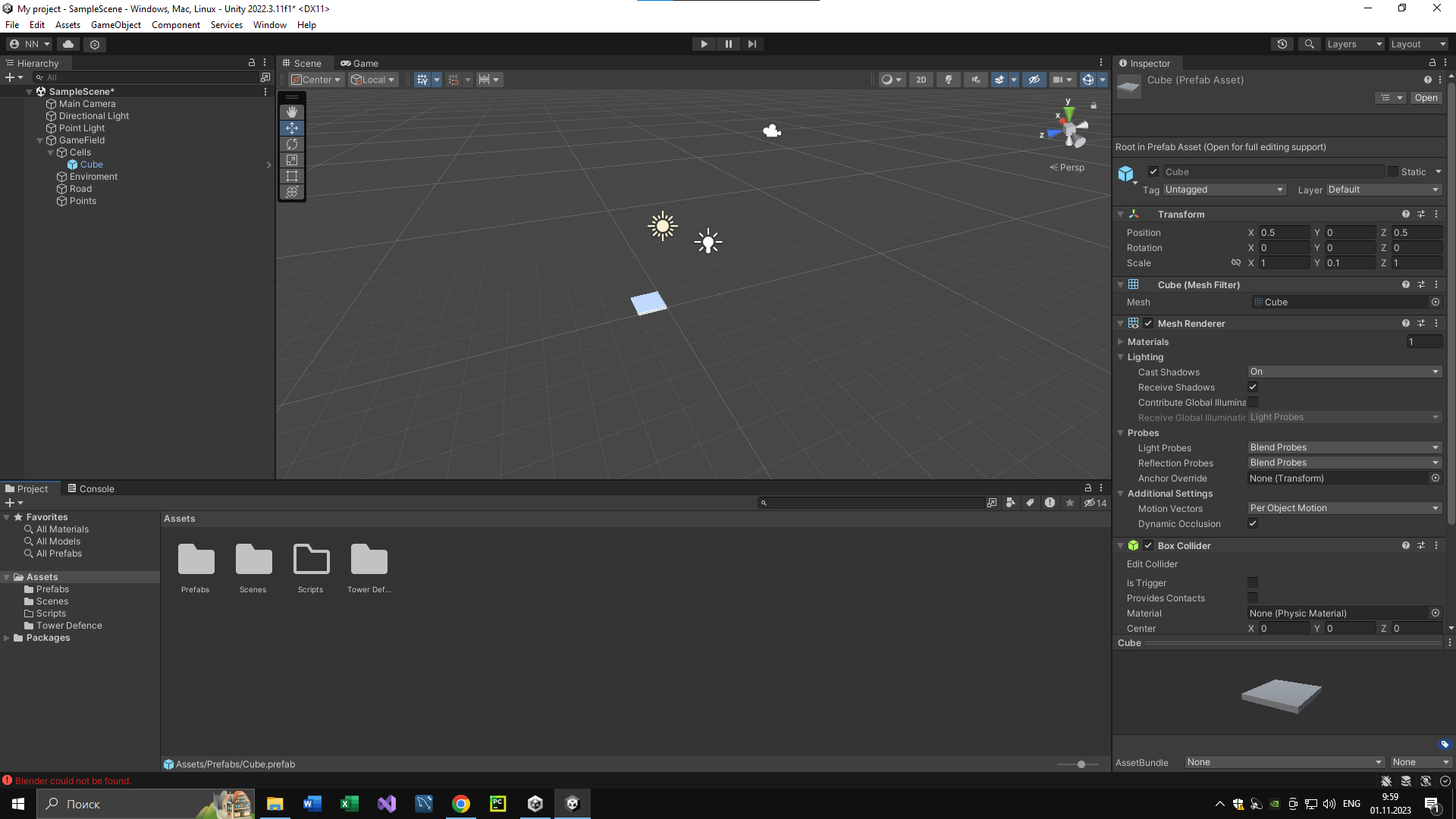
