

# Gra typu „Tower Defense”

Projekt w języku skryptowym

Mateusz Wójcicki

# Koncept gry

- ◆ Gracz będzie miał za zadanie za wszelką cenę nie pozwolić wrogim jednostkom przedostać się do swojej bazy.
- ◆ Baza ta będzie miała określoną liczbę „punktów wytrzymałości” pozwalających jej na przetrwanie kilku ataków jednostek wroga, na wypadek gdyby jednak przedostał się przez zabezpieczenia. Gdy punkty wytrzymałości skończą się – gracz przegrywa.

# Gameplay

- ◆ Obrona będzie możliwa dzięki dostępnym „wieżom” różniącym się między sobą sposobem obrony drogi do bazy.
- ◆ Każda wieża będzie miała swoją cenę, a gracz ograniczone środki na budowę.
- ◆ Gra będzie posiadać mapy, które zarówno wizualnie, jak i strategicznie będą się od siebie różnić

- ◊ Zlikwidowanie jednostki wroga skutkować będzie zdobyciem monet na budowę nowych wież
- ◊ Rozgrywka będzie podzielona na „fale” ataków wroga. Przed każdą falą gracz będzie mógł budować wieże do obrony
- ◊ Z każdą falą przeciwników będzie przybywać
- ◊ Każda wieża będzie miała swoje właściwości takie jak: zasięg czy obrażenia

# Narzędzia i technologie

- ◆ Python (biblioteka Pygame)
- ◆ IDE – PyCharm / Visual Studio Code
- ◆ Inne programy i źródła potrzebne do stworzenia oprawy graficznej

Przykładowa gra, na której będę chciał się wzorować



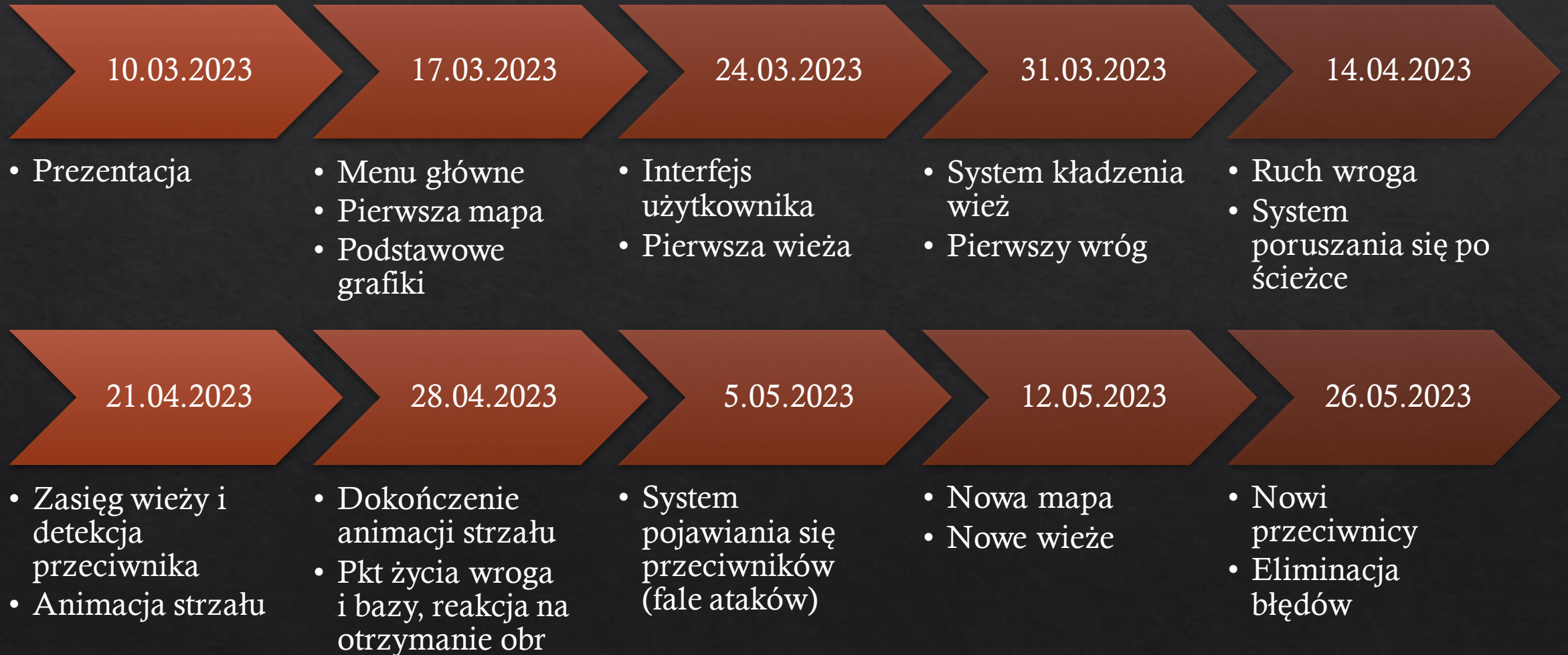
Źródło: [https://tubegame.com/simple\\_tower\\_defense\\_3.html](https://tubegame.com/simple_tower_defense_3.html)



# Podział zadań:



# Harmonogram zadań





Koniec  
Dziękuję za uwagę :)