ПРО ПРОЄКТ

Майбутній проєкт – гра в жанрі батл-роял «Dragon Arena online» на технології Unity, мова програмування C#.

ОСНОВНА ІНФОРМАЦІЯ

Це буде мультиплеєр від 3 лиця, розрахований на 3 платформи (Віндовс, Андроїд, Айос). Після реєстрації кожен гравець обирає собі персонажа-дракона (одного з 10), яким в майбутньому гратиме та буде прокачувати. Персонажі матимуть основні характеристики:

* Здоров’я;
* Захист;
* Індивідуальних два скіла в залежності від типу персонажу;
* Швидкість;
* Damage.

В лоббі можна буде створити власну гру або приєднатись до вже існуючої. Буде декілька режимів: 1 на 1, 5 на 5 або 1 проти всіх. По типу ігор CS, Мортал Комбат, Дота, Ліга легенд, War Thunder і тд. Сюжетної лінії немає. Ігровий світ буде представлено багатьма різними картами для поєдинків. Це небесні острови з дивовижними пейзажами для ефектності, різними погодніми умовами та крутою анімацією для персонажів. Раунд триватиме 5 хвилин після чого бій завершиться. Отримає перемогу та команда, яка набере більше кілів. Якщо ж нічия, то отримають всі мінімальну нагороду. За успішні поєдинки нараховується досвід, ігрова валюта та кейси, в яких можна «витягнути» карти скілів, після чого можна прокачувати індивідуальні навички кожного персонажу, валюту, або ж карти-бустери. За ігрову валюту та певний рівень гравця можна качати основні характеристики. На сьогодні це популярний тип ігор, який відрізняється своєю простотою, але все ж таки для пермоги треба подумати, тому що тактика ведення бою буде своєрідною та відбуватиметься в повітрі.

ІГРОВІ ЕКРАНИ

1. Головна (лоббі): можна вибрати острів для гри та саму гру;
2. Налаштування;
3. Екран персонажа;
4. Екран перемоги або поразки;
5. Інвентар-магазин.

ПЕРСОНАЖІ

1. Крилатий Гівр;
2. ЛІндворм;
3. Накер;
4. Азіатський Лун;
5. Морський дракон;
6. Амфиптер;
7. Льодяний дракон;
8. Віверн;
9. Геральдичний дракон;
10. Європейський дракон.

ІНТЕРФЕЙС

Інтерфейс буде доволі простим, зрозумілим, як і у всіх іграх такого типу. Якщо брати до уваги мобільні платформи, то при запуску права частина екрану відводиться для лоббі, зліва – кнопки. Все в стилі характерному даному жанру. Ігровий процес повністю 3Д, З роликом для керування справа внизу, та кнопками скілів знизу по центру. Керування також здійснюється за допомогою положення телефону. Версія для ПК відрізнятиметься більш складнішим інтерфейсом. Але керування за допомогою кнопок WSAD та мишки, або будь якого геймпаду. Між мобільною версією та версією для ПК СИНХРОНІЗАЦІЇ НЕМАЄ.

ПОСЛІДОВНІСТЬ РЕАЛІЗАЦІЇ (коротко)

1. Створення ігрового світу (карт), інтерфейсу меню;
2. Фізика;
3. Персонажі: інтегрування моделей, налаштування анімацій, створення ефектів, характеристики, скіли;
4. Логіка, мультиплеєр;
5. Тести;
6. Оптимізація.

Найскладнішим етапом буде створення моделей. В разі відсутності художника, можна використати моделі з Асет стор.