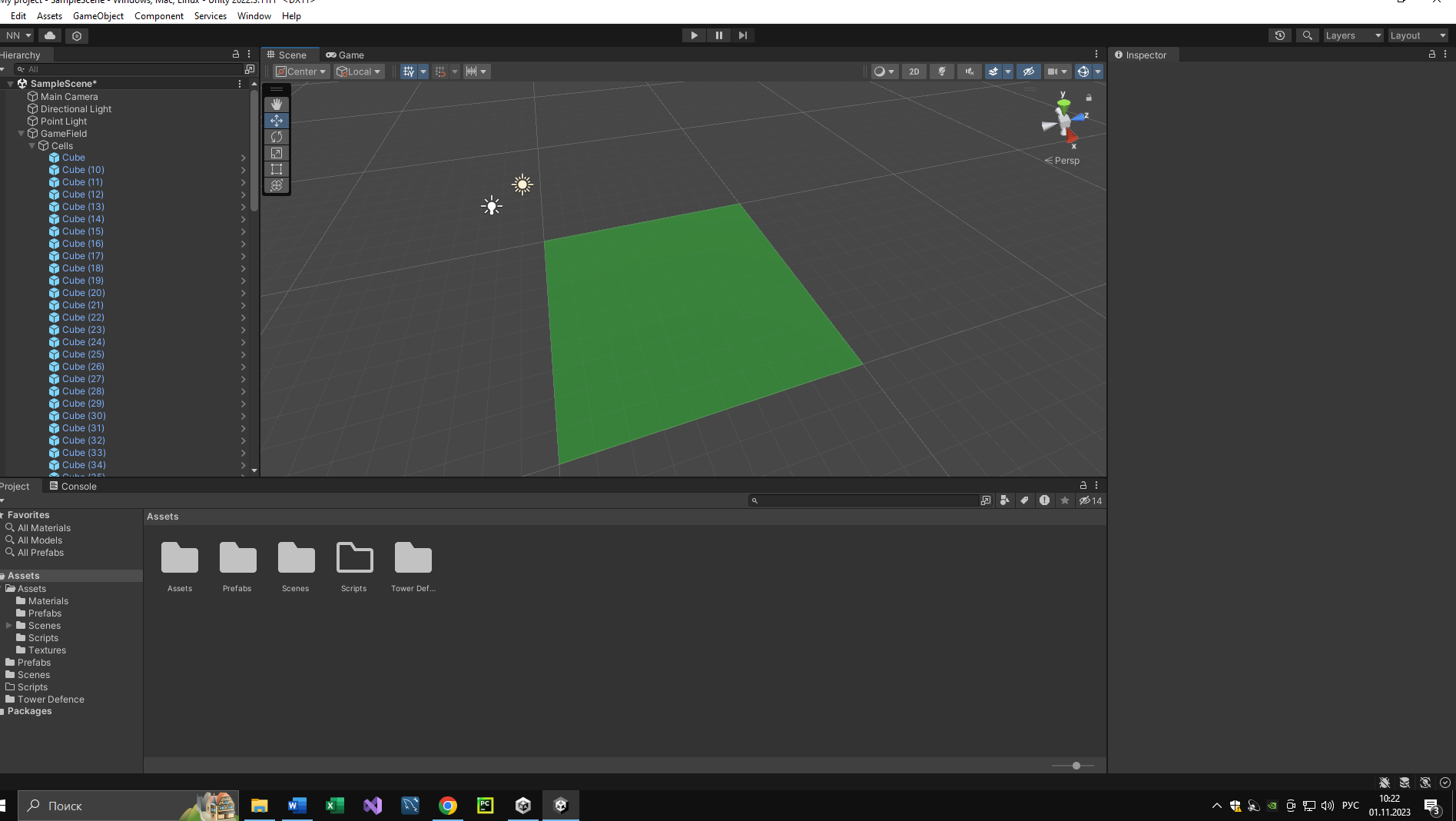
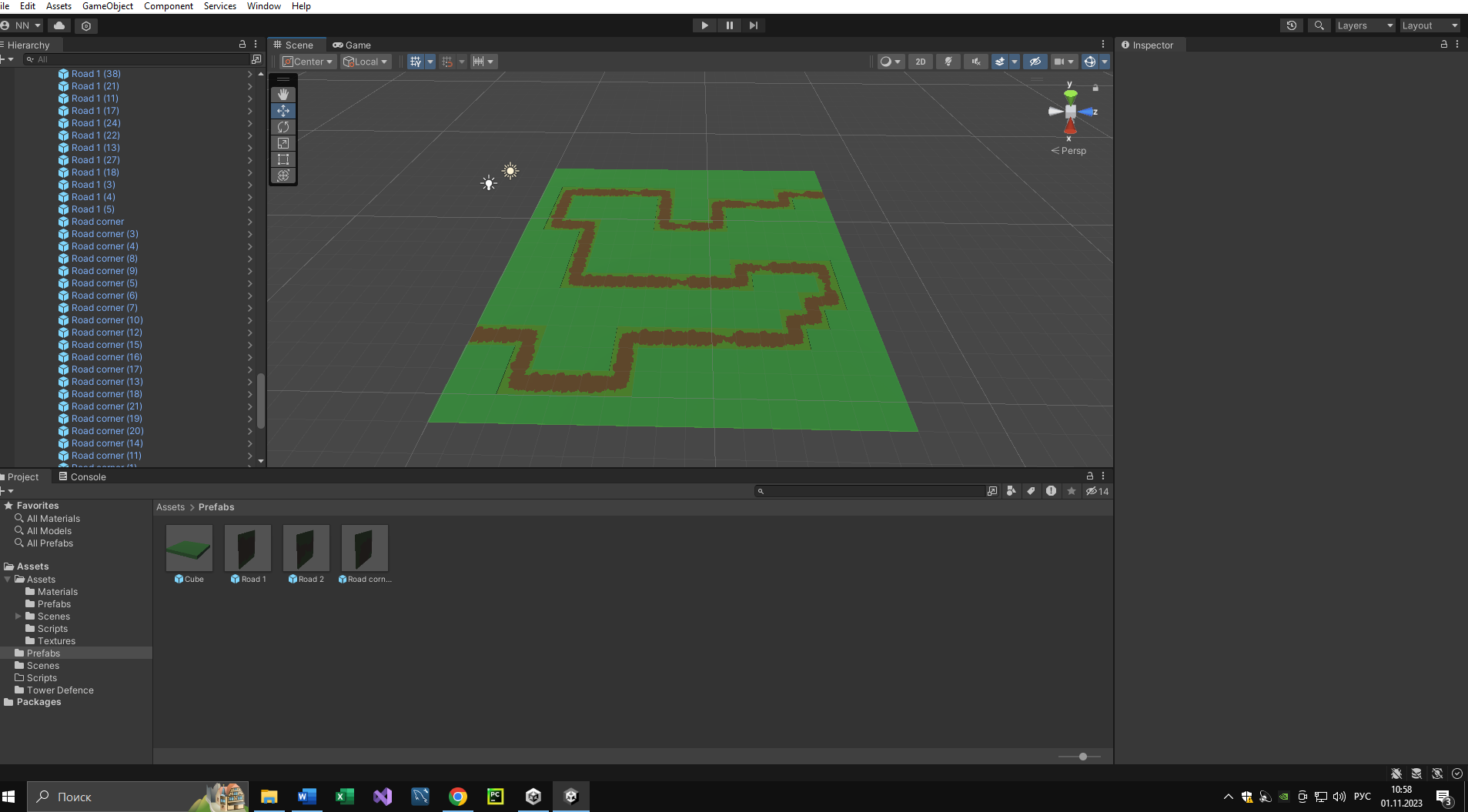
Сделал куб, префаб, создал несколько GameObjectов

