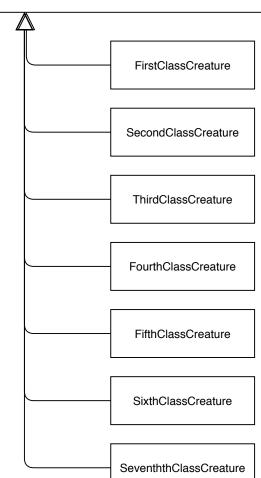
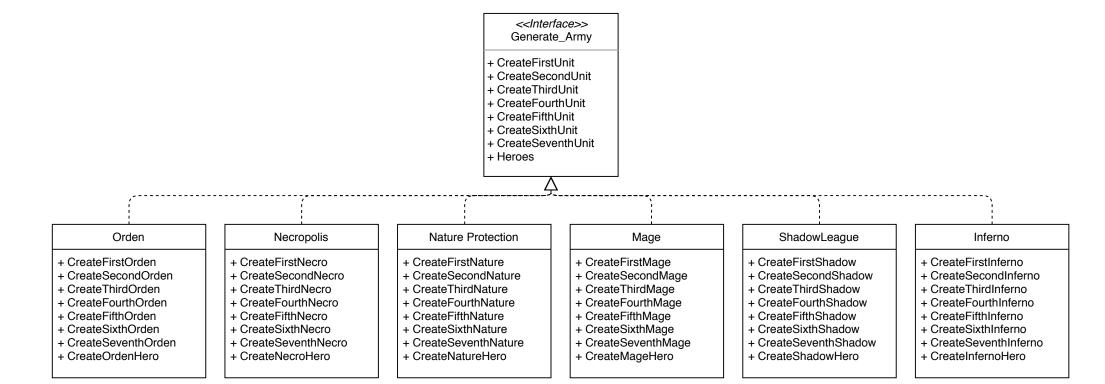


Heeeelp



<<Interface>> Unit + Атака существа + Защита существа н минимальный наносимый урон н максимальный наносимый урон н жизни одного существа н Инициатива существа н Скорость существа **п** + Количество доступных выстрелов + Запас маны н было ли улучшено существо г стоимость 1 экземпляра юнита - стоимость улучшения одного экземпляра юнита н ширина юнита ғ длина + заклинания Расположение на боевой площадке - Полученные улучшения и их длительность - Какие параметры были улучшены, насколько, в каком порядке + инициализация + Получение урона + Передвижение + Ожидание + Оборона





<<Interface>> Hero

Характеристики:

- + Изученные заклинания

- + Изученные заклинания + Нападение (увеличивает урон существ) + Защита (уменьшает урон, наносимый существам) + Боевой дух (шанс на продвижение по шкале инициативы)

- + Удача (шанс на продвижение по шкале инициативы) + Удача (шанс нанести увеличенный урон) + Колдовство (определяет эффективность заклинания) + Знание (влияет на количество маны и скорость ее востановления)
- + Армия

Методы:

- + Создание
- + Изучение заклинания + Улучшение характеристик
- + Использование заклинаний + Показать доступные заклинания + Показать армию

- + Добавить в армию + Удалить из армии + Атаковать

