

Return of the legends

1. Map

- Harta foarte mare compusa din: 2 baze situate in colturile hartii, zona de lupta;
- Bazele sunt alcatuite din: castel, turnuri care inconjoara castelul(ideal cate un turn in dreptul fiecarui drum care vine dinspre zona de lupta), zidul care inconjoara baza;
- Zona de lupta este alcatuita din:
 - o Parte de padure, care acopera majoritatea hartii;
 - o Drumurile care leaga cele 2 baze (pleaca dintr-o baza si se opresc in baza inamica, mai putin cele care se infunda); Drumurile se pot intersecta, sau ramifica;
 - o Turnurile pe care fiecare jucator si le poate pune in apropierea bazei sale(aproape de zid), dar pe campul de lupta; turnurile pot fi asezate la marginea drumurilor sau chiar pe drum sa blocheze accesul (decizia designer-ului hartii);
- Harta poate contine si alte elemente de design (decizia designer-ului hartii);
- Este vizibila doar o parte din harta, incadrata intr-un view care se poate deplasa pe toata harta cu ajutorul mouse-ului; zonele care se pot observa sunt cele in care a ajuns armata, tot restul hartii este intunecat. Baza si imprejurimile ei sunt tot timpul vizibile

2. Store

Magazinul prezinta urmatoarele sectiuni:

- Soldati
 - o Caracterizati prin: Life, Armor, Attack;
 - o De diferite tipuri (mai buni la o anumita caracteristica: unii au viata mai multa, altii au atac mai mare, etc);
 - o Pot fi achizitionati cu Aur si cumpararea lor poate fi restrictionata de un anumit wave level (poti lua Soldati de tipul X, doar daca te pregatesti pentru un wave de nivel ≥ 5 , etc);

- Orice trupa achizitionata din magazin vine la nivelul 1 si ajunge in colectia de trupe a player-ului. pentru a upgrada nivelul trebuie accesata colectia de Soldati a player-ului;
- Turnuri
 - Caracterizate prin: Armor, Attack;
 - Pot fi achizitionate cu Aur;
 - Orice turn cumparat vine la nivelul 1 si ajunge in colectia de turnuri a player-ului; pentru repair sau upgrade, trebuie accesata colectia de turnuri;
- PowerUps (+ val pentru anumite attribute ale armatei si turnurilor pe durata wave-ul respectiv);

3. Player

- detine o cantitate initiala de aur; primeste aur dupa fiecare wave pe baza rezultatului din wave-ul respectiv;
- contine o lista cu soldatii achizitionati:
 - pentru fiecare trupa de soldati, din lista sa, exista urmatoarele optiuni:
 - cresterea vietii / armurii pana la maximul curent (contra cost);
 - upgrade la nivelul urmator (care seteaza implicit la maxim toate attributele) (contra cost);
 - setarea participarii la wave prin selectarea portii pe care vor pleca pe campul de lupta;
- contine o lista cu turnurile achizitionate
 - pentru fiecare turn, exista urmatoarele optiuni:
 - cresterea / armurii (contra cost);
 - upgrade la nivelul urmator (care seteaza implicit la maxim toate attributele) (contra cost);
 - setarea pozitiei de amplasare pe harta (va fi construit imediat si trebuie sa pastreze o distanta minima fata de alte turnui);

4. Gameplay

- Jocul se bazeaza pe ideea de wave;
- Initial, amandoi jucatorii pornesc doar cu turnurile din baza, toate la nivelul 1, fara turnuri inafara bazei si fara nici o trupa de soldati;
- Initial, amandoi jucatorii primesc o cantitate de aur pe baza careia pot opera asa cum se prezinta in capitolul Store si Player pentru a obtine o armata mai puternica si o aparare mai buna, si pentru a obtine un scor cat mai bun intr-un wave;
- Exista un time standard de pregatire inainte de fiecare lupta, in care jucatorul isi poate pregati armata;
- Dupa expirarea timpului standard, lupta incepe:
 - o Se iau de la fiecare jucator doar trupele pentru care a fost setat explicit poarta de parasire a bazei si se trimit pe drumul care pleaca din acea poarta;
 - o Trupele se misca prin campul de lupta pe baza unor algoritmi de decizie in vederea ajungerii la zidul bazei inamice;
 - o Pe drum, se pot intalni cu trupe inamice, caz in care se simuleaza batalia intre ele. Trupa care supravietuieste(daca exista) isi continua drumul prin campul de lupta;
 - o Pe drum se pot intalni cu turnuri inamice, caz in care se simuleaza batalia intre ele. Trupa de soldati isi continua drumul prin campul de lupta, doar daca a reusit sa distruga turnul (sa elibereze calea);
 - o Ajunse la zidul inamic, trupele provoaca daune zidului pana la caderea acestuia, apoi intra in baza inamica si avanseaza spre castel; in interior pe fiecare drum va exista cate un turn, care respecta aceeasi interactiune cu trupele cum este prezentat anterior;
 - o Trupa trecuta si de turnul interior, pe un drum, ajunge la castel, unde provoaca daune, pana la distrugerea castelului;
 - o Distrugerea castelului inamic aduce victoria jucatorului care a realizat acest lucru;
- Pentru un wave exista un timp standard; la terminarea timpului pentru un wave, toate trupele se intorc instant in baza de unde provin si toate daunele provocate de-a lungul wave-ului terminat se pastreaza, fiind datorita jucatorului sa isi refaca turnurile si armata; castelul si zidul nu pot fi refacute !!!

- Dupa terminarea wave-ului (bataliei), se reinstaureaza starea de pregatire, descrisa anterior;
- Scopul jocului presupune distrugerea castelului inamicului;
- Nu exista limite pentru numarul de wave-uri, nivelul armatei sau al turnurilor, totul poate deveni cat de INSANE este posibil !!

5. Scoreboard

- Afisarea unui scoreboard live cu punctajul fiecarui jucator, date despre lupta