Starships Tower Defense (STD)

Lore:

Космический корабль колонистов, «потерялся» на переходе через подпространство.

Это другая вселенная.

Концепция:

1. Для карты используется сетка. Каждый юнит на своей клетке.
2. Войска наступления могут обстреливать башни.
3. Башни получают урон. И могут быть уничтожены.
4. Цель войск наступления (и\или):

а. Разрушить \ захватить основной штаб.

б. Уничтожить всю инфраструктуру защитников.

в. Захват ресурсов.

1. Присутствует гражданская инфраструктура. Которую могут уничтожать нападающие.
2. Штаб может выпускать техников, для ремонта башен. Дроны.
3. Штаб на поздних этапах может выпускать свои войска. Дроны или роботы.
4. Продумать союзные войка...
5. Башни можно улучшать.

подумать над вариантом: вместо башень техника.

1. В точке указываем, что тут будет арт-орудие
2. В штабе идет “производство”
3. Далее техника устанавливается в указанную точку.

Логика:

Войска нападения.

При появлении юнит движеться в сторону штаба, возле него останавливается и начинает стрельбу.

По пути может обстреливать башни и другую ифраструктуру.

Войска обороны.

Башни (как и во всех TD) обстреливают вражеские юниты.

Ремонтники из штаба могут чинить башни.

Вариации:

Атакающие действуют группой. Есть ведущий. При уничтожении ведущего, снижается “логика” действия группы. Могут отступить, разбежаться в разные стороны и т.п.

Нужно придумать разные дейсвия на картах.

1. Стандартно: захват\разрушение штаба.
2. Захват ресурсов. Атакующие захватывают ресурсы и возвращаются.
3. Поезда или другая движущаяся платформа, едет через толпы монстров. Башни, штаб, находится на платформе. Нужно добраться до нужной точки.
4. Трубы \ тонели, нужно правильно открывть \ закрывать двери, чтобы топливо напрвить в нужное место.