

**KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS**

**INFORMATIKOS FAKULTETAS**

**P175B015 PROGRAMŲ SISTEMŲ INŽINERIJA**

**Tower defense game with controllable hero**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Atliko**  Tomas Statulevičius, IFF-6/6 gr.  Simonas Marozas, IFF-6/6 gr.  Gintautas Lasevičius, IFF-6/6 gr. |
|  | **Vadovas**  Justas Šalkevičius |

Semestro projektas

**KAUNAS, 2018**

Need: Tower defence yra populiarus strateginis žaidimo žanras, kuriame tikslas yra paprastas: apsaugoti žaidėjo teritoriją sunaikinant artėjančius priešus. Tai dažniausiai daroma statant gynybinius bokštelius priešų kelyje, arba prie pat kelio. Tokio tipo žaidimuose dažniausiai yra daugybė tipų gynybinių bokštelių, kurių tikslas sunaikinti priešus ar kaip nors kitaip padėti apginti žaidėjo teritoriją. Kadangi žaidimo žanras yra populiarus, tai ir žaidėjų, žaidžiančių tokio tipo žaidimus netrūksta. Vieni populiariausių šio žanro žaidimų yra pardavę virš 2 milijonų kopijų.

Approach: Pagrindinė problema žaidžiant tower defense tipo žaidimus yra monotoniškumas bei veiksmo trūkumas. Mūsų kuriamas žaidimas nebus koncentruotas ties gynybinių bokštelių statymu, o ties herojaus valdymu, jo specialiais sugebėjimais. Gynybiniai bokšteliai taip pat padės atremti priešų bangas, bet juos statyti bei tobulinti nebus pagrindinis tikslas. Žaidėjas, valdydamas herojų ir kovodamas su priešais jausis kaip įvykių sūkuryje ir žaidimas nebus toks monotoniškas.

Benefits: Kadangi tai nėra naujai sugalvotas žaidimo tipas ir tokių žaidimų rinkoje jau yra sukurta, išvengti konkurencijos neįmanoma. Tačiau mūsų kuriamas žaidimas bus išsiskiriantis iš kitų šio tipo žaidimų, kadangi žaidėjas galės valdyti pagrindinį herojų, naudoti jo specialius sugebėjimus ir taip kovoti su priešais. Ypatingi herojaus sugebėjimai suteiks galimybę apsiginti nuo priešų įvairiais būdais, taigi ir žaidimas neatrodys toks monotoniškas kaip daugelis šio žanro žaidimų.

Competition: 411 iš 41859 žaidimų „Steam“ parduotuvėje yra tower defence tipo. Tai yra vos 1% visų žaidimų šioje parduotuvėje. Taigi, konkurencija tarp to pačio žanro žaidimų yra sąlyginai nedidelė. Taigi, tikriausiai kyla klausimas: kodėl vartotojai turėtų rinktis mūsų žaidimą? Populiariausi šio žanro žaidimai labiau susitelkę ties pagrindinio herojaus valdymu, nei ties bokštelių statymu. Mūsų žaidime taip pat pagrindinis dėmesys bus skiriamas herojui, tačiau mes jam suteiksim daugiau laisvės: įvairių specialių savybių, burtų(spell‘u). Taip pat bokšteliai labiau bus orientuoti ne į priešų žudymą, o į herojų: suteiks jam papildomos jėgos, leis greičiau judėti ir t.t.