



Tower Defense 2D

Verzija 1.0

Napisao Jerko Kosić

02.09.2020.

v1.0.

Ciljevi igre

Cilj igre je onemogućiti neprijateljima dolazak do portala. Potrebno je uništiti sve neprijatelje gradnjom tornjeva koji ih pucaju i ubijaju.

Pregled priče

Na početku igre igrača dočekaju dva portala. Iz jednog portala izlaze neprijatelji i hodaju do drugog portala. Igrač im sprečava put gradnjom tornjeva. Ako deset neprijatelja uđe u drugi portal igra je gotova i igrač je izgubio.

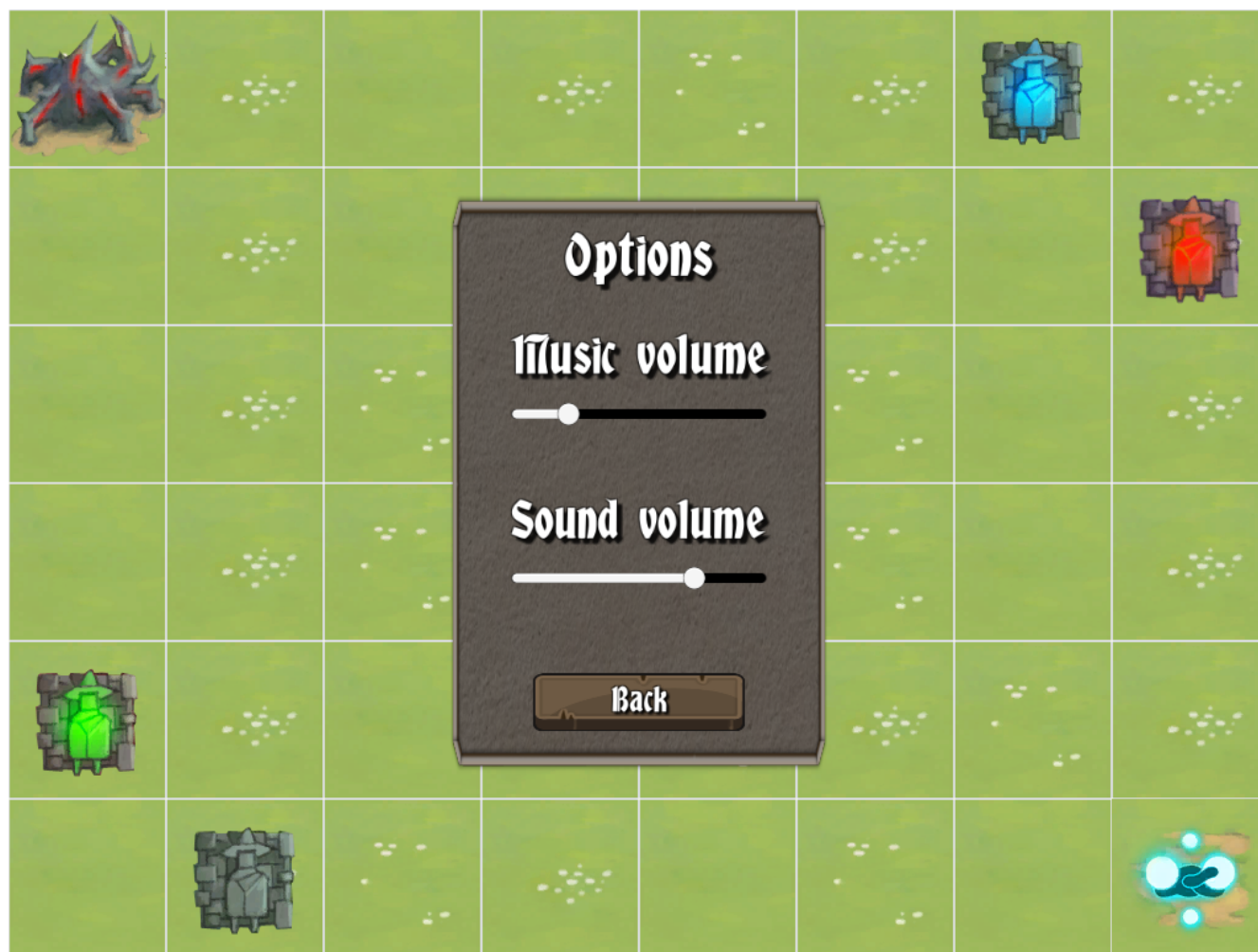
Kontrole igre

Igra se igra pomoću miša.

