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 делится 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.

# Типы и параметры башен

1. Огненная. Атакует врагов пламенной струей бензина.
   1. Цена (C);
   2. Урон (ед./с., D);
   3. Площадь поражения (S);
   4. Радиус атаки (R);
2. Стрелковая. Атакует врагов одиночными винтовочными выстрелами.
   1. Цена (C);
   2. Урон (D);
   3. Скорость перезарядки (T);
   4. Радиус атаки (R);
3. Артиллерийская. Атакует врагов одиночными залпами осколочных снарядов.
4. Цена (C);
5. Урон (D);
6. Скорость перезарядки (T);
7. Площадь поражения (S);
8. Радиус атаки (R);

# Описание уровней башен

1. Огненная –
   1. C = 145, D = 5, S = 2, R = 15;
   2. C = 220, D = 8, S = 3, R = 17;
   3. C = 350, D = 10, S = 6, R = 20;
2. Стрелковая –
   1. C = 170, D = 10, T = 1, R = 50;
   2. C = 250, D = 14, T = 0.9, R = 70;
   3. C = 400, D = 15, T = 0.75, R = 95;
3. Артиллерийская
   1. C = 240, D = 15, T = 5, S = 2, R = 100;
   2. C = 300, D = 22, T = 7, S = 3, R = 150;
   3. C = 400, D = 30, T = 8, S = 6, R = 200;

# Типы и параметры врагов

1. Танк. Тяжело-бронированная машина, снабженная орудием. Имеет низкую скорость передвижения.
   1. Здоровье (H);
   2. Урон (D);
   3. Скорость перезарядки (T);
   4. Скорость передвижения (V);
2. Пехотинец. Легко-защищенная боевая единица. Имеет достаточную скорость передвижения, но низкий наносимый урон.
   1. Здоровье (H);
   2. Урон (D);
   3. Скорость перезарядки (T);
   4. Скорость передвижения (V);
3. Десантник. Усиленный пехотинец. Имеет среднюю защищенность, достаточную скорость передвижения.
   1. Здоровье (H);
   2. Урон (D);
   3. Скорость перезарядки (T);
   4. Скорость передвижения (V);

# Схемы уровней

1. Уровень «Разрушенный город»
2. Уровень «Разорванное поле»
3. Уровень «Туманный лес»
4. Уровень «Траншея»
5. Уровень «Подавленный город»

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