолжения игры, быстрой калибровки и выхода в главное меню.</p> <p>Состоит из 3 режимов (Шарики, Раскраски, Рисовалка)</p> <p>На песке все шарики передвигаются по рельефу песка. Их можно передвинуть только массивом песка, окунув руки в песок. Режим “Раскраски” дает возможность разукрасить представленный рисунок. Что бы область окрасилась в нужный цвет необходимо подвести к ней шарик соответствующего цвета. Перед запуском режима “Рисовалка” необходимо выбрать от одного до трех цветов и нажать кнопку “Старт”.</p>		
Описание игры	<p>«Раскраски» - перед игроком появляется однотонное изображение. Одновременно разноцветные шарики заполняют игровую поверхность и передвигаются по рельефу песка. Задача игрока – подтолкнуть каждый шарик по отдельности в нужное направление, чтобы предметы в изображении втянули в себя нужный им цвет. Цвет каждого предмета будет меняться и окрашиваться в подходящий цвет.</p> <p>Пример: желтый шарик нужно толкнуть к солнцу, зеленый – к траве.</p>		
Предыстория	<p>Наша иллюстрация не закончена и нуждается в доработке. Каждый игрок может помочь закрасить предметы в подходящий цвет. Дети занимаются раскрашиванием и развитием моторики, толкая шарики массивом песка.</p>		
Доступные уровни	<p>Доступен 1 уровень в режиме "Рисовалка" Доступно 6 уровней в режиме "Раскраски" Доступен 1 уровень в режиме "Шарики"</p>		
Быстрая калибровка	<ul style="list-style-type: none"> • Накройте песочный резервуар белой накладкой ЛДСП. • Убедитесь, что на крышке резервуара нет ничего. • Запустите игру. Нажав на кнопку ОК на черном пульте, выберите опцию ‘Быстрая калибровка’. • Настройка займет 3 секунды. 		
Видео	<p>https://youtu.be/1OGRzzVhcf8</p>		

Игры на столе (волшебный пол)
Город – City
Свой мир – Simuland
Защита замка – Castle defense
Алфавит – Alphabet
Накорми питомца – Feed the pet
Угадай животное – Guess the animal
Игра 'Слова' – Mega word
Мелодия - Melody
Космос - Space

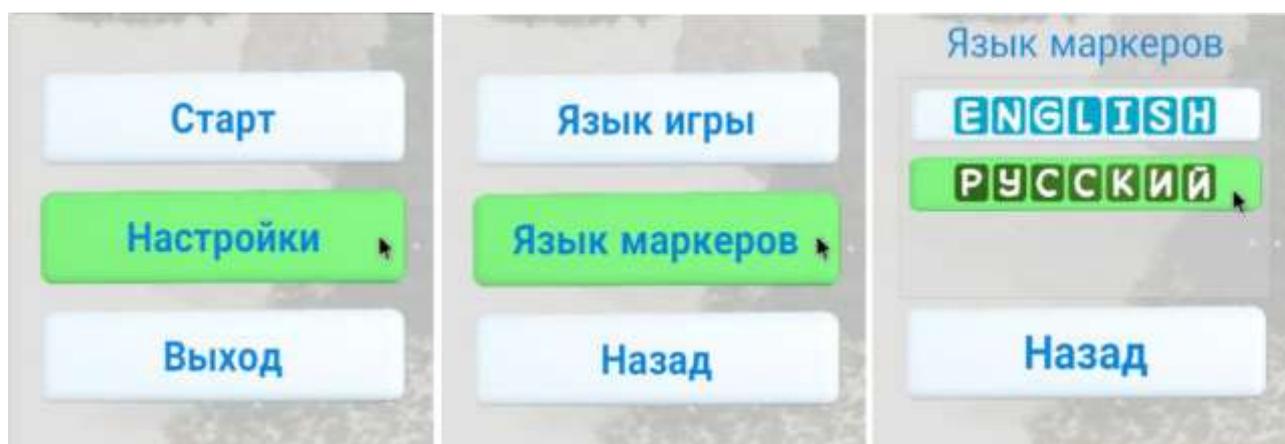
Видео <https://youtu.be/bhr2ZZC4dAU>

При первом запуске после установки или обновления игры, Вам необходимо выбрать язык маркеров.

Этот выбор необходимо сделать всего 1 раз. Есть 2 опции:



После сделанного выбора Вы можете приступить к игре. В каждой игре есть возможность сменить язык маркеров. Убедитесь, что у вас есть в наличии маркеры выбранного языка.



