Healthbar

Gegner

(approachen)

Waffenleiste (3-5 Stück)

Relics

Knight

Verfügbare Energie

Held steht auf der linken Seite

Gegner kommen von rechts auf ihn zu

Verschiedene Waffen in der Leiste darunter

Startet jeden Turn mit Energie (3?)

Waffen mit verschiedener Reichweite (melee/medium/range)

+ verschiedene Statuseffekte (poison, stun, etc.)

1. Akt Wald
2. Akt Höhle/Dungeon
3. Akt Untergrund (Lava und so)

Navigationsmap mit Standardkämpfen, elites, Shops und Events

Waffenideen:

* Schwert (Melee Reichweite, single target damage, 1 energie)
* Lanze (medium Reichweite, piercing, 2 energie)
* Dagger (melee, poison, 1energie)

Gegnerideen:

* Succubus (surprise elite in event, livesteal)

Waffen nach kampf leveln, besiegte gegner geben gold

Elite relics nach boss

Shop möglichkeit waffen zu entfernen, waffen zu kaufen, relics zu kaufen