# Magic Tower

Magic Tower – Компьютерная игра, где игрок управляет волшебником, владеющим различными заклинаниями и артефактами. Цель игрока -это добраться до вершины башни и одолеть финального босса. Каждый этаж башни – уровень в игре. На каждом этаже будут различные противники и сокровища. Если же игрок погибает, то он начинает сначала, потеряв все свои артефакты и изученные заклинания, сами же уровни будут [сгенерированы](#_Генерация_уровней) заново

# Уровни и комнаты

Каждый уровень – этаж в башне. Сам этаж состоит из разделенных комнат, между которыми игрок может перемещаться через двери.

Чтобы перейти на следующий этаж(уровень), игрок должен найти специальную комнату, где его будет ожидать босс этажа и победить его.

Когда игрок переходит на новый этаж, он появляется в безопасной комнате, где нет противников.

Виды комнат:

* Боевые – в комнате находятся различные противники. Чтобы выйти из комнаты, нужно победить всех противников в ней. После прохождения комнаты вам могут выпасть несколько монеток.
* Сокровищница – в ней будут находиться бесплатный [свиток](#_Заклинания) или [артефакт](#_Артефакты).
* Магазин(он возможно будет в игре) – в нём можно купить определенные свитки или сокровища за монетки

## Генерация уровней

Каждый новый забег уровни будут генерироваться по-новому из уже заготовленных макетов комнат. Это как набор лего, у нас есть определенные детальки из которых можно что-то построить.

# Заклинания

Игрок в начале забега будет обладать огненным шаром и случайным заклинанием.

Особенность заклинаний: Практически каждое заклинания может комбинироваться с другим заклинанием или улучшаться артефактом.

Примеры комбинаций заклинаний:

1. Водяной шар + ледяной осколов: Водяной шар при попадании по противнику наносит ему урон, ледяной же осколок замедляет противника. Если сначала ударить противника водяным шаром, а уже затем ледяным осколком, то противник получит больший урон и не сможет двигаться
2. Огненный шар + раздваивающий пузырь: раздваивающий пузырь представляет собой мыльный пузырек, который раздваивает снаряды, пролетающие через него. Игрок выпускает раздваивающую сферу, запускает в неё огненный шар, и из сферы уже вылетает 2 огненных шара

# Артефакты

Каждое заклинание обладает некоторыми свойствами: скорость полёта, урон, скорострельность, размер и т.д. Артефакты же либо улучшают данные значения всех заклинаний игрока либо дают им новый свойства.

Примеры свойств, которые могут дать артефакты: Отскакивание от стен, прохождение сквозь препятствия, авто наводка на противников и т.д.

# Как примерно будет выглядеть игра

