**Protect The Castle**

**თამაშის აღწერა/მიზანი:**

1. არის სამეფოს რუკა
2. გზა, რომელზეც დადიან 10 wave-ის განმავლობაში 3 ტიპის მონსტრები
3. დგამ სპეციალურად განკუთვნილ ადგილებზე საგუშაგოებს
4. თამაშის მიზანია ისე განათავსო საგუშაგოები, რომ 10 wave-ის ბოლოს 10 მონსტრზე მეტი არ გავიდეს სამეფო სასახლისკენ [რომელიც იგულისხმება რომ დგას გზის ბოლოს]

**თამაშის დეტალები:**

1. მონსტრები
   1. 3 ტიპის მონსტრი
   2. განსხვავებული სიცოცხლეებით
   3. განსხვავებული ანიმაციებით
   4. განსხვავავებული ღირებულებით (ძლიერი მონსტრის მკვლელობით მეტ "დოლარს" იღებ)
2. საგუშაგოები
   1. 3 ტიპის საგუშაგო
   2. ქვის/ისრების/ცეცხლოვანი ბურთების მსროლელი კოშკები
   3. სხვადასხვა ფასებით (5 / 10 / 15 $)
   4. სროლის სხვადასხვა სიხშირით
   5. სროლის სხვადასხვა სიძლიერით
   6. სროლის სხვადასხვა რადიუსით
3. გზა
   1. გზაზე არის spawn წერტილი
   2. ყოველ მოსახვევთან ზის ტრიგერი, და ყოველი მონსტრი ამ ტრიგერის გავლის შემდეგ გადაადგილდება შემდეგი წერტილის მიმართულებით
   3. ბოლოს არის exit წერტილი სადაც მონსტრების წაშლა ხდება
   4. გზა გამოყოფილია სპეციალური სპრაიტებით
4. საგუშაგოს განლაგების ადგილები
5. ღილაკების სისტემა
   1. არის საგუშაგოების განლაგებისთვის საჭირო 3 ღილაკი
      1. ამ ღილაკებს თავზე აწერია საგუშაგოს ღირებულება
      2. ღილაკზე დაჭერისას თუ გვაქვს საკმარისი თანხა, საგუშაგო მიჰყვება მაუსის მოძრაობას და შესაბამის განკუთვნილ ადგილზე დაჭერისას საგუშაგო დგება სპეციალურ ადგილას.. "Esc"-ღილაკზე დაჭერისას საგუშაგო სცილდება მაუსს.
      3. ღილაკების სეტი განლაგებულია ფანჯრის მარჯვენა ქვედა კუთხეში
   2. მენიუს გახსნის ღილაკი
      1. მენიუს გახსნის ღილაკი ფანჯრის ქვედა შუა წერტილშია
      2. ღილაკზე დაჭერისას თამაში პაუზდება
      3. გამოდის მენიუ
      4. ღილაკზე ისევ დაჭერისას თამაში გრძელდება
   3. მენიუ
      1. შედგება resume, restart, exit ღილაკებისგან
   4. Play/next wave/play again
      1. სამივე ტექსტი გამოდის ერთსა და იმავე ღილაკზე
      2. თამაშის დასაწყისისას "play"
      3. ყოველი შემდეგი ტალღის წამოსვლისთვის "next wave"
      4. მოგების შემთხვევაში "play again"
6. საინფორმაციო ტექსტები
   1. მენიუს თავზე წითელ ლენტაზე თამაშის სახელის წარწერა
   2. თამაშის შუა ზედა წერტილში საინფორმაციო ბარი
      1. მარცხენა ნაწილი გვიჩვენებს ტალღის ნომერს
      2. მარჯვენა ნაწილი თუ რამდენი მონსტრი გაგვექცა და რამდენია მაქსიმუმი
   3. თანხის საინფორმაციო ბანერი
      1. გვიჩვენებს რამდენი $ გვაქვს ამჟამად ბალანსზე
      2. ყოველი საგუშაგოს აშენებისას თანხა გვაკლდება
      3. ყოველი მონსტრის მოკვლისას შესაბამისი თანხა გვემატება

**ანიმაციები/ხმები/ფონტები**

1. ანიმაციები
   1. ანიმირებულია თითოეული მონსტრის სიარული
   2. ანიმირებულია მონსტრების დაჭრა
   3. ანიმირებულია მონსტრების სიკვდილი
2. ხმები
   1. თამაშს ფონად აქვს loop-ში გაშვებული აუდიო
   2. Play-ს დაჭერისას playoneshot-უკრავს მუსიკა
   3. წაგებისას უკრავს ასევე oneshot მუსიკა
   4. ასევე მოგებისას
   5. მონსტრის დაჭრას აქვს შესაბამისი ხმა
   6. მონსტრის სიკვდილს აქვს შესაბამისი ხმა
3. გამოყენებულია ასეტებში თანდართული ფონტიც

**რუკა**

1. მიწა (ხეების, ქვების, სასახლის და ა.შ. გარეშე)
   1. აგებულია 8 კვადრატული სპრაიტისგან
   2. რუკა აწყობილია ხელით: snap setting-ების დახმარებით მოხდა თითოეული კვადრატის ზუსტად ერთმანეთზე მიჯრა და გასწორება
2. ასევე გვხვდება სასახლე, ხეები, ღობეები, სახლი, შეშა, კორძები (მოკლედ სპრაიტებმა რაც მოგვცა თითქმის ყველაფერი გამოყენებულია)