Краткое описание игровых функций и событий.

Игра начинается с выбора сложности, который определяет: количество врагов, уничтожающих портал (приводит к проигрышу), коэффициент урона и понижения общего здоровья врага, скорость набора ресурсов и т.п. После этого идёт стадия “подготовки”, на которой игрок улучшает производство и создаёт турели, она заканчивается на 200 секунде после начала. Затем появляются враги (по 1 каждые 10 сек) с перерывом между волнами в 20 и 10 секунд соответственно (всего 3 волны с усложняющимися противниками). Враги представлены боевыми птицами, их цель – уничтожение портала. Если игрок успевает уничтожить врагов – он выигрывает, в противном случае проигрывает. Основная цель разработки этой игры – улучшение навыка планирования у пользователей (на сложном режиме победить без изучения всех механик игры трудно).

Краткое руководство пользования:

1. Кнопка “улучшить производство” повышает скорость выработки ресурсов (бафф зависит от сложности)
2. Кнопки вида “создать … (X л. Y к. Z м.)” создают в выбранной позиции турель, которая стреляет по врагам и тратит X леса Y камня Z металла. (Урон зависит от сложности)
3. Чтобы победить нужно уничтожить всех появившихся врагов