		Город – City
Применение	Маркеры на ровной поверхности	
Жанр игры	Семья Моделирование	
Возраст	3+	
Кол-во игроков	1-6 игроков	
Механика игры	<p>На плоской поверхности необходимо расположить специальные сенсорные маркеры. Датчик идентифицирует каждый маркер и связывает их с аналогичным цветом / формой. Каждый цвет маркера отвечает за определенный вид транспорта.</p> <p>Синий - автомобили Зеленый - водный канал Розовый - железная дорога Желтый - воздушный транспорт</p>	
Описание игры	<p>Расстояние между объектами определяет размеры транспортного средства. Например, количество машин на дороге увеличивается/уменьшается в зависимости от расстояния между маркерами. Маленький вертолет может превратиться в большой самолет если увеличить расстояние желтых маркеров. Таким образом, игрокам необходимо понимать, что на разную длину пути необходим определенный вид транспорта.</p>	
Предыстория	<p>Специальные маркеры развивают мелкую моторику. Каждое движение считывается датчиком и мгновенно проецируется на игровом поле. В данной игре можно создавать города разных размеров и разной сложности (используя 4 маркера каждого вида - всего 16 ед.).</p>	
Доступные уровни		
Клавиатура и пульт	Кнопка "ОК" для выхода из игры.	
Видео	https://youtu.be/H4VoQX4W7OM	

Свой мир – Simuland		
Применение	Маркеры на ровной поверхности	
Жанр игры	Образование Английский язык	
Возраст	3+	
Кол-во игроков	1-6 игроков	
Механика игры	<p>В главном меню предоставлена возможность смены языка. Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Для подтверждения выбранного пункта меню нажмите на пульте кнопку ОК.</p> <p>Для вызова меню паузы во время игры нажмите на пульте кнопку ОК. В меню паузы присутствуют опции продолжения игры и выхода в главное меню.</p> <p>На плоской поверхности необходимо расположить специальные сенсорные маркеры. Датчик идентифицирует каждый маркер и связывает их между собой. Каждый маркер — это определенная буква. Расположив маркеры в правильной очередности, можно получить слово. Если прописать КОШКА, СОБАКА, ДОМ - появятся кошка, собака и дом. Появившиеся объекты взаимодействуют между собой.</p>	
Описание игры	<p>Выкладывая различные слова, игрок может наблюдать появление этих объектов на поверхности стола. Объекты могут взаимодействовать друг с другом. У игроков будет возможность увидеть, как выглядит то или иное животное, предмет или погодное явление и как они взаимодействуют между собой и многое другое.</p>	
Предыстория	<p>Специальные маркеры развивают мелкую моторику. Каждое движение считывается датчиком и мгновенно проецируется на игровом поле. Игроки получают возможность визуализации разных животных, учатся правильному написанию слов и наблюдают за тем, как животные взаимодействуют между собой.</p>	
Видео	https://youtu.be/4CBVjjpb44Q	

Защита замка – Castle defence	
Применение	Маркеры на ровной поверхности
Жанр игры	Приключение Стратегия Моделирование
Возраст	3+
Кол-во игроков	1-6 игроков
Механика игры	<p>В главном меню предоставлена возможность смены языка. Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Для подтверждения выбранного пункта меню нажмите на пульте кнопку ОК.</p> <p>Для вызова меню паузы во время игры нажмите на пульте кнопку ОК. В меню паузы присутствуют опции продолжения игры и выхода в главное меню.</p> <p>На плоской поверхности необходимо расположить специальные сенсорные маркеры. Датчик идентифицирует каждый маркер и проецирует разные защитные башни, чтобы остановить атаку замка.</p> <p>Буква «А» – ледяная башня – замораживает противников, в которых попадает и наносит небольшой урон. Буква «В» – огненная башня – наносит урон огнем. Буква «С» - воздушный урон противников.</p>
Описание игры	Очень важно суметь правильно определить стратегию игры и быстро адаптироваться к происходящим в игре изменениям. Враги нападают на замок с разных сторон. Использование большего количества оборонительных башен уменьшает радиус обороны. Необходимо найти баланс между использованием большего количества башен и сохранением необходимого радиуса защиты.
Предыстория	Замок находится под атакой, и его необходимо защитить от врагов. Наличие цели в игре позволяет игрокам оставаться вовлеченными и постоянно придумывать новые стратегии.
Доступные уровни	Демонстрационная версия Доступен 1 уровень Многоуровневая и коллективная игра (в ближайшем будущем)
Видео	https://youtu.be/oRiXJifqlm0



