



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.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРОВОЙ СЕССИИ

До 15 минут

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.

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 прохождениях.

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.



ПЕРСОНАЖИ

Восемь персонажей с уникальным оружием.

УЛУЧШЕНИЯ

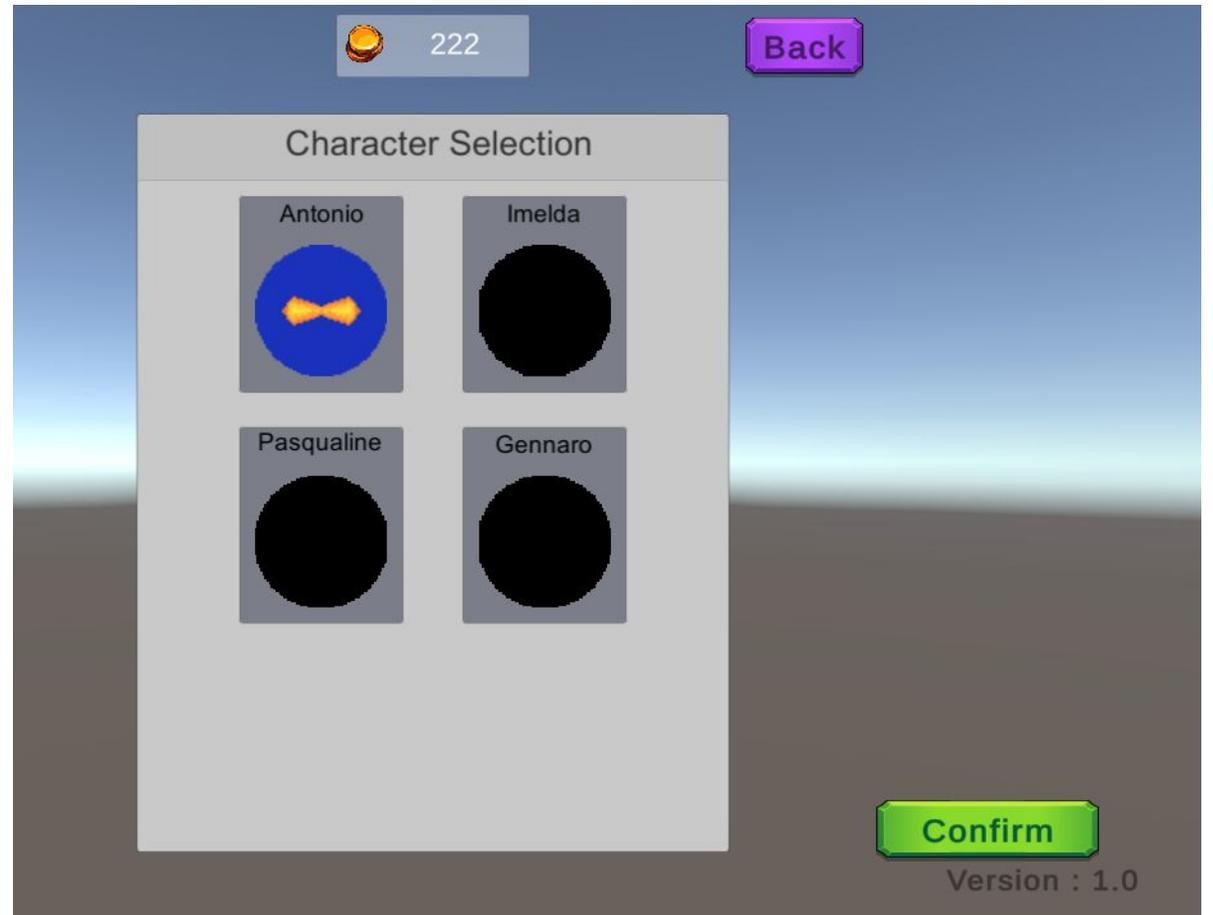
Оружие можно улучшить до 3 уровня. Двенадцать пассивных предметов, чтобы разнообразить геймплей.

ПРОТИВНИКИ

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

**РЕАЛИЗОВАННЫЙ
ФУНКЦИОНАЛ**

MEHIO



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»

ТЕХНИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

ИГРОВОЙ ДВИЖОК

Unity3D 2021.3.22f1

СРЕДА РАЗРАБОТКИ

Visual Studio, Rider

АРХИТЕКТУРА ПРИЛОЖЕНИЯ

MVP

СИСТЕМА КОНТРОЛЯ ВЕРСИЙ

Git

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ПЛАТФОРМЫ

ПК, Android, iOS

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ

Бойков Антон

Бураев Артем

Губайдуллин Ринат

Дёмин Артем

Иванов Евгений

Кабылбеков Галым

Леонов Алексей

Леонов Артем

Малов Павел

Моисеев Игорь

Немтинов Михаил

Соколова Любовь

Тесленко Павел

Шайхутдинова Регина

Two thin orange lines intersect on the left side of the slide. One line is horizontal, and the other is diagonal, crossing it.

ССЫЛКИ НА ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ МАТЕРИАЛЫ

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

<https://poly.pizza/>

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