Tower Defence

1. ***Основные объекты.***
   1. Клетки (объект, видимый только в редакторе)
   2. Клетки дороги (место, по которому могут передвигаться юниты)
   3. Юниты (появляющиеся из объекта «Спаунер» объекты, перемещающиеся по дороге)
   4. Клетка замка (клетка, расположенная в соседстве с клеткой дороги, попадая на которую юниты отнимают у игрока «жизнь»)
   5. Башня (объект, который выпускает «снаряды», которые при взаимодействии с юнитами уменьшают их здоровье)
   6. Спаунер (объект, из которого появляются монстры, обязательно соседствует с дорогой)
   7. Игрок (объект, который отображает состояние игрока на данный момент)
2. ***Основной интерфейс***

При запуске игры высвечивается главное меню. Там есть 2 кнопки (Select Level, Map Redactor). При нажатии «Map Redactor» игрока переносит в режим создания карт, в котором можно располагать все клетки, представленные в первом пункте (дороги обязательно должны начинаться у «Спаунера» и заканчиваться у «Замка», не должно существовать «Спаунеров» или «Замков» не связанных с дорогой). Добавление любой клетки обратимо (можно просто заменить её на траву). Сохранить карту можно посредством нажатия сочетания клавиш Ctrl + S. При нажатии кнопки «Select Level» можно выбрать карту из ранее созданных и перейти собственно к игре.

1. ***Более подробное описание объектов.*** 
   1. На данный объект можно расположить траву (значение по умолчанию), клетку замка, спаунер или дорогу (только 1 объект)
   2. Клетки дороги обязательно должны быть проложены между замком и спаунером. В случае если это условие не выполнено нельзя сохранить карту.
   3. Юнит имеет некоторое количество здоровья и золота. При достижении здоровьем нуля, юнит исчезает, а его запас золота переходит к игроку. При достижении юнитом замка у игрока отнимается одно очко здоровья. Если в спаунерах и на карте кончаются юниты, то игрок объявляется победителем.
   4. Вроде все уже описал в «кратком обзоре»
   5. Имеет показатель урона, скорости и радиуса. При приближении юнита на расстояние меньшее радиуса выпускает в него снаряды. Снаряды при попадании наносят урон. Выпускаются снаряды с частотой, зависящей от скорости.
   6. Из него появляются юниты с определенным интервалом, который менять нельзя. Если во всех спаунерах на карте кончились выпускаемые юниты и на карте нету юнитов , то игрок объявляется победителем.
   7. Имеет параметры здоровья и золота, при достижении параметром здоровья нуля игра заканчивается поражением игрока. Золото требуется для постройки башен.
2. ***Геймплей.***

После выбора карты и начала игры игрок может нажимать на клетки башен и строить на них башни. Спаунеры работают согласно настройкам заложенным в них на моменте создания карты и игрового таймера, который привязан к реальному времени (чтобы геймплей на разных девайсах не отличался). При достижении во всех спаунерах количества юнитов, готовящихся к отправлению, и монстров на карте нуля, игрок побеждает. При достижении здоровьем игрока нуля – он проигрывает. Конец очереди в спаунерах можно считать например посредством хранения где-нибудь переменной отвечающей за общее количество монстров в игре.