КОНЦЕПТ ИГРЫ

В основном, идея вдохновлена PvZ (Plants vs Zombies), то есть стратегия. Наша задача такова: Защитить свой дом от врагов, с помощью юнитов. Например, один юнит будет стрелять пулями, второй будет кидать менее сильные но замедляющие пули и т.д. Но при этом и враги будут тоже иметь свои навыки, и некоторые из них можно контроатаковать некоторыми юнитами.

В игре будет следующее:

-Компания, то есть уровни. Можно в них добавить звезды (Звезды – это какая-та цель на уровне, которую можно выполнить по своему желанию)

-Бесконечный режим, где за каждую пройденную волну, игрок получает очки, и чем лучше справляется с врагами (Например на скорость), то и очков будет лучше

-Рандомный спавн. То есть, чтобы каждый враг спавнился случайный (В взависимости от спавна уровня). Например, как в игре от моего вдохновителя. Каждая волна имеет очки, за эти очки игра спавнит врагов, и чем больше, чем сильнее враги. Например, Если у игры 2 очка, то она может заспавнить либо 2 слабых врага, либо 1-ого посильней

ЛИБО

Концепт Экрана:

Снаряды

Юниты

Уровень будет длится на столько времени, сколько волн на уровне, а волны появляются через определенное время, которое зависит от процесса игрока (Медленно играет, или быстро, хорошо или быстро и т. Д.)

НАПРИМЕР: На 1 уровне где-то 15 волн

Также, можно сделать так, чтобы за теже звезды или очки в бесконечном, можно получать всякие фишки. Например, получить какие-нибудь уникальнх юнитов, визуальные вещи или уникальные предметы, которые как-то помогают.

Также можно добавить уровни сложности, которые сильно усложняют игру, но дают особенные фичи, по типу ранее перечисленного

ВОЗРАСТНОЙ РЕЙТИНГ +12

ЖЕЛЕЗО: ?

АУДИТОРИЯ: Точно больше 9 лет и меньше 35