**Toxic Grounds**(Tower defense)

Каждая битва в Toxic Grounds разворачивается на плоской поверхности, где присутствуют некоторые строения игрока и противника.

Обязательные:

База (Base) – место, куда единицы противника пытаются попасть. Его нужно защищать.

Гнездо (Nest) – место отправления вражеских единиц.

Разлом (Oversoil) – линии, которые ведут от Nest до Base. На нем нельзя ничего строить.

Необязательные (строятся после начала игры):

Подавитель (Suppressor) – механизм, более похожий на башню. Запрещает вражеским единицам появляться около себя. Base игрока фактически является им.

Стена (Wall) – строится игроком как прямая линия между Suppressor’ами. Будет иметь те же свойства, которые есть у Suppressor’ов, на которых она закреплена

На этих строениях возможно появление единиц игрока и противника:

Солдат (Soldier) – основная боевая единица игрока. Можно купить только из Base игрока. Перемещается только по Wall. Бывают различные типы (например, которые должны задерживать единицы противников, наносить точечный урон, наносить урон по области). Задается место патрулирования с помощью Suppressor’ов, по Wall которым он будет ходить.

Токсин (Toxin) – основная боевая единица противника. Их много, они разные. Он возрождается в любом месте на карте, если это место соединено с Oversoil и там нет Suppressor. Будет идти по любому пути, который он может себе позволить до Base.

**Дополнительные возможности в AR/VR:**

AR:

Toxin, Nest и Oversoil имеют те же цвета, на поверхности которой они возрождаются.

VR:

Ну, наверно там можно будет типа пальцами перетаскивать вот этих Soldier чтобы задавать им точки патрулирования. Вобщем, скучно и топорно, как и сам VR.