Tower Defense (TD)

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.

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

подумать над вариантом: вместо башеть 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.

Выриации:

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