„Here they come!” – gra Tower Defense

Kacper Misiek – projekt C++

# Opis gry

Gra typu tower defense – zadaniem gracza jest powstrzymywanie kolejnych fal przeciwników poprzez stawianie wież obronnych. Przeciwnicy poruszają się po określonej drodze, wzdłuż której stawiać można różnego rodzaju wieże obronne. Gra powstanie na silniku Unreal Engine 4. Planuję wykorzystanie darmowych assetów z Unreal Engine Marketplace.

# Co chcę zrobić?

\*kilka poziomów z różnymi mapami  
\*różne rodzaje przeciwników  
\*różne rodzaje wieżyczek  
\*życia gracza (gdy przeciwnik dotrze do bazy gracza – tracimy życie)  
\*Gra powinna działać na platformie Windows  
\*Widok z góry

# Harmonogram pracy

\*03.11.2020 – Początkowy zarys gry – pierwsza mapa  
\*17.11.2020 – Pierwszy przeciwnik, pierwsza wieżyczka  
\*01.11.2020 – Stworzenie interakcji wieżyczka- przeciwnik (strzelanie w promieniu zasięgu)  
\*15.12.2020 – Dodatkowe poziomy, przeciwnicy, wieżyczki  
\*12.01.2021 – Prototyp gry, menu gry itp.  
\*02.02.2021 – Projekt końcowy i prezentacja