Игра, создаваемая в качестве теста возможностей игрового движка «Engine». 2D.

# Смысл игры

Жанр – Tower-Defense, дизельпанк[[1]](#footnote-1). Игроку предстоит пройти 5 уровней. Суть проста – существует дорожка, по которой двигаются враги. Они выезжают из траншеи слева сверху и ползут к укрытию справа снизу. В определённых местах карты стоят башни, которые ведут защитный огонь. Игроку, для прохождения каждого уровня предстоит укреплять эти защитные сооружения. Каждая башня каждого типа имеет определенное количество улучшаемых параметров (уровней прокачки).

# Геймплей

Геймплей разделён на несколько этапов:

1. Предзагрузка карты и 10-секундный отсчёт до начала процесса – игрок готовится, анализирует положение, составляет тактику;
2. Основной геймплей – игрок снабжает защитников и отражает нападения.
3. Исход сражения – определяется, если лагерь игрока уничтожен или все волны врагов отражены.

1. Жанр аниме «Воспоминания о будущем» – «Пушечное мясо» [↑](#footnote-ref-1)