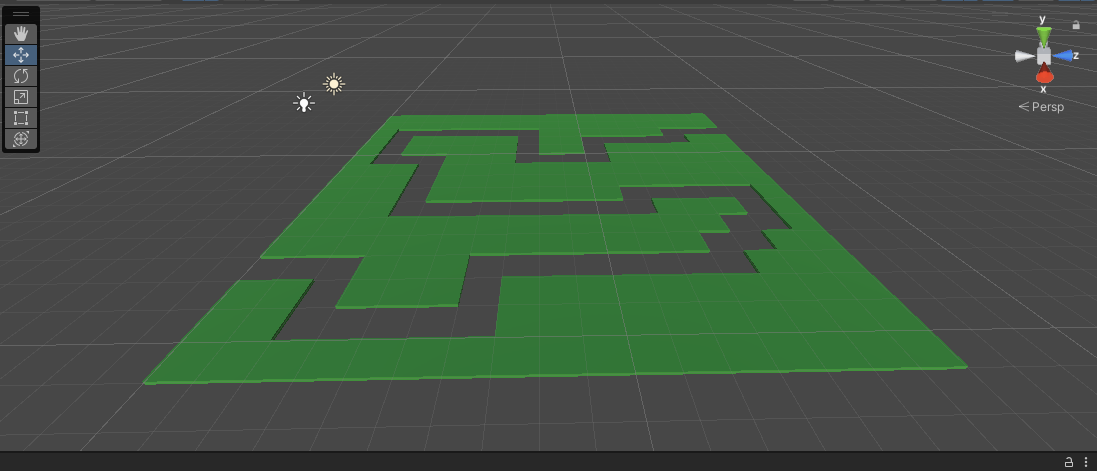
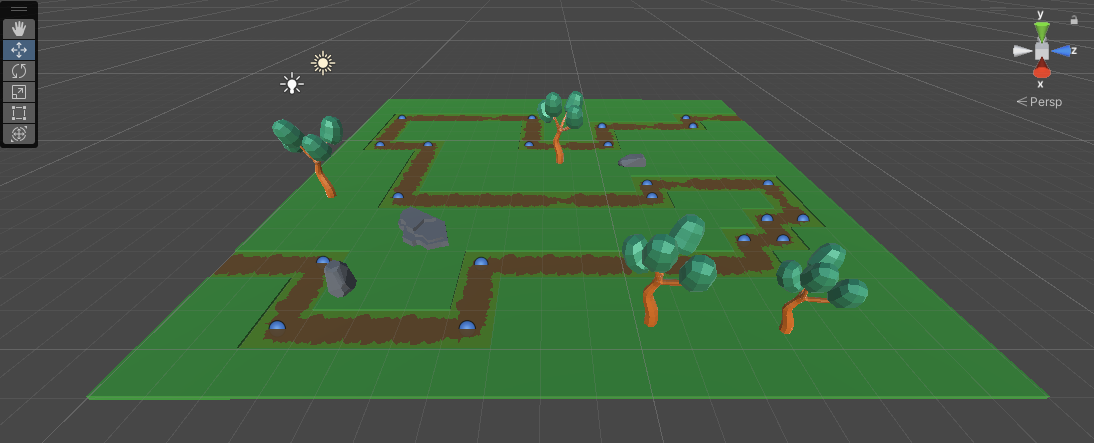
