Игра «Tower Defense»

Игра состоит из 40 уровней.

На уровне, в правой части карты, есть Цитадель – главное здание. У цитадели есть две характеристики: защита и здоровье. Если здоровье цитадели дойдёт до нуля, то цитадель будет уничтожена. При уничтожении цитадели игрок проигрывает. Защита уменьшает урон, который наносится цитадели.

Также на уровне есть пути, идущие от начальной точки карты к конечной (цитадели), по ним идут враги. Когда враги доходят до цитадели, они наносят ей урон, пока их не уничтожит гарнизон цитадели. У врагов есть свои характеристики: защита, здоровье, урон, скорость атаки. Если здоровье врага дойдёт до нуля, то он умирает. При смерти врага из него вылетает душа, которую автоматически собирает игрок. Защита уменьшает наносимый урон. Урон – количество здоровья, которое снимается у цели при ее атаке. Скорость атаки – время между атаками врага. Существует пять типов врагов: органические, механические, нежить, магические, особые. Одновременно враг может обладать одним из четырех первых типов или одним из четырех первых и особым. Особые враги обладают способностями (например, ускорение рядом идущих юнитов или атака случайной вышки раз в несколько секунд).

Враги выходят волнами. На одном уровне может быть от 5 до 30 волн (число, кратное пяти). В последней волне со всеми юнитами будет выходить отличный от других юнит с пометкой “boss”. У него будут повышенные характеристики и активные/пассивные способности (например, ускорение рядом идущих юнитов или атака случайной вышки раз в несколько секунд).

При прохождении игры, каждые несколько уровней, должны появляться новые виды врагов, которые отличаются от предыдущих типом/здоровьем/уроном.

Помимо гарнизона цитадели игрок может строить защитные башни, которые будут наносить урон врагам. Башни можно строить во всех местах (Cell), кроме путей, по которым идут враги (на уровне путей может быть несколько). Чтобы построить башню, нужно выбрать подходящее место и потратить ресурсы (золото). У различных башен будет различна стоимость. Золото можно добывать в шахтах, которые также можно строить.

У башен есть свои характеристики: здоровье, урон, область видимости (viewRadius), скорость атаки (cooldown), тип атаки, уровень, особые способности. Если здоровье башни дойдёт до нуля, то она будет разрушена. Область видимости – область, в которой башня видит и атакует противника. Скорость атаки – время между атаками. Тип атаки – тип противника, которому будет наноситься повышенный урон. Для баланса было бы удобно каждой башне иметь дин положительный и один отрицательный тип атаки (против одного типа врагов – больше урона, против другого типа врагов – меньше). Уровень – числовое значение, которое влияет на другие характеристики башни. Максимальный уровень – 30. Для повышения уровня башни нужно будет потратить золото, причем чем больше уровень башни, тем больше золота надо потратить на его повышение. При повышении уровня башни будут повышаться её урон и здоровье, иногда, радиус атаки или скорость атаки. Каждые 10 уровней будет появляться «Элитное повышение уровня башни». На Элитное повышение уровня башни необходимо потратить накопленные души. При Элитном повышении уровня башни у нее будут значительно увеличиваться урон и здоровье или открываться особые способности (Например, атака по нескольким единичным целям или атака по области). При Элитном повышении уровня башни должна улучшаться модель башни.

Некоторые башни будут изначально иметь особые способности, которые будут значительно усиливаться с Элитным повышением уровня башни (например, башня изначально может наносить урон по области, а с Элитным повышением уровня будет увеличиваться область поражения).

Если по истечении всех волн цитадель игрока выжила, то уровень считается пройденным. За пройденный уровень игрок будет получать особую валюту – цитрин.

В самом начале игры игроку должно быть доступно малое количество различных башен. С прохождением игры игрок должен открывать недоступные башни за цитрин.

При прохождении 40-го уровня игра считается пройденной. (первая концовка, т.к. после прохождения открывается новый тип уровней)

Опционально:

Пассивный доход (инкам): каждую волну непотраченное золото будет увеличиваться в 1.5 раз.

Способности цитадели: добавить цитадели характеристику «магия». За магию можно активировать способности цитадели, которых может быть 3. За 250 магии, за 500 магии и за 1000 магии. Например, за 250 увеличить количество золота на N, за 500 увеличить скорость атаки башен в определенной области в X раза, за 1000 уничтожить всех врагов, которые в данный момент есть на уровне. (*Комментарий Ярека: можно вообще забацать по 3 способности на каждый слот и улучшать и выбирать их между игровыми уровнями, тип за 250 магии: добавлять золото, увеличивать скорость атаки одной башни, наносить периодический урон в выбранной области, причем выбрать способность за 250 можно только одну. Тип того.)*