

Fusion Tower Defense

David Dvořák, Daniel Malík,
Daniel Hlůšek, Tomáš Hájek
V3A

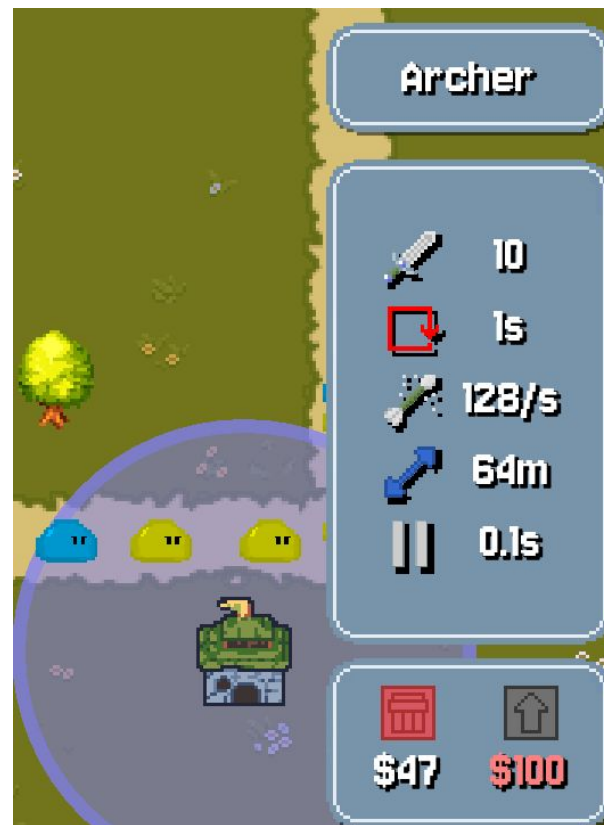
Tower Defense s kartičkami

- Tower Defense, ale místo věží kartičky
- Hráč neví jakou věž dostane



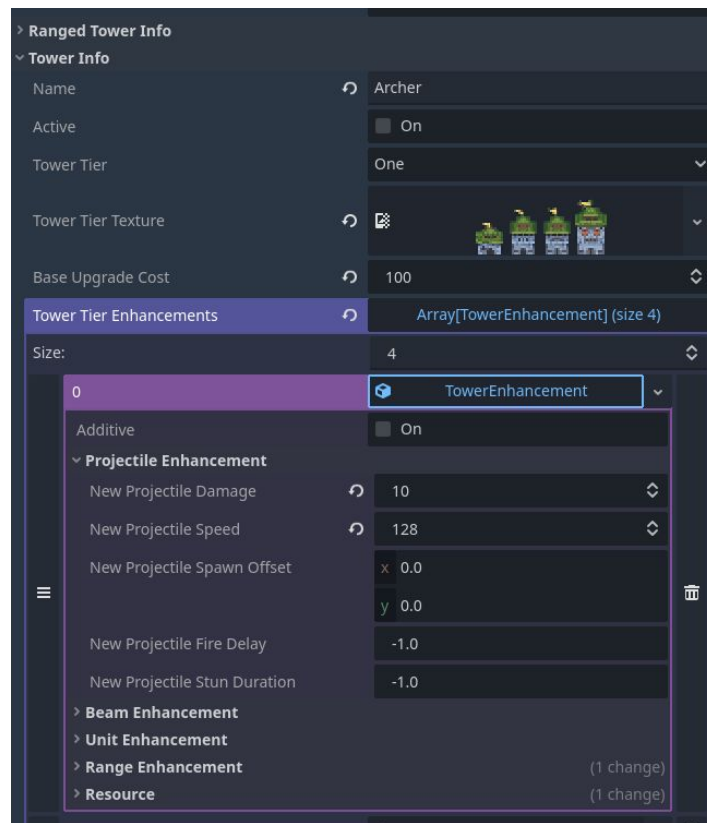
Spojování věží

- Věže nejdou jen stavět, ale taky spojovat
- Spojení věže upraví vlastnosti položené věže
- Každá věž upravuje vlastnosti s ní spojené
 - Například Archer, který je vylepšen Trapper věží dostane malý stun