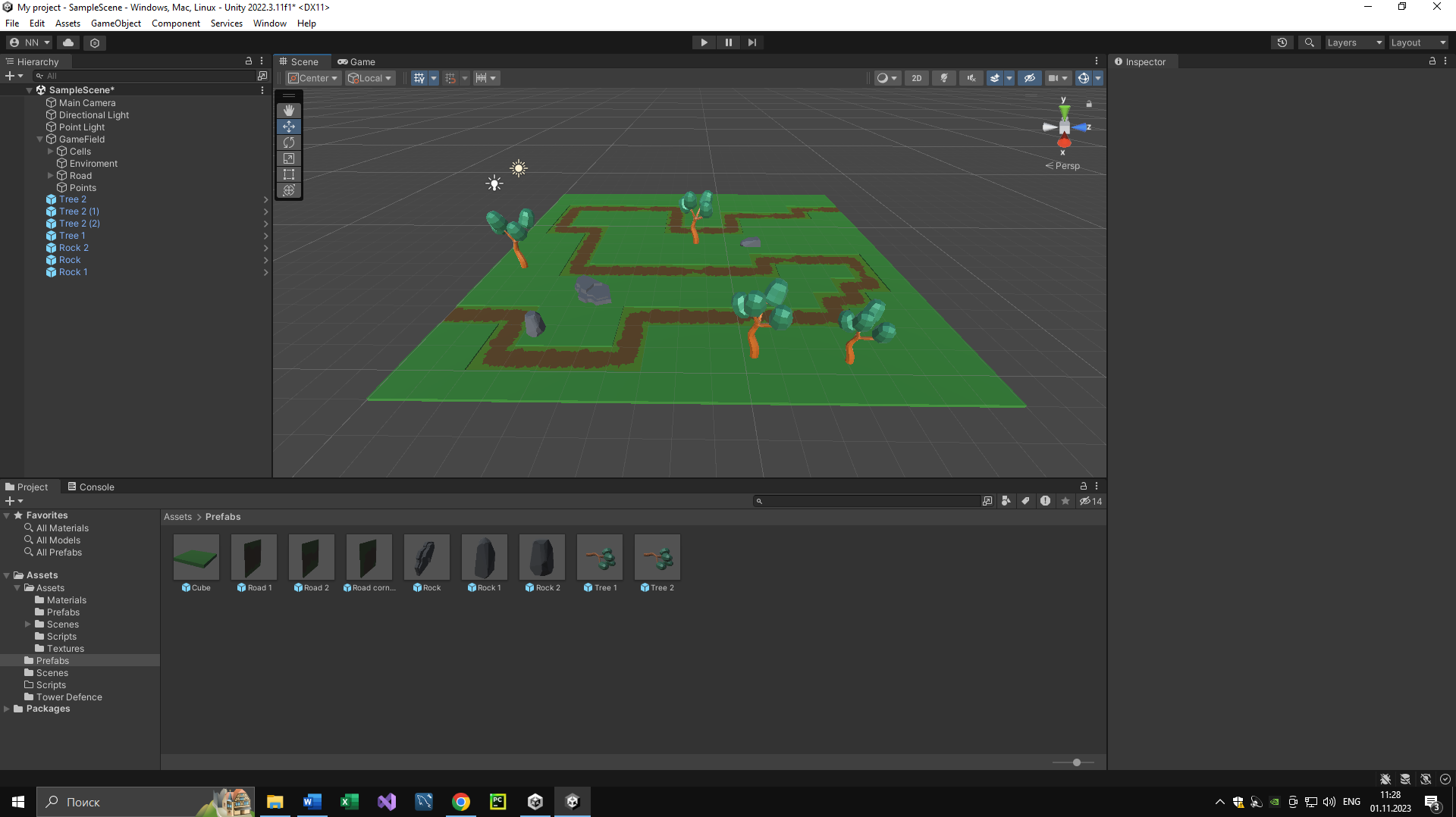
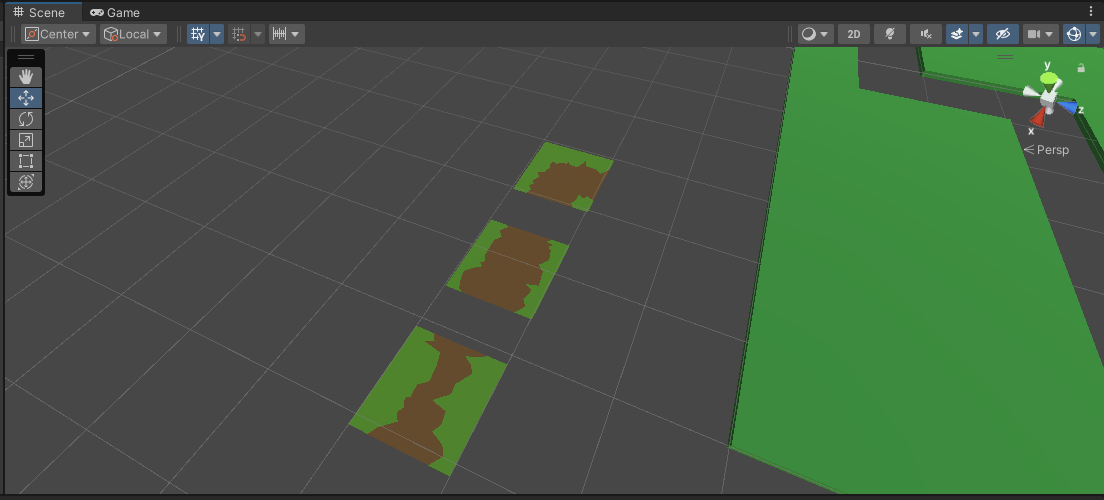


