Жанр и Идея игры: Оборона волн. Игрок должен добывать ресурсы, чтобы улучшить свою оборонительную линию и отбить как можно больше атак.

Основная фича:

Алгоритмы:

* с каждой волной игра будет вычислять с каким типом монстров игроку сложнее всего справиться и будет добавлять их в большем количестве
* Движение мобов к игроку
* Улучшенные частицы, кровь, стрелы, магия и т.д.

Изображение выглядит как диаграмма

Автоматически созданное описание

ТЗ

1. Реализация персонажа
2. Реализация монстров и их перемещений
3. Создать алгоритм подбора трудного моба
4. Создание оборонительной линии.
5. Создание магазина и денег
6. Создание системы ресурсов(месторождений, возможности продать ресурсы, найм помощников, которые добывают ресурсы за игрока )
7. Реализация системы прокачки