Inwazja

# Założenia

* Gracz wybiera nację, poziom trudności itd.
* Gra rozpoczyna się po przeczytaniu okna wprowadzającego (opis mapy)
* Przeciwnik atakuję w falach, fale następują w odstępach czasowych.
* Gra kończy się po obronie przed 100 atakami.

# Fale ataków

1. Małpoludy (zwykłe)
2. Małpoludy (z karabinem)
3. Żołnierze [zwykli]
4. Lekkie pojazdy [karabiny maszynowe, lekkie działka]
5. Średnie pojazdy [działa, miotacze ognia, gatlingi]
6. Cięzkie pojazdy [cięzkie działa, rakiety]
7. Zołnierze + Specjaliści [bazooki, moździerze]
8. Pojazdy specjalne [bomby samobieżne, długie rakiety, behemothy, hacki]
9. Fala mieszana I [np. Bazooki, długie rakiety]
10. Fala mieszana II

Pierwsze 10 fal przeprowadzone są wg. powyższego schematu. Kolejne fale wysyłane są w kolejności losowej (wzmocnione w zależności od numeru fali) – schemat następujący:

1. Małpoludy + Kamikadze
2. Żołnierze + Specjaliści
3. Lekkie czołgi
4. Średnie czołg + Pojazdy specjalne
5. Cięzkie czołgi

W falach [15, 20, 25 ...] czyli w co piątej, wysyłana jest fala mieszana.

# Punktacja

* Małpolud – 2 pkt
* Małpolud z karabinem – 5 pkt
* Kamikadze – 30 pkt
* Czołg lekki – 100 pkt
* Czołg średni – 250 pkt
* Czołg duży – 500 pkt
* Hack – 1000 pkt
* Behemoth – 1250 pkt
* Żołnierz – 50 pkt
* Specjalista – 75 pkt

# Bonusy

* Włochata paczka – 3 oswojone małpoludy [gdy liczba małpoludów mniejsza od 10]
* Moc Syberytu – Rakieta Syberytowa
* Mała dostawa – 100 skrzyń
* Duża dostawa – 500 skrzyń
* Doświadczenie – 3 losowych ludzi otrzymuje 2 poziomy losowej umiejetności.
* Duży brat – Behemoth
* Miner – pojazd stawiający miny [raz na grę]