Техническое задание

к дипломному проекту по курсу

«Разработчик игр на Unity»

группы GUN-15

студента Жилинского А. М.

# Общая информация

Название игры: Tower Defense на тему эпохи греко-персидских войн.

Возраст целевой аудитории: 3+.

Возрастной рейтинг: 0+

Планируемая дата публикации: 30.03.2023.

Вдохновители:

Учебный курс по созданию tower defense игры

https://www.youtube.com/watch?v=2BCw7Nfpvqk

Лекция по истории древней Персии

https://www.youtube.com/watch?v=wEzP7qlXNvw

Титульная картинка, концепт-арт: в разработке.

Контактные данные:

Discord: Артём Жилинский#5174

# Геймплей.

Враги идут по пути, представляющий из себя греческий орнамент. По бокам расположены «башни», стреляющие во врагов снарядами. В роли башен выступают воины трёх типов: пращники, лучники и метатели копий. Если враг доходит до конца пути, увеличивается счётчик пропущенных врагов. Задача игрока – продержать как можно больше времени до того, как 10 врагов доберутся до конца пути. Если счётчик пропущенных врагов достигает порогового значения, то игра заканчивается.

Игра будет предназначена для компьютеров, мультиплеер не предусмотрен.

# Игровой опыт.

Игра является простой вариацией tower defense на историческую тему.

# Игровая механика и враги

На карте расположен один путь, по которому идут враги трёх типов. По краям пути игрок может разместить башни трёх типов, в роли которых выступают воины, вооружённые дальнобойным оружием: пращам, луками, метательными копьями. Воины нанимаются за внутри игровые деньги, количество которых ограничено и может быть прибавлено за убийство врагов. Воины автоматически стреляют во врагов при их приближении.

Игра продолжается, пока до конца пути не доберётся определённое количество врагов.

Атаки башен отличаются по количеству нанесённого урона. Каждая новая волна врагов больше предыдущей, количество волн не ограничено.

# Сюжетные ролики и бонусные материалы

Не предусмотрены.