Создана поверхность, импортированы ассеты

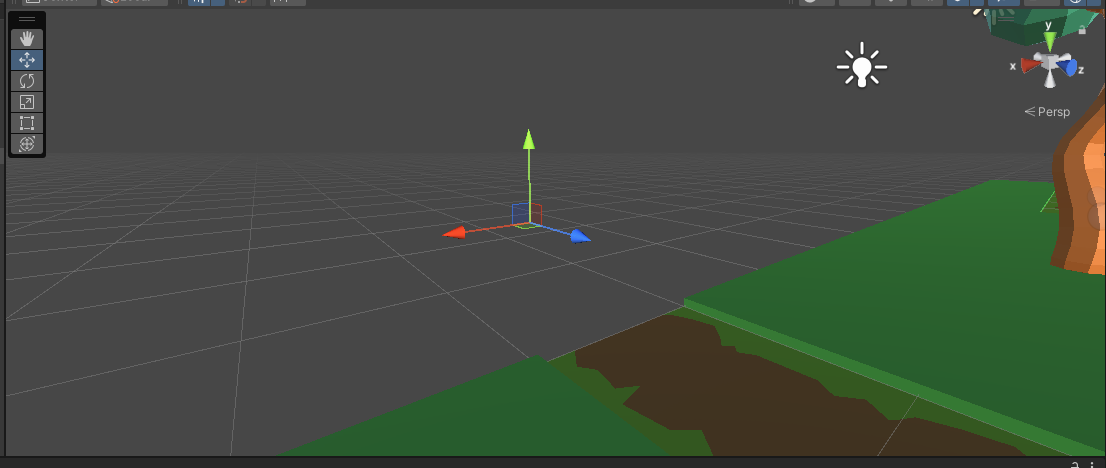


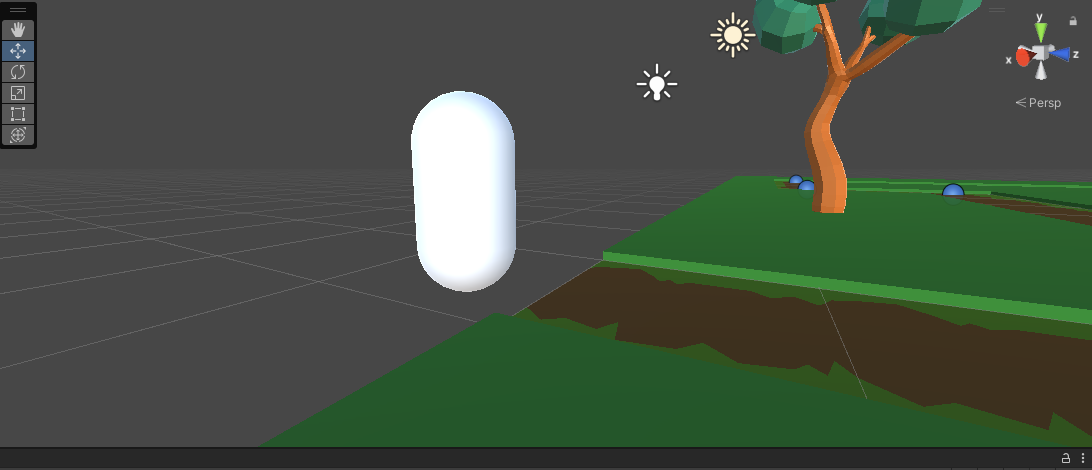
Сделана дорога и расставлены префабы на сцене