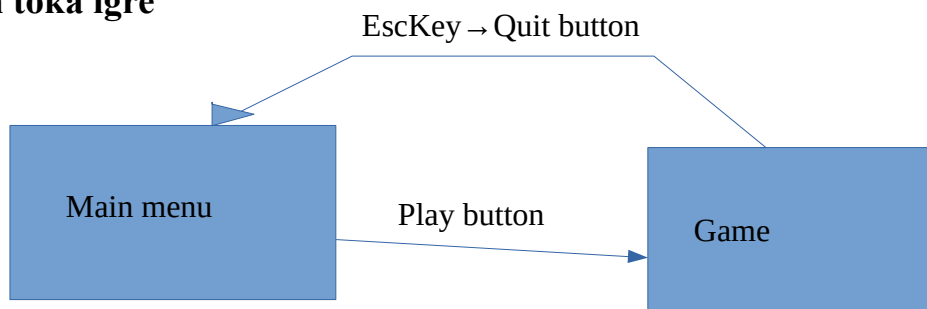
Početni zaslon



Početni zaslon se sastoji od tri dugmeta. Prvo dugme se naziva Play i šalje igrača na drugu scenu gdje se nalazi igra. Drugo dugme se naziva Options i otvara menu u kojemu se nalaze opcije za zvuk, tj. omogućava igraču biranje jačine zvuka igre. Treće dugme se naziva Quit i ono izlazi iz igre.



