**Оглавление**

[**Описание проекта** 2](#_Toc190369500)

[**Целевая аудитория** 3](#_Toc190369501)

[**Способы заработка** 4](#_Toc190369502)

[**Графика** 5](#_Toc190369503)

[**Технологии** 6](#_Toc190369504)

[**Описание механик:** 7](#_Toc190369505)

[**Инструментарий** 9](#_Toc190369506)

# **Описание проекта**

**Идея:**

Главный герой оказывается в лесу, где ему предстоит защищаться от выходящих из леса врагов, а также кошмаров, появляющихся в тени лагеря.

Весь геймплей состоит в том, чтобы игрок продержался как можно дольше.

**Материалы:**

Скрипты буду писать сам

Модельки брать из юнити ассетс или делать в blender

Звуки также искать на просторах интернета или что-то самому делать в fl studio

Анимации делать самостоятельно в юнити или блендер

# **Целевая аудитория**

Прежде всего целевая аудитория - подростки лет до 16 и ближе к детям.

Крови никакой не будет, поэтому не будет ограничений в возрасте.

# **Способы заработка**

**Реклама:**

После проигрыша

Во время игры, чтобы получить дополнительно валюту

Во время игры, чтобы сменить набор карточек навыков

# **Графика**

2D, вид сверху

Можно поворачивать камеру с помощью кнопок Q и E как в донт старв тугезер.

# **Технологии**

**Механики:**

1. Движение
2. Рубка деревьев и добыча камня
3. Выращивание еды
4. Освещение базы
5. Расширение базы
6. Сбор ресурсов
7. Строительство
8. Атака игрока
9. Атака противников
10. Появление кошмаров в тени
11. Появление врагов за картой
12. Крафт
13. Система уровней
14. Система навыков

## **Описание механик:**

**Движение:**

Персонаж может перемещаться вперед/назад и влево/вправо. Также может запрыгивать на некоторые участки на базе

Перемещение будет работать на кнопки WASD, а прыжок через кнопку Space

**Рубка деревьев и добыча камня:**

Когда Игрок приближается к дереву или камню, на экране появляется уведомление о том, что можно добыть этот ресурс. В зависимости от размера объекта, на него нужно разное количество ударов (хп объекта будет отображаться над ним) и будет выпадать разное количество ресурсов (рандом из определенного диапазона). Выпавший ресурс можно подобрать, и он появится в инвентаре.

**Выращивание еды:**

На базе и вокруг можно будет размещать грядки, где можно выращивать продовольствие, которое будет расходоваться каждый день. Производиться будет раз в определенное время (необходим для некоторых построек также)

**Освещение базы:**

Возможность устанавливать факелы на базе, за которыми нужно постоянно следить. Дают освещение на определенный участок базы

**Расширение базы:**

За определенное количество ресурсов можно купить участок территории, который в дальнейшем можно использовать для строительства базы

**Сбор ресурсов:**

Подбор выпавших ресурсов с камней и деревьев, сбор урожая и с мобов

**Строительство:**

Можно строить следующие объекты: Стены, платформы перед стеной. Участок для башен, башни, огород, факел

**Атака игрока:**

Игрок сможет атаковать как в ближнем бою (меч, топор, кирка) так и в дальнем (лук, рогатка, арбалет)

**Атака противников:**

Противники будут как ближнего, так и дальнего боя

Ближний бой больше здоровья и брони, но меньше урона

Дальний бой больше урон, здоровья и брони меньше

Раз в определенное количество раундов появляется босс

**Появление кошмаров в тени:**

Если какой-то участок базы не будет освещен, появляется кошмар, который стремится разрушить все постройки внутри базы, а также разорить запасы ресурсов на базе

**Появление врагов за картой:**

Враги будут в случайном порядке появляется за картой отрисовки. Каждый раунд будет появляться больше врагов, а их характеристики будут увеличиваться

**Крафт:**

Из базовых ресурсов можно будет создавать улучшенные, которые можно будет использовать для крафта оружия или брони

**Система уровней:**

При убийстве врагов игроку начисляется опыт

**Система навыков:**

После получения уровня игроку дают на выбор 3 карточки с навыками, из которых он выбирает одну. Карточки улучшают имеющиеся характеристики или дают другие. Некоторые карточки суммируются между собой.

# **Инструментарий**

**Программы**

Unity – сама разработка

Microsoft visual studio – написание кода

Blender 3d – модели

GIMP – рисование 2d

FL Studio – написание музыки

# Процесс создания

11.02.25: Создал проект, добавил механику передвижения