Core mechanics:  
Top-down 2D:  
  
No rotation quad-direction movement:  
Up/Down, Left/Right  
  
Input script:  
-Middleman mellan input och keybinds  
  
TrädMain:  
Ska ha HP, en trigger för att kunna träffas av spelarens slag.

StockMain:  
trigger – spelare  
trigger – mål  
-movement

PlayerMain:  
-Förflyttning  
-Huggning  
-Wasd+Space / Pilar+0 (OR Left/Right ctrl)  
-Variables:  
-Public:  
 -CuttingSpeed   
 -CuttingPower  
 -MoveSpeed  
-Private  
 -CaptureBool  
 -valuta -Get/Set

VaktMain:  
-Ändringsbara förflyttningsmönster

TornMain:  
-Ändringsbara siktpnkter samt hastighet  
-Sikte (raycast, collider)  
  
Backe:  
Möjligtvis platformCollider

WallObject:

GameLogic:  
-Score  
-Timer

-Variabelsparning:  
Singleton  
Playerprefs för sparning mellan sessioner

-Ändringsbarhet:  
Gizmos