

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 (cate un turn in dreptul fiecarui drum care vine dinspre zona de lupta);
- 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;
- Harta poate contine si alte elemente de design (decizia designer-ului hartii);
- Harta este incadrata intr-un view care la inceputul jocului, este fixat pe baza jucatorului; dupa inceperea wave-ului, view-ul se poate misca pe toata harta cu ajutorul mouse-ului.

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);
 - o 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;
- PowerUps (+ val pentru anumite attribute ale armatei si turnurilor pe durata wave-ului 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:
 - o 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;
 - vanzare (primeste o cantitate de aur in functie de nivelul actual si de starea trupei de soldati)
- contine o lista cu utilitarele achizitionate(potiuni and stuff)
 - o pentru fiecare „utilitara”, exista urmatoarele optiuni:
 - foloseste
 - vinde

4. Towers

- Situate in jurul bazei fiecarui jucator;
- Caracterizate prin: Armor, Attack;
- Initial, toate turnurile au nivelul 1;
- Prin click pe un turn de pe harta, se deschide o fereastră cu optiunile de repair sau upgrade pentru turnul respectiv (doar pe turnurile proprii);

5. Gameplay

- Jocul se bazeaza pe ideea de wave;
- Initial, amandoi jucatorii pornesc cu turnurile din baza, toate la nivelul 1, 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 capitolele Store, Player, Towers 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:
 - 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;
 - Trupele se misca prin campul de lupta pe baza unor algoritmi de decizie in vederea ajungerii la zidul bazei inamice;
 - 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;
 - 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);
 - Trupa trecuta de turnul inamic, pe un drum, ajunge la castel, unde provoaca daune, pana la distrugerea castelului;
 - 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 nu poate fi refacut !!!
- 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 !!

6. Status Bar

- Data despre player
- Afisarea unui scoreboard live cu punctajul fiecarui jucator
- Date despre soldatii detinuti
- Butoane pentru Store si Player Menu