Dijagram toka igre

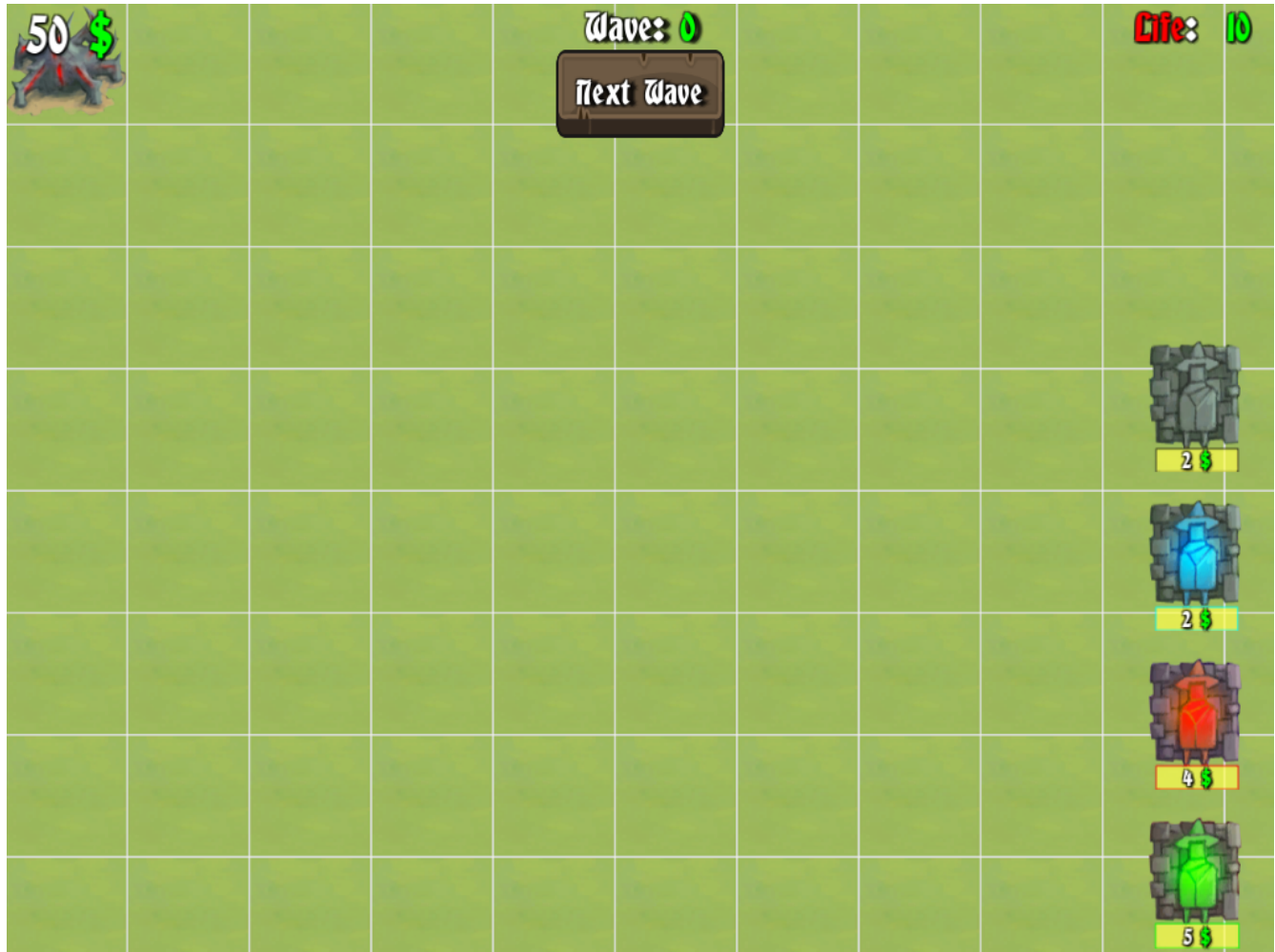


Kamera igre



Kamera se može pomjerati pomoću tipki W,A,S i D.

HUD sistem



Na zaslonu u gornjem lijevom kutu igrač vidi koliko ima dolara za kupovinu tornjeva. U sredini se nalazi gumb kojim pokreće idući val neprijatelja te tekst na kojem piše koji se wave trenutno odvija. U gornjem desnom kutu igrač vidi broj života koji mu je ostao. Na desnoj strani zaslona se nalaze četiri vrste tornja koje igrač može sagraditi, tj. kameni, ledeni, vatreni i otrovni toranj.

Likovi igrača

Igrač može koristiti četiri vrste tornja, tj. kameni, ledeni, vatreni i otrovni toranj.



Sposobnosti likova

Kameni toranj može onesvjestiti neprijatelja. Ledeni toranj može usporiti neprijatelja.

Vatreni toranj može zapaliti neprijatelja. Otrovni toranj otruje neprijatelja te on nakon par sekundi ispusti otrov koji ošteti idućeg neprijatelji koji nagazi na njega. Sposobnosti je moguće dva puta nadograditi, tj. poveća im se vrijeme trajanja i šansa da se iskoriste.

Život

Broj života je igraču prikazan na zaslonu u gornjem desnom kutu. Igrač kreće sa deset života te gubi jedan život za svakog neprijatelja koji uđe u drugi portal.

Nagrade

Za svakog ubijenog neprijatelja igrač dobije jedan dolar, te za svaki završeni val neprijatelja igrač dobije dva dolara.

Klasifikacija igre

Tower Defense igra.

Univerzalna mehanika igre

Igra ima dva „portala”. Neprijatelji izlaze iz zemlje kod prvog portala te ulaze u drugi portal.



Opća pravila neprijatelja

Kada igrač klikne na „New Wave” dugme stvara se novi val neprijatelja. Neprijatelji se stvaraju u jednom portalu te traže najkraći put do drugog portala. Neprijatelj je uništen kada mu tornjevi unište sav život.

Glazba i SFX

Igra koristi jednu glazbu u pozadini u main menu, a drugu kada igra krene. Za svaki klik na zaslon igra koristi jedan zvuk. Za svaki pucanj iz tornja igra koristi jedan zvuk. Za izlazak neprijatelja iz portala igra koristi jedan zvuk, te drugi za ulazak neprijatelja u portal.