**Основы**

Игровое поле представляет собой набор линий, разделенных (условно) на клетки. В левой части каждой линии располагаются слоты, на которые устанавливаются башни, в правой – точка, в которой появляются противники.

**Уточнение**

Линий только две.

**Неоднозначности**

Расположение слотов для башен неоднозначно и может быть реализовано следующими вариантами (см. рис «Вариант [ N ]»):

1. Слоты для башен располагаются непосредственно на линии, занимая условные клетки слева
2. Слоты для башен располагаются над каждой линией
3. Слоты для башен располагаются:
   1. для верхней линии над ней
   2. для нижней линии под ней
4. Слоты для башен располагаются слева от линии, вне ее самой

**Реализация**

Выбранный вариант – 1.

**Уточнения**

Вопрос: в выбранной реализации возможна ситуация прохождения противника сквозь башню. Должна ли башня осуществлять стрельбу по цели, оказавшейся «в ней» или «за ее спиной»? (рис. «Игровая ситуация 2», «Игровая ситуация 3»)

Ответ: нет, не должна. Башня выбирает цели только в случаях, сходных с изображенным на рис. «Игровая ситуация 1» (противник находится перед башней).