
Zespół

Mariusz Bielecki
Grzegorz Winiarski

SquareBattles

Kurs Unity 2018

OMÓWIENIE

Dwuwymiarowa gra jednoosobowa, w której gracz przywołuje czołgi, które jadą w kierunku bazy przeciwnika i walczą z jego czołgami.

GATUNKI

1. RTS
2. 2d casual
3. indie

SPECYFIKACJE

Mechanika gry jest prosta – dostępna jest jedna plansza do gry: długi pionowy prostokąt, na dole znajduje się nasza baza, w której jest dział (sterowane przez gracza) i przyciski reprezentujące dostępne do przywołania jednostki, gracz ma pieniądze, które może wydawać na czołgi i zdobywać je niszcząc wrogie czołgi.

Gdy gracz przywoła jednostkę, pojawia się ona w losowym miejscu w dolnej części planszy (obok bazy) i jedzie w górę, a gdy wroga jednostka znajdzie się w jej zasięgu strzału, to obie zatrzymują się i strzelają do siebie.

Będą dostępne różne jednostki: Żołnierz, mały czołg, średni czołg, ciężki czołg i jednostka specjalna o dużej mocy – Lewiatan.

Oprawa graficzna utrzymana będzie w konwencji futurystycznej (lasery, neony, kompozytowe czołgi lewitujące).

ETAPY

Prototyp

Minimalna oprawa graficzna i podstawowa mechanika gry pozwalająca na przywoływanie czołgów i obserwację ich walki z wrogimi czołgami na makiecie

Ostateczna wersja gry

Zaawansowana oprawa graficzna z animacjami i dźwiękami, rozwinięty system sterowania grą, w którym mamy kilka typów czołgów, różne animacje strzałów i pocisków, system waluty do przywoływania czołgów.