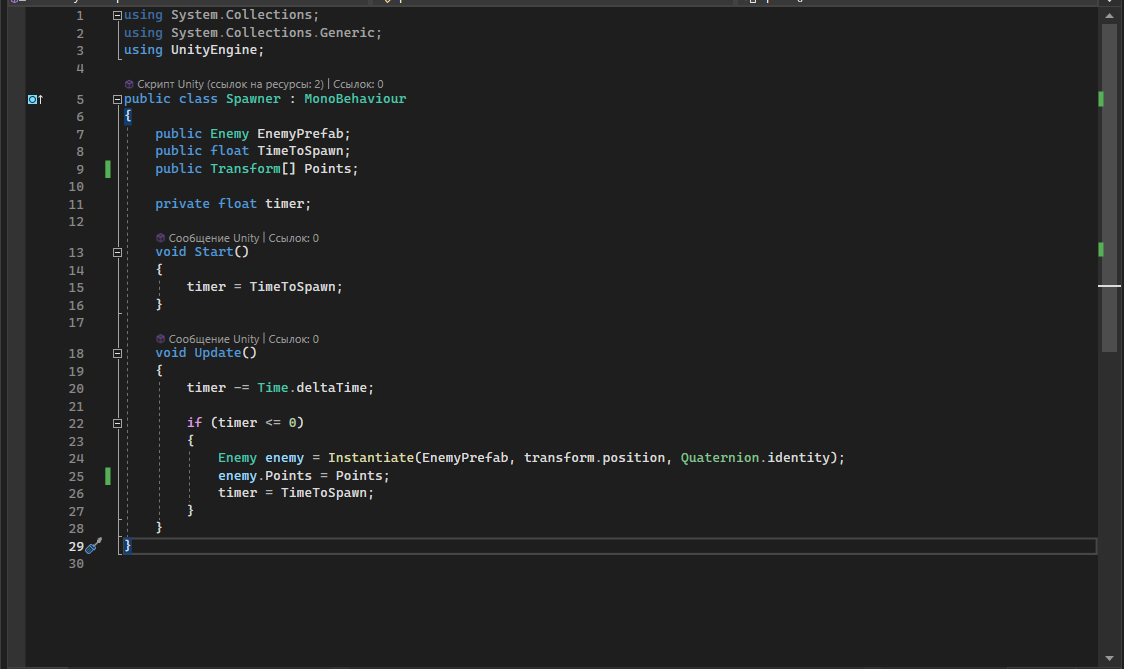


ОБЪЕКТ ENEMY

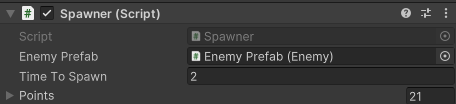




Добавляем компонент(скрипт) Spawner



Настраиваем его

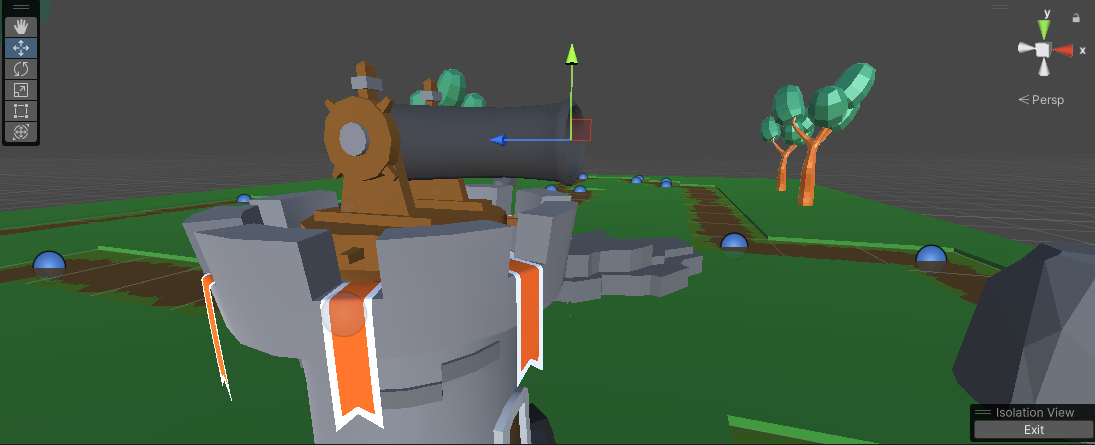


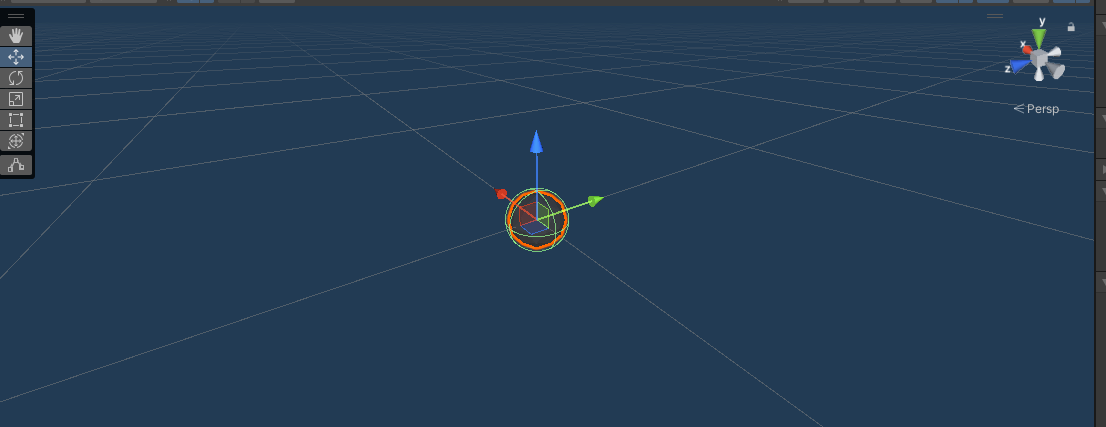
Добавляем башню



Редактируем башню и дочерние объекты в иерархии, создаем GameObject - Fire





Создаем Prefab ядра, редактируем его и добавляем ему collider 

Создаем отдельный тег Bullet и присваиваем его ядру

