Tower Defence

Моделируется противостояние множественных врагов и игрока, управляющего защитой крепости.

Игровое поле является ячеистым и состоит из набора путей, крепости игрока и порталов. На игровом поле изначально могут находиться некоторые башни и стены.

Крепость игрока является основным строением на поле. Цель игры – убить всех монстров и отбить волны, защищая крепость. Цель монстров – разрушить крепость. Крепость имеет свой показатель целостности, при достижении нуля на котором она разрушается.

Пути соединяют все порталы с крепостью в любом порядке, гарантируется, что от любого портала есть хотя бы один путь.

Стены – особый объект, который располагается на любой ячейке поля, но не может быть установлена так, чтобы блокировать полностью путь от портала к крепости.

Портал – единственный способ появления монстров, могут быть несколько на одном поле и могут выпускать различных монстров.

Башни являются оболочкой, в которую заключаются атакующие сущности. Их строительство разрешено в любом месте поля, за исключением случаев блокирования пути. Башни можно размещать на поле, но нельзя разрушить.

Сущности представляют собой ядра для башни, то что её питает и является её атакующим элементом. Они различаются по видам и уровням, их можно улучшать, продавать, комбинировать и перемещать между башнями в процессе игры.

Монстры – единственный, а потому злейший враг. Появляется из порталов и стремиться дойти до крепости по кратчайшему возможному пути. Имеют здоровье, при падении которого до нуля умирают. Могут быть разных видов, для каждого из которых характерно своё значение скорости и начального количества здоровья, а также урона, наносимого крепости при её достижении.

Игрок на момент начала имеет некое количество ресурсов, для создания сущностей, строительства башен и стен. Ресурсы пополняются в процессе игры автоматически и при уничтожении монстров.