**ТЗ**

Общее описание:

Игра вида Kindom Rush в современной обстановке (оригинал в фентези средневековье), с различными случайными модификаторами, применяемыми к игроку и/или противнику/

Главное меню:

1. Кнопки: «Начать игру» / «Продолжить игру», «Список уровней», «Настройки», «Выход»
2. Если игрок зашел в игру первый раз, то нужно отображать кнопку «Начать игру», иначе – «Продолжить игру» (далее – «Старт»)
3. При нажатии на кнопку «Старт» игрока необходимо перекинуть в меню выбора уровней и открыть меню первого не пройденного уровня
4. При нажатии на кнопку «Список уровней» игрока необходимо перекинуть в меню выбора уровней
5. При нажатии на кнопку «Настройки» игрока необходимо перекинуть в меню настроек
6. При нажатии на кнопку «Выход» необходимо закрыть окно игры

Меню выбора уровней:

1. Список уровней по возрастанию сложностей
2. При наличии свободного времени нужно оформить список в виде карты
3. Рядом с каждым уровнем должна быть информация о лучшем прохождении (дата, время прохождения уровня, счет)
4. Считать лучшим прохождение уровня с наибольшим счетом, остальные можно не хранить
5. Уровни, которые невозможно пройти в данный момент (если игрок не прошел предыдущий), должны быть серого цвета, при нажатии на них не должно ничего происходить или должна высвечиваться надпись: «Вы не прошли предыдущий уровень»
6. У уровня, который игрок не прошел, но может пройти (первый не пройденный уровень) не должно быть никакой информации о прохождении, вместо этого – надпись «Не пройдено»
7. Кнопка «Меню», при нажатии на нее – необходимо перейти в меню с двумя кнопками: «В главное меню», «Выйти из игры». При нажатии на кнопки – сделать соответствующее
8. При нажатии на кнопку уровня – высветить подробную статистику об уровне, а также кнопку «Пройти». При нажатии на нее необходимо перейти к уровню

Общая схема уровня:

1. Карта с видом сверху. На карте дорога, по которой будут двигаться противники. Рядом с дорогой – кнопки для размещения строений. В углу экрана – валюта (по умолчанию некоторое стартовое количество). Внизу экрана – список доступных способностей, перезаряжающихся каждые n секунд.
2. При нажатии на кнопку размещения строения необходимо высветить список доступный игроку строений, при этом, если строение недоступно из-за ограничения по уровню, то оно должно быть серым, если на него не хватает валюты – красным. Если игрок нажал на строение в списке, то его необходимо “построить” – поставить на поле в соответствующем месте.
3. Строения отличаются по: стоимости, внешнем виду (текстуре), скорости атаки, урону, виду урона (по области или нет), дальности атаки, особым способностям.
4. Враги идут волнами (группами по нескольку сущностей) по дороге от начала в конец.
5. Если враг попал в поле зрения строения (поле зрения ограничено дальностью атаки строения), то строение начинает в него стрелять, при этом стреляет в него, не прерываясь на других врагов до тех пор, пока враг не умрет или не уйдет из поля зрения, тогда строение выберет себе новую цель. К врагу может применятся модификатор (например, замедление) в зависимости от типа строения.
6. Ко всем сущностям (не строения) применяются погодные модификаторы, например: холод (модификатор на замедление), токсичные осадки (постоянный урон) и т.п.
7. За результативные действия, такие как: нанесение урона врагу, убийство врага, игроку начисляется счет и валюта.
8. Игроку доступные некоторые особые способности, позволяющие: временно применить модификатор к врагу, вызвать токсичные осадки по области и т.п. Способность после использования должна перезарядиться. Способности ничем не ограничены.
9. Враги различаются по: внешнему виду (текстуре), скорости, количеству здоровья, броне.
10. За каждого врага, прошедшего до конца уровня игроку снимается по одной жизни из трех. Если сняты все жизни – игрок проиграл. Если сняты одна или две жизни, необходимо итоговый счет умножить на 2/3 или на 1/3 соответственно.
11. Если все волны врагов завершились, все враги мертвы, а у игрока больше 0 сердец, то уровень считается пройденным, запись об этом добавляется в БД, а игрока перекидывают в меню выбора уровня и открывают перед ним уведомление о завершении уровня.

Уведомление о завершении уровня:

1. Информация о счете, жизнях оставшихся после окончания уровня, а также кнопки: «Выйти в меню выбора уровня», «Следующий уровень», при нажатии на которые необходимо совершить соответствующее действие.

Настройки:

1. Возможность менять громкость звука в игре