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.
- Saza 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

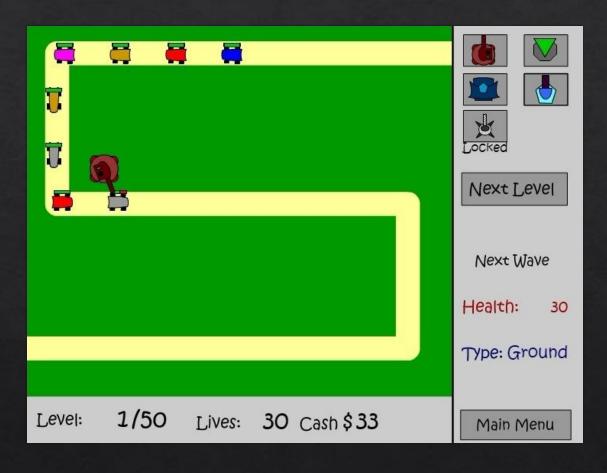
- ♦ Obrona będzie możliwa dzięki dostępnym "wieżom" różniącym się między sobą sposobem obrony drogi do bazy.
- Każda wieża będzie miała swoją cenę, a gracz ograniczone środki na budowę.
- ♦ Gra będzie posiadać mapy, które zarówno wizualnie, jak i strategicznie będą się od siebie różnić

- ♦ 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 wieże 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

Podział zadań:

Gra

Men

Oprawa graficzna

Mechaniki

Wybór mapy

Wygląd wież

Strzały wież

Wygląd jednostek wroga Wszystkie cechy wież, bazy i wrogów

Wygląd map

Ruch jednostek wroga po ścieżce

System "kładzenia wież"

Harmonogram zadań

10.03.2023	17.03.2023	24.03.2023	31.03.2023	14.04.2023
• Prezentacja	Menu głównePierwsza mapaPodstawowe grafiki	Interfejs użytkownikaPierwsza wieża	System kładzenia wieżPierwszy wróg	 Ruch wroga System poruszania się po ścieżce
21.04.2023	28.04.2023	5.05.2023	12.05.2023	26.05.2023
Zasięg wieży i detekcja przeciwnikaAnimacja strzału	 Dokończenie animacji strzału Pkt życia wroga i bazy, reakcja na otrzymanie obr 	 System pojawiania się przeciwników (fale ataków) 	Nowa mapaNowe wieże	Nowi przeciwnicyEliminacja błędów

Koniec Dziękuję za uwagę :)