



# КОМАНДНАЯ РАЗРАБОТКА

Факультет «Разработки игр на Unity»

# ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

## ОБ ИГРЕ

Клон Vampire Survivors – это казуальная игра в жанре выживание с элементами rogue-lite в изометрической проекции, в которой игрок отбивается от волн врагов.

## ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Целевая аудитория казуальных игр может быть довольно широкой, поскольку такие игры обычно разработаны для привлечения широкого круга игроков, включая новичков и тех, кто играет в игры в свободное время без особых требований к навыкам или времени.

## ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРОВОЙ СЕССИИ

До 15 минут

## ПРОСТОТА УПРАВЛЕНИЯ

Игрок управляет только движением персонажа, применение оружия происходит автоматически.

# КЛЮЧЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИГР ROGUE-LITE

## ПЕРМАНЕНТНАЯ СМЕРТЬ

При смерти персонаж теряет все приобретенное оружие, пассивные предметы и прогресс. Новую игру он начинает с нуля.

## СЛУЧАЙНОЕ ВЫПАДЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Лут выпадает случайным образом. Это означает, что игрок не может быть уверен, что именно он получит при достижении уровня, открытии сундука или при разрушении объектов в игре.

## ПРОГРЕСС И РАЗБЛОКИРОВКА НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Несмотря на механику необратимой смерти, в игре присутствует прогресс. Например, за золотые монеты можно приобрести новых персонажей и пассивные предметы, которые можно использовать в последующих прохождения.

## ИССЛЕДОВАНИЕ

Игрок должен перемещаться по карте в поиске разрушаемых объектов, которые появляются случайным образом на карте.

## РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Случайное выпадение лута в сочетании с механикой смерти делают игру очень реиграбельной, поскольку двух одинаковых прохождений не существует.

# РЕАЛИЗОВАННЫЙ ФУНКЦИОНАЛ

## ПЕРСОНАЖИ

Восемь персонажей с уникальным оружием.

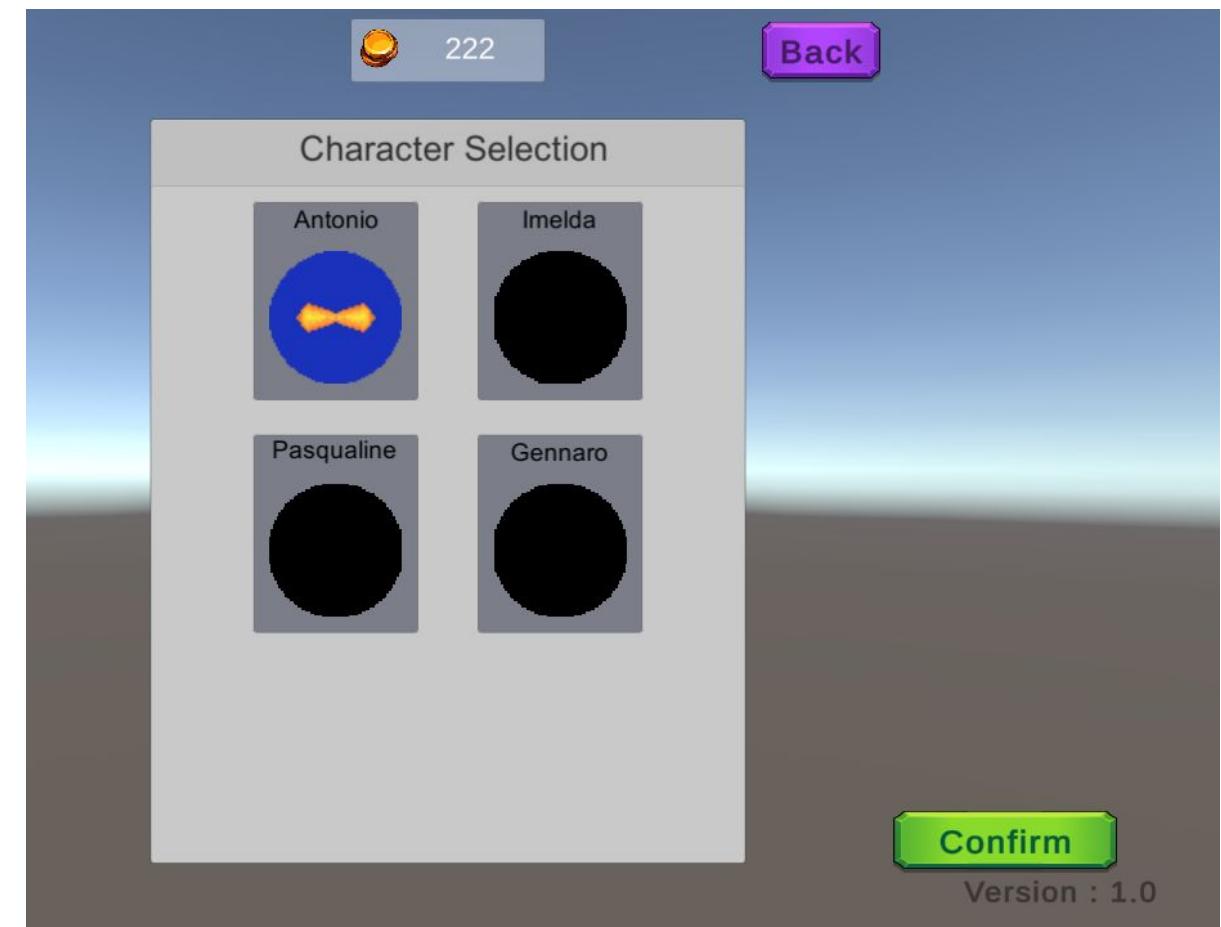
## УЛУЧШЕНИЯ

Оружие можно улучшить до 3 уровня. Двенадцать пассивных предметов, чтобы разнообразить геймплей.

## ПРОТИВНИКИ

В игре присутствуют разнообразные противники, мини-боссы и боссы.

# МЕНЮ



# ГЕЙМПЛЕЙ



# ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ



# ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ



# ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЯ

## НОВЫЕ ЛОКАЦИИ

В игре будут добавлены новые локации с собственным стилем, противниками и событиями

## НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Увеличение игровой сессии до 25 минут. Повышение максимального уровня улучшения оружия и предметов

## ПУБЛИКАЦИЯ

Выпуск игры на игровой интернет-платформе «Яндекс.Игры»

# КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ

Бойков Антон

Леонов Артем

Бураев Артем

Малов Павел

Губайдуллин Ринат

Моисеев Игорь

Дёмин Артем

Немtinov Mихail

Иванов Евгений

Соколова Любовь

Кабылбеков Галым

Тесленко Павел

Леонов Алексей

Шайхутдинова Регина



## ССЫЛКИ НА ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

<https://assetstore.unity.com/>

<https://poly.pizza/>

<https://www.mixamo.com/>