**Правила игры “Стреляющие башни”**

“Стреляющие башни” – это несложная игра, развивающая внимание, гибкость мышления, сообразительность.

**Цель игры:**

Цель игры состоим в том, что необходимо расправиться с наступающими врагами, называемыми в некоторых играх «крипы» (от [англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) [creep](https://ru.wiktionary.org/wiki/creep#creep_(%D1%81%D1%83%D1%89%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5)) — «ползучая тварь»), до того, как они пересекут карту, с помощью строительства башен, атакующих, когда враги проходят вблизи. Противники и башни обычно различаются по характеристикам и цене. Когда враги побеждены, игрок зарабатывает деньги или очки, которые используются для покупки или модернизации башен.

Подбор вида башен и их расположение — неотъемлемая стратегия игры. Обычно «ползучие твари» пробегают через подобие [лабиринта](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B0%D0%B1%D0%B8%D1%80%D0%B8%D0%BD%D1%82), что даёт игроку возможность стратегического размещения башен, но также существуют известные версии игры, названные линейными TD, где вместо лабиринтов используются прямые пути . В некоторых версиях игрок может сам выстраивать лабиринт из башен и блоков.

**Правила игры:**

Ваша задача в этой игре пройти все уровни в игре. Чем выше уровень тем выше сложность.

Вам дано определенное количество жизней на уровень, которые вычитаются когда противник доходит до базы.

При повышении уровня сложности, на игровом уровне будут появляться новые типы врагов, которые будут иметь различия в виде жизней, скорости.

Старайтесь уничтожить всех противников чтобы противники не дошли до вашей базы.

**(Правила будут ещё дорабатываться из-за изменений функционала игры)**