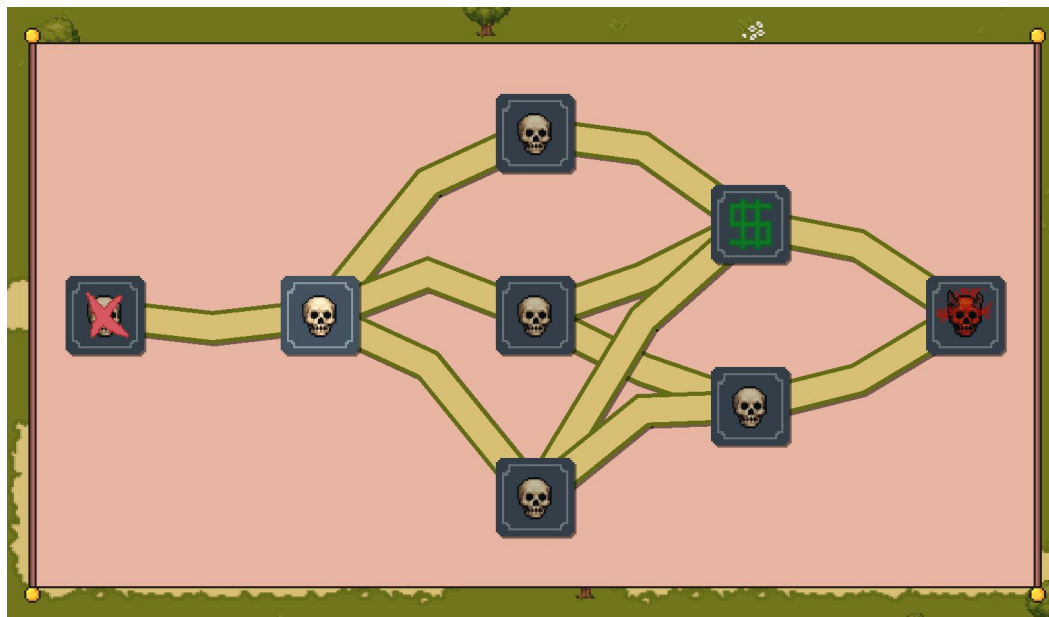
System věží

- Věže poskládané pomocí OOP
- Využitý systém kompozice v Godotu
- Jednoduchá úprava statistik