Алфавит – Alphabet	
Применение	Маркеры на ровной поверхности
Жанр игры	Образование Английский язык
Возраст	3+ 
Кол-во игроков	1-6 игроков
Механика игры	<p>В главном меню предоставлена возможность выбора режима игры и смены языка. Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Для подтверждения выбранного пункта меню нажмите на пульте кнопку ОК. Для вызова меню паузы во время игры нажмите на пульте кнопку ОК. В меню паузы присутствуют опции продолжения игры и выхода в главное меню.</p> <p>Состоит из 3 режимов – Обучение, Соревнование, Экзамен</p> <p>На поверхности стола появляется специальная зона, в которую игрок должен устанавливать маркеры с буквами. Компьютер показывает изображение животного и произносит его название. Игрок должен установить в специальную зону маркер с первой буквой названия животного, которое отображается в данный момент на экране.</p> <p>Сенсор считывает специальные метки с каждой буквой алфавита. При определении буквы, ПО обрабатывает информацию и проецирует предмет, животное на игровой поверхности.</p>
Описание игры	<p>Игрок вставляет нужную букву в размеченный кружок, сенсор считывает метку и определяет, верна ли буква и соответствует ли первой букве спроецированного слова.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Обучающий режим предназначен для того, чтобы познакомить ребенка с буквами. - Экзамен предназначен для оценки знаний ребенка. - В режиме «Соревнование» игроки делятся на 3 команды. Цель каждого игрока - правильно отгадать букву и поставить маркер с этой буквой в свой кружок. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.
Доступные уровни	Состоит из 3 режимов – «Обучение», «Соревнование», «Экзамен».
Видео	https://youtu.be/J9kw3nKIPЕo

Накорми питомца – Feed the pet		
Применение	Маркеры на ровной поверхности	
Жанр игры	Образование Английский язык	
Возраст	3+	
Кол-во игроков	1-6 игроков	
Механика игры	<p>В главном меню предоставлена возможность выбора животного и смены языка. Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Для подтверждения выбранного пункта меню нажмите на пульте кнопку ОК. Для вызова меню паузы во время игры нажмите на пульте кнопку ОК. В меню паузы присутствуют опции продолжения игры, выхода в главное меню и просмотра полного списка продуктов.</p> <p>Маркеры распознаются сенсором. При написании слова, означающего еду, предмет появляется на экране. Подсказка со всеми доступными словами находится в меню паузы.</p>	
Описание игры	<p>Игрок выбирает животное из доступного списка. Животное появляется на экране в ожидании еды. Игрок прописывает слова на английском языке, и еда появляется на столе, после чего отправляется в миску для еды. Если животное любит этот продукт, то оно начнет его есть. В противном случае питомец откажется от еды и будет недоволен.</p> <p>В режиме паузы можно ознакомиться со списком всех продуктов.</p>	
Предыстория	<p>Все животные и птицы имеют свои вкусовые предпочтения. Игра подразумевает обучение этому разделению, так как алгоритм игры прописан по данному принципу.</p>	
Доступные уровни	4 животных со своими вкусами.	
Видео	https://youtu.be/u8mh1tSil2c	

Угадай животное – Guess the animal	
Применение	Маркеры на ровной поверхности
Жанр игры	Образование Английский язык
Возраст	3+
Кол-во игроков	1-6 игроков
Механика игры	<p>В главном меню предоставлена возможность смены языка. Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Для подтверждения выбранного пункта меню нажмите на пульте кнопку ОК.</p> <p>Для вызова меню паузы во время игры нажмите на пульте кнопку ОК. В меню паузы присутствуют опции продолжения игры, узнать название животного и выхода в главное меню.</p> <p>Необходимо распознать голоса животных и написать их названия с помощью специальных маркеров.</p> <p>В игре доступно два уровня сложности: легкий и сложный. Также можно воспользоваться подсказкой при возникновении трудностей с распознаванием голоса животного.</p>
Описание игры	<p>За ширмой спрятано животное, которое издает характерный для себя звук. Игроки должны правильно распознать животное по этому звуку и написать его название, используя маркеры с буквами. Если название указано верно, то ширма поднимется, и игроки увидят радостное животное. После этого ширма опустится, и за ней появится следующее животное.</p>
Предыстория	<p>Данная игра включает в себя большое количество разных видов животных (как всем известных, так и более редких). Дети учатся распознавать животных по их голосу, узнают о новых видах, учатся корректному написанию названий животных</p>
Доступные уровни	Доступно два уровня сложности - легкий и сложный.
Видео	https://youtu.be/EHzBI4sZFUM



