

**UNIWERSYTET ŚLĄSKI W KATOWICACH
WYDZIAŁ NAUK ŚCISŁYCH I TECHNICZNYCH
INSTYTUT FIZYKI IM. AUGUSTA CHEŁKOWSKIEGO**

Jakub Witkowski
NR ALBUMU: 344036

Dokument koncepcyjny gry

Katowice 2024

Spis treści

1	Tytuł roboczy	3
2	Koncepcja	3
3	Gatunek	3
4	Docelowa grupa odbiorców	3
5	Unikalne cechy	3
6	Doświadczenie gracza i punkt widzenia	3
7	Styl wizualny i audio	4
8	Fikcyjny świat gry	4
9	Monetyzacja	4
10	Platformy i technologia	4
11	Kluczowe mechaniki	4
12	Cele i progres	5
13	Interaktywność	5
14	Platformy docelowe:	5
15	Github	5

1 Tytuł roboczy

Tower Defense: Survival

2 Koncepcja

Gra strategiczna typu tower defense, w której gracz musi bronić się przed falami przeciwników, stawiając wieże obronne. Gra oferuje tryb przetrwania, gdzie fale wrogów są nieskończone, a przeciwnicy stają się coraz trudniejsi do pokonania.

3 Gatunek

Tower Defense, Strategia czasu rzeczywistego

4 Docelowa grupa odbiorców

Gra skierowana jest do fanów gier strategicznych w wieku od 12 do 40 lat. Gra będzie miała rating ESRB E10+ (dla każdego powyżej 10 lat). Będzie dostępna dla użytkowników komputerów PC oraz urządzeń mobilnych z systemem iOS i Android.

5 Unikalne cechy

- Tryb przetrwania, gdzie gracz musi bronić się przed nieskończonymi falami przeciwników.
- Zróżnicowane typy wież (snajper, wieża mrożąca, wieża standardowa) z możliwością ulepszania.
- Pojawiający się co 5 fal boss, który wymaga specjalnej taktyki do pokonania.
- Zmienna ścieżka dźwiękowa, dopasowująca się do walki z bossami.

6 Doświadczenie gracza i punkt widzenia

Gracz wciela się w dowódcę obrony, który musi zarządzać rozmieszczeniem wież w celu powstrzymania kolejnych fal przeciwników. Gra kładzie nacisk

na strategiczne myślenie, szybkie podejmowanie decyzji oraz zarządzanie zasobami (złoto zdobywane za zabijanie przeciwników).

7 Styl wizualny i audio

Gra wykorzystuje proste, ale wyraźne grafiki 2D, które podkreślają różnorodność przeciwników i wież. Wizualny styl gry jest kolorowy, ale przejrzysty, aby łatwo rozpoznać różne elementy na ekranie. Ścieżka dźwiękowa zmienia się w zależności od intensywności walki – spokojna muzyka podczas początkowych fal oraz dynamiczna muzyka podczas walki z bossami.

8 Fikcyjny świat gry

Świat gry to nieokreślona kraina fantasy, gdzie gracz broni magicznej krainy przed najazdem różnych typów potworów. Każda wieża reprezentuje różne szkoły magii lub rycerstwa, a przeciwnicy to fantastyczne stwory (gobliny, orki, trolle oraz potężni bossowie).

9 Monetyzacja

Gra będzie dostępna w modelu Free-to-Play z opcjonalnymi mikropłatnościami. Gracz będzie mógł zakupić unikalne wieże, ulepszenia oraz skórki wizualne dla swoich jednostek.

10 Platformy i technologia

Gra zostanie stworzona w Unity, co umożliwia łatwe publikowanie na platformach PC (Windows, Mac) oraz mobilnych (iOS, Android). Gra będzie miała grafikę 2D, co ułatwi jej optymalizację na różnych urządzeniach.

- Czas realizacji: 6-8 miesięcy.
- Zespół: 1 programista

11 Kluczowe mechaniki

- Gracz stawia wieże, które automatycznie atakują przeciwników. Każda wieża ma różne statystyki (zasięg, obrażenia, szybkość ataku).

- Gracz zarządza zasobami (złoto), stawia wieże, ulepsza je i stara się przetrwać jak najdłużej, pokonując fale przeciwników.
- Gracz zdobywa złoto za każdą zabita jednostkę i wykorzystuje je do budowy nowych wież lub ulepszania już istniejących. Dodatkowo, pojawiający się co 5 fal boss wprowadza większe wyzwanie.
- Gracz może po zakupie wieży może ją przemeiszczać strzelając do wrogów (to nie bug, to feature)

12 Cele i progres

Gracz zaczyna z małą ilością złota. Z biegiem czasu, fale stają się coraz trudniejsze, a gracz musi zarządzać swoimi zasobami, aby przetrwać jak najdłużej. Gra oferuje krótkoterminowe cele (przetrwaj daną falę, ulepsz wieżę) oraz długoterminowy cel (zdobycie jak najwyższego wyniku w trybie przetrwania).

13 Interaktywność

Gracz będzie klikał na mapie, aby stawiać wieże, a także na wieże, aby je ulepszać. Interakcja gracza ogranicza się do planowania i zarządzania obroną, podczas gdy wieże atakują automatycznie.

14 Platformy docelowe:

- PC (Windows, Mac)
- Mobilne (iOS, Android)

15 Github

link github: <https://github.com/kubas122/TowerDefenseUnity>