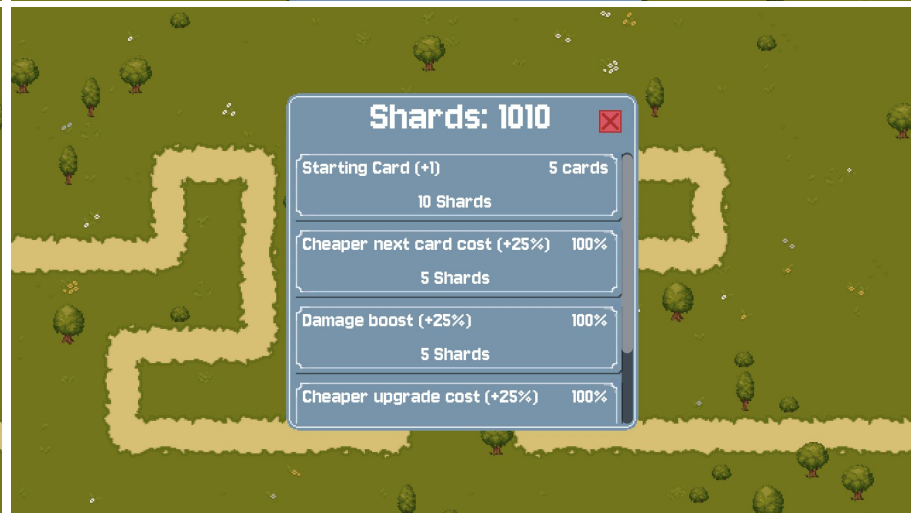
Výběr mapy

- Náhodná generace výběru
- Hráč si určuje obtížnost
- Vždy obsahuje shop



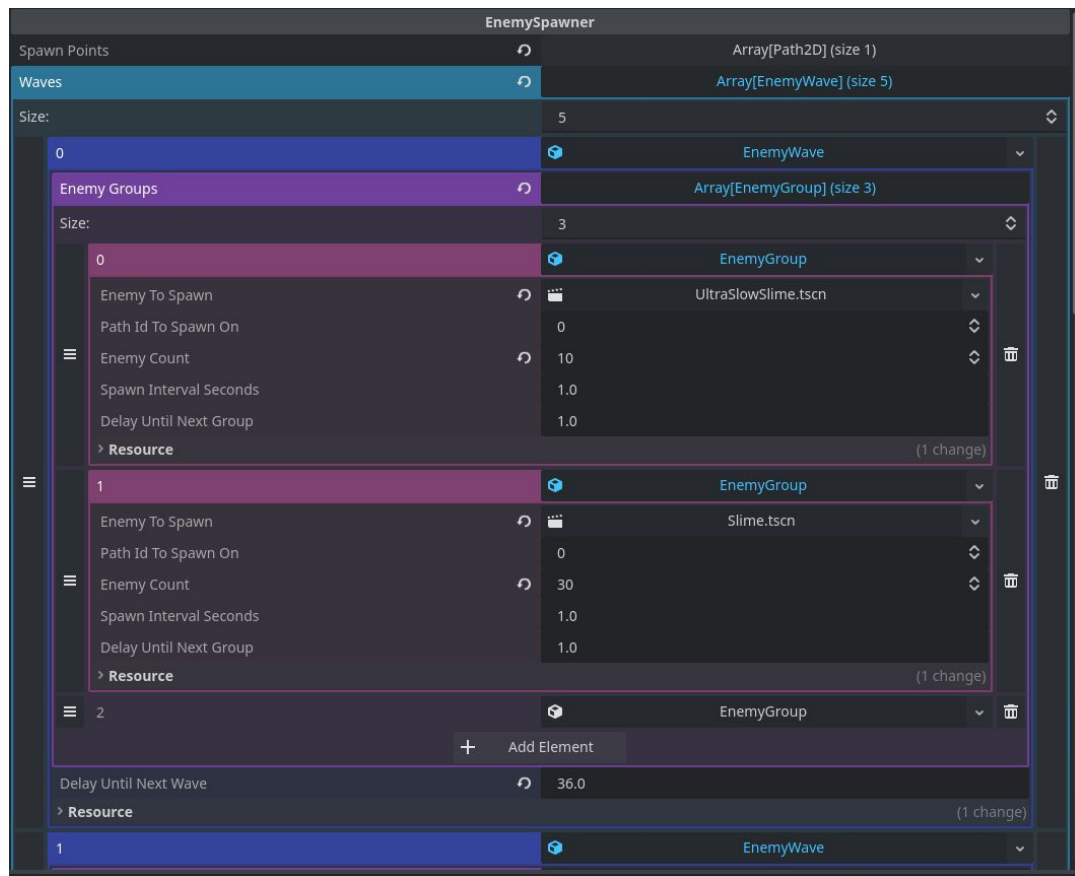
User Interface

- Jednoduchý a intuitivní



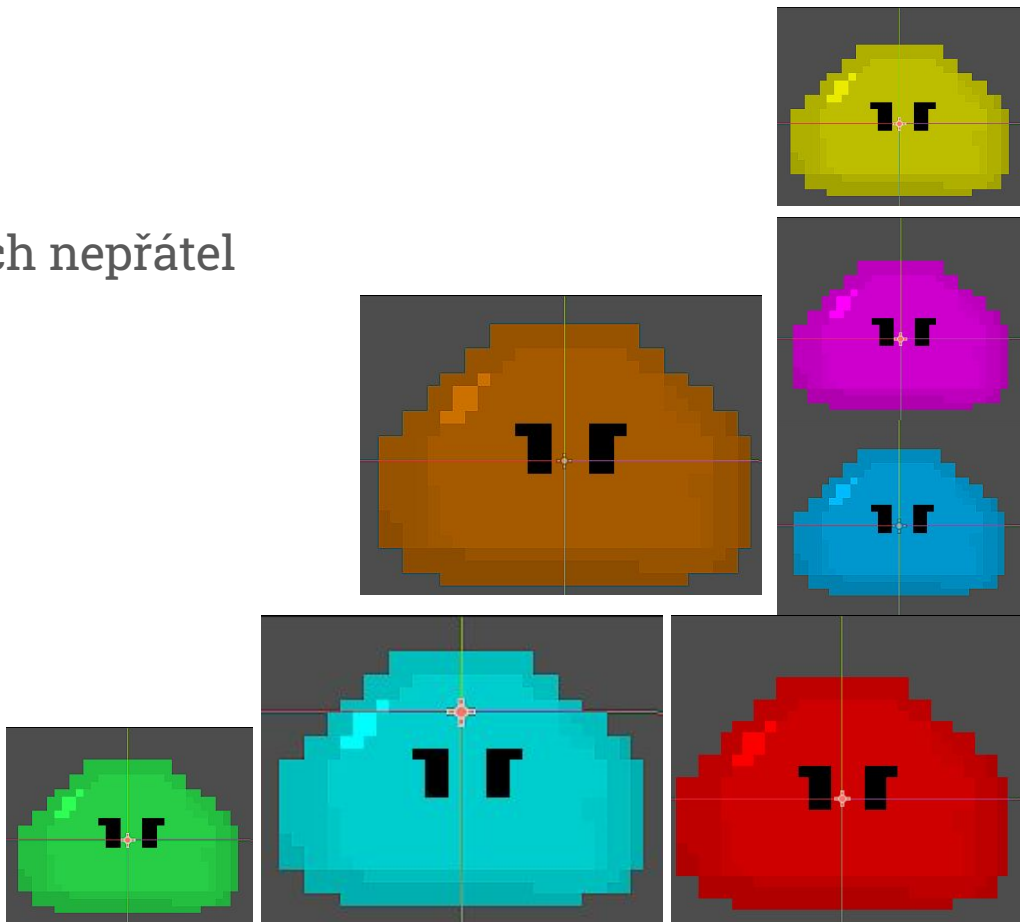
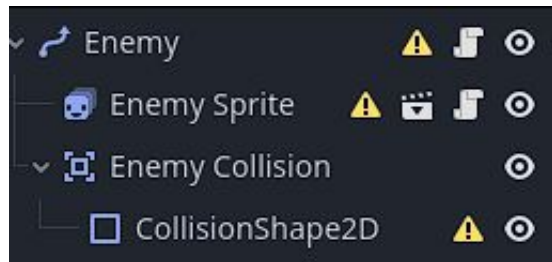
Enemy Spawner

- Jednoduchý na použití
- Velmi upravitelný
- Dan Hlůšek s ním pracoval



Nepřátelé

- Template pro tvorbu nových nepřátel