Игра «Слова» – Mega Word			
Применение	Маркеры на ровной поверхности		
Жанр игры	Образование Английский язык		
Возраст	3+		
Кол-во игроков	от одного		
Механика игры	<p>В главном меню предоставлена возможность выбора количества игроков и смены языка. Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Для подтверждения выбранного пункта меню нажмите на пульте кнопку ОК.</p> <p>Для вызова меню паузы во время игры нажмите на пульте кнопку ОК. В меню паузы присутствуют опции продолжения игры и выхода в главное меню.</p> <p>Данная игра рассчитана на одного и более игроков. Игроки пишут слова с помощью специальных маркеров. Каждый следующий игрок пишет слово, начинающееся на последнюю букву слова, написанную предыдущим игроком. Если слово заканчивается на букву А, следующему игроку нужно придумать слово на предпоследнюю букву. Чем длиннее слово, тем больше очков может получить игрок. Слова не могут повторяться.</p>		
Описание игры	<p>Первому игроку необходимо написать любое слово (существительное), которое начинается на букву, предложенную компьютером. Следующему игроку необходимо написать новое слово, которое начинается на последнюю букву слова, написанное предыдущим игроком.</p>		
Предыстория	<p>В данной игре дети узнают новые слова, учатся корректному правописанию слов.</p>		
Видео	<p>https://youtu.be/b-nRrR6s8Go</p>		

Мелодия - Melody	
Применение	Маркеры на ровной поверхности 
Жанр игры	Образование Музыкальный инструмент
Возраст	3+
Кол-во игроков	от одного
Механика игры	<p>Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Кнопка ОК на пульте в меню предназначена для подтверждения выбранной опции.</p> <p>Данная игра рассчитана на одного и более игроков. Игрок может создавать свои мелодии выкладывая на поверхности символы (буквы) в специально обозначенные квадратные области. В левой части предоставлена возможность выбрать один из музыкальных инструментов. Для выбора необходимо положить любой символ на картинку с инструментом. Выбранный музыкальный инструмент подсвечивается зеленым цветом (по умолчанию выбрано пианино).</p> <p>Для изменения скорости мелодии можно задать темп с помощью кнопок “+” и “-” в левой нижней части экрана. Кнопка “Меню” возвращает игрока в главное меню.</p>
Доступные уровни	В игре предоставлены 5 музыкальных инструментов
Видео	https://youtu.be/-aKt9Z-9GU4

		Космос – Space
Применение	Маркеры на ровной поверхности	
Жанр игры	Образование Английский язык Изучение космоса	
Возраст	3+	
Кол-во игроков	от одного	
Механика игры	<p>Стрелки на пульте предназначены для перемещения между опциями меню. Кнопка ОК на пульте в меню предназначена для подтверждения выбранной опции. Кнопка ОК на пульте во время игры загружает меню игры с опциями продолжения и выхода в главное.</p> <p>Игра предоставляет возможность изучить космические тела, такие как планеты, спутники, звезды и др. Можно наблюдать смену дня и ночи, получить краткую информацию, пронаблюдать процесс вращения объекта вокруг своей оси.</p> <p>Для перемещения между объектами игрокам необходимо выложить названия желаемого места назначения на поверхности песочницы. Выбранный пункт назначения отобразится в нижней части приборной панели корабля, а справа появится уменьшенная модель выбранного объекта. После выбора места назначения игроку нужно положить любой маркер на кнопку «Запуск» (расположена слева от пункта назначения на приборной панели корабля). После этого начнется движение корабля.</p> <p>Игрок так же может получить краткую информацию об объекте положив маркер на кнопку «Инфо», которая расположена в левой части приборной панели корабля.</p> <p>При нажатии на пульте кнопки «ОК» откроется интерактивная карта текущей звездной системы со всеми доступными для путешествия объектами. Список доступных для путешествия объектов предоставлен в правой части экран.</p>	
Описание игры	Для ознакомления доступна Солнечная система	
Видео	https://youtu.be/eF2QKWuCk_8	

Описание пульта



Описание кнопок:

- 1 – Кнопка включить – выключить сенсор.
- 2 – Кнопка отключения звука.
- 3 – Кнопка выбора в навигации меню и играх.
- 4 – Кнопка для навигации в меню и играх.
- 5 – Кнопка уменьшение – увеличение звука.

Совет: остальные кнопки не использовать.

Траблшутинг