Описание

Игра для двоих. В начале игры игроки выбирают размеры поля. Они будут соперниками, один из них красный игрок, другой - синий. У них будут начальные деньги, которые прибавляются после каждого раунда, зависимо от результатов раунда. Эти деньги они будут тратить на базовые техники и установить их на где-то в поле . Поле выглядит как декартовая система координат на плоскости.

* Базовые техники: у любой базовой техники есть своё зрение и своё максимальное здоровье. Она воюет либо за красных либо за синих. Базовые техники деляться на три вида: Crusher, Medic, Armory.
  + Crusher: Особая способность у “Крашера” это наносить урон сопернику. У Крашера есть атрибут вредность. Цена и начальное здоровье у Крашера низкие, но они могут ударить и вывести технику соперника из строя.
  + Medic: Особая способность “Медика” это лечить своих союзников. У Медика есть атрибут способность медицина. Цена и начальное здоровье у Медика больше чем у Крашера.
  + Armory: Особая способность у “Армориа” это защищать своих союзников. Цена и начальное здоровье у него самые большие. У Армори есть атрибут защита и заморозка.