Проект розробки кросплатформенної 3D гри

для популярних мобільних платформ (iOS, Android)

“Space Attack”

1. Суть проекту

Space Attack – це мобільна гра в стилі “arcade” з трьохмірною графікою та зручним користувацьким інтерфейсом. Дія гри відбувається в космосі. Гравець за допомогою джойстика або гіроскопу керує переміщенням свого космічного корабля. Ціль гри – цілим “долетіти” до кінця рівня і, при цьому, оминати або знищувати ворожі зорельоти та астероїди. Для цього можна застосовувати кілька видів гармат.

Якщо в корабель гравця влучить астероїд або ворожий постріл, тоді втрачаються одиниці “здоров’я”. Коли цей показник опуститься до нуля, тобто, пошкодження будуть критичними, космічний човен користувача буде знищено, і гра закінчиться.

1. Проблеми, які вирішує проект

Гра розробляється в цілях розважити користувача та допомогти скоротити час.

1. Переваги над конкурентами

Концепція гри надає користувачеві вибір схеми керування космічним кораблем. В налаштуваннях гравець може обрати спосіб управління: джойстик або гіроскоп, а також розташування джойстика. Також гра має бути повністю безкоштовною та не передбачати вбудованих ігрових покупок.

1. Плани впровадження

В подальших планах буде розміщення гри в популярних магазинах контенту, а саме: App Store та Play Market.

1. Склад команди

Команда складається з однієї людини:

* Калашніков Богдан, ПЗС-1 – розробка гри, написання документації, тестування. Досвід з розробки ігор з використанням Unity3D. Попередній проект – трьохмірна гра “Weird Isle” в стилі quest від першої особи. Мета гри - втекти з острова. Для цього потрібно розгадати кілька загадок та знайти кілька предметів.