- Několik druhů
 - Základní nepřítel
 - Rychlí nepřátelé
 - Pomalý nepřítelé
 - Boss a mini boss



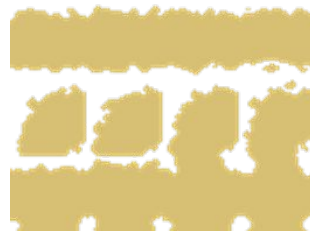
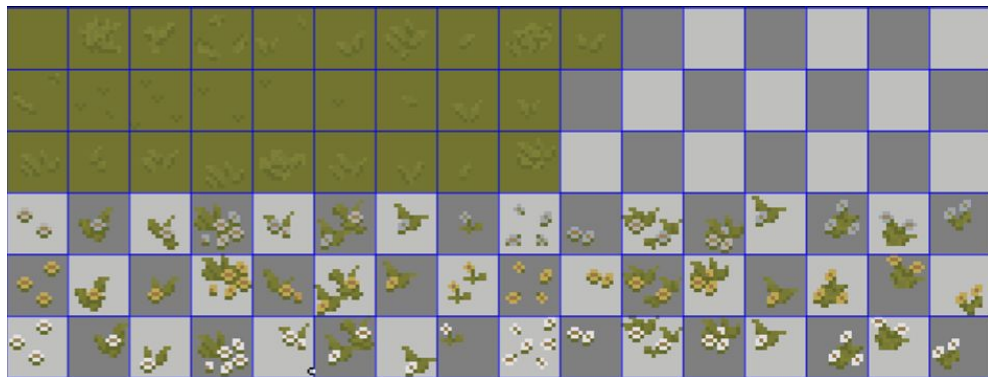
Mapy

- Jednoduché vytvořit novou mapu
- 3 obtížnosti + boss



Grid systém

- 16x16 pro background
- 32x32 pro cestu
- Automaticky napojující se cesty



Asety věží

- Každá věž má 4 tiery
- Všechny v jednom spritu
- Asety pro jednotky
- Asety pro statistiky

