

Kitchen Defence Tutorial

introduktion

Kitchen Defence är ett tower defence spel så den som har spelat denna typ av spel tidigare kommer att känna igen sig i spelstilen. I denna tutorial kommer begreppen torn användas för de objekt som spelaren kan placera ut för att skada eller påverka fiender, rent visuellt ser de dock inte ut som torn utan som köksredskap. Fienderna är mat som försöker smita ut ur köket som spelaren befinner sig i innan de blir hackade, mosade, hyvlade eller brända. När användaren startar spelet möts hen av en kort guide som kan hjälpa spelaren att komma igång om hen aldrig har spelat ett tower defence spel tidigare.

Grunderna

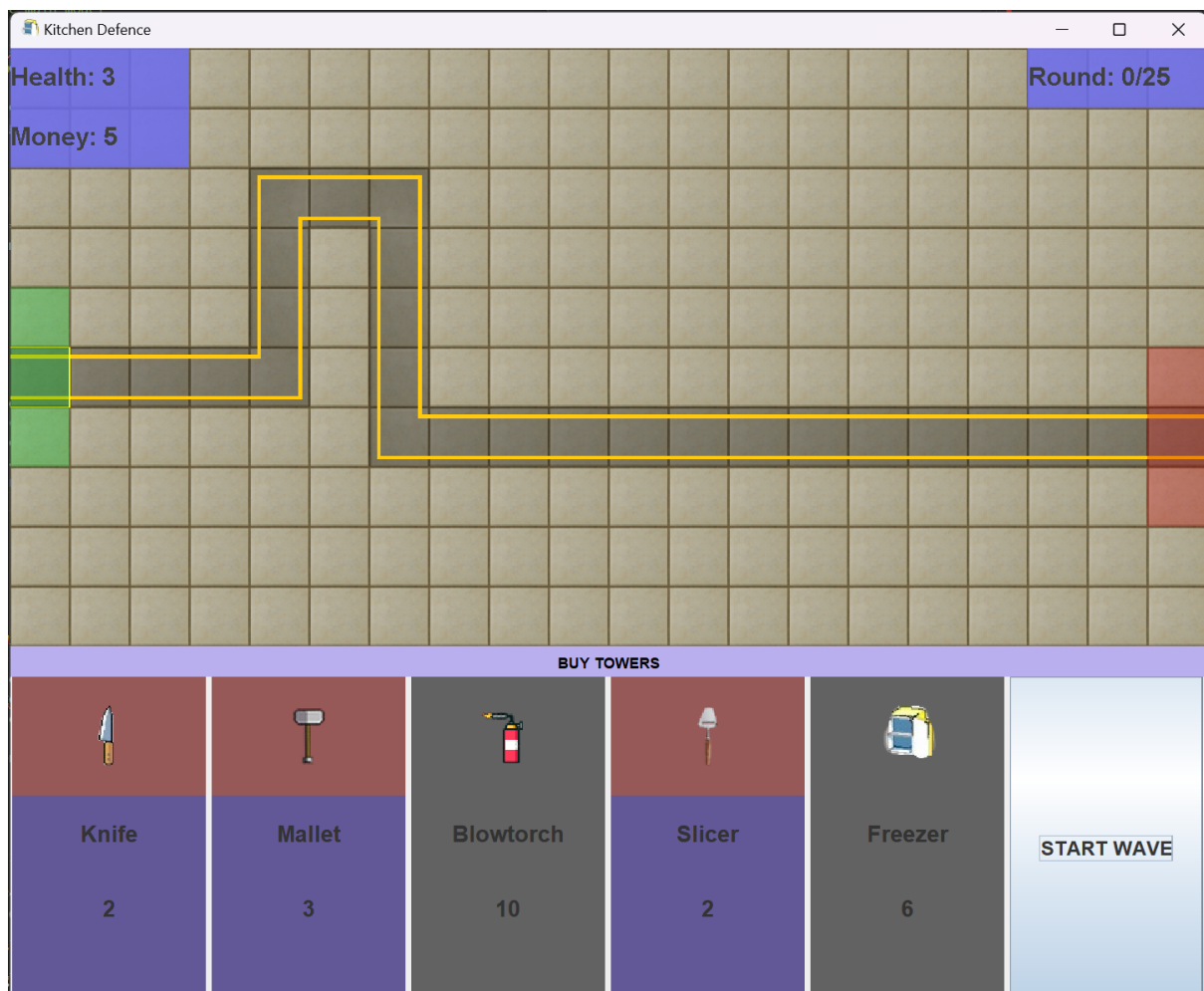


Bild 1: Spelplanen innan spelet startat

Spelplanen är uppbyggd av ett rutnät av brickor. De brickor som är lite mörkare till färgen och markerade med gula linjer är den väg som fienderna kommer att ta. Det går inte att placera torn på dessa brickor. De brickor som är ljusare till färgen är brickor som spelaren får använda för att placera torn på. Det gröna fältet i spelplanens vänstra kant markerar var

fienderna kommer från och det röda fältet till höger markerar var fienderna vill ta sig. Om en fiende tar sig hela vägen till det röda fältet kommer spelaren att förlora liv. Spelaren förlorar om hen förlorar alla sina liv. Uppe i vänstra hörnet visas hur många liv samt hur mycket pengar spelaren har kvar. För att placera ut ett torn behöver spelaren ha tillräckligt med pengar. Området längst ner i fönstret visar vilka torn som finns tillgängliga samt vad de kostar. För att placera ut ett torn, klicka först på tornet, sedan på den bricka där tornet ska placeras. Höger klicka för att avmarkera tornet. För att uppgradera tornet klicka på ett torn som är placerat på spelplanen och välj en uppgradering. Uppgraderingar kostar pengar. När spelaren känner sig redo att möta fienderna klicka på Start Wave-knappen. Fienderna kommer nu försöka ta sig till sitt mål. Varje våg startas manuellt med Start Wave-knappen. Det går att placera ut torn och uppgradera torn under spelets gång efterhand som spelaren får mer pengar. Spelaren vinner om alla waves blir eliminerade.

Fienderna

Banan



Liv:	40
Hastighet:	1,5
Skada:	1
Värde:	1
Svagheter:	Inga

Ost



Liv:	40
Hastighet:	1
Skada:	1
Värde:	1
Svagheter:	Osthyveln

Tomat



Liv:	15
Hastighet:	5
Skada:	1
Värde:	1
Svagheter:	Köttklubban

Kyckling



Liv:	200
Hastighet:	0,5
Skada:	2
Värde:	1
Svagheter:	Gasbrännaren

Tornen



Kniven



Köttklubban



Osthyveln



Gasbrännaren

